



MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

MOTIF ES

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

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

MOTIF ES6

MOTIF ES7

MOTIF ES8

 YAMAHA

ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ

ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟ ΣΑΣ, ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΠΑΛΗΕΙΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΙΝΔΥΝΟ ΦΩΤΙΑΣ

ΠΡΟΣΟΧΗ : Όταν χρησιμοποιείτε οποιοδήποτε ηλεκτρικό ή ηλεκτρονικό προϊόν, θα πρέπει να ακολουθηθούν οι βασικές προφυλάξεις. Αυτές οι προφυλάξεις περιλαμβάνουν, αλλά δεν περιορίζονται, τα ακόλουθα :

1. Διαβάστε όλες τις οδηγίες ασφαλείας, τις οδηγίες εγκατάστασης, τα ειδικά μηνύματα και τις οδηγίες συναρμολόγησης που υπάρχουν σε αυτό το εγχειρίδιο πριν κάνετε οποιοδήποτε συνδέσεις, συμπεριλαμβανομένης της σύνδεσης στο ρεύμα.
2. Μην επιχειρείτε να επισκευάσετε αυτό το προϊόν πέρα από ότι περιγράφεται στις οδηγίες συντήρησης από τον χρήστη. Όλες οι άλλες επισκευές θα πρέπει να ανατεθούν σε εξειδικευμένο service.
3. Επιβεβαίωση ρεύματος : Τα προϊόντα της Yamaha είναι κατασκευασμένα ειδικά για την τάση του ρεύματος στην χώρα στην οποία αγοράζονται. Αν μετακινηθείτε ή αν υπάρχει οποιαδήποτε αμφιβολία για την τάση ρεύματος στην περιοχή σας, επικοινωνήστε με τον προμηθευτή σας για την επιβεβαίωση της τάσης και (αν υπάρχουν) οδηγίες. Η απαιτούμενη τάση ρεύματος είναι τυπωμένη στο πλαίσιο του ονόματος.
4. **ΚΙΝΔΥΝΟΣ** – Οδηγίες γείωσης : Αυτό το προϊόν πρέπει να γειωθεί και έτσι είναι εφοδιασμένο με βύσμα τριών ακίδων. Αν αυτό το προϊόν δεν λειτουργεί καλά, η ακίδα γείωσης παρέχει μια διαδρομή για την χαμηλή αντίσταση του ηλεκτρικού ρεύματος, μειώνοντας τον κίνδυνο της ηλεκτροπληξίας. Αν η πρίζα στον τοίχο δεν αποδέχεται αυτόν τον τύπο βύσματος, επικοινωνήστε με έναν ηλεκτρολόγο για την αντικατάσταση της πρίζας σύμφωνα με του τοπικούς κανόνες. Μην τροποποιείτε το βύσμα ή αλλάζετε το βύσμα με άλλον τύπο.
5. **ΠΡΟΣΟΧΗ** – Μην τοποθετείτε αυτό το προϊόν ή άλλα αντικείμενα επάνω στο καλώδιο τροφοδοσίας ή το τοποθετείτε σε μια θέση όπου κάποιος μπορεί να περπατήσει επάνω του, να μπερδευτεί, να κυλήσει κάτι επάνω στο καλώδιο τροφοδοσίας ή τα καλώδια σύνδεσης. Η χρήση προέκτασης δεν συνιστάται. Αν πρέπει να χρησιμοποιήσετε προέκταση, το ελάχιστο μέγεθος για ένα 25' καλώδιο (ή λιγότερο) είναι 18 AWG. **ΣΗΜΕΙΩΣΗ** : Όσο μικρότερος είναι ο AWG αριθμός, τόσο περισσότερο ρεύμα διαχειρίζεται. Για μεγαλύτερα καλώδια προέκτασης, επικοινωνήστε με ηλεκτρολόγο.
6. Αερισμός : Τα ηλεκτρονικά προϊόντα, εκτός και αν είναι σχεδιασμένα για κλειστές εγκαταστάσεις, θα πρέπει να τοποθετηθούν σε θέσεις που δεν επηρεάζουν το σωστό τους αερισμό. Αν δεν παρέχονται οδηγίες για κλειστές εγκαταστάσεις, πρέπει να υποθεθεί ότι απαιτείται άνετος αερισμός.
7. Θερμοκρασία : Τα ηλεκτρονικά προϊόντα θα πρέπει να τοποθετηθούν σε θέσεις που δεν συμμετέχουν σοβαρά στις θερμοκρασία λειτουργίας τους. Θα πρέπει να αποφεύγεται η τοποθέτηση αυτού του προϊόντος κοντά σε πηγές θερμότητας όπως καλοριφέρ, σόμπες, κ.λ.π.
8. Αυτό το προϊόν δεν είναι σχεδιασμένο για χρήση σε υγρές θέσεις και δεν θα πρέπει να χρησιμοποιείται κοντά σε νερό ή αν εκτίθεται στην βροχή. Παραδείγματα υγρών θέσεων είναι : κοντά

σε πισίνα, λουτρό, μπανιέρα, νεροχύτη ή υγρό υπόγειο.

9. Αυτό το προϊόν θα πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο με τα στοιχεία με τα οποία είναι εφοδιασμένο ή με χαρτοκιβώτιο ή βάση που συνιστά ο κατασκευαστής. Αν χρησιμοποιείται χαρτοκιβώτιο ή βάση, διατηρήστε όλες τις σημειώσεις ασφαλείας και τις οδηγίες που συνοδεύουν τα αξεσουάρ.
10. Το καλώδιο τροφοδοσίας θα πρέπει να αποσυνδέεται από την πρίζα όταν οι ηλεκτρονικές συσκευές δεν χρησιμοποιούνται για εκτεταμένες χρονικές περιόδους. Τα καλώδια τροφοδοσίας θα πρέπει επίσης να αποσυνδέονται όταν υπάρχει μεγάλη πιθανότητα βραχυκυκλώματος και/ή καταιγίδας.
11. Θα πρέπει να δοθεί προσοχή ώστε να μην πέσουν αντικείμενα και να μην χυθούν υγρά στο εσωτερικό μέσω των ανοιγμάτων που μπορεί να υπάρχουν.
12. Τα ηλεκτρικά/ηλεκτρονικά προϊόντα θα πρέπει να επισκευάζονται από εξειδικευμένο τεχνικό όταν :
 - Το καλώδιο τροφοδοσίας έχει καταστραφεί
 - Αντικείμενα έχουν πέσει, μπει ή υγρά έχουν χυθεί στο εσωτερικό μέσω των ανοιγμάτων
 - Το προϊόν έχει εκτεθεί σε βροχή
 - Το προϊόν δεν λειτουργεί ή παρατηρείτε αλλαγή στην απόδοσή του
 - Το προϊόν έπεσε ή έχει υποστεί βλάβη το περίβλημά του
13. Αυτό το προϊόν, είτε μόνο του είτε σε συνδυασμό με ενισχυτή και ακουστικά ή ηχεία, μπορεί να παράγει ηχητικές στάθμες που μπορούν να προκαλέσουν μόνιμη απώλεια της ακοής. Μην λειτουργείτε την μονάδα σε υψηλή ή μη ανεκτή στάθμη έντασης για μεγάλη χρονική περίοδο.
14. Μερικά Yamaha προϊόντα μπορεί να έχουν κάθισμα και/ή αξεσουάρ στήριξης που είτε παρέχονται σαν μέρος του προϊόντος είτε σαν προαιρετικά αξεσουάρ. Μερικά από αυτά τα στοιχεία είναι σχεδιασμένα να συναρμολογηθούν ή να εγκατασταθούν από τον πωλητή. Βεβαιωθείτε ότι το κάθισμα είναι σταθερό και τα προαιρετικά στηρίγματα (όπου υπάρχουν) είναι σταθερά πριν την χρήση. Τα καθίσματα που παρέχονται από την Yamaha είναι σχεδιασμένα μόνο για να κάθεστε. Δεν συνιστώνται άλλες χρήσεις.

ΠΡΟΦΥΛΑΞΕΙΣ

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ ΠΡΙΝ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕΤΕ

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Ακολουθείτε πάντοτε τις παρακάτω προφυλάξεις για να αποφύγετε την πιθανότητα σοβαρού τραυματισμού ή ακόμη και θανάτου από ηλεκτροπληξία, βραχυκύκλωμα, φωτιά ή άλλους κινδύνους. Αυτές οι προφυλάξεις περιλαμβάνουν, αλλά δεν περιορίζονται, τα ακόλουθα :

Τροφοδοσία/Καλώδιο τροφοδοσίας

- Χρησιμοποιείτε μόνο την τάση που καθορίζεται σαν σωστή για το όργανο. Η τάση που απαιτείται είναι γραμμένη στο πλαίσιο ονόματος του οργάνου.
- Ελέγχετε περιοδικά το βύσμα τροφοδοσίας και αφαιρείτε σκόνες ή βρωμιά που μπορεί να μαζεύονται σε αυτό.

- Χρησιμοποιείτε μόνο το καλώδιο τροφοδοσίας που παρέχεται.
- Μην τοποθετείτε το καλώδιο κοντά σε πηγές θερμότητας όπως σόμπες ή καλοριφέρ και μην τραβάτε ή με άλλο τρόπο θέτετε σε κίνδυνο το καλώδιο, μην τοποθετείτε βαριά αντικείμενα πάνω του ή το τοποθετείτε σε θέση όπου κάποιος περπατάει ή κάτι κυλάει επάνω του.

Μην ανοίγετε

- Αυτό το όργανο περιλαμβάνει μέρη που δεν επισκευάζονται από τον χρήστη. Μην επιχειρείτε να αποσυναρμολογήσετε ή να τροποποιήσετε τα εσωτερικά στοιχεία του με οποιονδήποτε τρόπο.

Προσοχή στο νερό

- Μην εκθέτετε το όργανο σε βροχή, μην το χρησιμοποιείτε κοντά σε νερό ή σε υγρές συνθήκες ή τοποθετείτε επάνω του βάζα που περιέχουν υγρά που μπορεί να χυθούν στα ανοίγματα του.
- Ποτέ μην βάζετε ή βγάζετε το καλώδιο με υγρά χέρια.

Φωτιά

- Ποτέ μην τοποθετείτε αντικείμενα με φλόγα, όπως κεριά, επάνω στην μονάδα. Ένα τέτοιο αντικείμενο μπορεί να πέσει και να προκαλέσει φωτιά.

Αν παρατηρήσετε κάποια ανωμαλία

- Αν το καλώδιο τροφοδοσίας φθαρεί ή καταστραφεί ή αν υπάρχει ξαφνική απώλεια του ήχου κατά την χρήση του οργάνου ή αν εμφανιστεί οποιαδήποτε ασυνήθιστη μυρωδιά ή καπνός, κλείστε αμέσως την τροφοδοσία, αποσυνδέστε το καλώδιο από την πρίζα και πηγαίνετε το όργανο για έλεγχο στο service της Yamaha.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ακολουθείτε πάντοτε τις παρακάτω προφυλάξεις για να αποφύγετε την πιθανότητα σοβαρού τραυματισμού δικού σας ή των άλλων ή βλάβη της συσκευής. Αυτές οι προφυλάξεις περιλαμβάνουν, αλλά δεν περιορίζονται, τα ακόλουθα :

Τροφοδοσία/Καλώδιο τροφοδοσίας

- Πάντοτε συνδέετε το βύσμα τροφοδοσίας τριών ακίδων σε σωστά γειωμένη πρίζα.
- Όταν βγάζετε το καλώδιο από το όργανο ή την πρίζα, κρατάτε το πάντα από το βύσμα και όχι από το καλώδιο. Τραβώντας το καλώδιο μπορεί να το καταστρέψετε.
- Βγάλτε το καλώδιο τροφοδοσίας από την πρίζα όταν το όργανο δεν χρησιμοποιείται για μεγάλες χρονικές περιόδους ή σε περίπτωση καταιγίδων.
- Μην συνδέετε το όργανο στο ρεύμα χρησιμοποιώντας πολύπριζο. Κάνοντάς το μπορεί να προκληθεί απώλεια της ηχητικής ποιότητας και πιθανή υπερθέρμανση της πρίζας.

Θέση

- Μην εκθέτετε το όργανο σε πολύ σκόνη ή ταλαντεύσεις ή σε πολύ κρύο ή ζέστη (όπως στο άμεσο ηλιακό φως, κοντά σε σόμπα ή μέσα στο αυτοκίνητο την ημέρα) για να αποφύγετε την πιθανότητα παραμόρφωσης του πλαισίου ή την βλάβη των εσωτερικών στοιχείων.

- Μην χρησιμοποιείτε το όργανο κοντά σε τηλεόραση, ραδιόφωνο, στερεοφωνικό, κινητό τηλέφωνο ή άλλες ηλεκτρικές συσκευές. Σε αντίθετη περίπτωση, το όργανο, η τηλεόραση ή το ραδιόφωνο μπορεί να δημιουργήσουν θόρυβο.
- Μην τοποθετείτε το όργανο σε ασταθή θέση απ' όπου μπορεί να πέσει.
- Πριν μετακινήσετε το όργανο, βγάλτε όλα τα συνδεδεμένα καλώδια.
- Μην τοποθετείτε αντικείμενα μπροστά από τον αερισμό του οργάνου, αφού αυτό μπορεί να εμποδίσει τον ικανοποιητικό αερισμό των εσωτερικών στοιχείων και πιθανώς να προκαλέσει την υπερθέρμανση του οργάνου.

Συνδέσεις

- Πριν συνδέσετε το όργανο σε άλλες ηλεκτρονικές συσκευές, κλείστε την τροφοδοσία όλων των συσκευών. Πριν ανοίξετε ή κλείσετε την τροφοδοσία όλων των συσκευών, βάλτε όλες τις εντάσεις στο ελάχιστο. Επίσης, βεβαιωθείτε ότι οι εντάσεις όλων των συσκευών είναι στις ελάχιστες στάθμες και αυξήστε βαθμιαία ενώ παίζετε για να ρυθμίσετε την στάθμη που θέλετε στο όργανο.

Συντήρηση

- Όταν καθαρίζετε το όργανο, χρησιμοποιείτε μαλακό, στεγνό πανί. Μην χρησιμοποιείτε νέφτι, διαλυτικά, υγρά καθαρισμού ή χημικά εμποτισμένα πανιά.

Μεταχείριση

- Μην βάζετε το δάχτυλο ή το χέρι σας σε κάποιο άνοιγμα στο κάλυμμα των πλήκτρων ή το όργανο.
- Ποτέ μην ρίχνετε χαρτί, μεταλλικό ή άλλο αντικείμενο στα ανοίγματα στο πλαίσιο ή το κλαβιέ. Αν συμβεί αυτό, κλείστε αμέσως την τροφοδοσία και αποσυνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας από την πρίζα. Πηγαίνετε το όργανο για επιθεώρηση στο service της Yamaha.
- Μην τοποθετείτε αντικείμενα από βινύλιο, πλαστικό ή λάστιχο επάνω στο όργανο, αφού μπορεί να αποχρωματίσουν το πλαίσιο ή το κλαβιέ.
- Μην αφήνετε το βάρος σας ή τοποθετείτε βαριά αντικείμενα επάνω στο όργανο και μην χρησιμοποιείτε πολύ δύναμη στα κουμπιά, τους διακόπτες και τις υποδοχές.
- Μην λειτουργείτε το όργανο για μεγάλη χρονική περίοδο σε υψηλή ή μη ανεκτή στάθμη έντασης, αφού αυτό μπορεί να προκαλέσει μόνιμη απώλεια ακοής.

Σώσιμο δεδομένων

Σώσιμο και backup των δεδομένων σας

- Τα DRAM δεδομένα χάνονται όταν κλείνετε την τροφοδοσία του οργάνου. Σώστε τα δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.
- Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ γράφονται δεδομένα στην Flash ROM (όταν εμφανίζεται το “Executing...” ή το “Please Keep power on” μήνυμα. Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση, θα προκληθεί απώλεια όλων των user δεδομένων και μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό σημαίνει ότι αυτό το

synthesizer μπορεί να μην είναι δυνατόν να ξεκινήσει σωστά, ακόμη και την επόμενη φορά που θα ανοίξετε την τροφοδοσία.

Backup σε SmartMedia/εξωτερικό μέσο

- Για να προστατεύσετε τα δεδομένα από το να χαθούν λόγω βλάβης του μέσου, συνιστούμε να σώζετε τα σημαντικά δεδομένα σας σε δύο SmartMedia/εξωτερικά μέσα.

Η Yamaha δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για βλάβη που προκαλείται από λανθασμένη χρήση ή τροποποιήσεις στο όργανο ή για την απώλεια ή καταστροφή των δεδομένων.

Κλείνετε πάντα την τροφοδοσία του οργάνου όταν δεν το χρησιμοποιείτε.

Εισαγωγή

Συγχαρητήρια και ευχαριστώ για την αγορά του Yamaha MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 Music production Synthesizer!

Τώρα είστε κάτοχος ενός από τα πιο εύηχα, πιο εύχρηστα και σίγουρα πιο ισχυρά synthesizers και οργάνου μουσικής παραγωγής στον πλανήτη.

Προσπαθήσαμε να βάλουμε όλη την synthesizer τεχνολογία και την μουσική μας γνώση σε ένα όργανο – και το πετύχαμε. Το νέο MOTIF ES όχι μόνο σας δίνει τους πιο πρόσφατους και σπουδαίους ήχους και ρυθμούς (όπως επίσης και την δυνατότητα να δημιουργήσετε τους δικούς σας) αλλά σας δίνει και πανίσχυρα, εύκολα στην χρήση εργαλεία για παίξιμο, συνδυάζοντας και ελέγχοντας αυτούς τους δυναμικούς ήχους/ρυθμούς – σε πραγματικό χρόνο, καθώς παίζετε!

Αφιερώστε χρόνο για να διαβάσετε προσεκτικά αυτό το εγχειρίδιο. Παρέχει σημαντικές πληροφορίες για το πώς θα εκμεταλλευτείτε τα πλεονεκτήματα αυτού του φανταστικού οργάνου.

Αξεσουάρ

Τα ακόλουθα στοιχεία περιλαμβάνονται μαζί με το MOTIF ES6/7/8 σας.

- Καλώδιο τροφοδοσίας
- CD-ROM x 3
- Εγχειρίδιο χρήσης
- Οδηγός εγκατάστασης

Σχετικά με τα CD-ROMs

Τα παρακάτω τρία CD-ROMs περιλαμβάνονται στην συσκευασία του MOTIF ES.

- **Εργαλεία για το MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8**

Αυτό το CD-ROM περιέχει ειδικό λογισμικό για χρήση με αυτό το όργανο.

Περιλαμβάνει την τελευταία έκδοση του SQ01 (V2), ενός πλήρους audio/MIDI sequencer/mixer για ευρεία μουσική παραγωγή, Voice Editor, ο οποίος σας δίνει ευρύτητα και διαισθητικά εργαλεία ηχητικής διόρθωσης και Multi Part editor, για την διόρθωση των Mixing παραμέτρων των Songs και των Patterns.

- **Βιβλιοθήκη ήχου για το MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8**

Αυτό το CD-ROM περιέχει διάφορους τύπους δεδομένων για χρήση με το MOTIF ES. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα δεδομένα φορτώνοντάς τα στον File τρόπο. Εισάγετε το CD-ROM σε ένα CD-ROM drive που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή μέσω USB και εκτελέστε την Load διαδικασία. Εναλλακτικά, μπορείτε να έχετε πρόσβαση στα δεδομένα από μια USB συσκευή αποθήκευσης (όπως ένας σκληρός δίσκος) ή μια SmartMedia κάρτα (που μπαίνει στην CARD υποδοχή) όπου έχουν αποθηκευθεί τα δεδομένα.

Αν φορτώνετε audio WAV αρχεία, βεβαιωθείτε ότι έχουν εγκατασταθεί στο όργανο τα DIMM modules. Επίσης, όταν φορτώνεται Voice δεδομένα από αυτό το CD-ROM, βεβαιωθείτε ότι εγκαταστήσατε τα DIMM modules, επειδή τα Voice δεδομένα περιέχουν User κυματομορφές. Αν δεν εγκατασταθούν τα DIMM modules, εμφανίζεται ένα μήνυμα σφάλματος όταν προσπαθείτε να φορτώσετε ένα WAV αρχείο ή Voice δεδομένα από αυτό το CD-ROM.

- **Εργαλεία για το Modular Synthesis Plug-in σύστημα**

Αυτό το CD-ROM περιέχει μια ποικιλία εφαρμογών υπολογιστή, που συμπεριλαμβάνουν τον Voice Editor για την διόρθωση των Voices των προαιρετικών Plug-in καρτών.

Κύρια χαρακτηριστικά

- Μεγάλο εύρος **δυναμικών και αυθεντικών ήχων**. Χρησιμοποιήστε την **Category Search** λειτουργία για να καλέσετε γρήγορα τους ήχους που θέλετε, με βάση τον τύπο οργάνου (σελίδα 59).
- **Performance τρόπος** που σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε διαφορετικούς ήχους μαζί – σε διατάξεις ή σε χωρισμό του κλαβιέ (σελίδα 67).
- **Integrated Sampling Sequencer** – που συνδυάζει audio και MIDI εγγραφή (σελίδα 197).
 - Πλήρεις λειτουργίες **Sample εγγραφής και διόρθωσης** και μέχρι 512MB μνήμης δείγματος (με προαιρετικά DIMM modules) (σελίδα 341).
 - Ευρύτατη **συμβατότητα δεδομένων** που σας επιτρέπει να φορτώσετε AIFF και WAV αρχεία, όπως επίσης και δείγματα και program/voice δεδομένα από άλλα δημοφιλή samplers, όπως τα Yamaha A-series (σελίδα 111).
 - Εύκολη **Resampling** λειτουργία που σας επιτρέπει να δειγματίσετε κατευθείαν τον ήχο του MOTIF. Παίξτε τις μελωδίες, τα riffs και τους ρυθμούς σας – και χρησιμοποιήστε τα σαν δείγματα (σελίδα 111).
 - Μοναδική **Slice λειτουργία** που τεμαχίζει αυτόματα τους ρυθμούς και τα riffs σας σε ανεξάρτητα beats και νότες. Αυτό σας επιτρέπει να διαχειριστείτε τα συνθετικά μέρη από τις λούπες δείγματος σαν MIDI δεδομένα, και σας δίνει την δύναμη να αλλάξετε εύκολα tempo αλλά και ρυθμικό feel, χωρίς να παραμορφώσει ο τόνος ή η ηχητική ποιότητα (σελίδα 121).
- Εκτεταμένη **εμφέ επεξεργασία**, με Reverb (20 τύποι), Chorus (49 τύποι), οκτώ ξεχωριστά Insertion τμήματα που **καθένα έχει δύο τμήματα** (συνολικά 116 τύποι), Master Effect (8 τύποι) και ψηφιακό

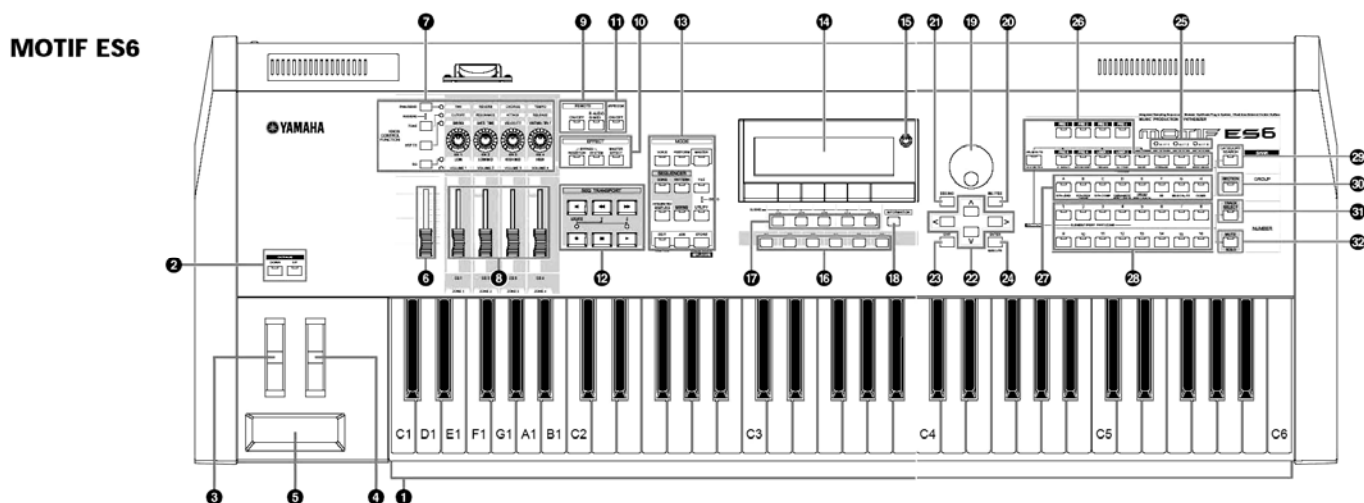
equalizer (Part EQ 3 περιοχών και Master EQ 5 περιοχών) (σελίδα 202).

- Ευρύτατος **real-time έλεγχος με τέσσερα κουμπιά και τέσσερα sliders** – που σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τα φίλτρα, τις στάθμες, τα εφφέ, το EQ και άλλα, καθώς παίζετε (σελίδα 48).
- Λειτουργίες του **Pattern τρόπου** που σας επιτρέπουν να κατασκευάσετε διαφορετικά ρυθμικά τμήματα και riffs σαν ανεξάρτητα στοιχεία – τα οποία μπορείτε εύκολα και αισθητικά να συνδυάσετε σε πραγματικό χρόνο για να δημιουργήσετε πλήρη ρυθμικά tracks (σελίδα 120).
- Πρόσθετα με το ότι μπορείτε να δημιουργήσετε User voices στον Voice τρόπο, μπορείτε να δημιουργήσετε ειδικά **Mixing voices** για Songs και Patterns. Αυτά τα voices μπορούν να διορθωθούν και να αποθηκευθούν στον Song/Pattern τρόπο, κάνοντας εξαιρετικά εύκολη και βολική την δημιουργία voices για χρήση με τα Songs και τα Patterns (σελίδα 119).
- Η εύχρηστη **Arpeggio** λειτουργία παίζει αυτόματα μια ποικιλία διαδοχικών φράσεων σε απόκριση των πλήκτρων που παίζετε. Αυτή η λειτουργία είναι ιδιαίτερα ισχυρή με drum voices – αφού σας επιτρέπει να καλέσετε εύκολα διάφορα ρυθμικά μοτίβα με το πάτημα ενός πλήκτρου, και παρέχει άμεση έμπνευση για την δημιουργία και το παίξιμο κομματιού. Όταν χρησιμοποιείται με κανονικά voices, η Arpeggio φράση αλλάζει αρμονικά και μελωδικά με τις συγχορδίες που παίζετε, δίνοντάς σας διαισθητικό έλεγχο στα μοτίβα καθώς συνθέτετε. Τα Arpeggios μπορούν να ενεργοποιηθούν όχι μόνο σε συνάρτηση με τα πλήκτρα που παίζετε αλλά και με το πόσο δυνατά τα παίζετε – για ακόμη μεγαλύτερη δύναμη στο παίξιμο (σελίδα 66).
- Αφού μαζέψετε όλα τα ηχητικά δείγματα, τις λούπες, τα MIDI δεδομένα και τα μοτίβα που χρειάζεστε για το κομμάτι σας, χρησιμοποιήστε το **Pattern Chain** για να διατάξετε τα κομμάτια σε πραγματικό χρόνο. Αυτή η προσέγγιση καθιστά πιο εύκολες παρά ποτέ τις μεγάλες ιδέες και τα εκπληκτικά κομμάτια (σελίδα 131).
- Το **Song Scene** είναι άλλο ένα πανίσχυρο εργαλείο που σας επιτρέπει να «φωτογραφήσετε» τις sequencer track ρυθμίσεις σας (όπως pan, ένταση, track mute και άλλα). Μετά, κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής ή της εγγραφής, απλά αλλάζετε μεταξύ των Scenes για άμεσες και δυναμικές αλλαγές (σελίδα 142).
- **Master τρόπος** – για χρήση του MOTIF ES σαν master keyboard controller (με ανεξάρτητες ζώνες) και για εύκολη αναδιαμόρφωση του οργάνου μεταξύ Voice/Performance παιξίματος και Song/Pattern παιξίματος σε ζωντανές εμφανίσεις (σελίδα 159).
- Εξαιρετικά **εύκολα κατανοητό interface** με κουμπιά λειτουργίας με δύο στρώσεις : [F1]-[F6] και [SF1]-[SF5] (σελίδα 45).
- **Remote Control** – για λειτουργία του αγαπημένου σας sequencing λογισμικού από τα κουμπιά πλαισίου. Κάντε mute στα tracks, ελέγξτε τα Play-Stop-Record, μιξάρετε MIDI και audio tracks (μέχρι 16) με τα κουμπιά και τα sliders αυτού του οργάνου, να κάνετε pan στα tracks, να ελέγξετε το EQ και να ρυθμίσετε τις εφφέ sends – όλα αυτά χωρίς να αγγίξετε το ποντίκι (σελίδα 170).

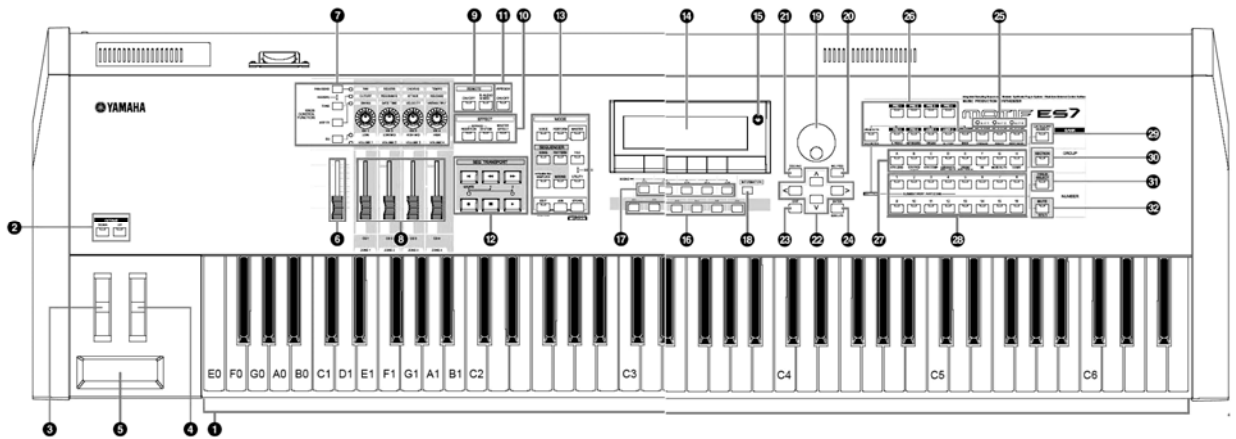
- Οι τρεις **Modular Synthesis Plug-in System** υποδοχές σας επιτρέπουν να αναβαθμίσετε το MOTIF ES σας με μια εντελώς νέο synthesizer ή μηχανή ηχητικής επεξεργασίας. Αυτές οι Plug-in κάρτες σας δίνουν περισσότερους ήχους, περισσότερα εφέ, περισσότερη πολυφωνία και περισσότερα μέρη οργάνου. Επιπλέον, ειδικοί Plug-in ήχοι έχουν ήδη προγραμματιστεί και αποθηκευθεί στο MOTIF ES, έτοιμοι να παιχτούν αμέσως μόλις εγκαταστήσετε την σωστή κάρτα (σελίδα 75).
- Ένα πλήρες πλαίσιο υποδοχών εισόδου/εξόδου παρέχει μέγιστη ευελιξία. Αυτές περιλαμβάνουν αναθέσιμες εξόδους, A/D εισόδους, MIDI, δύο USB υποδοχές και μια υποδοχή κάρτας μνήμης. Επιπλέον, μπορεί να εγκατασταθεί μια προαιρετική AIEB2 ή mLAN16E κάρτα. Το **mLAN interface** είναι ιδιαίτερα ισχυρό – καθιστώντας δυνατή την μεταφορά τόσο του ψηφιακού ήχου όσο και των MIDI δεδομένων μέσω ενός καλωδίου (σελίδα 38).
- Ο όργανο διαθέτει **δύο USB υποδοχές** – USB TO HOST για σύνδεση σε υπολογιστή και USB TO DEVICE για σύνδεση σε συσκευές αποθήκευσης, όπως ένας σκληρός δίσκος ή flash δίσκος (σελίδα 22).
- **Περιλαμβανόμενο λογισμικό** – το CD-ROM που συνοδεύει το όργανό σας (Tools for MOTIF ES) διαθέτει μια ποικιλία εύχρηστων και ισχυρών προγραμμάτων για την χρήση του MOTIF ES με έναν υπολογιστή. Αυτά περιλαμβάνουν τον **Voice Editor** που παρέχει ευρύτατες, εύκολες στην χρήση λειτουργίες διόρθωσης και παραμέτρους, και τον **Multi Part Editor** για διαισθητική διόρθωση των Song/Pattern Mixing παραμέτρων από την οθόνη του υπολογιστή σας (σελίδα 165).

Τα κουμπιά και οι υποδοχές

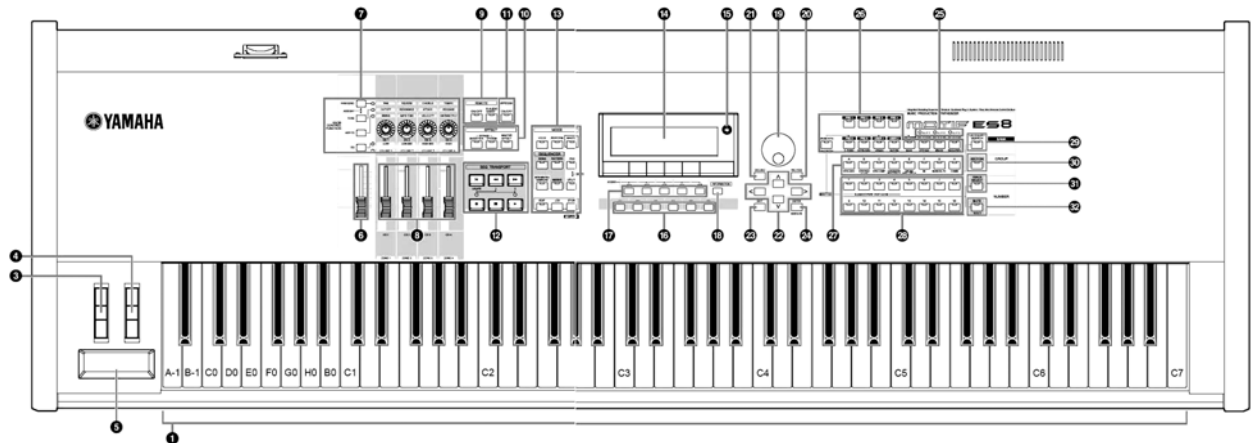
Εμπρός πλαίσιο



MOTIF ES7



MOTIF ES8



1 Κλαβιέ

Το MOTIF ES6 διαθέτει κλαβιέ 61 πλήκτρων, ενώ το MOTIF ES7 έχει 76 πλήκτρα και το MOTIF ES8 έχει 88 πλήκτρα. Όλα είναι εφοδιασμένα με touch response λειτουργία (initial touch και aftertouch). Με το initial touch, το όργανο αισθάνεται το πόσο δυνατά ή απαλά παίζετε τα πλήκτρα και χρησιμοποιεί την δύναμη του παιξίματος για να επηρεάσει τον ήχο με διάφορους τρόπους, σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο ήχο. Με το aftertouch, το όργανο αισθάνεται πόση πίεση εφαρμόζετε στα πλήκτρα καθώς παίζετε και χρησιμοποιεί αυτήν την πίεση για να επηρεάσει τον ήχο με διάφορους τρόπους, σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο ήχο. Επιπλέον, οποιαδήποτε ποικιλία λειτουργιών μπορεί να ανατεθεί στο aftertouch για κάθε ήχο.

2 Κουμπιά OCTAVE [UP] και [DOWN] (σελίδα 62)

Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπιά για να αλλάξετε το εύρος νότας του κλαβιέ. Για να επαναφέρετε την κανονική ρύθμιση οκτάβας, πατήστε ταυτόχρονα και τα δύο κουμπιά.

- Εξαιτίας του εκτεταμένου του κλαβιέ, το MOTIF ES8 δεν έχει OCTAVE κουμπιά.

3 Pitch Bend ρόδα (σελίδα 64)

Ελέγχει το pitch bend εφφέ. Μπορείτε επίσης να αναθέσετε άλλες λειτουργίες σε αυτόν τον controller.

4 Modulation ρόδα (σελίδα 64)

Ελέγχει το modulation εφφέ. Μπορείτε επίσης να αναθέσετε άλλες λειτουργίες σε αυτόν τον controller.

5 **Ribbon controller (σελίδα 64)**

Αυτός ο controller είναι touch sensitive και ελέγχεται με την κίνηση των δακτύλων σας στην επιφάνειά του. Μπορείτε επίσης να αναθέσετε άλλες λειτουργίες σε αυτόν τον controller.

6 **MASTER VOLUME**

Ρυθμίζει την ένταση του συνολικού ήχου, όπως βγαίνει από τις OUTPUT L/MONO και R υποδοχές του πίσω πλαισίου όπως επίσης και από την PHONES υποδοχή.

7 **Τέσσερα KNOB CONTROL FUNCTION κουμπιά και τέσσερα κουμπιά (σελίδα 48)**

Αυτά τα τέσσερα κουμπιά πολλών χρήσεων σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους του τρέχοντος Voice. Χρησιμοποιήστε τα [KNOB CONTROL FUNCTION] κουμπιά για να αλλάξετε την παράμετρο που ορίζετε για τα κουμπιά. Το αντίστοιχο LED ανάβει για να δείξει ποια ομάδα παραμέτρων είναι ενεργή.

8 **[CS1]-[CS4] (Control Slider) (σελίδα 49)**

Αυτά τα sliders ελέγχουν την ένταση των τεσσάρων elements τα οποία δημιουργούν ένα Normal Voice στον Voice ην ένταση των τεσσάρων μερών στον Performance τρόπο, την ένταση των τεσσάρων μερών συμπεριλαμβανομένου του τρέχοντος μέρους στον Song/Pattern τρόπο και την ένταση των τεσσάρων ζωνών στον Master τρόπο.

- Αν όλα τα Control Sliders τεθούν στο ελάχιστο, μπορεί να μην ακούτε οποιονδήποτε ήχο από το όργανο. Ακόμη και όταν παίζετε στο κλαβιέ ή ένα Song/Pattern. Σε αυτήν την περίπτωση, ανεβάστε όλα τα sliders σε μια κατάλληλη στάθμη.
- Το [MASTER VOLUME] slider ρυθμίζει την στάθμη εξόδου από αυτό το όργανο. Από την άλλη μεριά, το Control Slider ρυθμίζει την τιμή της MIDI έντασης για το αντίστοιχο element ή μέρος.

9 **Κουμπιά REMOTE (σελίδα 170)**

Ο Remote τρόπος σας επιτρέπει να ελέγχετε sequencer λογισμικό στον υπολογιστή σας από τα κουμπιά πλαισίου του οργάνου. Ενεργοποιήστε το [ON/OFF] κουμπί για να μπειτε στον Remote τρόπο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [R-AUDIO/G-MIDI] κουμπί για να εναλλάσσετε τον έλεγχο μεταξύ των audio tracks (κόκκινο λαμπάκι) και των MIDI tracks (πράσινο λαμπάκι), όταν το Mode A ή B έχει τεθεί στο “General” ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE).

- Όταν ρυθμίσετε την MIDI IN/OUT παράμετρο στο “MIDI” ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHERS) ή ρυθμίσετε τόσο το Mode A όσο και το Mode B στο “off” ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE), δεν μπορείτε να μπειτε στον Remote τρόπο ακόμη και πατώντας το REMOTE [ON/OFF] κουμπί. Ρυθμίστε αυτές τις παραμέτρους στις κατάλληλες τιμές (σελίδα 171) και μετά μπειτε στον Remote τρόπο.

10 **Κουμπιά EFFECT (σελίδα 202)**

Το εκτεταμένο εφφέ τμήμα του οργάνου παρέχει Insertion εφφέ (οκτώ ομάδες, με δύο εφφέ μονάδες ανά ομάδα), System εφφέ (Reverb και Chorus) και Master εφφέ. Τα εφφέ μπορούν να εφαρμοστούν στα voices που παίζονται στο κλαβιέ και στην αναπαραγωγή Song/Pattern. Αυτά τα τρία κουμπιά σας

επιτρέπουν να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε τα αντίστοιχα Effect τμήματα (όπως είναι τυπωμένα στο πλαίσιο) με ένα απλό άγγιγμα.

Να θυμάστε ότι τα [INSERTION] και [SYSTEM] κουμπιά είναι διακόπτες παράκαμψης, ενώ το [MASTER EFFECT] κουμπί είναι on/off διακόπτης. Η διάκριση είναι σημαντική – όταν το λαμπάκι του [INSERTION] ή του [SYSTEM] κουμπιού είναι αναμμένο, το εφέ είναι κλειστό (παρακάμπτεται). Το [MASTER EFFECT] κουμπί είναι το αντίθετο, όταν το λαμπάκι είναι αναμμένο, το Master εφέ είναι ενεργό. Επίσης, για πρόσβαση στην οθόνη της Master εφέ ρύθμισης, πατήστε και κρατήστε πατημένο το [MASTER EFFECT] κουμπί για ένα-δύο δευτερόλεπτα/

11 Κουμπί [ARPEGGIO ON/OFF] (σελίδα 66)

Πατήστε αυτό το κουμπί για να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε την αναπαραγωγή του Arpeggio για κάθε Voice, Performance, Song ή Pattern. Ωστόσο, αν ο Arpeggio Switch του επιλεγμένου μέρους έχει τεθεί στο off στον Performance/Song/Pattern τρόπο, το πάτημα αυτού του κουμπιού δεν έχει αποτέλεσμα.

12 Κουμπιά SEQ TRANSPORT (σελίδα 54)

Αυτά τα κουμπιά ελέγχουν την εγγραφή και αναπαραγωγή των Song/Pattern sequence δεδομένων.

Κουμπί ["] (Top)

Επιστρέφει άμεσα στην αρχή του τρέχοντος κομματιού ή pattern (δηλ., στο πρώτο beat του πρώτου μέτρου).

Κουμπί [°] (Reverse)

Πατήστε γρήγορα για να μετακινήσετε ένα μέτρο προς τα πίσω κάθε φορά ή κρατήστε το πατημένο για συνεχή μετακίνηση προς τα πίσω.

Κουμπί [±] (Forward)

Πατήστε γρήγορα για να μετακινήσετε ένα μέτρο προς τα εμπρός κάθε φορά ή κρατήστε το πατημένο για συνεχή μετακίνηση προς τα εμπρός.

Κουμπί [●] (Record)

Πατήστε το για να ενεργοποιήσετε την εγγραφή (song ή pattern φράση). (Ο δείκτης ανάβει).

Κουμπί [■] (Stop)

Πατήστε το για να σταματήσει η εγγραφή ή η αναπαραγωγή.

Κουμπί [▶] (Play)

Πατήστε το για να ξεκινήσει η αναπαραγωγή από το τρέχον σημείο του κομματιού ή του pattern. Κατά την διάρκεια της εγγραφής ή της αναπαραγωγής, ο δείκτης αναβοσβήνει στο τρέχον tempo.

13 Κουμπιά MODE (σελίδα 43)

Αυτά τα κουμπιά επιλέγουν τους τρόπους λειτουργίας (π.χ. Voice τρόπος).

14 LCD οθόνη

Η μεγάλη φωτιζόμενη LCD δείχνει τις παραμέτρους και τις τιμές που είναι σχετικές με την

τρέχουσα επιλεγμένη λειτουργία ή τρόπο.

15 Κοντράστ οθόνης (σελίδα 42)

Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να ρυθμίσετε την LCD οθόνη για καλύτερη ευκρίνεια.

16 Κουμπιά [F1]-[F6] (Function) (σελίδα 45)

Αυτά τα κουμπιά, που βρίσκονται κατευθείαν κάτω από την LCD οθόνη, καλούν τις αντίστοιχες λειτουργίες που εμφανίζονται στην οθόνη. Στην οθόνη ιεραρχικά, αυτά οι λειτουργίες [F] κατατάσσονται ακριβώς κάτω από τους τρόπους.

17 Κουμπιά [SF1]-[SF5] (Sub Function) (σελίδα 46)

Αυτά τα κουμπιά, που βρίσκονται ακριβώς κάτω από την LCD οθόνη, καλούν τις αντίστοιχες υπο-λειτουργίες που δείχνονται στην οθόνη. Στην οθόνη ιεραρχικά, αυτές οι υπο-λειτουργίες [SF] κατατάσσονται ακριβώς κάτω από τις λειτουργίες [F].

Αυτά τα κουμπιά μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για αποθήκευση/ανάκληση του Arpeggio τύπου σε κάθε Play και Song/Pattern record τρόπο. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για αποθήκευση/ανάκληση της Song Scene (σελίδα 142) στους Song Play/Song Record/Pattern Chain Record τρόπους.

18 Κουμπί [INFORMATION] (σελίδα 51)

Για ανάκληση μια ειδικής λειτουργίας «βοήθειας» που δείχνει πληροφορίες σχετικά με τον τρέχοντα επιλεγμένο τρόπο. Μπορείτε να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη πατώντας πάλι αυτό το κουμπί ή πατώντας οποιοδήποτε άλλο κουμπί.

Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη οθόνη, αυτό το κουμπί μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την κλήση ενός παραθύρου για την εισαγωγή χαρακτήρων (σελίδα 53), για την εισαγωγή αριθμών (σελίδα 47), για την επιλογή μήκους νότας (σελίδα 48) ή για την επιλογή πλήκτρων ή ονομάτων νότας (σελίδα 52).

19 Data ρόδα (σελίδα 47)

Για την διόρθωση της τρέχουσας επιλεγμένης παραμέτρου. Για να αυξήσετε την τιμή, γυρίστε την ρόδα προς τα δεξιά και για να μειώσετε την τιμή, γυρίστε την ρόδα προς τα αριστερά. Αν επιλεγεί μια παράμετρος με μεγάλο εύρος τιμών, μπορείτε να αλλάξετε πολύ την τιμή γυρίζοντας γρήγορα την ρόδα.

20 Κουμπί [INC/YES] (σελίδα 47)

Για την αύξηση της τιμής της τρέχουσας επιλεγμένης παραμέτρου. Επίσης, χρησιμοποιήστε το για να εκτελέσετε μια Job ή μια Store διαδικασία.

21 Κουμπί [DEC/NO] (σελίδα 47)

Για την μείωση της τιμής της τρέχουσας επιλεγμένης παραμέτρου. Επίσης, χρησιμοποιήστε το για να εκτελέσετε μια Job ή μια Store διαδικασία.

- Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά για να μετακινηθείτε γρήγορα μέσα στις τιμές παραμέτρου με βήματα 10 μονάδων, ειδικές σε εκείνες που έχουν

μεγάλο εύρος. Απλά, κρατήστε πατημένο ένα από τα κουμπιά (προς την κατεύθυνση που θέλετε να μετακινηθείτε) και ταυτόχρονα πατήστε το άλλο. Για παράδειγμα, για να μετακινηθείτε προς την θετική κατεύθυνση, κρατήστε πατημένο το κουμπί [INC/YES] και πατήστε το [DEC/NO].

22 Κέρσορ κουμπιά (σελίδα 47)

Τα κέρσορ κουμπιά μετακινούν τον κέρσορα μέσα στην LCD οθόνη, τονίζοντας και επιλέγοντας τις διάφορες παραμέτρους.

23 Κουμπί [EXIT] (σελίδα 45)

Τα menus και οι οθόνες αυτού του synthesizer είναι οργανωμένα σύμφωνα με μια ιεραρχική δομή. Πατήστε αυτό το κουμπί για να βγείτε από την τρέχουσα οθόνη και να επιστρέψετε στο προηγούμενο επίπεδο ιεραρχίας.

24 Κουμπί [ENTER]

Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να εκτελέσετε μια Job ή Store διαδικασία. Επίσης, χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να εισάγετε έναν αριθμό όταν επιλέγετε μια Memory ή Bank για Voice ή Performance. Στον File τρόπο, χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να μετακινηθείτε στο αμέσως χαμηλότερο επίπεδο στον επιλεγμένο κατάλογο.

25 SLOT 1-3 λαμπάκια (σελίδα 339)

Αυτά τα τρία λαμπάκια δείχνουν την κατάσταση εγκατάστασης των Plug-in καρτών.

Αν η Plug-in κάρτα έχει εγκατασταθεί σωστά, θα ανάβει το αντίστοιχο SLOT λαμπάκι.

- Η Vocal Harmony Plug-in κάρτα (PLG100-VH) μπορεί να εγκατασταθεί μόνο στην υποδοχή 1. Δεν μπορεί να εγκατασταθεί στις υποδοχές 2 ή 3.
- Η Multi part Plug-in κάρτα (PLG100-XG) μπορεί να εγκατασταθεί μόνο στην υποδοχή 3. Δεν μπορεί να εγκατασταθεί στην υποδοχή 1 ή 2.

26 Κουμπιά BANK (σελίδα 59)

Κάθε κουμπί επιλέγει μια Voice ή Performance Bank. Όταν είναι ενεργό το [CATEGORY SEARCH] κουμπί, αυτά τα κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή της επιθυμητής κατηγορίας (τυπωμένη κάτω από κάθε κουμπί). Όταν το [SECTION] κουμπί είναι ενεργό στον Pattern τρόπο, αυτά τα κουμπιά χρησιμοποιούνται για την επιλογή του επιθυμητού τμήματος.

27 Κουμπιά GROUP [A]-[H] (σελίδα 46)

Κάθε κουμπί επιλέγει ένα Voice ή Performance Group. Όταν είναι ενεργό το [CATEGORY SEARCH] κουμπί, αυτά τα κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή της επιθυμητής κατηγορίας (τυπωμένη κάτω από κάθε κουμπί). Όταν το [SECTION] κουμπί είναι ενεργό στον Pattern τρόπο, αυτά τα κουμπιά χρησιμοποιούνται για την επιλογή του επιθυμητού τμήματος.

28 Κουμπιά NUMBER [1]-[16] (σελίδα 46)

Η χρήση αυτών των κουμπιών διαφέρει σε συνάρτηση με την on/off κατάσταση των [TRACK SELECT] και [MUTE] κουμπιών.

29 Κουμπί [CATEGORY SEARCH] (σελίδα 60)

Όταν αυτό το κουμπί είναι ενεργό στον Performance τρόπο, η χαμηλότερη σειρά των [BANK] κουμπιών (με τις ετικέτες A.PIANO-REED/PIPE κάτω από τα κουμπιά) και τα [GROUP] κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή Performance κατηγορίας.

Όταν αυτό το κουμπί είναι ενεργό σε άλλο τρόπο, η χαμηλότερη σειρά των [BANK] κουμπιών (με τις ετικέτες A.PIANO-REED/PIPE κάτω από τα κουμπιά) και τα [GROUP] κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή Voice κατηγορίας.

30 Κουμπί [SECTION] (σελίδα 55)

Όταν αυτό το κουμπί είναι ενεργό στον Pattern τρόπο, τα κουμπιά GROUP [A]-[H] μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή Pattern τμημάτων A-H και τα κουμπιά [PRE5]-[PLG3] των BANK κουμπιών μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή Pattern τμημάτων I-P.

31 Κουμπί [TRACK SELECT] (σελίδα 58)

Ενεργοποιώντας αυτό το κουμπί στον Song/Pattern τρόπο, ενεργοποιούνται τα κουμπιά NUMBER [1]-[16] για την επιλογή των αντίστοιχων Song/Pattern tracks. Η on/off κατάσταση αυτού του κουμπιού επηρεάζει τα κουμπιά NUMBER [1]-[16] με διάφορους τρόπους, σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τρόπο.

32 Κουμπί [MUTE] (σελίδα 56)

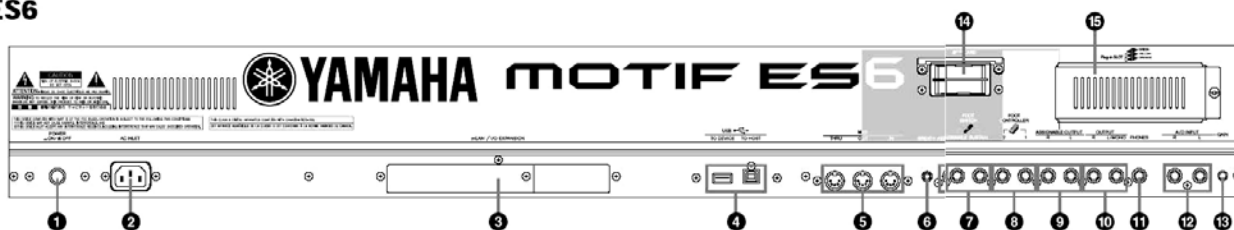
Ενεργοποιώντας αυτό το κουμπί στον Song/Pattern τρόπο, ενεργοποιούνται τα κουμπιά NUMBER [1]-[16] για να γίνουν mute τα αντίστοιχα Song/Pattern tracks.

Πατήστε ένα από τα NUMBER [1]-[16] κουμπιά ενώ έχετε πατημένο αυτό το κουμπί για να κάνετε solo το αντίστοιχο track του τρέχοντος επιλεγμένου Song/Pattern.

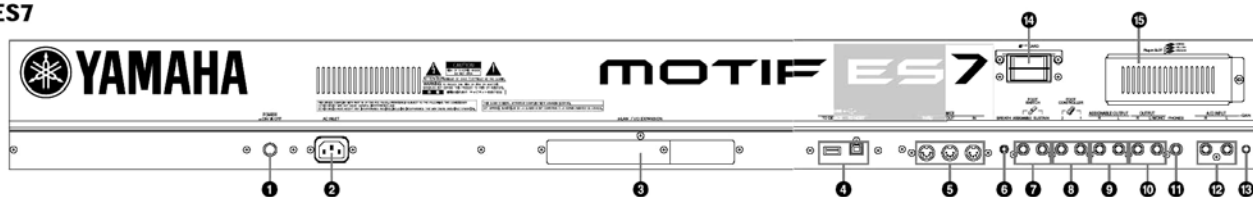
Η on/off κατάσταση αυτού του κουμπιού επηρεάζει τα NUMBER [1]-[16] κουμπιά με διάφορους τρόπους, σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τρόπο.

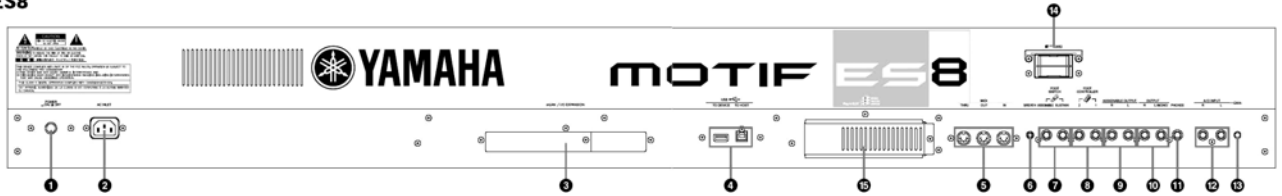
Πίσω πλαίσιο

MOTIF ES6



MOTIF ES7





1 Διακόπτης POWER (σελίδα 41)

Πατήστε τον για να ανοίξετε ή να κλείσετε την τροφοδοσία.

2 AC INLET (υποδοχή καλωδίου τροφοδοσίας) (σελίδα 18)

Βεβαιωθείτε ότι συνδέσατε το καλώδιο τροφοδοσίας σε αυτήν την υποδοχή πριν συνδέσετε το καλώδιο στην πρίζα.

Χρησιμοποιείτε μόνο το καλώδιο τροφοδοσίας που παρέχεται με το όργανο. Αν το καλώδιο χαθεί ή καταστραφεί και χρειάζεται αντικατάσταση, επικοινωνήστε με τον προμηθευτή σας.

3 Κάλυμμα MLAN κάρτας επέκτασης (mLAN16E) ή I/O κάρτας επέκτασης (AIEB2) (σελίδα 17)

Είτε η mLAN κάρτα επέκτασης (mLAN16E) είτε η I/O κάρτα επέκτασης (AIEB2) που πωλούνται ξεχωριστά, μπορούν να εγκατασταθούν σε αυτό το όργανο. Με την mLAN16E κάρτα, μπορείτε εύκολα και γρήγορα να συνδέσετε το MOTIF ES σας σε άλλα όργανα ή συσκευές που είναι συμβατά με mLAN.

Η AIEB2 κάρτα σας δίνει πρόσθετες ψηφιακές I/O επιλογές, που διαθέτουν τόσο optical όσο και coaxial υποδοχές. Επιπλέον, η κάρτα περιλαμβάνει επίσης τρία stereo ASSIGNABLE OUTPUT ζευγάρια (έξι αναλογικές υποδοχές).

4 Υποδοχές USB (σελίδα 22)

Αυτό το όργανο είναι εφοδιασμένο με δύο τύπους USB υποδοχών στο πίσω πλαίσιο – USB TO HOST και USB TO DEVICE. Η USB TO HOST υποδοχή χρησιμοποιείται για την σύνδεση του οργάνου σε υπολογιστή μέσω USB καλωδίου. Η USB σύνδεση μεταξύ του οργάνου και του υπολογιστή μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για την μεταφορά MIDI δεδομένων. Δεν μπορούν να μεταφερθούν audio δεδομένα μέσω USB. Η USB TO DEVICE υποδοχή χρησιμοποιείται για την σύνδεση του οργάνου σε μια USB συσκευή αποθήκευσης (σκληρός δίσκος, CD-ROM drive, MO drive, flash δίσκος, κ.λ.π.) μέσω USB καλωδίου. Αυτό σας επιτρέπει να σώσετε τα δεδομένα που δημιουργήσατε στο όργανο σε μια εξωτερική USB συσκευή και να φορτώσετε τα δεδομένα από την εξωτερική USB συσκευή αποθήκευσης στο όργανο. Οι διαδικασίες Save/Load μπορούν να εκτελεστούν στον File τρόπο.

Το USB είναι σύντμηση των λέξεων Universal Serial Bus. Είναι ένα σειριακό interface για την σύνδεση ενός υπολογιστή με περιφερειακές συσκευές και καθιστά ταχύτερη την μεταφορά δεδομένων σε σχέση με τις συνδέσεις της συμβατής σειριακής θύρας.

5 Υποδοχές MIDI IN/OUT/THRU (σελίδα 31)

Η MIDI IN είναι για την λήψη ελέγχου ή δεδομένων παιχνίματος από άλλη MIDI συσκευή, όπως ένα εξωτερικό sequencer.

Η MIDI THRU είναι απλά για την αναμετάδοση των MIDI δεδομένων που λαμβάνονται (μέσω MIDI IN) στις συνδεδεμένες συσκευές, επιτρέποντας την εύκολη αλυσιδωτή σύνδεση πρόσθετων MIDI οργάνων.

Η MIDI OUT είναι για την μετάδοση ελέγχου, δεδομένων παιξίματος και αναπαραγωγής από το MOTIF σε άλλη MIDI συσκευή, όπως ένα εξωτερικό sequencer.

6 Υποδοχή BREATH Controller (σελίδα 40)

Εδώ συνδέστε έναν προαιρετικό Yamaha BC3 Breath Controller για να έχετε την δυνατότητα εκφραστικού ελέγχου με την αναπνοή.

7 Υποδοχές FOOT SWITCH (σελίδα 40)

Για την σύνδεση των προαιρετικών FC4 ή FC5 ποδοδιακοπών.

Όταν συνδέσετε στην SUSTAIN υποδοχή, ο ποδοδιακόπτης ελέγχει το sustain. Όταν συνδέσετε στο ASSIGNABLE, μπορεί να ελέγχει κάποιες από τις διάφορες αναθέσιμες λειτουργίες.

8 Υποδοχές FOOT CONTROLLER (σελίδα 41)

Για την σύνδεση προαιρετικών foot controllers (FC7, κ.λ.π.).

Κάθε υποδοχή σας επιτρέπει να ελέγχετε συνεχώς μία από τις διάφορες αναθέσιμες λειτουργίες – όπως volume, tone, pitch ή άλλες παραμέτρους του ήχου.

9 Υποδοχές ASSIGNABLE OUT L και R (σελίδα 26)

Τα line level ηχητικά σήματα βγαίνουν από το όργανο μέσω αυτών των phone υποδοχών (1/4” μονοφωνικό phone βύσμα).

Αυτές οι έξοδοι είναι ανεξάρτητες από την κύρια έξοδο (στις L/MONO και R υποδοχές παρακάτω) και μπορούν ελεύθερα να ανατεθούν σε οποιοδήποτε από τα Drum Voice πλήκτρα ή τα Parts. Αυτό σας επιτρέπει να στείλετε ειδικά Voices ή ήχους για επεξεργασία με την αγαπημένη σας εξωτερική εφέ μονάδα.

Τα μέρη που μπορούν να ανατεθούν σε αυτές τις υποδοχές είναι τα ακόλουθα :

- Drum Voice πλήκτρο στο οποίο έχει ανατεθεί το drum/percussion όργανο
- Οποιοδήποτε μέρος ενός Performance (συμπεριλαμβανομένου του Audio Input μέρους)
- Οποιοδήποτε μέρος ενός Song (συμπεριλαμβανομένου του Audio Input μέρους)
- Οποιοδήποτε μέρος ενός Pattern (συμπεριλαμβανομένου του Audio Input μέρους)

10 Υποδοχές OUTPUT L/MONO και R (σελίδα 26)

Τα line level ηχητικά σήματα βγαίνουν μέσω αυτών των phone υποδοχών. Για μονοφωνική έξοδο, χρησιμοποιήστε μόνο την L/MONO υποδοχή.

11 Υποδοχή PHONES (σελίδα 26)

Για την σύνδεση ενός ζευγαριού stereo ακουστικών.

12 Υποδοχές A/D INPUT (σελίδα 29)

Τα εξωτερικά ηχητικά σήματα μπορούν να εισέλθουν μέσω αυτών των phone υποδοχών (1/4” μονοφωνικό phone βύσμα).

Διάφορες συσκευές όπως μικρόφωνο, κιθάρα, μπάσο, CD player, synthesizer μπορούν να συνδεθούν σε αυτές τις υποδοχές και το ηχητικό τους σήμα εισόδου μπορεί να ακούγεται σαν το AUDIO IN μέρος του performance, Song ή Pattern.

Στον Sampling τρόπο, αυτές οι υποδοχές χρησιμοποιούνται για να ληφθούν τα ηχητικά δεδομένα σαν δείγματα. Για stereo σήματα (όπως αυτά από ηχητική συσκευή), χρησιμοποιήστε και τις δύο υποδοχές. Για μονοφωνικά σήματα (όπως αυτά από μικρόφωνο ή κιθάρα), χρησιμοποιήστε μόνο την L υποδοχή.

13 Κουμπί GAIN (σελίδα 75)

Για την ρύθμιση του gain εισόδου του ήχου στις A/D INPUT υποδοχές. Σε συνάρτηση με την συνδεδεμένη συσκευή (μικρόφωνο, CD player, κ.λ.π.), μπορεί να χρειαστεί να το ρυθμίσετε για καλύτερη στάθμη.

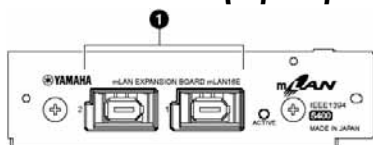
14 CARD (υποδοχή κάρτας) (σελίδα 19)

Εδώ τοποθετήστε μια SmartMedia (μνήμη) κάρτα για την μεταφορά διαφόρων δεδομένων σε/από το όργανο. Διαβάστε προσεκτικά τις προφυλάξεις στην χρήση μιας SmartMedia (σελίδα 21).

15 Κάλυμμα Plug-in κάρτας (σελίδα 338)

Συνδέοντας μια προαιρετική Plug-in κάρτα σε αυτό το όργανο μπορείτε να επεκτείνετε σε μεγάλο βαθμό την ηχητική παλέτα του οργάνου. Στο πίσω πλαίσιο μπορείτε να συνδέσετε μέχρι τρεις κάρτες.

■ Όταν συνδεθεί η προαιρετική mLAN16E :

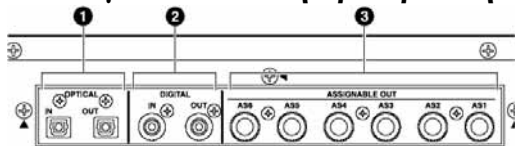


1 mLAN (IEEE1394) υποδοχή 1, 2

Για την σύνδεση mLAN συσκευών ή συσκευών συμβατών με IEEE1394 μέσω προτύπων IEEE1394 (6-pin) καλωδίων.

- Η ψηφιακή ηχητική έξοδος μέσω της mLAN υποδοχής είναι σταθερή σε ανάλυση των 24 bit/44.1 kHz.

■ Όταν εγκατασταθεί η προαιρετική AIEB2 :



1 OPTICAL IN, OUT υποδοχές (σελίδες 29, 30)

Χρησιμοποιήστε αυτές τις υποδοχές για την είσοδο ή την έξοδο ψηφιακών σημάτων μέσω optical-fiber καλωδίου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την OPTICAL IN για να γράψετε ένα ψηφιακό σήμα στις συχνότητες των 48kHz, 44.1kHz ή 32kHz. Η OPTICAL OUT υποδοχή βγάζει ένα ψηφιακό σήμα των 44.1 kHz.

2 DIGITAL IN, OUT υποδοχές (σελίδες 29, 30)

Χρησιμοποιήστε αυτές τις υποδοχές για την είσοδο ή την έξοδο ψηφιακών σημάτων μέσω coaxial

(RCA-pin) καλωδίου. Το φορμάτ του ψηφιακού σήματος είναι CD/DAT (S/P DIF). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την DIGITAL IN υποδοχή για να γράψετε ένα ψηφιακό σήμα στις συχνότητες των 48kHz, 44.1kHz ή 32kHz. Η DIGITAL OUT υποδοχή βγάζει ένα ψηφιακό σήμα των 44.1 kHz.

3 ASSIGNABLE OUT υποδοχές (AS1 – AS6) (σελίδα 26)

Τα line level ηχητικά σήματα βγαίνουν από το όργανο μέσω αυτών των phone υποδοχών (1/4” μονοφωνικό phone βύσμα).

Αυτές οι έξοδοι είναι ανεξάρτητες από την κύρια έξοδο (στις L/MONO και R υποδοχές παρακάτω) και μπορούν ελεύθερα να ανατεθούν σε οποιοδήποτε από τα Drum Voice πλήκτρα ή τα Parts. Αυτό σας επιτρέπει να στείλετε ειδικά Voices ή ήχους για επεξεργασία με την αγαπημένη σας εξωτερική εφέ μονάδα.

Τα μέρη που μπορούν να ανατεθούν σε αυτές τις υποδοχές είναι τα ακόλουθα :

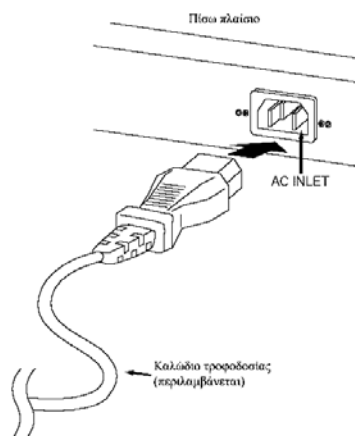
- Drum Voice πλήκτρο στο οποίο έχει ανατεθεί το drum/percussion όργανο
- Οποιοδήποτε μέρος ενός Performance (συμπεριλαμβανομένου του Audio Input μέρους)
- Οποιοδήποτε μέρος ενός Song (συμπεριλαμβανομένου του Audio Input μέρους)
- Οποιοδήποτε μέρος ενός Pattern (συμπεριλαμβανομένου του Audio Input μέρους)
- Η ψηφιακή ηχητική έξοδος μέσω της OPTICAL OUT υποδοχής ή της DIGITAL OUT υποδοχής μπορεί να αλλάξει μεταξύ των 20-bit και των 24-bit ανάλυσης στην [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT οθόνη. Ωστόσο, η συχνότητα είναι σταθερή στα 44.1 kHz.

Διαμόρφωση

Διαβάστε προσεκτικά αυτό το κεφάλαιο πριν χρησιμοποιήσετε το καινούριο σας MOTIF ES.

Αυτό το κεφάλαιο εξηγεί πώς να συνδέσετε το MOTIF ES σας σε μια πρίζα, σε εξωτερικές ηχητικές και MIDI συσκευές και σε υπολογιστή. Ανοίξτε το MOTIF ES μόνο μετά την ολοκλήρωση όλων των απαραίτητων συνδέσεων (σελίδα 41).

Τροφοδοσία



- 1 βεβαιωθείτε ότι ο διακόπτης POWER στο MOTIF ES έχει τεθεί στο OFF.
- 2 Συνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας στην AC INLET στο πίσω μέρος του οργάνου.
- 3 Συνδέστε το άλλο άκρο του καλωδίου τροφοδοσίας σε μια πρίζα. Βεβαιωθείτε ότι το MOTIF ES πληροί τις απαιτήσεις ρεύματος για την χώρα σας όπου και χρησιμοποιείται.

ΠΡΟΣΟΧΗ !

- Βεβαιωθείτε ότι το MOTIF ES είναι ρυθμισμένο για το ρεύμα του τόπου όπου θα χρησιμοποιηθεί

(αναφέρεται στο πίσω πλαίσιο). Συνδέοντας την μονάδα σε λάθος τροφοδοσία μπορεί να προκληθεί σοβαρή βλάβη στο εσωτερικό κύκλωμα και πιθανώς ηλεκτροπληξία.

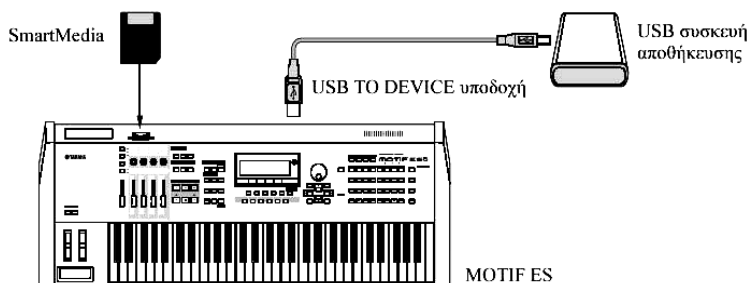
- Χρησιμοποιήστε μόνο το καλώδιο τροφοδοσίας που παρέχεται με το MOTIF ES. Αν το καλώδιο χαθεί ή υποστεί ζημιά και χρειάζεται να αντικατασταθεί, επικοινωνήστε με τον προμηθευτή σας. Η χρήση μη κατάλληλου ανταλλακτικού μπορεί να προκαλέσει φωτιά και ηλεκτροπληξία.
- Ο τύπος του καλωδίου που παρέχεται μαζί με το MOTIF ES μπορεί να διαφέρει σε συνάρτηση με την χώρα στην οποία αγοράστηκε (μπορεί να παρέχεται μια Τρίτη ακίδα για γείωση). Λανθασμένη σύνδεση του αγωγού γείωσης μπορεί να δημιουργήσει κίνδυνο ηλεκτροπληξίας. Μην τροποποιείτε το βύσμα που παρέχεται με το MOTIF ES. Αν το βύσμα δεν μπαίνει στην πρίζα, καλέστε ηλεκτρολόγο για να αντικαταστήσει την πρίζα. Μην χρησιμοποιείτε αντάπτορα πρίζας που μπορεί να καταργήσει τον αγωγή γείωσης.

Σχετικά με την αποθήκευση δεδομένων στις SmartMedia κάρτες και τις USB συσκευές αποθήκευσης

Αφού κάνετε μουσική με αυτό το όργανο, θα δημιουργήσετε μια μεγάλη ποικιλία δεδομένων – όπως προσαρμοσμένα Voice δεδομένα (που συμπεριλαμβάνουν Voices, Performances, κ.λ.π.), MIDI sequence δεδομένα (Song, Patterns, Arpeggios) και δεδομένα κυματομορφής (με την Sampling λειτουργία).

Φυσικά, θα θέλετε να αποθηκεύσετε αυτά τα δεδομένα για να τα φυλάξετε και για μελλοντική χρήση, και το όργανο είναι εφοδιασμένο με μια ποικιλία επιλογών αποθήκευσης. Μπορείτε να σώσετε τα δεδομένα σας σε SmartMedia κάρτα (που τοποθετείται στην Card υποδοχή) ή σε μια USB συσκευή αποθήκευσης (που συνδέετε στην USB TO DEVICE υποδοχή). Για να ανακαλέσετε αυτά τα δεδομένα, χρησιμοποιήστε την Load λειτουργία. (Οι διαδικασίες Load και Save γίνονται στον File τρόπο, δείτε στην σελίδα 317).

Να θυμάστε ότι συγκεκριμένοι τύποι δεδομένων χάνονται όταν κλείσετε την τροφοδοσία και πρέπει να σωθούν σωστά. Επίσης να θυμάστε ότι αφού υπάρχουν μερικές επιλογές αποθήκευσης (που συμπεριλαμβάνουν SmartMedia, κάρτα, σκληρό δίσκο, flash δίσκο, κ.λ.π.), πρέπει να έχετε πάντοτε φορμαρισμένο το σωστό μέσο και έτοιμο πριν αρχίσετε να δημιουργείτε ή να διορθώνετε δεδομένα.



- Η Save/Load διαδικασία στον File τρόπο μπορεί να εκτελεστεί μεταξύ της SmartMedia κάρτας που τοποθετείται στην CARD υποδοχή στο πίσω μέρος και το όργανο, ή μεταξύ της USB συσκευής αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή και το όργανο. Να θυμάστε ότι η

Save/Load διαδικασία στον File τρόπο δεν μπορεί να εκτελεστεί ανάμεσα στην SmartMedia κάρτα που τοποθετείται στην CARD υποδοχή στο πίσω πλαίσιο και την USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή. Εν συντομία, τα δεδομένα μπορούν να σωθούν/φορτωθούν μεταξύ του μέσου αποθήκευσης και του οργάνου αλλά όχι μεταξύ δύο συσκευών αποθήκευσης.

Δεδομένα που χάνονται και δεδομένα που διατηρούνται όταν κλείσει η τροφοδοσία

Ο παρακάτω πίνακας καταγράφει τους τύπους δεδομένων που μπορείτε να δημιουργήσετε στο όργανο και τις εσωτερικές θέσεις μνήμης στις οποίες αποθηκεύονται, μόνιμα ή προσωρινά.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Βεβαιωθείτε ότι σώσατε οποιαδήποτε δεδομένα παραμένουν στην DRAM σε SmartMedia ή σε μια USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία, αφού σε άλλη περίπτωση τα δεδομένα θα χαθούν.

Τύποι δεδομένων	Τρόπος στον οποίο δημιουργούνται τα δεδομένα	Τύποι εσωτερικής μνήμης στην οποία σώζονται τα δεδομένα
Voice	Voice τρόπος	Flash ROM
Mixing Voice	Mixing Voice τρόπος	DRAM ➔ Θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία
Performance	Performance τρόπος	Flash ROM
Song*	Song τρόπος	DRAM ➔ Θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία
Song Chain	Song Chain τρόπος	DRAM ➔ Θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία
Pattern*	Pattern τρόπος	DRAM ➔ Θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία
Pattern Chain	Pattern Chain τρόπος	DRAM ➔ Θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία
Phrase (Pattern)	Pattern τρόπος	DRAM ➔ Θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία
Arpeggio	Song τρόπος, Pattern τρόπος	Flash ROM
Master	Master τρόπος	Flash ROM
Waveform**	Sampling τρόπος	DIMM (DRAM) ➔ Θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία
Mixing Template***	Song Mixing τρόπος, Pattern Mixing τρόπος	Flash ROM
System settings	Utility τρόπος	Flash ROM

- * Συμπεριλαμβάνει τις Mixing ρυθμίσεις (σελίδες 116, 148)
- ** Αν δημιουργήσετε τα User Voice ή Sample Voices χρησιμοποιώντας την Sampling λειτουργία, οι αντίστοιχες κυματομορφές μπορούν να σωθούν αυτόματα με το σώσιμο των User Voice δεδομένων ή των Song/Pattern δεδομένων σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.
- *** Το Song Mixing/Pattern Mixing μπορούν να αποθηκευθούν σαν Song/Pattern δεδομένα και σαν Mixing Template (τα οποία δεν συνδέονται με ένα συγκεκριμένο Song/Pattern).
- Για λεπτομέρειες σχετικά με τους τύπους δεδομένων που μπορείτε να δημιουργήσετε στο όργανο, τις θέσεις της εσωτερικής μνήμης στις οποίες θα σωθούν και τους τύπους όταν σώζετε τα δημιουργημένα δεδομένα στην SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης, ανατρέξτε στην «Δομή μνήμης» στην σελίδα 216.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Δεδομένα μέχρι 128 MB μπορούν να σωθούν σε μια SmartMedia κάρτα τοποθετημένη στην CARD υποδοχή στο πίσω πλαίσιο. Η Yamaha συνιστά την χρήση USB συσκευής αποθήκευσης μεγάλης χωρητικότητας, αφού μπορεί να θέλετε να σώσετε δεδομένα περισσότερα των 128 MB – ειδικά αν εγκαταστήσετε προαιρετικά DIMMs και χρησιμοποιείτε την Sampling λειτουργία.

Χρήση των SmartMedia καρτών

Βεβαιωθείτε ότι χειρίζεστε τις SmartMedia κάρτες με προσοχή. Ακολουθήστε τις παρακάτω προφυλάξεις.

■ Συμβατός τύπος SmartMedia κάρτας

Μπορούν να χρησιμοποιηθούν SmartMedia κάρτες 3.3V (3V). Οι SmartMedia κάρτες τύπου 5V δεν είναι συμβατές με αυτό το όργανο.

■ Χωρητικότητα μνήμης

Υπάρχουν επτά τύποι SmartMedia καρτών : 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MB. Να θυμάστε ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο οι SmartMedia κάρτες πληρούν τα SSFDC πρότυπα.

■ Τοποθέτηση/αφαίρεση SmartMedia καρτών

Τοποθέτηση μιας SmartMedia κάρτας

Με την επίχρυση επαφή προς τα κάτω, εισάγετε την SmartMedia κάρτα σταθερά αλλά προσεκτικά στην υποδοχή κάρτας, όσο πιο μέσα πάει. Προσέξτε να μην εισάγετε την κάρτα ανάποδα. Επίσης, μην εισάγετε οτιδήποτε άλλο στην υποδοχή εκτός από μια σωστή SmartMedia κάρτα.

Αφαίρεση μιας SmartMedia κάρτας

Πριν αφαιρέσετε την SmartMedia κάρτα, επιβεβαιώστε ότι η κάρτα δεν χρησιμοποιείται ή ότι δεν είναι προσβάσιμη από το όργανο. Κατόπιν, τραβήξτε την κάρτα αργά με το χέρι. Αν η SmartMedia κάρτα είναι προσβάσιμη*, στην οθόνη του οργάνου εμφανίζεται ένα μήνυμα που δείχνει ότι η κάρτα χρησιμοποιείται.

* Αυτό περιλαμβάνει όλες τις διαδικασίες σωσίματος, φορτώματος, σβησίματος και δημιουργίας καταλόγου για την SmartMedia κάρτα. Επίσης, δείτε αν το όργανο έχει αυτόματη πρόσβαση στην SmartMedia κάρτα για να ελέγξει τον τύπο δεδομένων όταν εισέρχεται η κάρτα ενώ το όργανο είναι ανοιχτό.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ποτέ μην επιχειρείτε να αφαιρέσετε την SmartMedia κάρτα ή κλείνετε την τροφοδοσία κατά την διάρκεια της πρόσβασης. Κάνοντάς το μπορεί να προκληθεί βλάβη στα δεδομένα του οργάνου/SmartMedia κάρτας και πιθανός βλάβη στην SmartMedia κάρτα.

■ Φορμάρισμα SmartMedia καρτών

Πριν χρησιμοποιηθεί μια SmartMedia κάρτα με το όργανο πρέπει πρώτα να φορμαριστεί. Αφού φορμαριστεί, θα σβηστούν όλα τα δεδομένα σε αυτήν. Βεβαιωθείτε ότι στην κάρτα δεν υπάρχουν σημαντικά δεδομένα.

- Οι SmartMedia κάρτες που φορμάρονται σε αυτό το όργανο μπορεί να μην είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν με άλλα όργανα ή συσκευές.

■ Σχετικά με τις SmartMedia κάρτες

Μεταχειριστείτε τις SmartMedia κάρτες με προσοχή!

- Οι SmartMedia κάρτες είναι πολύ ευαίσθητες και μπορεί να υποστούν βλάβες από τον στατικό ηλεκτρισμό. Πριν πιάσετε μια SmartMedia κάρτα, αποφορτίστε το σώμα σας από τον στατικό ηλεκτρισμό αγγίζοντας οτιδήποτε μεταλλικό, όπως το χερούλι της πόρτας ή αλουμινένιο παράθυρο.
- Βγάζετε την SmartMedia κάρτα από την CARD υποδοχή όταν δεν χρησιμοποιείται για μεγάλη χρονική περίοδο.
- Μην εκθέτετε την SmartMedia κάρτα σε άμεσο ηλιακό φως, υπερβολή υψηλές ή χαμηλές θερμοκρασίες, ή υπερβολική υγρασία, σκόνη ή υγρά.
- Μην τοποθετείτε βαριά αντικείμενα επάνω σε μια SmartMedia κάρτα ή την λυγίζετε ή εφαρμόζεται πίεση στην SmartMedia κάρτα με οποιονδήποτε τρόπο.
- Ποτέ μην αγγίζετε την επίχρυση επαφή με τα δάχτυλά σας ή την φέρνετε σε επαφή με οποιαδήποτε άλλη μεταλλική ή σκληρή επιφάνεια.
- Μην εκθέτετε την SmartMedia κάρτα σε μαγνητικά πεδία, όπως εκείνα που δημιουργούνται από τηλεοράσεις, ηχεία, μοτέρ, κ.λ.π., αφού τα μαγνητικά πεδία μπορούν να σβήσουν μερικά ή εντελώς τα δεδομένα μιας SmartMedia κάρτας, καθιστώντας την μη αναγνώσιμη.
- Μην τοποθετείτε στην SmartMedia κάρτα οτιδήποτε άλλο εκτός από τις ετικέτες που παρέχονται. Επίσης, βεβαιωθείτε ότι οι ετικέτες τοποθετούνται στην σωστή θέση.

Προστασία των δεδομένων σας

Για να αποφύγετε το ακούσιο σβήσιμο σημαντικών δεδομένων, βάλτε την ασφάλεια προστασίας εγγραφής στην κυκλική θέση στην κάρτα. Αν σώζετε δεδομένα στην κάρτα, βεβαιωθείτε ότι αναιρείτε την ασφάλεια. Μην ξαναχρησιμοποιείτε μια ασφάλεια που έχει αφαιρεθεί, αφού μπορεί να μην προσαρμοστεί σωστά στην κάρτα και να πέσει μέσα στην υποδοχή.

■ Backup δεδομένων

Για την μέγιστη ασφάλεια των δεδομένων σας, η Yamaha συνιστά να έχετε δύο αντίγραφα των σημαντικών σας δεδομένων σε ξεχωριστές SmartMedia κάρτες. Αυτό σας παρέχει ένα αντίγραφο αν μια SmartMedia κάρτα χαθεί ή καταστραφεί.

■ Κλειδαριά προστασίας

Αυτό το όργανο είναι εφοδιασμένο με κλειδαριά προστασίας για την SmartMedia κάρτα. Αν είναι απαραίτητο, εγκαταστήστε την κλειδαριά ασφαλείας στο όργανο.

Για να εγκαταστήσετε την κλειδαριά ασφαλείας :

- 1 Αφαιρέστε το μεταλλικό μέρος χρησιμοποιώντας ένα κατσαβίδι.
- 2 Αναποδογυρίστε το μεταλλικό μέρος και τοποθετήστε το στην καινούρια θέση.

Χρήση των USB συσκευών αποθήκευσης

Όταν χρησιμοποιούνται USB συσκευές αποθήκευσης, βεβαιωθείτε ότι τις συνδέετε στην USB TO DEVICE υποδοχή, και ακολουθήστε τις παρακάτω προφυλάξεις.

■ Συμβατές USB συσκευές

Συνδέστε μόνο μία USB συσκευή αποθήκευσης (όπως σκληρός δίσκος, CD-ROM, flash δίσκος και άλλα drives) στην USB TO DEVICE υποδοχή. Δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν άλλες συσκευές όπως πληκτρολόγιο ή ποντίκι υπολογιστή.

Το MOTIF ES δεν υποστηρίζει απαραίτητα όλες τις USB συσκευές αποθήκευσης που διατίθενται στην αγορά. Η Yamaha δεν μπορεί να εγγυηθεί την λειτουργία των USB συσκευών αποθήκευσης που αγοράζετε. Πριν αγοράσετε USB συσκευές αποθήκευσης, επικοινωνήστε με τον προμηθευτή σας ή επισκεφτείτε την ιστοσελίδα <http://www.yamahasynt.com/>.

- Αν και τα CD-RW drives μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την φόρτωση δεδομένων στο όργανο, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν αποθηκευτικά μέσα. Ωστόσο, μπορείτε να μεταφέρετε δεδομένα σε έναν υπολογιστή και να σώσετε τα δεδομένα σε CD χρησιμοποιώντας το CD-RW drive του υπολογιστή.

■ Φορμάρισμα USB μέσου αποθήκευσης

Όταν μια USB συσκευή αποθήκευσης συνδέεται ή τοποθετείται ένα μέσο, μπορεί να εμφανιστεί στην LCD οθόνη το μήνυμα “Disk or card unformatted”, δείχνοντας ότι η συσκευή ή το μέσο πρέπει να φορμαριστεί για χρήση. Εκτελέστε την Format διαδικασία στον File τρόπο (σελίδα 319).

Προφυλάξεις όταν χρησιμοποιείτε την USB TO DEVICE υποδοχή

- Ποτέ μην ανοίγετε/κλείνετε την τροφοδοσία της USB συσκευής και ποτέ μην συνδέετε/αποσυνδέετε το USB καλώδιο όταν η συνδεδεμένη USB συσκευή αποθήκευσης είναι shelf-powered τύπου. Κάνοντάς το μπορεί να κολλήσετε την λειτουργία του synthesizer.
- Όταν το όργανο έχει πρόσβαση σε δεδομένα (όπως στις Save, Load και Delete διαδικασίες στον File τρόπο), μην αποσυνδέετε το USB καλώδιο ή μην βγάζετε το μέσο από την συσκευή και μην κλείνετε την τροφοδοσία καμιάς συσκευής. Κάνοντάς το μπορεί να καταστρέψετε δεδομένα σε κάποια ή και στις δύο συσκευές.

■ Προστασία των δεδομένων σας

Για να αποφύγετε το ακούσιο σβήσιμο σημαντικών δεδομένων, εφαρμόστε την προστασία εγγραφής που παρέχεται με κάθε συσκευή αποθήκευσης και μέσο.

Αν σώζετε δεδομένα σε μια USB συσκευή αποθήκευσης, βεβαιωθείτε ότι αναιρέσετε την προστασία εγγραφής.

Τύποι USB υποδοχής

Υπάρχουν δύο διαφορετικοί τύποι USB υποδοχών, και οι δύο στο πίσω πλαίσιο του οργάνου. Προσέξτε να μην τις μπερδέψετε.

• USB TO HOST υποδοχή

Αυτός ο τύπος χρησιμοποιείται για την σύνδεση του οργάνου σε έναν υπολογιστή, και σας επιτρέπει να μεταφέρετε MIDI δεδομένα μεταξύ των συσκευών. Αντίθετα από το MIDI, το USB μπορεί να

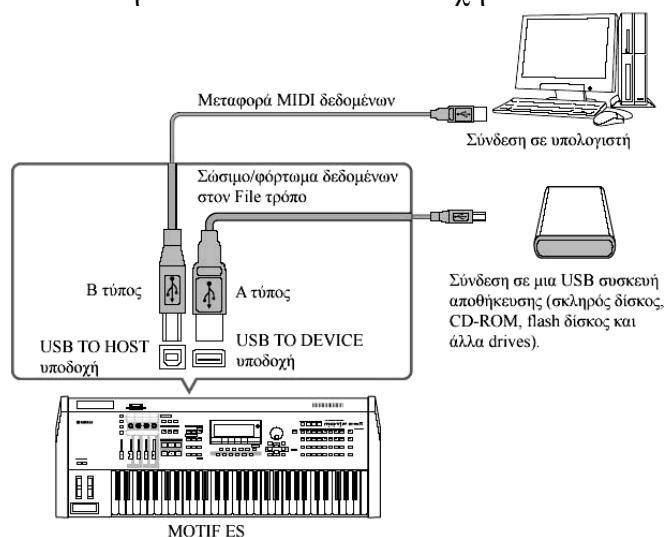
διαχειριστεί πολλές θύρες με ένα καλώδιο.

Τα USB καλώδια έχουν διαφορετικά βύσματα σε κάθε άκρο : το A τύπου και το B τύπου. Συνδέστε το A τύπου στον υπολογιστή σας και το B τύπου στην USB TO HOST υποδοχή.

• USB TO DEVICE υποδοχή

Αυτός ο τύπος χρησιμοποιείται για την σύνδεση του οργάνου σε μια USB συσκευή αποθήκευσης και σας επιτρέπει να σώσετε δεδομένα που έχετε δημιουργήσει στην συνδεδεμένη συσκευή, όπως επίσης και να φορτώσετε δεδομένα από την συνδεδεμένη συσκευή. Οι διαδικασίες Save και Load εκτελούνται στον File τρόπο.

Τα USB καλώδια έχουν διαφορετικά βύσματα σε κάθε άκρο : το A τύπου και το B τύπου. Συνδέστε το A τύπου στην USB TO HOST υποδοχή και το B τύπου στην USB συσκευή αποθήκευσης.



- Ο υπολογιστής δεν έχει πρόσβαση στην USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή του MOTIF ES ακόμη και αν η σύνδεση είναι όπως στο διπλανό σχήμα. Μόνο από τον File τρόπο στο όργανο, μπορείτε να έχετε πρόσβαση στα δεδομένα της USB συσκευής αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή.

- Αν και το MOTIF ES υποστηρίζει το USB 1.1 πρότυπο, μπορείτε να συνδέσετε και να χρησιμοποιήσετε USB 2.0 συσκευή αποθήκευσης με το MOTIF ES. Ωστόσο, σημειώστε ότι η ταχύτητα μεταφοράς θα είναι USB 1.1.

Βασικές ρυθμίσεις για την χρήση της SmartMedia ή μιας USB συσκευής αποθήκευσης

- 1 Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο.
- 2 Πατήστε το κουμπί [SF1] CURRENT για να ελέγξετε ποια συσκευή είναι επιλεγμένη.

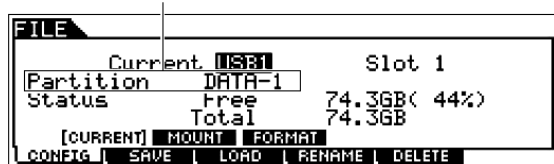
Όταν το Current τεθεί το “CARD”

Το όργανο αναγνωρίζει την SmartMedia κάρτα που τοποθετείται στην CARD υποδοχή.

Όταν το Current τεθεί στο “USB”

Το όργανο αναγνωρίζει την USB συσκευή αποθήκευσης.

Volume Label της επιλεγμένης συσκευής



- 3 Βάλτε το Current στο “CARD” αν θέλετε να έχετε πρόσβαση στην SmartMedia ή βάλτε το Current στο “USB” αν θέλετε να έχετε πρόσβαση στην USB συσκευή αποθήκευσης.

Αν η USB συσκευή αποθήκευσης υποστηρίζει πολλούς τύπους μέσου, θα χρειαστεί να ορίσετε τον

Slot αριθμό μετά την ρύθμιση του Current στο “USB”. Για να ελέγξετε ποιο μέσο αντιστοιχεί σε ποιον USB αριθμό (1 ή 2) και ποιον αριθμό υποδοχής, δείτε την Volume Label ή Partition ρύθμιση σε αυτό το παράθυρο.

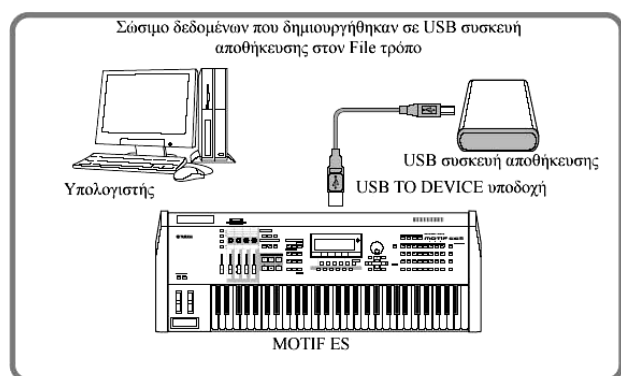
Αφού κάνετε τις παραπάνω ρυθμίσεις, μπορείτε να εκτελέσετε οποιαδήποτε από τις άλλες File διαδικασίες (στις κάτω ετικέτες, καλέστε με τα κουμπιά [F2]-[F5]).

- Όταν συνδεθεί μια USB συσκευή αποθήκευσης ή τοποθετηθεί ένα μέσο, μπορεί να εμφανιστεί στην LCD οθόνη το μήνυμα “Disk or card unformatted”, δείχνοντας ότι η συσκευή ή το μέσο πρέπει να μορμαριστεί για χρήση. Εκτελέστε την Format διαδικασία στον File τρόπο (σελίδα 319).

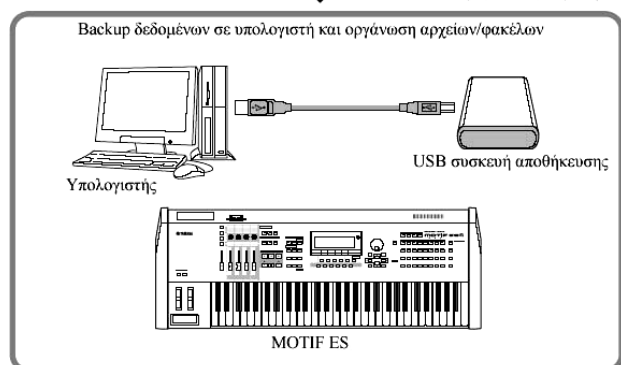
ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Backup των δεδομένων σας σε υπολογιστή

- **Backup των δεδομένων του MOTIF ES σε υπολογιστή**

Αφού σώσετε τα δεδομένα σας σε μια SmartMedia κάρτα ή USB συσκευή αποθήκευσης, μπορείτε να αντιγράψετε τα δεδομένα στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας και μετά να αρχειοθετήσετε και να οργανώσετε τα αρχεία όπως θέλετε. Απλά συνδέστε πάλι την συσκευή όπως φαίνεται στο σχήμα.

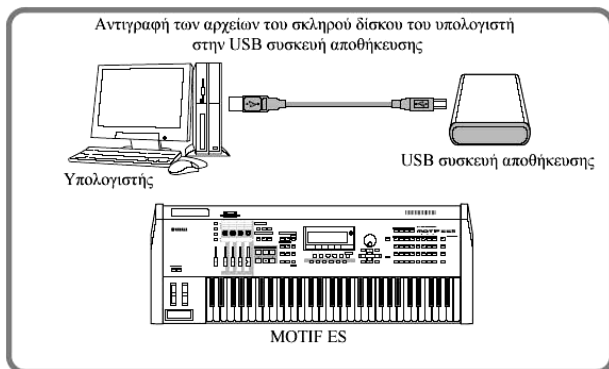


↓ Αποσυνδέστε την USB συσκευή αποθήκευσης από το synthesizer και συνδέστε την στον υπολογιστή

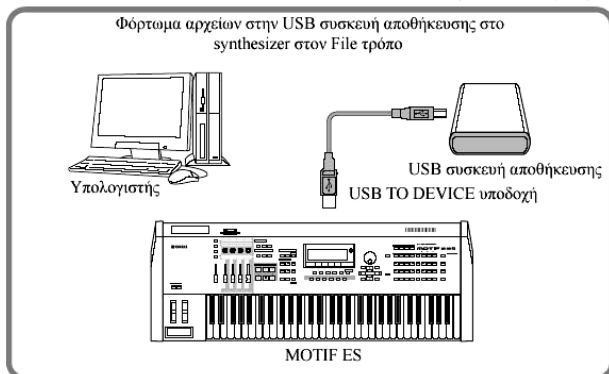


- Αν και το παράδειγμα δείχνει την χρήση μιας συνδεδεμένης USB συσκευής αποθήκευσης, μπορείτε επίσης να κάνετε backup των δημιουργημένων δεδομένων που σώσατε σε μια SmartMedia κάρτα που είναι τοποθετημένη στην CARD υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.

• **Φόρτωμα δεδομένων από υπολογιστή στο MOTIF ES**



↓ Αποσυνδέστε την USB συσκευή αποθήκευσης από το synthesizer και συνδέστε την στον υπολογιστή



Τα δεδομένα και τα αρχεία που περιέχονται στον σκληρό δίσκο ενός υπολογιστή, μπορούν να φορτωθούν σε MOTIF ES, αντιγράφοντας τα πρώτα στο μέσο αποθήκευσης και μεταφέροντάς τα μετά στο όργανο.

Με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα δεδομένα που δημιουργήσατε στον υπολογιστή ή σε άλλο όργανο με το MOTIF ES. Για παράδειγμα, μπορείτε να φορτώσετε Standard MIDI αρχεία στο όργανο σαν Song/Pattern δεδομένα ή να εισάγετε audio WAV ή AIFF αρχεία για χρήση σαν δεδομένα κυματομορφής.

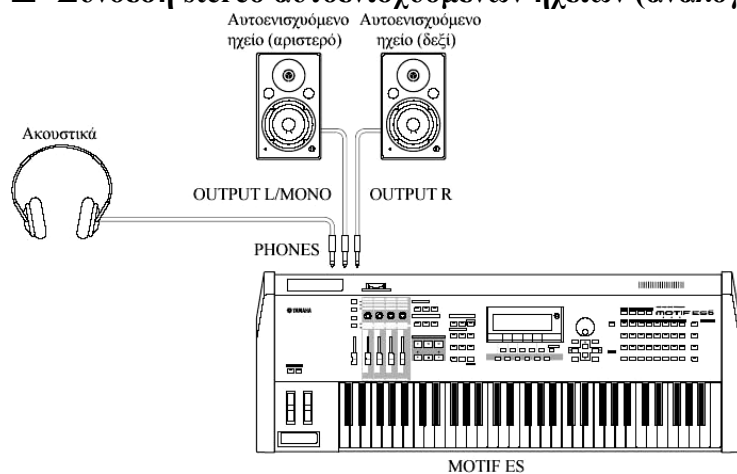
Συνδέσεις

Σύνδεση σε εξωτερική ηχητική συσκευή

Αφού το MOTIF ES δεν έχει ενσωματωμένα ηχεία, θα χρειαστεί να συνδέσετε ένα εξωτερικό ηχητικό σύστημα ή ένα ζευγάρι stereo ακουστικών για να ελέγχετε σωστά. Τα παρακάτω σχήματα δείχνουν διάφορα παραδείγματα σύνδεσης. Χρησιμοποιήστε εκείνο που μοιάζει περισσότερο στην δική σας διαμόρφωση.

Audio έξοδος

■ **Σύνδεση stereo αυτοενισχυόμενων ηχείων (αναλογική έξοδος)**



Για καλύτερη και πιο ακριβή αναπαραγωγή των πλούσιων ήχων, των εφφέ και για πλήρη stereo εικόνα του οργάνου, χρησιμοποιήστε ένα ζευγάρι αυτοενισχυόμενων ηχείων. Συνδέστε τα αυτοενισχυόμενα ηχεία στις OUTPUT L/MONO και R υποδοχές στο πίσω μέρος.

- Όταν χρησιμοποιείται μόνο ένα αυτοενισχυόμενο ηχείο, συνδέστε το στην OUTPUT L/MONO υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.

■ Σύνδεση ενός μίκτη

Υπάρχουν επιπλέον ηχητικές εξοδοι πρόσθετα με τις OUTPUT (L/MONO και R) υποδοχές. Συνδέστε αυτές τις εξόδους σε έναν μίκτη για ξεχωριστό έλεγχο των αναλογικών εξόδων των Drum πλήκτρων ή μερών (Performance, Song και Pattern). Μπορείτε να επεκτείνετε τις δυνατότητες εξόδου εγκαθιστώντας την προαιρετική I/O κάρτα (AIEB2) ή την προαιρετική mLAN16. Εγκαθιστώντας την AIEB2 προστίθενται έξι επιπλέον OUTPUT υποδοχές ενώ εγκαθιστώντας την mLAN16 η δυνατότητες εξόδου επεκτείνονται με δεκατέσσερις επιπλέον ψηφιακές εξόδους σε ένα FireWire (IEEE 1393) βύσμα/καλώδιο. Για λεπτομέρειες στο πως γίνονται οι αναθέσεις της υποδοχής Part/έξοδος, ανατρέξτε στον παρακάτω πίνακα.

Έξοδος ξεχωριστών νοτών (πλήκτρων) ενός Drum Voice	Καθορίζονται από την OutputSel παράμετρο σαν Drum voice δεδομένα. [VOICE] → επιλογή Drum Voice → [EDIT] → επιλογή Drum Key → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel Αυτή η ρύθμιση είναι διαθέσιμη για το Part για το οποίο η OutputSel παράμετρος έχει τεθεί στο “drum” σε άλλο τρόπο (π.χ. Performance ή Song).
Έξοδος χωριστών Parts ενός Performance	Καθορίζονται από την OutputSel παράμετρο. [PERFORM] → επιλογή Performance → [EDIT] → επιλογή Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel Η ανάθεση μιας Part ηχητικής εισόδου ενός Performance σε μια έξοδο γίνεται από την OutputSel παράμετρο. [PERFORM] → επιλογή Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel
Έξοδος χωριστών Parts ενός Song	Καθορίζονται από την OutputSel παράμετρο. [SONG] → επιλογή Song → [MIXING] → [EDIT] → επιλογή Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel Η ανάθεση μιας Part ηχητικής εισόδου ενός Song σε μια έξοδο γίνεται από την OutputSel παράμετρο. [SONG] → επιλογή Song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel
Έξοδος χωριστών Parts ενός Pattern	Καθορίζονται από την OutputSel παράμετρο. [PATTERN] → επιλογή Pattern → [MIXING] → [EDIT] → επιλογή Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel Η ανάθεση μιας Part ηχητικής εισόδου ενός Pattern σε μια έξοδο γίνεται από την OutputSel παράμετρο. [PATTERN] → επιλογή Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel

Οι ακόλουθες ρυθμίσεις μπορούν να γίνουν από τις σελίδες παραμέτρου που καταγράφονται παρακάτω.

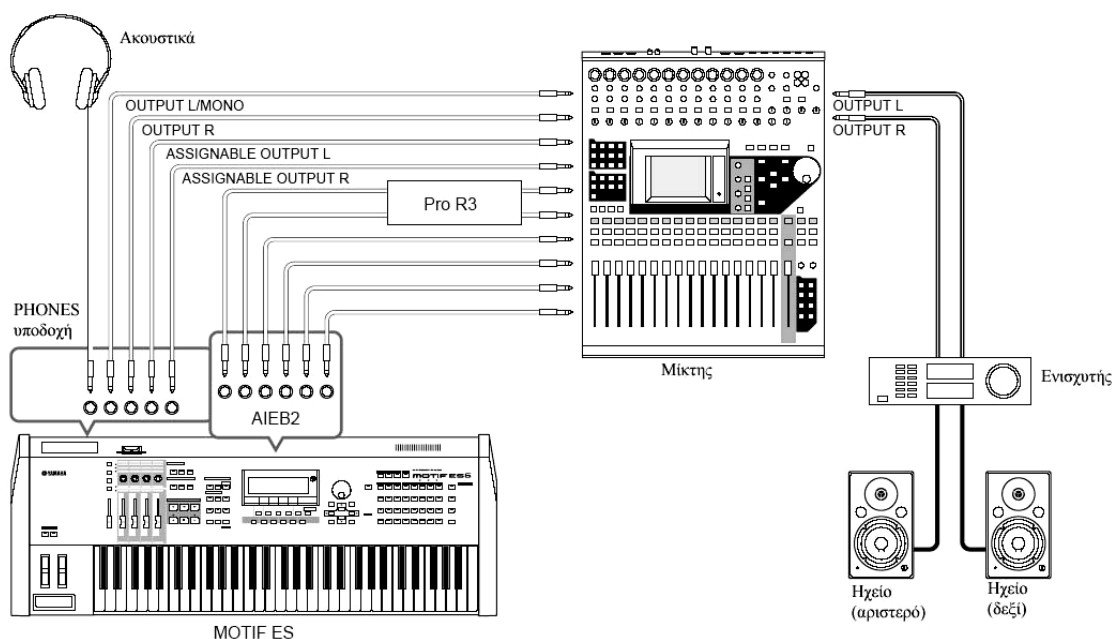
LCD	Υποδοχές εξόδου	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L και R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L και R	Stereo
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 και 2	Stereo (1:L, 2:R)*
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 και 4	Stereo (3:L, 4:R)*
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 και 6	Stereo (5:L, 6:R)*
as7&8	ASSIGNABLE OUTPUT 7 και 8	Stereo (7:L, 8:R)**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

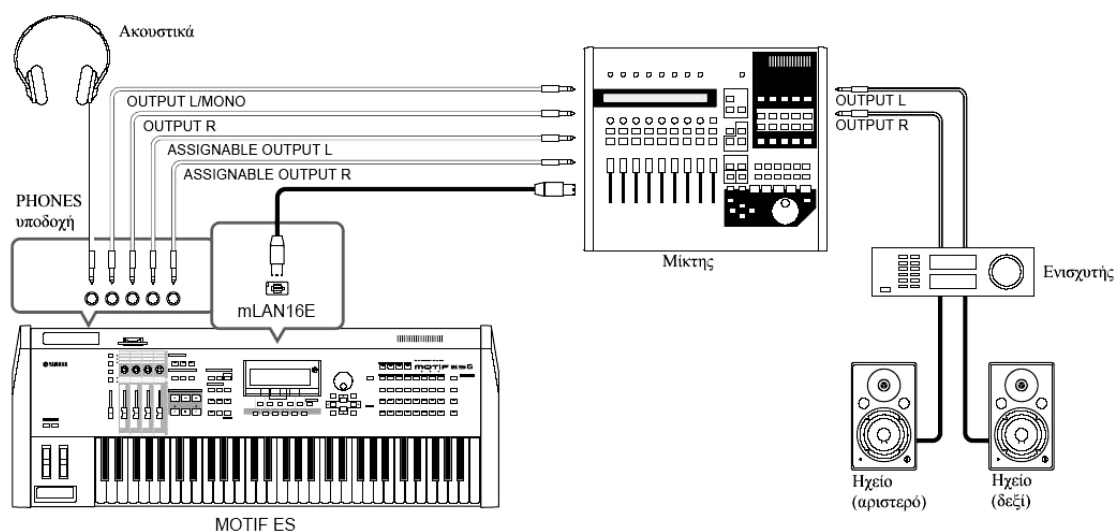
* Διαθέσιμο μόνο όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική AIEB2 ή mLAN κάρτα.

** Διαθέσιμο μόνο όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική AIEB2 κάρτα.

Παράδειγμα σύνδεσης όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική AIEB2 κάρτα (αναλογική έξοδος)



Παράδειγμα σύνδεσης όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E κάρτα (αναλογική και ψηφιακή έξοδος)

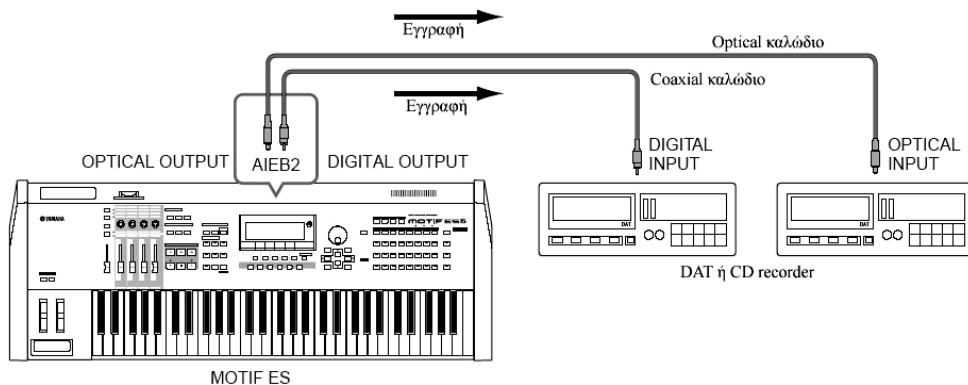


- Σχετικά με τις υποδοχές κύριας εξόδου και τις Assignable Output υποδοχές
 - Συνδέοντας ακουστικά στην PHONES υποδοχή δεν επηρεάζεται ο ήχος εξόδου από τις OUTPUT L/MONO και R υποδοχές. Ο ήχος που ελέγχεται μέσω των ακουστικών είναι ίδιος με τον ήχο των OUTPUT L/MONO και R υποδοχών.
 - Οποιαδήποτε μέρη ανατεθούν στις ASSIGNABLE OUTPUT υποδοχές (συμπεριλαμβανομένων εκείνων του προαιρετικού AIEB2 interface ή mLAN16E interface) δεν θα βγαίνουν μέσω των OUTPUT L/MONO και R υποδοχών ή της PHONES υποδοχής.

- Τα System εφέ (Reverb, Chorus), το Master EQ και το Master Effect δεν εφαρμόζονται στον ήχο εξόδου μέσω των ASSIGNABLE OUTPUT υποδοχών (συμπεριλαμβανομένων εκείνων του προαιρετικού AIEB2 ή mLAN16E interface). (Εφαρμόζονται μόνο το Part EQ και το Insertion εφέ).

■ Ψηφιακή έξοδος με την χρήση της προαιρετικής AIEB2

Όταν η προαιρετική AIEB2 κάρτα έχει εγκατασταθεί στο πίσω πλαίσιο, ο ήχος εξόδου μέσω των OUTPUT υποδοχών από αναλογική μπορεί επίσης να βγει ψηφιακά μέσω της OPTICAL OUTPUT υποδοχής και της DIGITAL OUTPUT υποδοχής. Χρησιμοποιώντας αυτές τις υποδοχές ψηφιακής εξόδου, μπορείτε να γράψετε το παίξιμο στο κλαβιέ ή την Song/Pattern αναπαραγωγή αυτού του synthesizer στο εσωτερικό μέσο (π.χ. ένα MD recorder) με εξαιρετικά υψηλής ποιότητας ήχο.

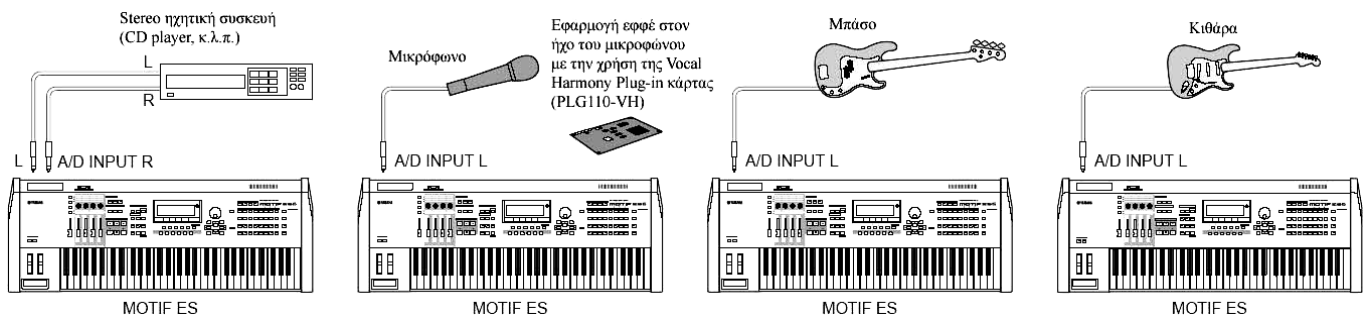


- Η ανάλυση εξόδου της προαιρετικά εγκατεστημένης AIEB2 κάρτας μπορεί να ρυθμιστεί στον UTILITY τρόπο με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT.

Audio είσοδος

■ Σύνδεση ενός μικροφώνου ή άλλης ηχητικής συσκευής στις A/D INPUT υποδοχές (αναλογική είσοδος)

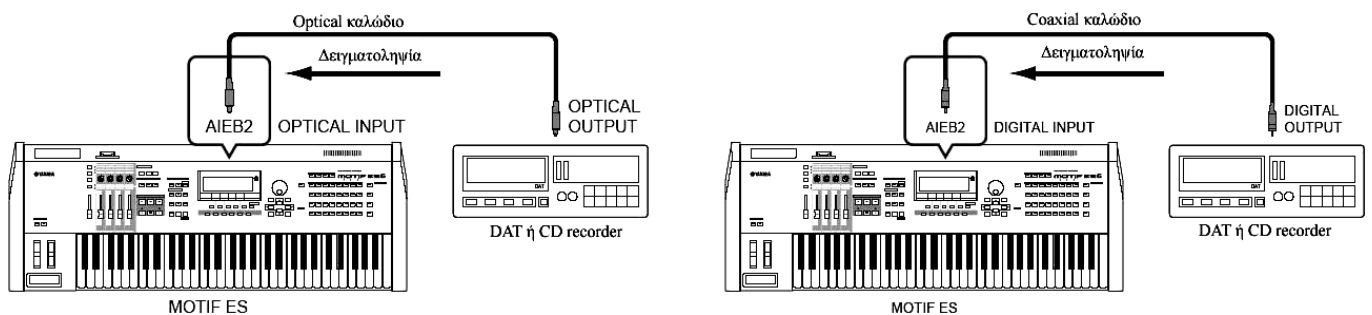
Εξωτερικά όργανα και ηχητικές συσκευές, όπως μικρόφωνο, κιθάρα, μπάσο, CD player ή ακόμη άλλο synthesizer/keyboard μπορούν να συνδεθούν στις A/D INPUT υποδοχές. Αυτός ο ήχος μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν είσοδος για το AUDIO IN Part στον Performance/Song/Pattern τρόπο, και μπορεί να δημιουργήσει δείγματα με την Sampling λειτουργία (σελίδα 197). Με την χρήση μιας προαιρετικής PLG100-VH Plug-in κάρτας, μπορείτε ακόμη να εφαρμόσετε μια αυτόματη φωνητική αρμονία στον ήχο του μικροφώνου.



- Σε συνάρτηση με την συνδεδεμένη συσκευή, αλλάξτε τις ρυθμίσεις παραμέτρου στον Utility τρόπο αν χρειάζεται, με τις ακόλουθες διαδικασίες :
 - Όταν η στάθμη εξόδου της συνδεδεμένης συσκευής (όπως μικρόφωνο, κλαβιέ, CD player) είναι χαμηλή : [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = mic
 - Όταν η στάθμη εξόδου της συνδεδεμένης συσκευής (όπως μικρόφωνο, κλαβιέ, CD player) είναι υψηλή : [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = line
- Μετά την ολοκλήρωση των παραπάνω συνδέσεων, μπορεί να χρειαστεί να ρυθμίσετε το gain εισόδου της ηχητικής πηγής χρησιμοποιώντας το κουμπί GAIN (σελίδα 75).
- Η ηχητική είσοδος δεν είναι διαθέσιμη στον Voice τρόπο επειδή ο Voice τρόπος δεν έχει AUDIO IN Part.

■ Ψηφιακή είσοδος με την χρήση της προαιρετικής AIEB2

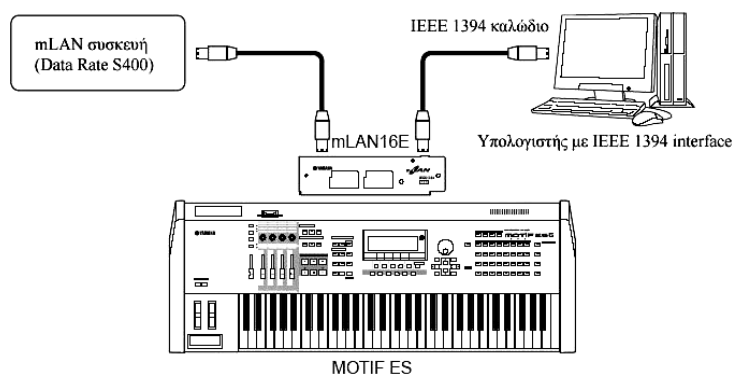
Εγκαθιστώντας την προαιρετική AIEB2 I/O κάρτα επέκτασης, μπορείτε να γράψετε κατευθείαν ψηφιακό ήχο από ψηφιακές πηγές – όπως ένα CD player ή DAT. Για μέγιστη συμβατότητα και ευελιξία, η AIEB2 κάρτα περιλαμβάνει δύο διαφορετικούς τύπους εισόδου : OPTICAL (optical fiber) και DIGITAL (coaxial καλώδιο).



- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε από τις συνδέσεις (OPTICAL ή DIGITAL). Ωστόσο, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν και οι δύο την ίδια στιγμή. Επιλέξτε ποια υποδοχή χρησιμοποιείται για ψηφιακή είσοδο στον Utility τρόπο με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Digital

■ Ψηφιακή είσοδος με την χρήση της προαιρετικής mLAN16E

Η προαιρετική mLAN16E σας επιτρέπει να συνδέσετε αυτό το όργανο σε μια mLAN συσκευή ή υπολογιστή, κάτι που σας δίνει υψηλής ταχύτητας μεταφορά ήχου και MIDI δεδομένων μεταξύ των συσκευών με την σύνδεση μόλις ενός IEEE 1394 καλωδίου.



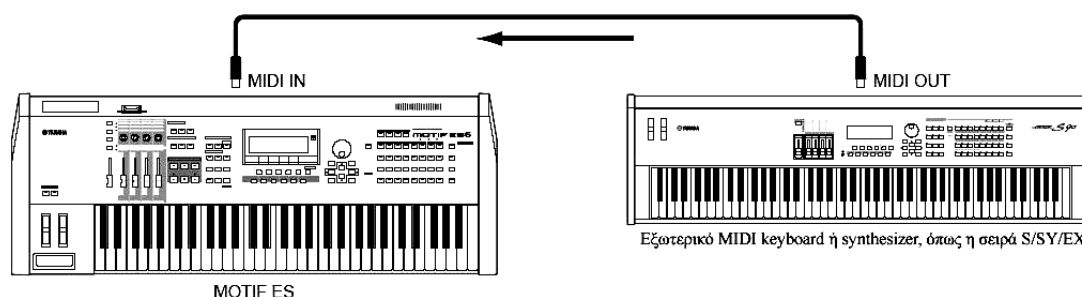
Σύνδεση εξωτερικών MIDI οργάνων

Με ένα πρότυπο MIDI καλώδιο, μπορείτε να συνδέσετε μια εξωτερική MIDI συσκευή και να την ελέγχετε από το MOTIF ES. Όμοια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια εξωτερική MIDI συσκευή (όπως κλαβιέ ή sequencer) για να ελέγχετε τους ήχους του MOTIF ES. Παρακάτω υπάρχουν μερικά παραδείγματα MIDI σύνδεσης. Χρησιμοποιήστε εκείνο που μοιάζει περισσότερο στην διαμόρφωσή σας.

- Οποιοδήποτε από αυτά τα interfaces μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την μετάδοση/λήψη MIDI δεδομένων : οι MIDI υποδοχές, η mLAN υποδοχή (όταν έχει εγκατασταθεί μια προαιρετική mLAN16E) ή η USB υποδοχή. Ωστόσο, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν την ίδια στιγμή. Επιλέξτε ποια υποδοχή χρησιμοποιείται για την μεταφορά MIDI δεδομένων στον Utility τρόπο με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

■ Έλεγχος από εξωτερικό MIDI keyboard

Χρησιμοποιήστε ένα εξωτερικό keyboard για να επιλέξετε και να παίξετε από μακριά τα Voices του MOTIF ES.



Κανάλι MIDI μετάδοσης και λήψης

Ταιριάζτε το κανάλι MIDI μετάδοσης του εξωτερικού MIDI οργάνου με το κανάλι MIDI λήψης του MOTIF ES. Για λεπτομέρειες στην ρύθμιση του καναλιού MIDI μετάδοσης του εξωτερικού MIDI οργάνου, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης του MIDI οργάνου. Για λεπτομέρειες στην ρύθμιση του καναλιού MIDI λήψης του MOTIF ES ελέγξτε τα ακόλουθα σημεία :

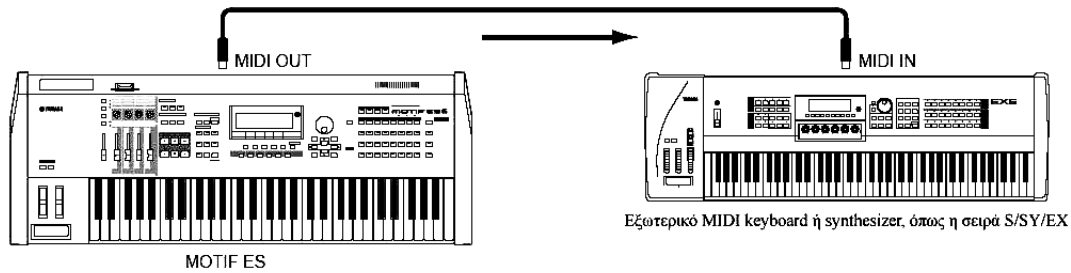
- Στον Voice/Performance τρόπο (χρησιμοποιώντας το MOTIF ES σαν γεννήτρια ενός ήχου)
Ελέγξτε το MIDI Basic Receive Channel με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh
Αν χρειάζεται, αλλάξτε την παράμετρο στον ίδιο αριθμό όπως το κανάλι MIDI μετάδοσης του εξωτερικού MIDI οργάνου.
- Στον Song/Pattern τρόπο (χρησιμοποιώντας το MOTIF ES σαν multi-timbral γεννήτρια ήχου)
Ελέγξτε το MIDI Receive Channel για κάθε μέρος του Song/Pattern με την ακόλουθη διαδικασία : [SONG] ή [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → επιλογή Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh
Αλλάξτε τις ρυθμίσεις των μερών που θέλετε για να ταιριάζετε τις ρυθμίσεις καναλιού MIDI μετάδοσης στο εξωτερικό MIDI όργανο. Σημειώστε ότι όλα τα μέρη των οποίων το κανάλι MIDI λήψης είναι ίδιο με το κανάλι MIDI μετάδοσης του εξωτερικού MIDI οργάνου, θα ακούγονται με το

παίζιμό σας στο κλαβιέ.

- Οι λειτουργίες της εσωτερικής γεννήτριας ήχου διαφέρουν σε συνάρτηση με το αν έχει επιλεγεί ο Voice/Performance (ένας ήχος, παίξιμο κλαβιέ) ή ο Song/Pattern (multi-timbral, sequence αναπαραγωγή) τρόπος. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 187.

■ Έλεγχος εξωτερικού MIDI keyboard από αυτό το synthesizer

Αυτή η σύνδεση σας επιτρέπει να ακούτε μια εξωτερική MIDI γεννήτρια ήχου (synthesizer, module, κ.λ.π.) παίζοντας το MOTIF ES ή αναπαράγοντας το Song/Pattern στο MOTIF ES. Χρησιμοποιήστε αυτήν την σύνδεση όταν θέλετε να ακούτε τα άλλα όργανα όπως επίσης και το MOTIF ES.



ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Διαχωρισμός του ήχου ανάμεσα στο MOTIF ES και μια εξωτερική γεννήτρια ήχου από MIDI κανάλι (Part 1)

Χρησιμοποιώντας το παραπάνω παράδειγμα σύνδεσης, μπορείτε να παίζετε δύο όργανα και να ακούγονται με διαφορετικά μέρη – για παράδειγμα, το παίξιμό σας στο κλαβιέ να ακούγεται από το εξωτερικό όργανο και το Song/Pattern να παίζει τους ήχους του MOTIF ES. Ελέγξτε τα παρακάτω σημεία :

- Στον Voice/performance τρόπο

Μπορείτε να ελέγξετε το κανάλι MIDI μετάδοσης στην δεξιά γωνία της [F1] PLAY οθόνης στον Voice Play/performance Play τρόπο. Αν χρειάζεται, μπορείτε να ελέγξετε το κανάλι MIDI μετάδοσης ενεργοποιώντας το [TRACK SELECT] κουμπί και εισάγοντας την τιμή που θέλετε με τα κουμπιά [NUMBER].

Όταν θέλετε να ακούγεται μόνο η εξωτερική γεννήτρια ήχου, βάλτε το Master Volume στο “0” ή βάλτε το Local Control στο “off” με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl

Σχετικά με το πώς θα ρυθμίσετε το κανάλι MIDI λήψης του εξωτερικού MIDI οργάνου, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της εξωτερικής MIDI συσκευής.

- Στον Song/Pattern τρόπο

Μπορείτε να ελέγξετε το κανάλι MIDI μετάδοσης για κάθε track του τρέχοντος Song/Pattern με την ακόλουθη διαδικασία. Αλλάξτε αυτήν την ρύθμιση αν είναι απαραίτητο : [SONG] ή [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Εναλλακτικά, μπορείτε να ρυθμίσετε τον προορισμό εξόδου (εσωτερική ή εξωτερική MIDI γεννήτρια ήχου) για κάθε track από την ακόλουθη οθόνη : [SONG] ή [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUTSW

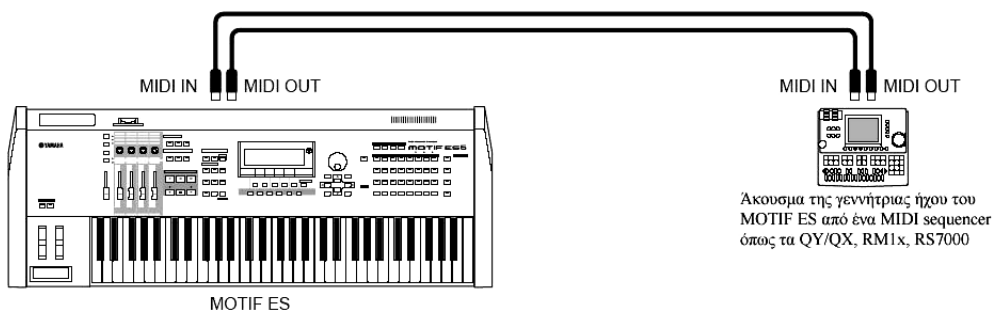
Σε αυτήν την περίπτωση, θα χρειαστεί να ρυθμίσετε την εξωτερική MIDI γεννήτρια ήχου σε multi-timbral διαδικασία και να ρυθμίσετε το κανάλι MIDI λήψης για κάθε μέρος. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της εξωτερικής MIDI γεννήτριας ήχου.

Εναλλακτικά, μπορείτε να χωρίσετε το παίξιμο στο κλαβιέ και να το αναθέσετε σε διαφορετικά MIDI κανάλια χρησιμοποιώντας τις Zone ρυθμίσεις στον Master τρόπο (σελίδα 161).

- Οι λειτουργίες της εσωτερικής γεννήτριας ήχου διαφέρουν σε συνάρτηση με το αν έχει επιλεγεί ο Voice/Performance τρόπος (ένας ήχος, αναπαραγωγή κλαβιέ) ή τον Song/Pattern τρόπο (multi-timbral, sequence αναπαραγωγή). Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 187).

■ Εγγραφή και αναπαραγωγή με την χρήση εξωτερικού MIDI sequencer

Σε αυτό το παράδειγμα σύνδεσης, τα δεδομένα κομματιού στο εξωτερικό MIDI sequencer παίζουν τους ήχους της γεννήτριας ήχου στο MOTIF ES. Τα εξωτερικά δεδομένα κομματιού μπορούν επίσης να γραφτούν στα Song/Pattern tracks στο MOTIF ES.



Σε αυτήν την περίπτωση, βεβαιωθείτε ότι το MOTIF ES τίθεται στον Song ή τον Pattern τρόπο. Αν το όργανο τεθεί στον Voice ή στον Performance τρόπο όπου δεν αναγνωρίζονται πολυκάναλα MIDI μηνύματα, τα εξωτερικά sequence δεδομένα (συμπεριλαμβανομένων των πολυκάναλων δεδομένων) δεν θα παίζονται σωστά στο MOTIF ES. Πρόσθετα, μπορεί να χρειάζεται να κάνετε συγκεκριμένες ρυθμίσεις MIDI συγχρονισμού.

Συγχρονισμός με ένα εξωτερικό MIDI όργανο (Master και Slave)

Τα Songs και Patterns αυτού του οργάνου μπορούν να συγχρονιστούν στην αναπαραγωγή ενός εξωτερικού MIDI sequencer. Για να το κάνετε αυτό, η μια συσκευή πρέπει να ρυθμιστεί στην λειτουργία εσωτερικού ρολογιού και η άλλη (όπως επίσης και όλες οι άλλες συσκευές που θα ελέγχονται) στο εξωτερικό ρολόι. Η συσκευή που ρυθμίζεται στο εσωτερικό ρολόι λειτουργεί σαν σημείο αναφοράς για όλες τις συνδεδεμένες συσκευές, και αναφέρεται σαν “master” όργανο. Οι συνδεδεμένες συσκευές που ορίζονται στο εξωτερικό ρολόι αναφέρονται σαν “slaves”.

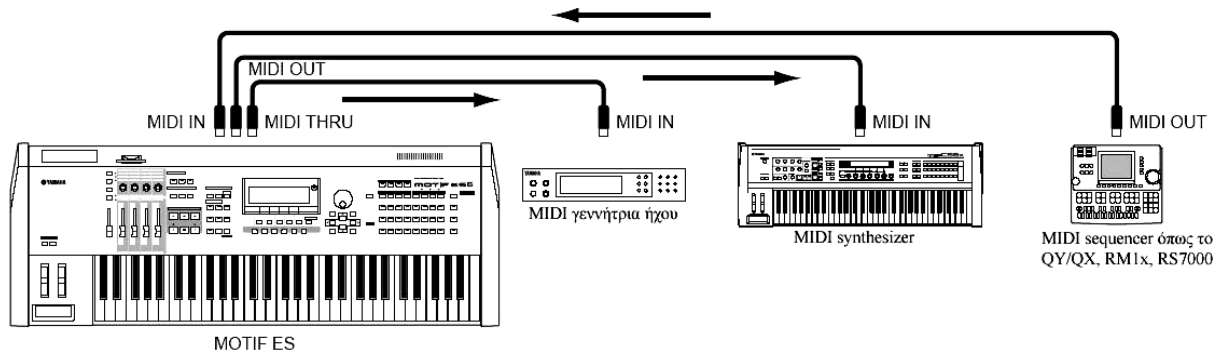
Κατά την εγγραφή των δεδομένων αναπαραγωγής του εξωτερικού MIDI sequencer σε ένα Song/Pattern του MOTIF ES στο παραπάνω παράδειγμα σύνδεσης, βεβαιωθείτε ότι ρυθμίσατε την παράμετρο MIDI συγχρονισμού στην χρήση του εξωτερικού ρολογιού στον Utility τρόπο με την ακόλουθη διαδικασία :

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

- Για λεπτομέρειες στο πως γράφονται τα δεδομένα αναπαραγωγής ενός εξωτερικού MIDI sequencer σε ένα Song στο MOTIF ES, δείτε στην σελίδα 166.

■ Έλεγχος άλλου MIDI οργάνου μέσω MIDI THRU

Αν έχετε περισσότερα synthesizers και γεννήτριες ήχου από τις MIDI θύρες, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την MIDI THRU υποδοχή για να συνδέσετε και να ελέγξετε πρόσθετες συσκευές. Εδώ, η αναπαραγωγή των δεδομένων ενός MIDI sequencer χρησιμοποιείται για να παιχτούν οι ήχοι του άλλου MIDI οργάνου (που συνδέεται στην MIDI THRU υποδοχή) όπως επίσης και του MOTIF ES. Η MIDI THRU υποδοχή απλά ανακατευθύνει τα MIDI δεδομένα που λαμβάνονται (μέσω MIDI IN) στο συνδεδεμένο όργανο.



Σε αυτήν την περίπτωση, βεβαιωθείτε ότι το MOTIF ES ρυθμίζεται στον Song ή τον Pattern τρόπο. Αν το όργανο ρυθμιστεί στο Voice ή στον Performance τρόπο όπου δεν αναγνωρίζονται πολυκάναλα MIDI μηνύματα, τα εξωτερικά sequence δεδομένα (συμπεριλαμβανομένων των πολυκάναλων δεδομένων) δεν θα παίζονται σωστά στο MOTIF ES. Πρόσθετα, μπορεί να χρειάζεται να κάνετε συγκεκριμένες ρυθμίσεις MIDI συγχρονισμού. Ομοίως, βεβαιωθείτε ότι ρυθμίζεται την MIDI γεννήτρια ήχου (που συνδέεται στην MIDI THRU υποδοχή) στον multi-timbral τρόπο.

Εκτός από αυτά, θα πρέπει να ρυθμίσετε τις παραμέτρους του MOTIF ES που σχετίζονται με τον MIDI συγχρονισμό για χρήση του εξωτερικού ρολογιού από την ακόλουθη οθόνη : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Διαχωρισμός του ήχου μεταξύ του MOTIF ES και μιας εξωτερικής γεννήτριας ήχου με MIDI κανάλι (Part 2)

Σε αυτό το παράδειγμα σύνδεσης παραπάνω, μπορείτε να χωρίσετε την sequence αναπαραγωγή μεταξύ του MOTIF ES και άλλου οργάνου που συνδέεται στην MIDI THRU και να έχετε τους ήχους σε διαφορετικά μέρη.

Για παράδειγμα, στο MOTIF ES αναθέστε τα Song/Pattern μέρη στα κανάλια MIDI λήψης 1-9 με την ακόλουθη διαδικασία, και ρυθμίστε τα υπόλοιπα μέρη στο off (να μην ακούγονται) : [SONG] ή [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → επιλογή Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh
Στην συνδεδεμένη MIDI γεννήτρια ήχου, αναθέστε τα μέρη που θα ακούγονται στα κανάλια MIDI λήψης 10-16 και ρυθμίστε τα υπόλοιπα μέρη στο off (να μην ακούγονται).

■ Χρήση ενός mLAN interface (όταν εγκατασταθεί μια προαιρετική mLAN)

Το παράδειγμα σύνδεσης που φαίνεται στην σελίδα 28, σας επιτρέπει να μεταφέρετε MIDI μηνύματα όπως επίσης και ηχητικά δεδομένα. Η mLAN σύνδεση στον υπολογιστή (σελίδα 38) σας επιτρέπει να

μεταφέρετε τόσο ηχητικά όσο και MIDI δεδομένα ανάμεσα στο MOTIF ES σας και έναν υπολογιστή.

■ Σύνδεση σε ένα MTR (Multi Track recorder)

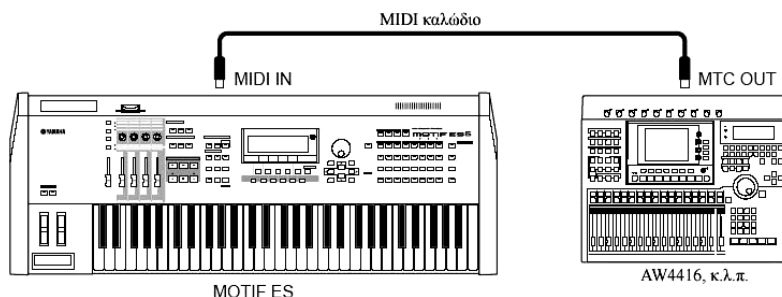
Αφού αυτό synthesizer μπορεί να λάβει MTC (MIDI Time Control) και μπορεί να μεταδώσει MMC (MIDI Machine Control), μπορείτε να παράγετε μουσική συγχρονίζοντας σε ένα πολυκάναλο συμβατό με MTC ή MMC.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δύο τύπους MTR ελέγχου ρυθμίζοντας το MIDI Sync στο MTC στον Utility τρόπο, με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC

- Τα MTC και MMC είναι διαθέσιμα μόνο στον Song τρόπο.

Συγχρονισμός του MOTIF ES στο MTC σήμα από ένα εξωτερικό MTR

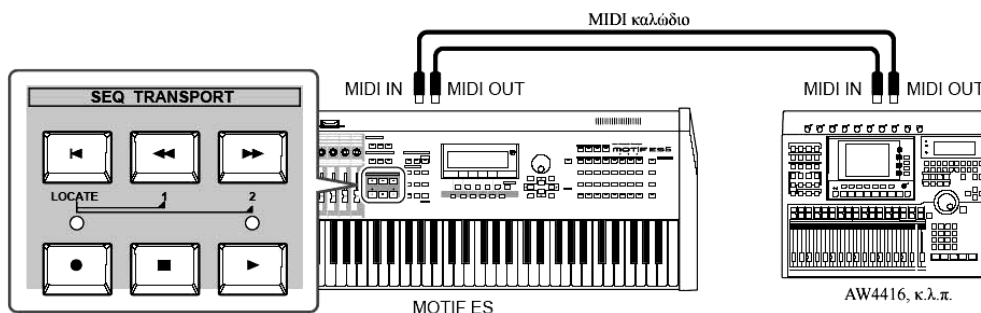
Μετά την λήψη του MTC σήματος που μεταδίδεται από το MTR με την εκκίνηση της MTR αναπαραγωγής, το Song του MOTIF ES θα ξεκινήσει την στιγμή που περνάει ο MTC Start Offset χρόνος (ρυθμίζεται από την οθόνη [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MTC StartOffset στον Utility τρόπο).



- Το MTC (MIDI Time Code) επιτρέπει τον ταυτόχρονο συγχρονισμό πολλών ηχητικών συσκευών μέσω πρότυπων MIDI καλωδίων. Αυτό περιλαμβάνει δεδομένα που αντιστοιχούν σε ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα και frames. Το MOTIF ES δεν μεταδίδει MTC. Ένα όργανο, όπως το Yamaha AW4416 είναι απαραίτητο σαν MTC master.

Έλεγχος ενός MTR με την χρήση MMC που μεταδίδεται από το MOTIF ES

Μπορείτε να ελέγχετε την εκκίνηση/σταμάτημα και την γρήγορη προς τα εμπρός/πίσω κίνηση του MTR που είναι συμβατό με MMC από τα SEQ TRANSPORT κουμπιά στο εμπρός πλαίσιο αυτού του synthesizer, βγάζοντας MMC μηνύματα μέσω MIDI.



- Το MMC (MIDI Machine Control) επιτρέπει τον τηλεχειρισμό των πολυκάναλων recorders, MIDI sequencer, κ.λ.π. Ένα πολυκάναλο recorder συμβατό με MMC, για παράδειγμα, θα ανταποκρίνεται

αυτόματα στις διαδικασίες εκκίνησης, σταματήματος, γρήγορης προς τα εμπρός/πίσω κίνησης που εκτελούνται στο sequencer που ελέγχεται, διατηρώντας έτσι ευθυγραμμισμένη την αναπαραγωγή του sequencer και του πολυκάναλου recorder.

Σύνδεση σε έναν υπολογιστή

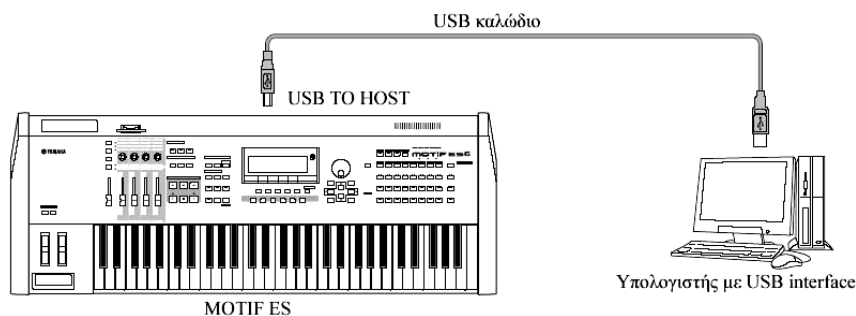
Συνδέοντας αυτό το όργανο σε έναν υπολογιστή μέσω MIDI ανοίγει ένας ολόκληρος κόσμος μουσικών δυνατοτήτων – όπως η χρήση sequencer λογισμικού και η αναπαραγωγή συνθέσεων με τους ήχους του MOTIF ES ή χρησιμοποιώντας το Voice Editor λογισμικό για την δημιουργία και την διόρθωση των δικών σας προσαρμοσμένων Voices.

- Όταν συνδέετε σε έναν Macintosh υπολογιστή (με εξαίρεση τον Mac OS X), βεβαιωθείτε ότι εγκαταστήσατε το OMS στον υπολογιστή όπως επίσης και το επιθυμητό λογισμικό (sequence λογισμικό, Voice Editor, κ.λ.π.).

Χρήση της USB TO HOST υποδοχής

Όταν συνδέετε μέσω αυτής της μεθόδου, βεβαιωθείτε ότι βάλατε την ακόλουθη παράμετρο στο “USB”.

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



- Τα USB καλώδια έχουν διαφορετικά βύσματα σε κάθε άκρο : το A και το B τύπου. Όταν συνδέετε αυτό το synthesizer στον υπολογιστή, συνδέστε τον τύπο A στον υπολογιστή σας και τον τύπο B στην USB TO HOST υποδοχή.
- Όταν συνδέετε σε έναν υπολογιστή (Windows/Macintosh) μέσω USB, βεβαιωθείτε ότι εγκαταστήσατε τον USB-MIDI driver στον υπολογιστή όπως επίσης και το επιθυμητό λογισμικό (sequence λογισμικό, Voice Editor, κ.λ.π.).
- Αν χρησιμοποιείτε την Remote Control λειτουργία για τον έλεγχο διαδικασιών σε sequencer υπολογιστή, θα πρέπει να κάνετε συνδέσεις με ένα USB καλώδιο.

MIDI κανάλι και MIDI θύρα

Ενώ ένα MIDI καλώδιο μεταφέρει MIDI μηνύματα 16 καναλιών ταυτόχρονα, ένα USB καλώδιο μπορεί να μεταφέρει MIDI μηνύματα περισσότερων από 16 κανάλια ταυτόχρονα.

Τα MIDI δεδομένα ανατίθενται σε ένα από τα δεκαέξι κανάλια και αυτό το synthesizer είναι ικανό να παίξει ταυτόχρονα δεκαέξι ξεχωριστά μέρη., μέσω των δεκαέξι MIDI καναλιών. Ωστόσο, μπορείτε να ξεπεράσετε το όριο των δεκαέξι καναλιών χρησιμοποιώντας ξεχωριστές MIDI «θύρες», καθεμία από τις οποίες υποστηρίζει δεκαέξι κανάλια.

Ένα USB καλώδιο μπορεί να διαχειριστεί MIDI δεδομένα σε μέχρι και οκτώ θύρες, επιτρέποντάς σας να

χρησιμοποιήσετε 128 κανάλια (8 θύρες x 16 κανάλια) στον υπολογιστή σας.

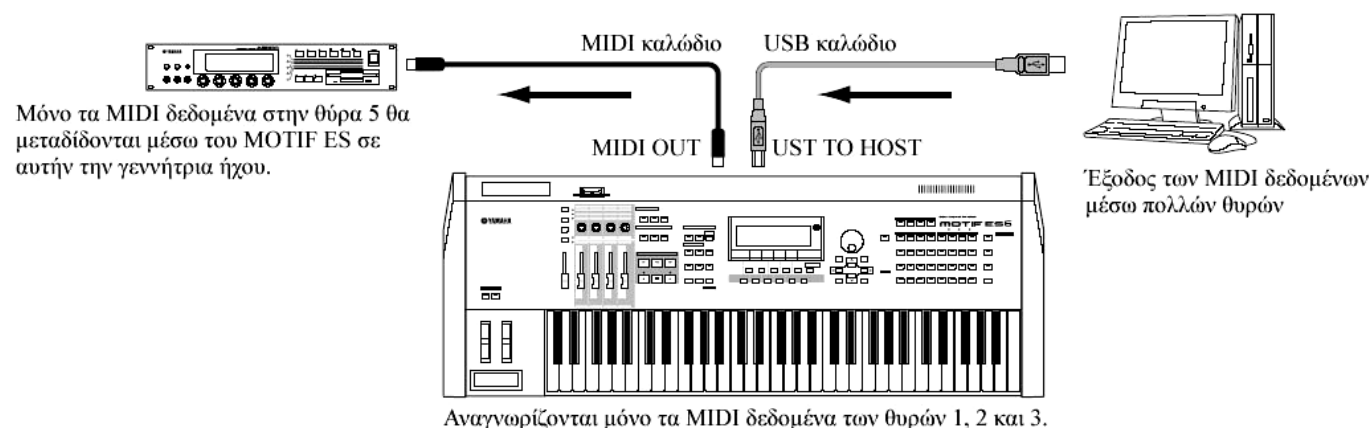
- Αυτό το synthesizer μπορεί να αναγνωρίσει και να χρησιμοποιήσει μέχρι τρεις θύρες την ίδια στιγμή.
- Όταν χρησιμοποιείτε μια USB σύνδεση, βεβαιωθείτε ότι η MIDI θύρα λήψης είναι ίδια με την MIDI θύρα μετάδοσης όπως επίσης και ότι το MIDI κανάλι μετάδοσης είναι ίδιο με το MIDI κανάλι λήψης.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Σχετικά με την Thru Port ρύθμιση

Οι MIDI θύρες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να χωρίσουν την αναπαραγωγή σε πολλά synthesizers, όπως επίσης και να επεκτείνουν την MIDI δυνατότητα καναλιών πέρα από τα δεκαέξι.

Στο παρακάτω παράδειγμα, ένα ξεχωριστό synthesizer συνδεδεμένο στο MOTIF ES παίζεται από τα MIDI δεδομένα μέσω της θύρας 5, όπως ορίζεται στην ThruPort παράμετρο με την ακόλουθη διαδικασία.

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



Προφυλάξεις κατά την χρήση της USB TO HOST υποδοχής

Όταν συνδέετε τον υπολογιστή στην USB TO HOST υποδοχή, βεβαιωθείτε ότι προσέξατε τα ακόλουθα σημεία. Αν δεν προσέξετε αυτά τα σημεία, υπάρχει κίνδυνος να κολλήσει ο υπολογιστής, να διακοπουν τα δεδομένα και να χαθούν τα δεδομένα. Αν ο υπολογιστής ή το όργανο κολλήσει, κλείστε την τροφοδοσία του οργάνου ή επανεκκινήστε τον υπολογιστή.

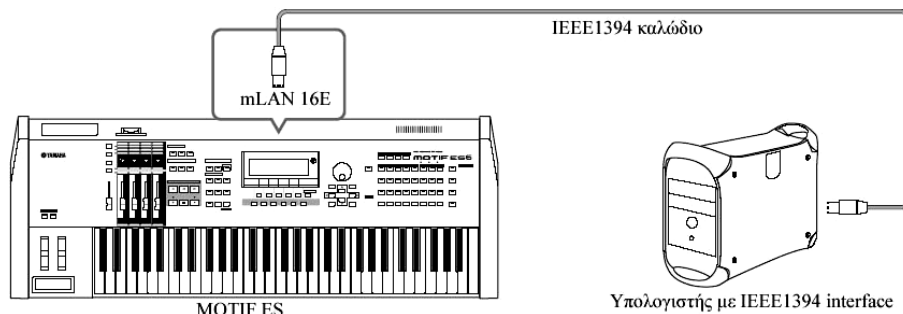
- Πριν συνδέσετε τον υπολογιστή στην USB TO HOST υποδοχή, βγείτε από οποιονδήποτε τρόπο εξοικονόμησης ενέργειας (όπως suspend, sleep, standby) του υπολογιστή.
- Πριν ανοίξετε την τροφοδοσία του οργάνου, συνδέστε τον υπολογιστή στην USB TO HOST υποδοχή.
- Εκτελέστε τα ακόλουθα πριν ανοίξετε/κλείσετε την τροφοδοσία του οργάνου ή συνδέσετε/αποσυνδέσετε το USB καλώδιο στην/από την USB TO HOST υποδοχή.
 - Βγείτε από οποιαδήποτε εφαρμογή (όπως Voice Editor, Multi Part Editor και SQ01).
 - Βεβαιωθείτε ότι δεν μεταδίδονται δεδομένα από το όργανο. (Τα δεδομένα μεταδίδονται μόνο παίζοντας νότε στο κλαβιέ ή αναπαραγάγοντας ένα κομμάτι).
- Ενώ μια USB συσκευή είναι συνδεδεμένη στο όργανο, θα πρέπει να περιμένετε τρία δευτερόλεπτα ή περισσότερο μεταξύ αυτών των διαδικασιών : Όταν κλείνετε την τροφοδοσία του οργάνου και μετά την ανοίγετε πάλι, ή όταν συνδέετε/αποσυνδέετε εναλλάξ το USB καλώδιο.

Χρήση του IEEE1394 interface (όταν έχει εγκατασταθεί προαιρετικό mLAN16E)

Εγκαθιστώντας ένα προαιρετικό mLAN16E interface, μπορείτε να συνδέσετε έναν υπολογιστή (με IEEE 1394 interface) σε αυτό το όργανο μέσω ενός καλωδίου.

Κατά την σύνδεση με αυτήν την μέθοδο, βεβαιωθείτε ότι βάλατε την ακόλουθη παράμετρο στο “mLAN”.

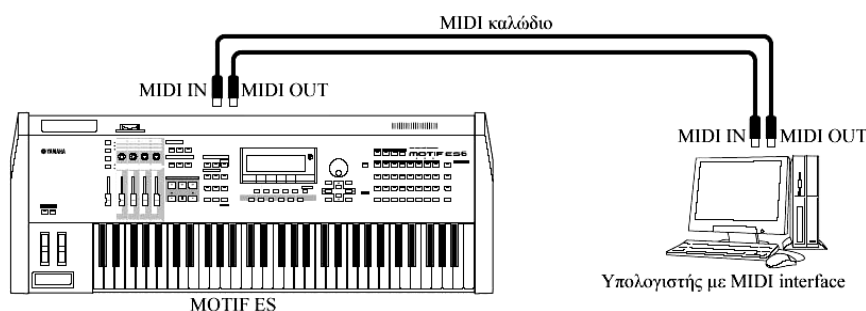
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI/IN = mLAN



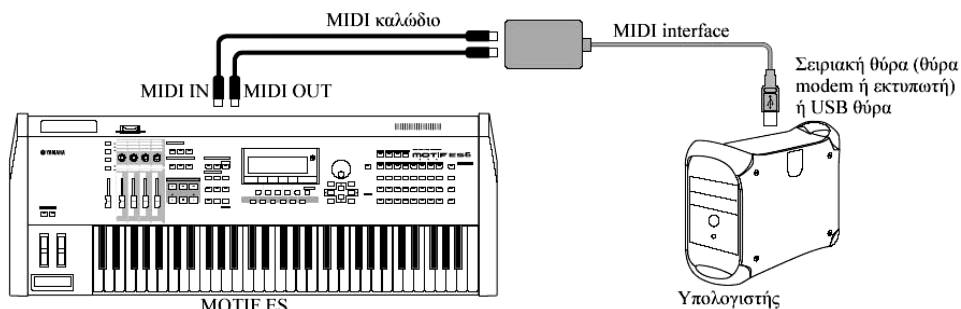
Η mLAN σύνδεση με την χρήση ενός IEEE1394 καλωδίου σας επιτρέπει να μεταφέρετε τόσο MIDI δεδομένα όσο και audio δεδομένα. Για παράδειγμα, μπορείτε να γράψετε το παίξιμό σας στο κλαβιέ και την Song/Pattern αναπαραγωγή στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή σαν audio δεδομένα (σελίδα 178).

Χρήση του MIDI interface του υπολογιστή

- Χρήση του MIDI interface του υπολογιστή



- Χρήση εξωτερικού MIDI interface



- Χρησιμοποιήστε το κατάλληλο MIDI interface για τον υπολογιστή σας.
- Αν χρησιμοποιείτε έναν υπολογιστή που έχει USB interface, βεβαιωθείτε ότι συνδέσατε τον υπολογιστή και το synthesizer μέσω USB. (Ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων είναι πιο γρήγορος από το MIDI και θα έχετε πρόσβαση σε πολλές MIDI θύρες).

Επιλογή Voices από έναν υπολογιστή

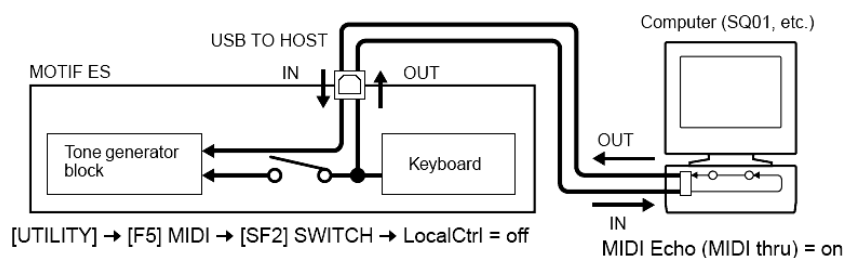
Μπορείτε να επιλέξετε Voices σε αυτό το όργανο από το λογισμικό του υπολογιστή σας καθορίζοντας τα ακόλουθα MIDI μηνύματα.

- Bank Select MSB
- Bank Select LSB
- Program Change

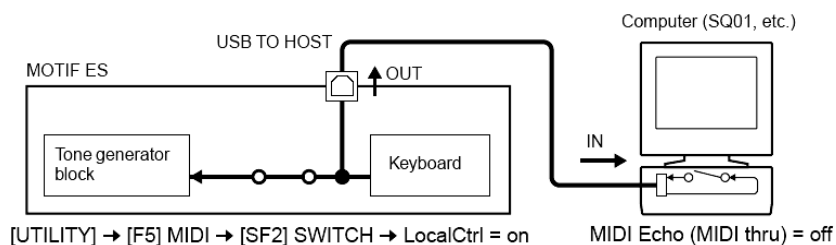
Local On/Off – κατά την σύνδεση σε έναν υπολογιστή

Όταν συνδέετε αυτό το synthesizer σε έναν υπολογιστή, τα δεδομένα παιχνιδιού στο κλαβιέ γενικά στέλνονται στον υπολογιστή και μετά επιστρέφουν από τον υπολογιστή για να παίξουν την γεννήτρια ήχου. Αν το Local Control στον Utility τρόπο τεθεί στο “on”, θα προκύψει διπλός ήχος, αφού η γεννήτρια ήχου λαμβάνει τα δεδομένα παιχνιδιού τόσο κατευθείαν από το κλαβιέ όσο και από τον υπολογιστή. Χρησιμοποιήστε τις παρακάτω υποδείξεις ρύθμισης σαν οδηγό. Συγκεκριμένες οδηγίες μπορεί να διαφέρουν σε συνάρτηση με τον υπολογιστή σας και το λογισμικό που χρησιμοποιείται.

- Όταν το MIDI “Echo” τεθεί στο on



- Όταν μεταδίδονται ή λαμβάνονται System exclusive δεδομένα (όπως με την Bulk Dump λειτουργία), χρησιμοποιήστε την ρύθμιση του παρακάτω παραδείγματος, και βεβαιωθείτε ότι το MIDI “Echo” του προγράμματος στον υπολογιστή είναι στο “off”.
- Όταν το MIDI “Echo” τεθεί στο off

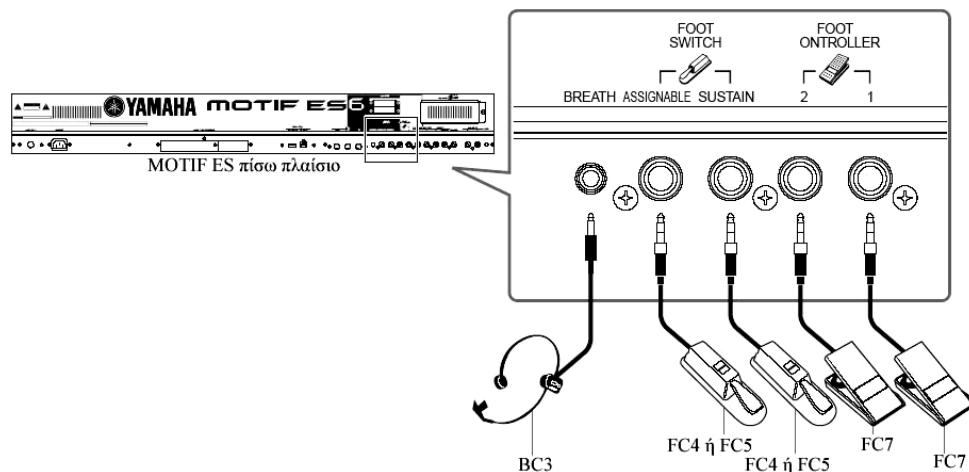


- Αν και δεν φαίνεται στο παραπάνω σχήμα, το MOTIF ES λαμβάνει πραγματικά και ανταποκρίνεται στα MIDI δεδομένα από την εφαρμογή στον υπολογιστή (sequencer), άσχετα από την Local Control ρύθμιση στο MOTIF ES.

Το MIDI “Echo” είναι μια λειτουργία στα sequencers που παίρνει τα δεδομένα που λαμβάνονται μέσω της MIDI IN και τα αναμεταδίδει (ή τα στέλνει όπως είναι) μέσω της MIDI OUT. Σε μερικά προγράμματα, αυτή η λειτουργία ονομάζεται “MIDI Thru”.

Σύνδεση διαφόρων controllers

Το MOTIF ES διαθέτει αρκετές controller υποδοχές στο πίσω πλαίσιο – επιτρέποντάς σας να ελέγξετε διάφορες παραμέτρους του ήχου και μια ποικιλία λειτουργιών με τους προαιρετικούς controllers.



■ Breath Controller

Μπορείτε να συνδέσετε έναν προαιρετικό Breath Controller (BC3) στην BREATH υποδοχή στο πίσω πλαίσιο. Μετά χρησιμοποιήστε τον για να ελέγξετε έναν μεγάλο αριθμό από τις παραμέτρους αυτού του synthesizer, ιδιαίτερα εκείνων που ελέγχονται με την αναπνοή ενός μουσικού που παίζει πνευστά : δυναμικές, χροιά, τόνος, και άλλα. Ο Breath Controller είναι ιδανικά κατάλληλος για ρεαλιστική έκφραση με Voices πνευστών οργάνων.

- Οι Breath Controller παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν για κάθε Voice (σελίδα 224).

■ Foot Switch (με ανάθεση)

Ένας προαιρετικός Yamaha FC4 ή FC5 ποδοδιακόπτης που συνδέεται στην FOOT SWITCH ASSIGNABLE υποδοχή στο πίσω πλαίσιο, μπορεί να ανατεθεί σε εύρος παραμέτρων. Είναι κατάλληλος για κουμπιά τύπου διακόπτη (on/off), όπως το Portamento Switch, αύξηση/μείωση του Voice ή του Performance αριθμού, εκκίνηση/σταμάτημα του Sequencer και άνοιγμα ή κλείσιμο του Arpeggiator.

- Η παράμετρος που ανατίθεται στον Footswitch ορίζεται στον Utility τρόπο (σελίδα 313).

■ Foot Switch (Sustain)

Ένας προαιρετικός FC4 ή FC5 ποδοδιακόπτης που συνδέεται στην SUSTAIN υποδοχή στο πίσω πλαίσιο, σας επιτρέπει να ελέγχεται το sustain – ιδιαίτερα χρήσιμο όταν παίζεται ήχους πιάνου και εγχόρδων.

Να θυμάστε ότι κάποιοι ήχοι μπορεί να μην είναι κατάλληλοι για χρήση σε όλες τις περιπτώσεις με τον Sustain ποδοδιακόπτη. Για παράδειγμα, για organ ήχους που δεν έχουν φυσική εξασθένηση, ο ήχος συνεχίζει στην ίδια στάθμη όταν έχετε πατημένο τον Sustain ποδοδιακόπτη.

Από την άλλη μεριά, πολλοί ήχοι εκμεταλλεύονται την χρήση του Sustain, όπως το πιάνο, το οποίο έχει φυσική εξασθένηση όταν κρατιέται μια νότα. Χρησιμοποιώντας Sustain με τέτοιου είδους Voices παρέχεται ομαλότερο after-sound και έχετε εκφραστικό έλεγχο στο παίξιμό σας.

- Η sustain στάθμη του Amplitude EG (σελίδα 186) διατηρείται ενώ έχετε πατημένο τον Sustain ποδοδιακόπτη, ακόμη και όταν αφήσετε τα δάχτυλά σας από τα πλήκτρα.
- Δεν μπορείτε να αναθέσετε μια λειτουργία άλλη από το Sustain στην SUSTAIN υποδοχή.

■ Foot Controller

Οι προαιρετικοί Foot Controllers (όπως ο FC7), που συνδέονται στις FOOT CONTROLLER υποδοχές στο πίσω πλαίσιο, μπορούν να ανατεθούν σε έναν αριθμό controller παραμέτρων. Χρησιμοποιώντας έναν foot controller για έλεγχο παραμέτρου, και τα δυο σας χέρια είναι ελεύθερα να παίξουν στο κλαβιέ (ή να διαχειριστούν άλλες παραμέτρους) – εξαιρετικά βολικό όταν παίζετε ζωντανά.

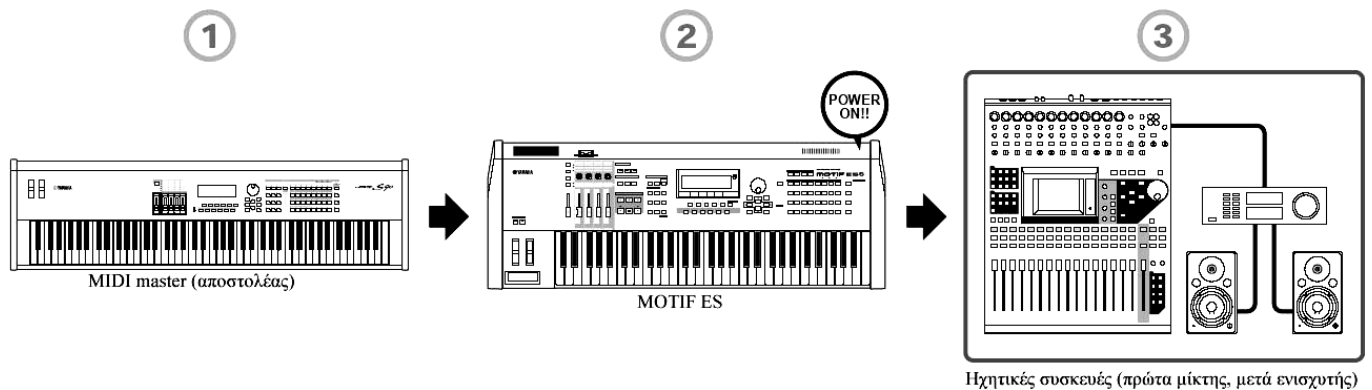
- Οι Foot Controller παράμετροι μπορούν να οριστούν για κάθε Voice (σελίδα 224).

Άνοιγμα/κλείσιμο της τροφοδοσίας

Διαδικασία ανοίγματος της τροφοδοσίας

Αφού κάνετε όλες τις απαραίτητες συνδέσεις ανάμεσα στο MOTIF ES σας και οποιεσδήποτε άλλες συσκευές, βεβαιωθείτε ότι οι ρυθμίσεις έντασης είναι στο μηδέν. Μετά ανοίξτε κάθε συσκευή στο σύστημά σας με την σειρά MIDI masters (αποστολείς), MIDI slaves (δέκτες) και μετά τις ηχητικές συσκευές (μίκτες, ενισχυτές, ηχεία, κ.λ.π.). έτσι εξασφαλίζεται η ομαλή ροή του σήματος από την πρώτη συσκευή στην τελευταία (πρώτα MIDI, μετά audio). Όταν κλείνετε την τροφοδοσία του συστήματος, κλείστε πρώτα την ένταση κάθε ηχητικής συσκευής και μετά κλείστε κάθε συσκευή με την αντίστροφη σειρά (πρώτα τις audio συσκευές και μετά τις MIDI).

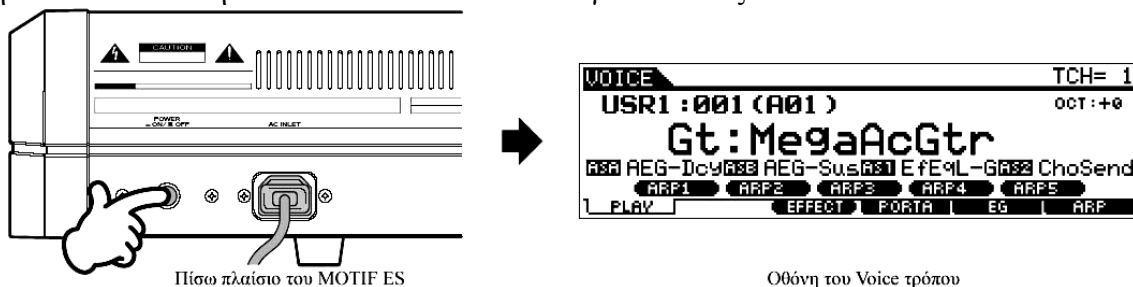
Όταν χρησιμοποιείτε το MOTIF ES σαν MIDI δέκτη :



Άνοιγμα/κλείσιμο του MOTIF ES

Οι εξηγήσεις εδώ εφαρμόζονται όταν η ηχητική συσκευή (ενισχυτής και ηχεία) συνδέεται στο MOTIF ES.

- 1 Βεβαιωθείτε ότι η εξωτερική ηχητική συσκευή είναι σωστά συνδεδεμένη στο MOTIF ES. Επίσης βεβαιωθείτε ότι βάλατε την ένταση του MOTIF ES και της εξωτερικής ηχητικής στο 0.
- 2 Πατήστε τον διακόπτη POWER στο πίσω πλαίσιο για να ανοίξετε το MOTIF ES.



Εμφανίζεται η Opening οθόνη (μαζί με το μήνυμα που επιβεβαιώνει την κατάσταση εγκατάστασης

της Plug-in κάρτας) και μετά από λίγο εμφανίζεται η οθόνη του Voice τρόπου.

- Την στιγμή που το synthesizer έρχεται από την εταιρεία, όταν ανοίγει η τροφοδοσία θα εμφανίζεται η οθόνη του Voice τρόπου. Μπορείτε να αλλάξετε την προκαθορισμένη οθόνη όταν ανοίγει η τροφοδοσία με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode (σελίδα 309).
- 3 Ανοίξτε την τροφοδοσία της συνδεδεμένης ηχητικής συσκευής.
 - 4 Αυξήστε βαθμιαία την ένταση του ηχητικού συστήματος της audio συσκευής και του MOTIF ES σε λογική στάθμη.
 - 5 Αν χρειάζεται, ρυθμίστε την ευκρίνεια της LCD οθόνης χρησιμοποιώντας το LCD Contrast Control.
 - 6 Μετά το κλείσιμο της τροφοδοσίας της ηχητικής συσκευής ή το κλείσιμο της έντασης της ηχητικής συσκευής, κλείστε την τροφοδοσία του MOTIF ES.

Επαναφορά της User μνήμης στις αρχικές εργοστασιακές ρυθμίσεις

Μπορείτε να επαναφέρετε τις αρχικές εργοστασιακές ρυθμίσεις της User μνήμης (σελίδα 216) του synthesizer ως ακολούθως.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Όταν επανέλθουν οι εργοστασιακές ρυθμίσεις, όλες οι Voice, Performance, Song, Pattern και οι ρυθμίσεις συστήματος στον Utility τρόπο που δημιουργήσατε, θα σβηστούν. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε όλα τα σημαντικά δεδομένα σε SmartMedia ή USB συσκευή αποθήκευσης πριν εκτελέσετε αυτήν την διαδικασία (σελίδες 90, 98 και 152).

- 1 Πατήστε το κουμπί [UTILITY] για να μπειτε στον Utility τρόπο (ανάβει το λαμπάκι).
- 2 Πατήστε το κουμπί [JOB] για να μπειτε στον Utility Job τρόπο.
- 3 Πατήστε το κουμπί [ENTER]. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας).
 - Για να ακυρώσετε το Job, πατήστε το κουμπί [DEC/NO].
- 4 Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε το Job.

Μετά την ολοκλήρωση του Job, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η λειτουργία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Το μήνυμα “Executing...” ή “Please keep power on” εμφανίζεται όταν απαιτείται λίγος χρόνος για να εκτελεστεί το Job. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ γράφονται δεδομένα στην Flash ROM (ενώ εμφανίζεται το μήνυμα “Executing...” ή “Please keep power on”). Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση, μπορεί να χαθούν όλα τα user δεδομένα και μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό σημαίνει ότι το synthesizer μπορεί να μην ανοίξει κανονικά ακόμη και όταν ανοίξετε την τροφοδοσία την επόμενη φορά.

- Όλες οι ρυθμίσεις στον Utility τρόπο που είναι σχετικές με τις Plug-in κάρτες, αποθηκεύονται μόνο στην μνήμη των αντίστοιχων καρτών, και όχι στην User μνήμη αυτού του synthesizer. Εξαιτίας αυτού, η Factory Set διαδικασία δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επαναφορά των αρχικών ρυθμίσεων αυτών των καρτών.

Βασική διαδικασία

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα ρίξουμε μια ματιά στους βασικές κανόνες διαδικασίας του MOTIF ES. Εδώ, θα μάθετε τα βασικά – πώς να επιλέγετε τρόπους, να καλείτε διάφορες λειτουργίες, να αλλάζετε ρυθμίσεις και να διορθώσετε τιμές παραμέτρων. Αφιερώστε χρόνο για να εξοικειωθείτε με αυτές τις διαδικασίες και να ξεκινήσετε να μαθαίνετε το όργανο.

Πριν διαβάσετε παραπέρα, εξοικειωθείτε με τις βασικές αρχές που χρησιμοποιούνται με το MOTIF ES στον παρακάτω πίνακα.

Όνομα	Περιγραφή
Voice	Voices μουσικού οργάνου
Performance	Ένα πρόγραμμα στο οποίο συνδυάζονται πολλά Voices σε μια διάταξη
Song	Μουσικά δεδομένα που αποτελούνται από MIDI γεγονότα
Pattern	Ρυθμικά pattern δεδομένα τα οποία περιλαμβάνουν MIDI γεγονότα που χρησιμοποιούνται για λουπαρισμένη αναπαραγωγή.
Sampling	Η λειτουργία αυτή σας επιτρέπει να γράψετε ηχητικά δεδομένα (όπως ο δικός σας ήχος και ο ήχος της CD αναπαραγωγής) και να παίξετε αυτούς τους ήχους όπως οποιοδήποτε άλλο Voice του synthesizer.
Master	Ένα πρόγραμμα το οποίο σας επιτρέπει να καταχωρήσετε τις ρυθμίσεις σας σε κάθε τρόπο – Voice, Performance, Song και Pattern.
File	Μια συλλογή ρυθμίσεων για αποθήκευση και διαχείριση των δημιουργημένων δεδομένων σας.

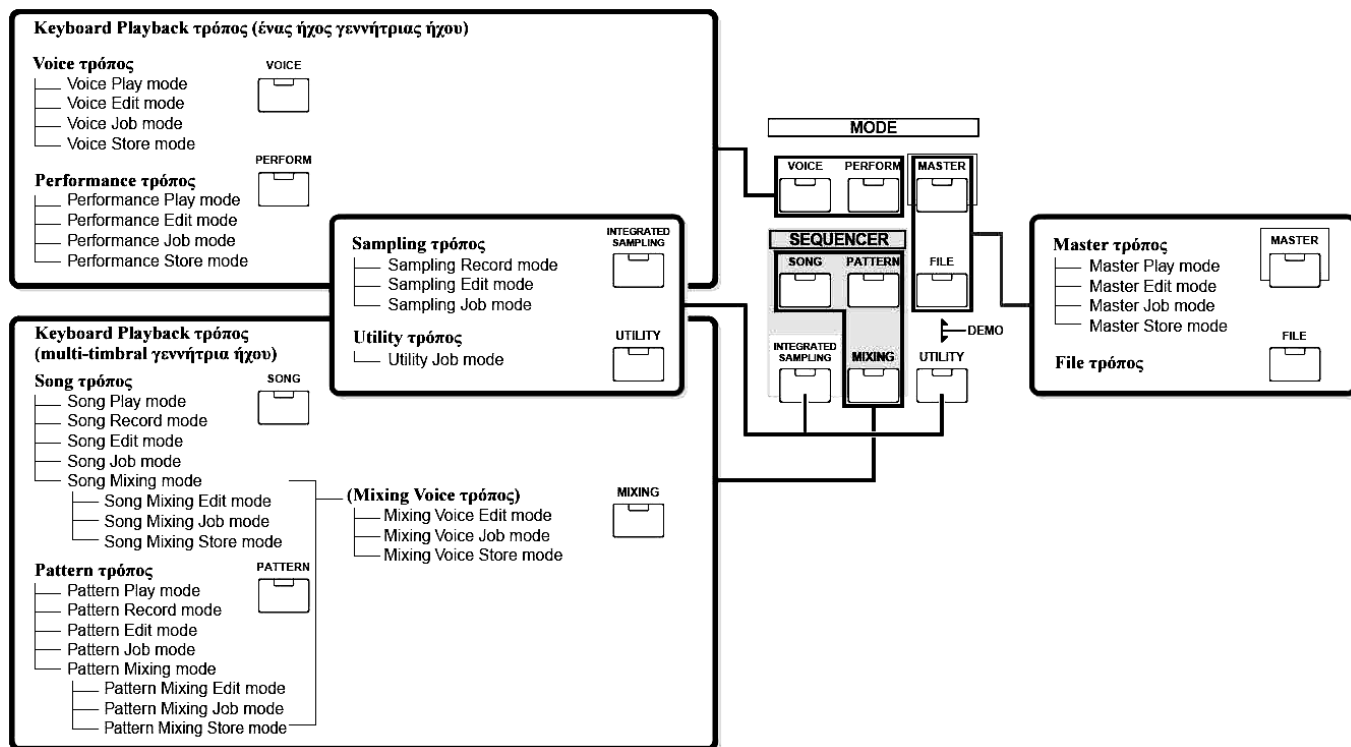
Τρόποι

Δομή τρόπου

Αυτό το synthesizer είναι οργανωμένο σε διάφορους τρόπους, που καθένας καλύπτει μια διαφορετική ομάδα διαδικασιών και λειτουργιών.

Να θυμάστε ότι υπάρχουν δύο βασικοί τύποι τρόπων, σε συνάρτηση με την κατάσταση του τμήματος της γεννήτριας ήχου. Ο πρώτος τύπος περιλαμβάνει τους Voice και Performance τρόπους, και η εσωτερική γεννήτρια ήχου χρησιμοποιείται για έναν ήχο – που σημαίνει ότι χρησιμοποιείται μόνο ένα Voice ή ένα κανάλι MIDI δεδομένων. Ο δεύτερος τύπος περιλαμβάνει τους Song και Pattern τρόπους, και η εσωτερική γεννήτρια ήχου χρησιμοποιείται σε multi-timbral διαδικασία – που σημαίνει ότι χρησιμοποιούνται μερικοί ήχοι ή πολλά MIDI κανάλια. Μαζί με καθέναν από αυτούς τους τύπους υπάρχουν υπο-τρόποι – ο Sampling και ο Utility τρόπος. Να θυμάστε ότι οθόνες και παράμετροι σε αυτούς του δύο τρόπους διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τύπο του τρόπου (Voice/Performance ή Song/Pattern) που ήταν ενεργός πριν κληθεί ο υπο-τρόπος. Πρόσθετα με όσα αναφέρθηκαν παραπάνω, υπάρχουν δύο ειδικοί τρόποι. Ο Master τρόπος σας επιτρέπει να απομνημονεύσετε τις ρυθμίσεις που θέλετε σε κάθε τρόπο (Voice/Performance/Song/Pattern) και να τις ανακαλέσετε άμεσα οποιαδήποτε

στιγμή τις χρειαστείτε με ένα κουμπί. Ο File τρόπος σας επιτρέπει να διαχειριστείτε τα δημιουργημένα δεδομένα σας.

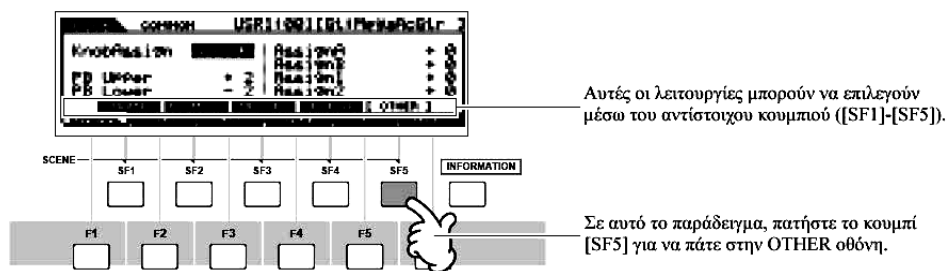


Πίνακας τρόπου

Παρακάτω υπάρχουν οι λειτουργίες κάθε τρόπου και το πώς μπαίνετε σε κάθε τρόπο :

Τρόπος	Λειτουργία	Πώς να μπείτε στον τρόπο
Voice	Voice Play	Παίξιμο ενός Voice
	Voice Edit	Διόρθωση/δημιουργία ενός Voice
	Voice Job	Επαναφορά ενός Voice, κ.λ.π.
	Voice Store	Αποθήκευση ενός Voice στην εσωτερική μνήμη
Performance	Performance Play	Παίξιμο ενός Performance
	Performance Edit	Διόρθωση/δημιουργία ενός Performance
	Performance Job	Επαναφορά ενός Performance, κ.λ.π.
	Performance Store	Αποθήκευση ενός Performance στην εσωτερική μνήμη
Song	Song Play	Παίξιμο ενός Song
	Song Record	Εγγραφή ενός Song
	Song Edit	Διόρθωση των MIDI γεγονότων ενός Song
	Song Job	Μετατροπή και μετασχηματισμών Song δεδομένων
	Song Mixing	Ρύθμιση των παραμέτρων γεννήτριας ήχου
	Song Mixing Edit	Λεπτομερής ρύθμιση των παραμέτρων γεννήτριας ήχου
	Song Mixing Job	Επαναφορά μιας Song Mixing, κ.λ.π.
Pattern	Pattern Play	Παίξιμο ενός Pattern
	Pattern Record	Εγγραφή ενός Pattern
	Pattern Edit	Διόρθωση των MIDI γεγονότων ενός Pattern
	Pattern Job	Μετατροπή και μετασχηματισμός Pattern δεδομένων
	Pattern Mixing	Ρύθμιση των παραμέτρων γεννήτριας ήχου
	Pattern Mixing Edit	Λεπτομερής ρύθμιση των παραμέτρων γεννήτριας ήχου
	Pattern Mixing Job	Επαναφορά μιας Pattern Mixing, κ.λ.π.

Χρήση των κουμπιών υπο-λειτουργίας [SF1]-[SF5]



Σε συνάρτηση με τον τρέχοντα επιλεγμένο τρόπο, είναι διαθέσιμες μέχρι πέντε λειτουργίες και μπορούν να κληθούν με τα κουμπιά [SF1]-[SF5]. Να θυμάστε ότι οι διαθέσιμες λειτουργίες εξαρτώνται από τον επιλεγμένο τρόπο. (Μερικές οθόνες μπορεί να μην έχουν οποιεσδήποτε υπο-λειτουργίες για αυτά τα κουμπιά).

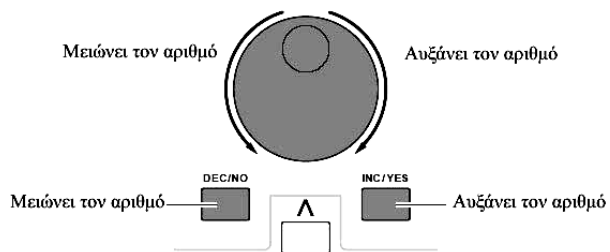
Επιλογή ενός προγράμματος

Για να παίξει το MOTIF ES θα χρειαστεί να καλέσετε ένα από τα προγράμματά του, δηλ., Voice, Performance, Song, Pattern ή Master. Αυτά τα προγράμματα μπορούν να επιλεγούν σε κάθε Play τρόπο με την ίδια διαδικασία.

■ Χρήση των κουμπιών [INC/YES], [DEC/NO] και της ρόδας δεδομένων

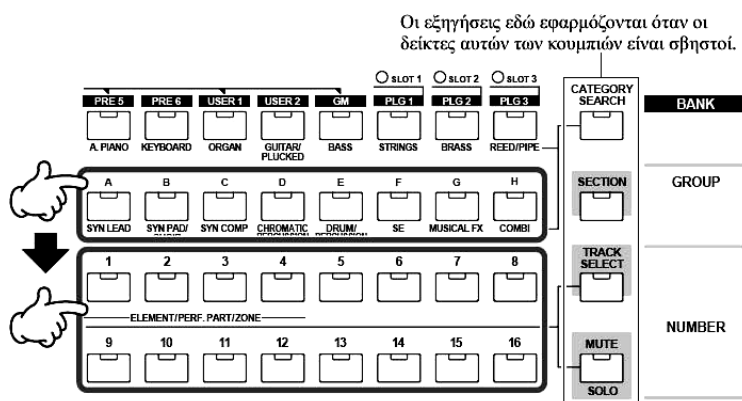
Τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO] σας επιτρέπουν να μετακινηθείτε βήμα-βήμα επάνω ή κάτω μέσα στους αριθμούς προγράμματος σε οποιονδήποτε Play τρόπο (Voice, Performance, Song, Pattern και Master).

Περιστρέφοντας την ρόδα δεδομένων προς τα δεξιά αυξάνεται ο αριθμός προγράμματος ενώ περιστρέφοντάς την προς τα αριστερά μειώνεται. Αυτό το κουμπί λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά, αλλά σας επιτρέπουν να μετακινηθείτε πιο γρήγορα μέσα στα προγράμματα.



■ Χρήση των [GROUP], [NUMBER] κουμπιών

Όπως φαίνεται παρακάτω, μπορείτε να επιλέξετε έναν αριθμό προγράμματος πατώντας οποιοδήποτε από τα GROUP [A]-[H] κουμπιά και πατώντας οποιοδήποτε από τα NUMBER [1]-[16] κουμπιά.



- Η εύχρηστη Category Search λειτουργία (σελίδα 60) σας επιτρέπει να εντοπίσετε γρήγορα και να επιλέξετε τα Voices ήχους που θέλετε κατά τύπο.
- Όταν επιλέγεται ένα Voice, είναι απαραίτητο να πατηθεί ένα από τα [BANK] κουμπιά πριν πατηθούν τα [GROUP] και [NUMBER] κουμπιά.
- Οι αριθμοί διαφέρουν σε συνάρτηση με το πρόγραμμα. Για παράδειγμα, ενώ το εύρος αριθμών του Normal Voice, Performance και Master είναι 001-128, το εύρος των Song και Pattern είναι 001-064.

Μετακίνηση του κέρσορα και ρύθμιση παραμέτρων

Μετακίνηση του κέρσορα

Χρησιμοποιήστε τα τέσσερα κουμπιά <, >, ^, v για να μετακινηθείτε στην οθόνη, μετακινώντας τον κέρσορα στα διάφορα επιλεγόμενα στοιχεία και παραμέτρους στην οθόνη. Όταν επιλεγεί, το σχετικό στοιχείο τονίζεται (ο κέρσορας εμφανίζεται σαν σκούρα μπάρα με αντίστροφους χαρακτήρες). Μπορείτε να αλλάξετε την τιμή του στοιχείου (παραμέτρου) στο οποίο βρίσκεται ο κέρσορας χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων και τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO].

Αλλαγή (διόρθωση) των τιμών παραμέτρων

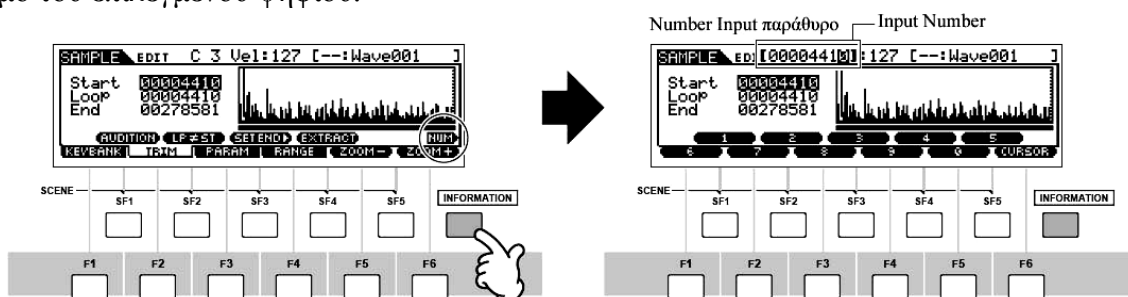
Περιστρέφοντας την ρόδα δεδομένων προς τα δεξιά αυξάνεται η τιμή ενώ περιστρέφοντάς την προς τα αριστερά, μειώνεται.

Για παραμέτρους με μεγάλο εύρος τιμών, μπορείτε να αυξήσετε την τιμή κατά 10 κρατώντας πατημένο το κουμπί [INC/YES] και πατώντας ταυτόχρονα το κουμπί [DEC/NO].

Για να μειώσετε κατά 10, κάντε το ανάποδο. Κρατήστε πατημένο το κουμπί [DEC/NO] και ταυτόχρονα πατήστε το κουμπί [INC/YES].

■ Άμεση εισαγωγή αριθμού

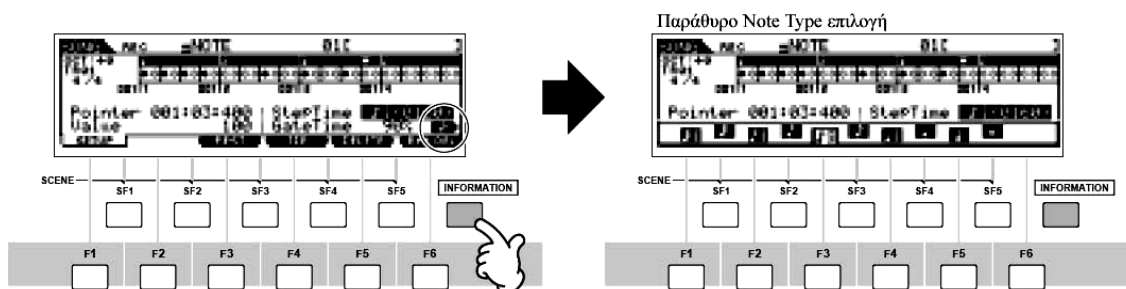
Για παραμέτρους που έχουν μεγάλο εύρος τιμών (όπως τα σημεία αρχής και τέλους ενός δείγματος), μπορείτε επίσης να εισάγετε άμεσα τον αριθμό, χρησιμοποιώντας τα κουμπιά κάτω από την LCD οθόνη σαν αριθμητικό πληκτρολόγιο. Όταν ο κέρσορας βρίσκεται σε μια τέτοια παράμετρο, το εικονίδιο [NUM] εμφανίζεται στην κάτω δεξιά γωνία της LCD οθόνης δείχνοντας ότι μπορείτε να καλέσετε το παράθυρο εισαγωγής αριθμού πατώντας το κουμπί [INFORMATION]. Από αυτό το παράθυρο, μπορείτε να εισάγετε άμεσα έναν αριθμό πατώντας τα [F1]-[F6] και [SF1]-[SF5] κουμπιά. Πρώτα, πατήστε το κουμπί [F6] έτσι ώστε ο κέρσορας να εμφανιστεί στο Input Number μέσα στα άγκιστρα. Μετακινήστε τον κέρσορα στο ψηφίο που θέλετε χρησιμοποιώντας τα κέρσορ κουμπιά [>] και [<] και μετά εισάγετε τον αριθμό του επιλεγμένου ψηφίου.



Μετά την ολοκλήρωση της εισαγωγής αριθμού, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εισαχθεί πραγματικά ο αριθμός. Πατήστε το κουμπί [EXIT] για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη.

■ Επιλογή ενός τύπου νότας

Όταν ο κέρσορας βρίσκεται στην παράμετρο στην οποία ορίζεται ο τύπος νότας, το εικονίδιο νότας εμφανίζεται στην επάνω δεξιά γωνία δείχνοντας ότι μπορείτε να καλέσετε το παράθυρο επιλογής Note Type πατώντας το κουμπί [INFORMATION]. Μπορείτε να καθορίσετε τον τύπο νότας πατώντας τα [F1]-[F6] και τα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Μετά την επιλογή των τύπων νότας, πατήστε το κουμπί [ENTER] για την πραγματική εισαγωγή της επιλογής. Πατήστε το κουμπί [EXIT] για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη.



Knob (KN) και Control Slider (CS)

Knob (KN)

Μπορείτε να αλλάξετε την λαμπερότητα και τα χαρακτηριστικά της χροιάς του τρέχοντος Voice ή Performance σε πραγματικό χρόνο γυρίζοντας τα κουμπιά ενώ παίζετε. Περιστρέφοντάς το προς τα δεξιά αυξάνεται ο αριθμός προγράμματος ενώ περιστρέφοντάς τα προς τα αριστερά μειώνεται. Μπορείτε να επιλέξετε την λειτουργία που ανατίθεται στα κουμπιά ανάμεσα στις ακόλουθες ομάδες πατώντας το κατάλληλο [KNOB CONTROL FUNCTION] κουμπί.

Ομάδες λειτουργίας που ανατίθενται στα Knobs (KN)

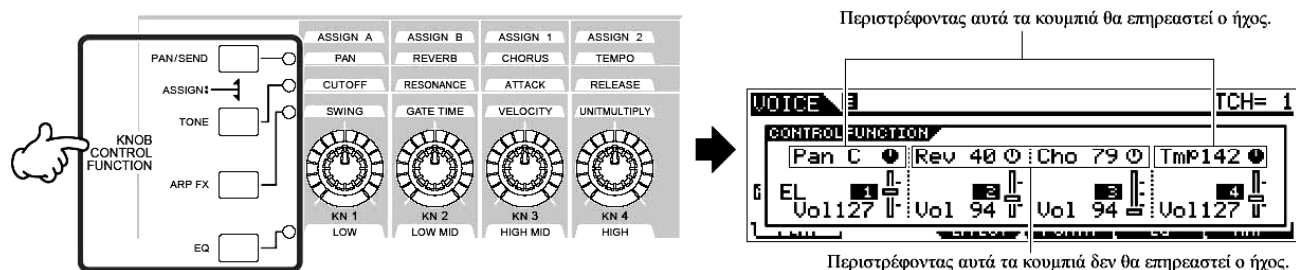
Διαδικασία	Κουμπί του οποίου ανάβει το λαμπάκι	Λειτουργίες που ελέγχονται από κάθε Knob			
		KN1 (Knob 1)	KN2 (Knob 2)	KN3 (Knob 3)	KN4 (Knob 4)
Όταν πατιέται το [PAN]/[SEND] κουμπί	[PAN/SEND]	Pan (stereo θέση) του Voice/ Performance	Reverb Send στάθμη	Chorus Send στάθμη	Tempo της Song/ Pattern/Arpeggio αναπαραγωγής
Όταν πατιέται το [TONE] κουμπί	[TONE]	Filter Cutoff συχνότητα (βαθμίδα λαμπερότητας)	Resonance (η στάθμη του σήματος στον χώρο της cutoff συχνότητας)	Attack Time του ήχου	Release Time του ήχου (χρόνος εξασθένησης αφού αφεθεί το πλήκτρο) *
Όταν πατιέται το [ARP FX] κουμπί	[ARP FX]	Swing βαθμίδα της Arpeggio αναπαραγωγής	Gate time (μήκος) της Arpeggio αναπαραγωγής	Velocity της Arpeggio αναπαραγωγής	Χρόνος της Arpeggio αναπαραγωγής
Όταν πατιέται το [EQ] κουμπί	[EQ]	Low περιοχή του Master EQ στον Voice/ Performance τρόπο, part EQ στον Song/Pattern τρόπο	Low-mid περιοχή του Master EQ στον Voice/ Performance τρόπο, Mid περιοχή του Part EQ στον Song/ Pattern τρόπο	High-mid περιοχή του Master EQ στον Voice/ Performance τρόπο (Δεν είναι διαθέσιμο στον Song/Pattern τρόπο)	High περιοχή του Master EQ στον Voice/ Performance τρόπο, part EQ στον Song/ Pattern τρόπο

Όταν πατιέται το [PAN/SEND] και το [TONE] κουμπί ταυτόχρονα	[PAN/SEND], [TONE]	Λειτουργία που ανατίθεται από την [UTILITY]→[F2] CTLASN→[SF2] ASSIGN οθόνη στον Utility τρόπο	Λειτουργία που ανατίθεται για κάθε Voice από την [VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTLSET οθόνη στον Utility τρόπο
Όταν πατιέται το [TONE] και το [ARP FX] κουμπί ταυτόχρονα **	Όλα τα κουμπιά είναι κλειστά	Λειτουργία που ανατίθεται για κάθε Master από την [MASTER]→[EDIT]→Zone επιλογή→ [F5] KN/CS σελίδα	
Όταν πατιέται το [ARP FX] και το [EQ] κουμπί ταυτόχρονα	[ARP FX], [EQ]	Λειτουργία που ανατίθεται στις Master Effect παραμέτρους από την [UTILITY]→[F4] CTLASN→[SF5] MEF οθόνη	

* Για Drum Voices, αυτό επηρεάζει το release time για όλες τις νότες που παίζονται, είτε κρατιούνται είτε αφήνονται.

** Διαθέσιμο μόνο όταν το Zone Switch ρυθμιστεί στο on στον Master τρόπο (σελίδα 159).

Όταν πατιέται οποιοδήποτε από τα [KNOB CONTROL FUNCTION] κουμπιά, τα λαμπάκια των κουμπιών που θα ανάψουν σε συνάρτηση με τον παραπάνω πίνακα και την κατάσταση των Knobs και Control Sliders (λειτουργίες που έχουν ανατεθεί και τιμές που έχουν οριστεί) φαίνονται στην LCD οθόνη. Η εμφάνιση του κουμπιού στην οθόνη δείχνει την πραγματική κατάσταση ελέγχου του κουμπιού. Όταν η ένδειξη ενός κουμπιού είναι μαύρη, το κουμπί στο πλαίσιο επηρεάζει τον ήχο. Όταν μια ένδειξη είναι λευκή, μετακινώντας το κουμπί πλαισίου δεν επηρεάζεται ο ήχος μέχρι να φτάσει η τρέχουσα τιμή (μετά η ένδειξη γίνεται μαύρη, δείχνοντας την κανονική λειτουργία).



Control Slider

Μπορείτε να ρυθμίσετε την ένταση του Voice/Performance που παίζετε στο κλαβιέ ή την ένταση συγκεκριμένου μέρους (track) του Song/Pattern χρησιμοποιώντας τα Control Sliders (CS). Στον Master τρόπο, διάφορες λειτουργίες όπως επίσης και η ένταση μπορούν να ανατεθούν στα Control Sliders (CS) όταν το Zone Switch τεθεί στο on.

Ομάδες λειτουργίας που ανατίθενται στο Control Slider (CS)

Τρόπος		Λειτουργίες που ελέγχονται από κάθε Slider			
		CS1	CS2	CS3	CS4
Voice	Όταν επιλεγεί ένα Normal Voice	Element1 Volume	Element2 Volume	Element3 Volume	Element4 Volume
	Όταν επιλεγεί ένα Drum Voice	Ένταση ολόκληρου του Voice ήχου (μετακινώντας οποιοδήποτε Slider παράγεται ίδια ένταση).			
Performance		Part1 Volume	Part2 Volume	Part3 Volume	Part4 Volume
Song/Pattern	Όταν επιλεγούν τα tracks (Parts) 1-4	Track1 (Part1) Volume	Track2 (Part2) Volume	Track3 (Part3) Volume	Track4 (Part4) Volume
	Όταν επιλεγούν τα tracks (Parts) 5-8	Track5 (Part5) Volume	Track6 (Part6) Volume	Track7 (Part7) Volume	Track8 (Part8) Volume
	Όταν επιλεγούν τα tracks (Parts) 9-12	Track9 (Part9) Volume	Track10 (Part10) Volume	Track11 (Part11) Volume	Track12 (Part12) Volume

Song/Pattern	Όταν επιλεγούν τα tracks (Parts) 13-16	Track13 (Part13) Volume	Track14 (Part14) Volume	Track15 (Part15) Volume	Track16 (Part16) Volume
Master	Όταν το Zone Switch τεθεί στο on	Λειτουργία που ανατίθεται για κάθε Master από την [MASTER]→[EDIT]→Zone επιλογή→[F4] KN/CS οθόνη			

- Το [MASTER VOLUME] slider ρυθμίζει την συνολική στάθμη εξόδου του οργάνου, ενώ τα Control Sliders ρυθμίζουν την MIDI ένταση του αντίστοιχου Element ή Part.

Σχετικά με τις λειτουργίες διόρθωσης

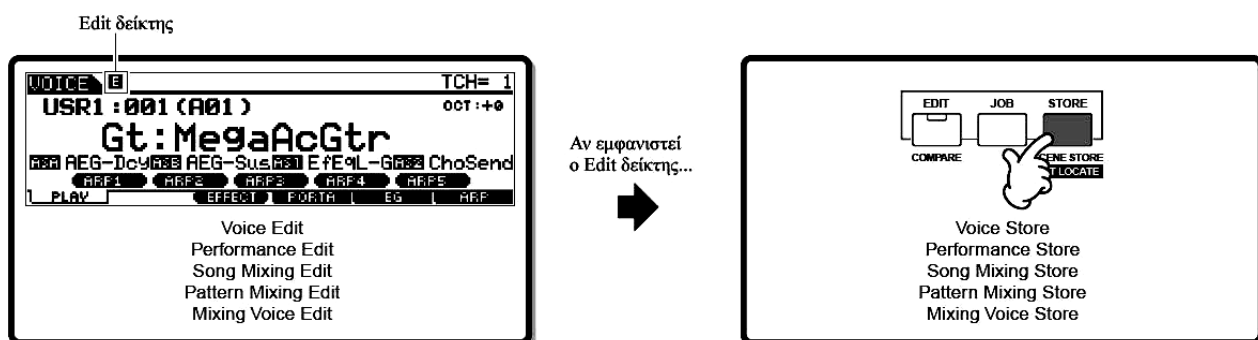
Υπάρχουν τρεις μέθοδοι για την δημιουργία δεδομένων – διόρθωση παραμέτρων (Voice, Performance, κ.λ.π.), εγγραφή MIDI δεδομένων (Song, Pattern, κ.λ.π.) και εγγραφή audio δεδομένων (Sampling).

Εδώ θα εξηγήσουμε τις βασικές διαδικασίες για την διόρθωση των Voice, Performance, Song Mixing, Pattern Mixing, Mixing Voice ρυθμίσεων.

- Για λεπτομέρειες σχετικά με την εγγραφή MIDI δεδομένων, δείτε στις σελίδες 131 (Song) και 126 (Pattern). Για λεπτομέρειες σχετικά με την εγγραφή audio δεδομένων (για Sampling) δείτε στις σελίδες 101 και 121.
- Η Song Edit λειτουργία (για διόρθωση των Song MIDI sequence δεδομένων) και η Pattern Edit λειτουργία (για την διόρθωση των Pattern MIDI sequence δεδομένων) δεν εξηγούνται εδώ. Δείτε στην σελίδα 143.

Edit δείκτης

Μπορείτε να ρυθμίσετε ή να ορίσετε διάφορες παραμέτρους χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το κουμπί [INC/YES], το κουμπί [DEC/NO], τα Knobs και Control Sliders στον Voice τρόπο (Play/Edit τρόπος, τον Performance τρόπο (Play/Edit τρόπος), στον Song Mixing τρόπο, στον Pattern Mixing τρόπο και στον Mixing Voice τρόπο. Όταν αλλάζει η τιμή της παραμέτρου σε αυτούς τους τρόπους, θα εμφανιστεί το [E] (Edit δείκτης) στην επάνω αριστερή γωνία της LCD οθόνης. Αυτός δείχνει ότι το τρέχον πρόγραμμα έχει τροποποιηθεί αλλά δεν έχει σωθεί ακόμη. Αν θέλετε να αποθηκεύσετε τον ήχο που πετύχατε με την διόρθωση, βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε το τρέχον πρόγραμμα στην εσωτερική User μνήμη στον Store τρόπο πριν επιλέξετε άλλο πρόγραμμα.

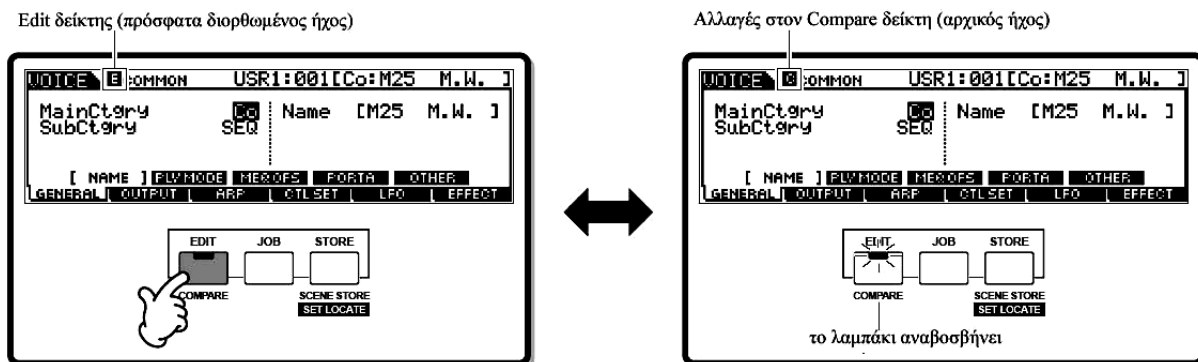


Compare λειτουργία

Αυτή η εύχρηστη λειτουργία σας επιτρέπει να εναλλάσσετε μεταξύ του διορθωμένου και του αρχικού ήχου – κάτι που σας επιτρέπει να ακούσετε την διαφορά μεταξύ των δύο και να ακούσετε καλύτερα πως οι διορθώσεις σας επηρεάζουν τον ήχο.

Για παράδειγμα, όταν διορθώνεται ένα Voice στον Voice Edit τρόπο, εμφανίζεται ο “E” Edit δείκτης.

Πατώντας το κουμπί [COMPARE] σε αυτήν την κατάσταση, επιστρέφετε στον αρχικό, μη διορθωμένο ήχο (το λαμπάκι του κουμπιού αναβοσβήνει και εμφανίζεται ο “C” Compare δείκτης). Πατήστε πάλι το κουμπί [COMPARE] για να επιστρέψετε στον διορθωμένο ήχο.



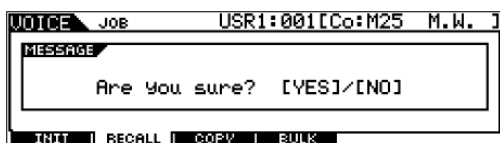
Edit Recall λειτουργία

Αν διορθώσετε ένα πρόγραμμα και επιλέξετε διαφορετικό πρόγραμμα χωρίς να αποθηκεύσετε το διορθωμένο, όλες οι διορθώσεις που κάνατε θα σβηστούν. Ωστόσο, το διορθωμένο πρόγραμμα διατηρείται σε μια θέση backup μνήμης που ονομάζεται Recall buffer (σελίδα 218). Για να επαναφέρετε τα χαμένα δεδομένα με τις τελευταίες διορθώσεις, χρησιμοποιήστε την Edit Recall λειτουργία στον Job τρόπο.

Job τρόπος	Πως θα καλέσετε την Edit Recall λειτουργία
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] ή [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

Μήνυμα επιβεβαίωσης

Όταν εκτελείται συγκεκριμένες διαδικασίες, όπως εκείνες στους Job, Store και File τρόπους, το synthesizer εμφανίζει ένα μήνυμα επιβεβαίωσης. Αυτό σας επιτρέπει να εκτελέσετε ή να ακυρώσετε την διαδικασία, αν θέλετε.

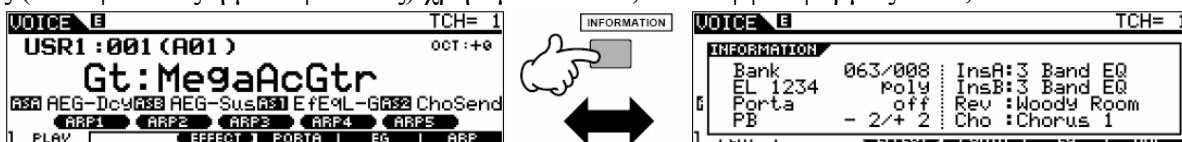


Αν εμφανιστεί ένα μήνυμα επιβεβαίωσης (όπως αυτό στο διπλανό σχήμα), πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελεστεί η διαδικασία ή πατήστε το κουμπί [DEC/NO] για να

την ακυρώσετε.

Οθόνη πληροφοριών

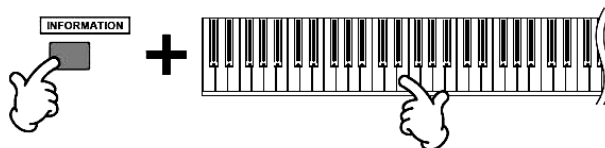
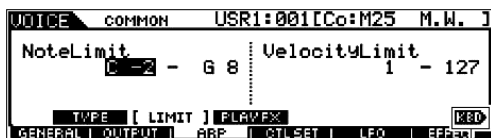
Αυτή η εύχρηστη λειτουργία σας επιτρέπει να καλέσετε λεπτομέρειες σχετικές με τον επιλεγμένο τρόπο – απλά πατώντας το κουμπί [INFORMATION]. Για παράδειγμα, όταν ο Voice τρόπος είναι ενεργός, μπορείτε γρήγορα να ελέγξετε πληροφορίες σχετικές με κάθε voice bank που επιλέγεται, ποιος Play τρόπος (πολυφωνικός ή μονοφωνικός) χρησιμοποιείται, ποια εφέ εφαρμόζονται, και άλλα.



Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 324.

Note (Key) ρυθμίσεις

Μερικές παράμετροι σας επιτρέπουν να ορίσετε ένα εύρος πλήκτρων για μια λειτουργία – για παράδειγμα, στην διαμόρφωση του χωρισμού του κλαβιέ – καθορίζοντας συγκεκριμένες τιμές νότας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή την ρόδα δεδομένων για να ρυθμίσετε αυτές τις παραμέτρους ή μπορείτε να εισάγετε άμεσα τις τιμές από το κλαβιέ πατώντας τα κατάλληλα πλήκτρα (όπως φαίνεται παρακάτω).



Όταν επιλεγεί το Note Limit, εμφανίζεται το σημάδι [KBD], δείχνοντας ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κλαβιέ για να ορίσετε την τιμή. Κρατήστε πατημένο το [INFORMATION] κουμπί και ταυτόχρονα πατήστε το κατάλληλο πλήκτρο.

- Σχετικά με το όνομα νότας που ανατίθεται σε κάθε πλήκτρο, δείτε στις σελίδες 8-9.

Ονομασία

Μπορείτε ελεύθερα να ονομάσετε τα δημιουργημένα δεδομένα όπως το Voice και το αρχείο που σώζεται στην SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης. Ο παρακάτω πίνακας δείχνει τους τύπους των δεδομένων που μπορούν να ονομαστούν μαζί με τις διαδικασίες για την ανάκληση των αντίστοιχων οθονών ονομασίας.

Τύποι δεδομένων που μπορούν να ονομαστούν	Πως θα ανακαλέσετε την οθόνη ονομασίας
Voice	[VOICE]→[EDIT]→[F1] GENERAL→[SF1] NAME
Performance	[PERFORM]→[EDIT]→[F1] GENERAL→[SF1] NAME
Song	[SONG]→[JOB]→[F6] SONG→04: Song Name
Pattern	[PATTERN]→[JOB]→[F6] SONG→04: Pattern Name
Mixing Template	[SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[JOB]→[F6] TEMPLATE
Mixing Voice	[SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[F5] VCEED→[F1] GENERAL→[SF1] NAME
Phrase	[PATTERN]→[JOB]→[F4] PHRASE→09 : Phrase Name
Master	[MASTER]→[EDIT]→[F1] NAME
Waveform	[INTEGRATED SAMPLING]→[JOB]→[F2] WAVE→04:NAME
Arpeggio	[SONG]→[JOB]→[F5] TRACK→07: Put Track To Arp [PATTERN]→[JOB]→[F5] TRACK→07: Put Track To Arp
Volume Label της SmartMedia/USB συσκευής αποθήκευσης	[FILE]→[F1] CONFIG→[SF3] FORMAT
Αρχείο/Φάκελος που σώζεται στην SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης	[FILE]→[F2] SAVE ή [F4] RENAME

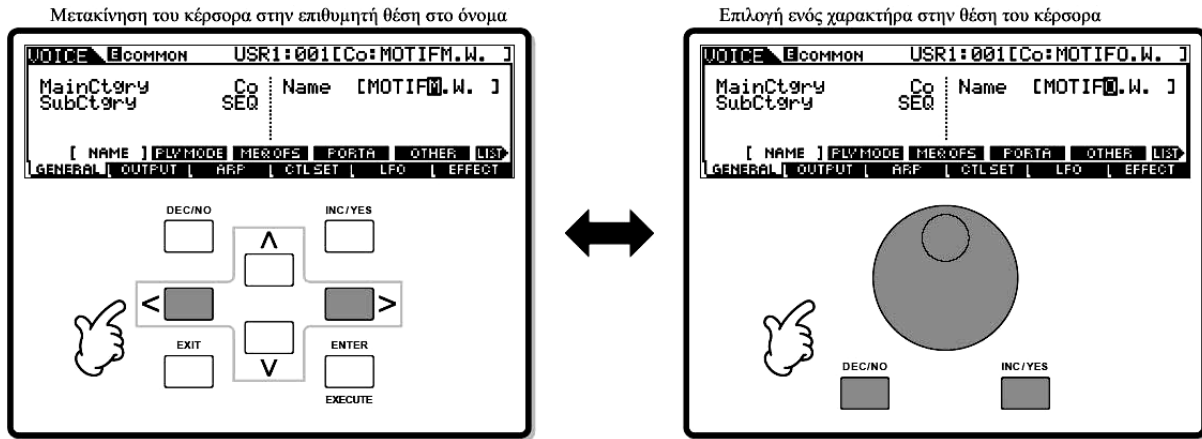
Πρώτα, καλέστε τον οθόνη εισαγωγής ονόματος σύμφωνα με τον παραπάνω πίνακα και μετά μετακινήστε τον κέρσορα χρησιμοποιώντας το κέρσορ κουμπί στην θέση που θέλετε και εισάγετε έναν χαρακτήρα. Δείτε παρακάτω για λεπτομέρειες.

- Αφού το όνομα του προγράμματος είναι μέρος των δεδομένων, βεβαιωθείτε ότι σώσατε σωστά το

πρόγραμμα μετά την ονομασία του.

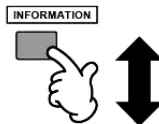
■ Βασική διαδικασία ονομασίας

Όπως φαίνεται παρακάτω, μπορείτε να ορίσετε το όνομα επαναλαμβάνοντας τις δύο διαδικασίες – μετακινώντας τον κέρσορα στην θέση που θέλετε χρησιμοποιώντας το κέρσορ κουμπί και επιλέγοντας έναν χαρακτήρα με την χρήση της ρόδας δεδομένων, του κουμπιού [INC/YES] και του κουμπιού [DEC/NO].

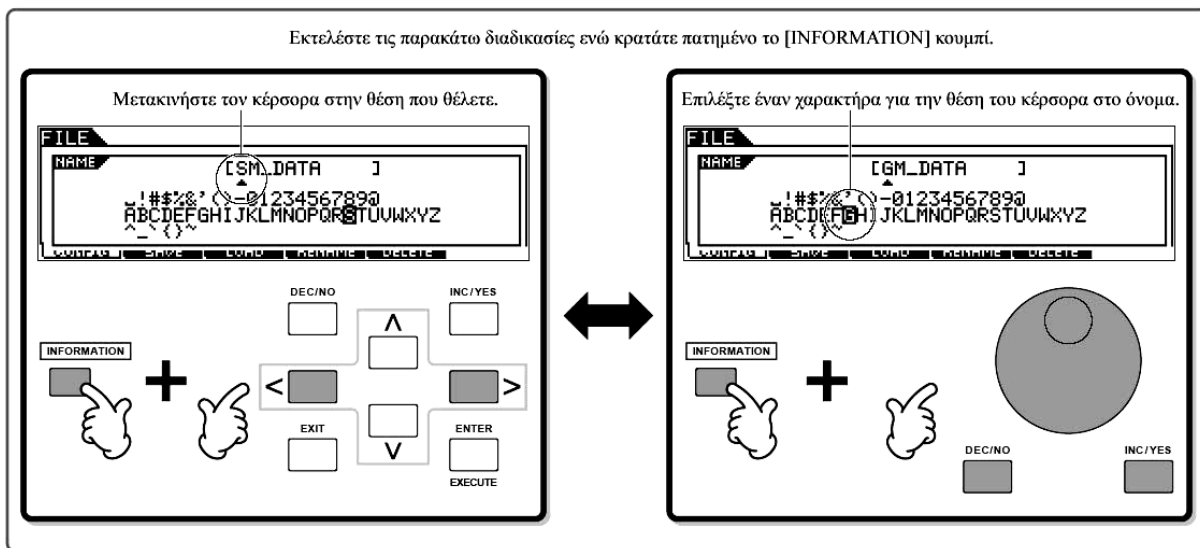


■ Χρήση της λίστας χαρακτήρων

Αν βρίσκετε δύσκολο το να επιλέξετε τους χαρακτήρες που θέλετε με την παραπάνω μέθοδο, μπορεί να θελήσετε να χρησιμοποιήσετε την ακόλουθη μέθοδο – επιλογή των χαρακτήρων από μια λίστα.



Όταν ο κέρσορας βρίσκεται στο Name, εμφανίζεται αυτό το [LIST] εικονίδιο και μπορείτε να καλέσετε την Character List οθόνη κρατώντας πατημένο το [INFORMATION] κουμπί. Αφήστε το [INFORMATION] κουμπί για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη.



Γρήγορος οδηγός – Παίξιμο στο MOTIF ES

Παίξιμο των Demo Songs/Patterns

Εδώ είναι το καλύτερο μέρος για να αρχίσουν οι εξηγήσεις για το MOTIF ES σας. Τα Song και Pattern Demos έχουν ειδικά προγραμματιστεί έτσι ώστε να μπορέσετε να ακούσετε πόσο εκπληκτικοί ήχοι υπάρχουν και να δείτε πόσο ισχυρό είναι πραγματικά το όργανο – για μουσική δημιουργία, παίξιμο και παραγωγή. Πριν μπορέσετε να παίξετε τα Demos, θα χρειαστεί να φορτώσετε τα Demo δεδομένα (περιέχονται στο ROM) στην DRAM μνήμη.

- Για λεπτομέρειες σχετικά με τις ROM και DRAM, δείτε στην σελίδα 217.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Όταν φορτωθούν τα Demo Song/Pattern δεδομένα, ο χώρος μνήμης για αναπαραγωγή θα σβηστεί και θα αντικατασταθεί και οι ακόλουθες Utility ρυθμίσεις θα αλλάξουν με σκοπό την σωστή Demo Song/Pattern αναπαραγωγή.

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

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

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

Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να αντιγράφονται σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

1 Πατήστε ταυτόχρονα το κουμπί [FILE] και το κουμπί [UTILITY].

2 Βάλτε το LoadType στο “All”.

Μπορείτε να επιλέξετε από τους τρεις παρακάτω Load τύπους. Εδώ θα επιλέξουμε “All”.

All	Φορτώνει τόσο τα Demo Song όσο και τα Pattern δεδομένα.
Song	Φορτώνει μόνο τα Demo Song δεδομένα.
Pattern	Φορτώνει μόνο τα Demo Pattern δεδομένα.

3 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να φορτωθούν τα Demo δεδομένα.

Αφού φορτωθούν τα δεδομένα, καλείται αυτόματα η Song Play οθόνη.



Αν επιλεγεί “Pattern” στο παραπάνω βήμα #2, θα κληθεί αυτόματα η Pattern Play οθόνη αφού φορτωθούν τα δεδομένα.

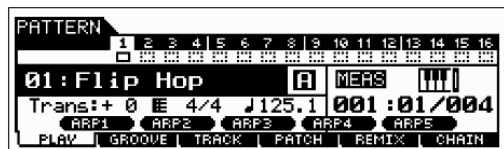
- Να θυμάστε τα παραδείγματα οθονών στο εγχειρίδιο είναι μόνο για να δοθούν οδηγίες και τα περιεχόμενα (για παράδειγμα, τα Demo Song/Pattern ονόματα) μπορεί να διαφέρουν λίγο από εκείνα στο όργανό σας.
- 4 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η Song αναπαραγωγή.**
- Όταν τελειώσει η αναπαραγωγή του επιλεγμένου Song, το Song σταματάει αυτόματα. Μπορείτε να σταματήσετε το κομμάτι οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής πατώντας το κουμπί [■] (Stop). Αυτό παύει το κομμάτι στην τρέχουσα θέση. Για να επαναφέρετε την αναπαραγωγή του κομματιού από αυτό το σημείο, πατήστε πάλι το [F] (Play). Για άμεση επαναφορά στην αρχή του κομματιού, πατήστε το κουμπί ["] (Top).

5 Επιλέξτε και παίξτε άλλο Demo Song.

Μετακινήστε τον κέρσορα στο “Song Number : Name” (με τα κέρσορ κουμπιά) και μετά επιλέξτε άλλο κομμάτι με την χρήση της ρόδας δεδομένων ή των κουμπιών [INC/YES] και [DEC/NO].

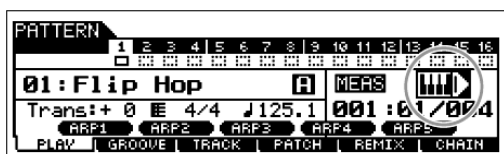
Ας παίξουμε ένα Demo Pattern.

6 Πατήστε το κουμπί [PATTERN] για να μπειτε στον Pattern τρόπο.



7 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η Pattern αναπαραγωγή.

Υπάρχει άλλος τρόπος να ξεκινήσει η Pattern αναπαραγωγή – πατώντας την νότα στο κλαβιέ. Μετακινήστε τον κέρσορα στο εικονίδιο του κλαβιέ και πατήστε το κουμπί [INC/YES] έτσι ώστε να

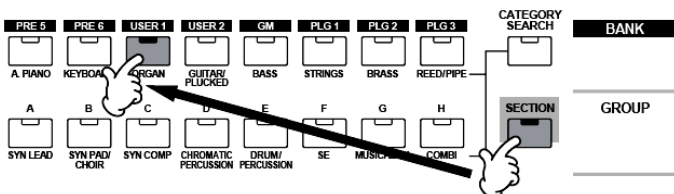


εμφανιστεί το σημάδι F. Σε αυτήν την κατάσταση, πατήστε οποιοδήποτε πλήκτρο για να ξεκινήσει η pattern αναπαραγωγή.

Πατήστε το κουμπί [DEC/NO] με τον κέρσορα να βρίσκεται στο εικονίδιο του κλαβιέ για να κλείσετε το F σημάδι.

8 Επιλέξτε διαφορετικά Sections του Pattern.

Βεβαιωθείτε ότι ανάβει το [SECTION] λαμπάκι (αν χρειάζεται, πατήστε το κουμπί) και μετά πατήστε οποιοδήποτε από τα κουμπιά που φαίνονται παρακάτω για να επιλέξετε και να παίξετε τα διάφορα τμήματα που περιέχονται σε ένα Pattern. Πατώντας τα [A]-[H] κουμπιά καλούνται τα Sections A-H



και πατώντας τα [PRE5]-[PLG3] κουμπιά καλούνται τα Sections I-P. Δοκιμάστε διάφορες ρυθμικές παραλλαγές αλλάζοντας το Section.

- Μερικά Sections του Demo Pattern μπορεί να μην έχουν δεδομένα. Εξαιτίας αυτού, επιλέγοντας κάποια Section μπορεί να μην υπάρχει ήχος.

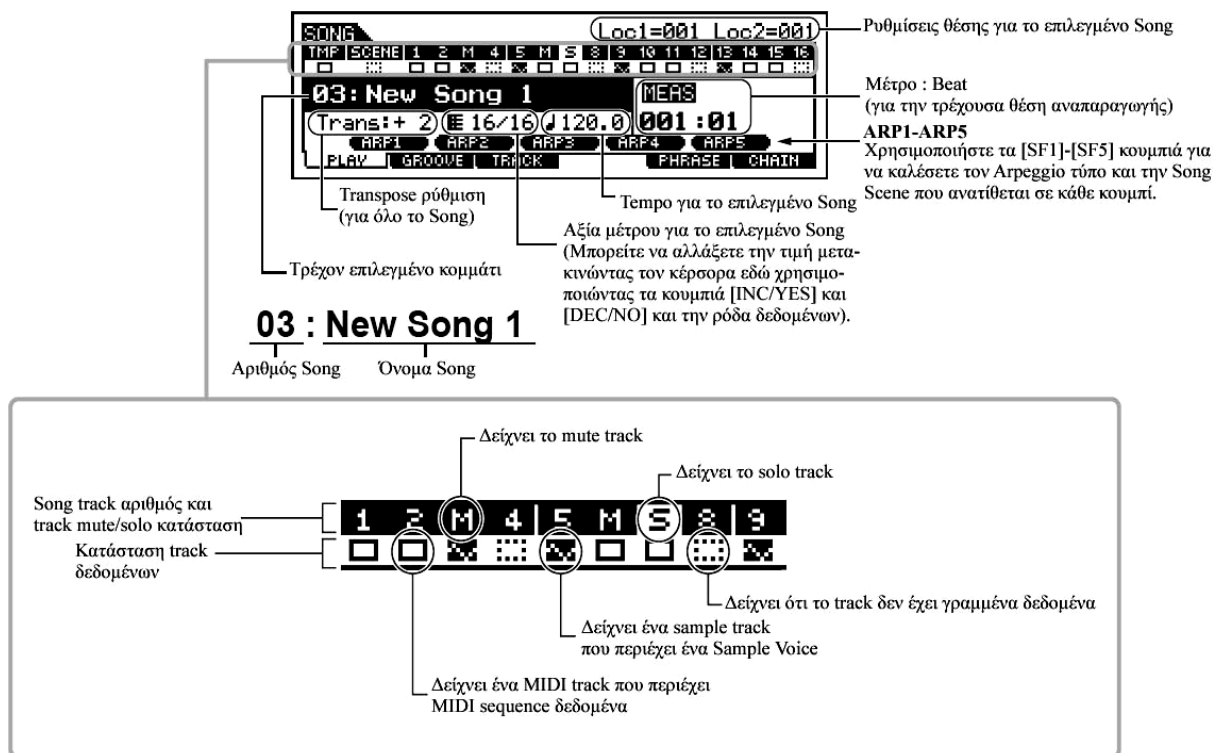
9 Πατήστε το κουμπί [■] (Stop) για να σταματήσει η Pattern αναπαραγωγή.

Αντίθετα από την Song αναπαραγωγή, η Pattern αναπαραγωγή συνεχίζεται σε λούπα μέχρι να πατηθεί το κουμπί [■] (Stop). Μπορείτε να σταματήσετε το Pattern οποιαδήποτε στιγμή κατά την αναπαραγωγή πατώντας το κουμπί [■] (Stop). Αυτό παύει το Pattern στην τρέχουσα θέση. Για να επαναφέρετε την αναπαραγωγή του Pattern από αυτό το σημείο, πατήστε πάλι το [F] (Play). Για άμεση επιστροφή στην αρχή του Pattern, πατήστε το κουμπί ["] (Top).

10 Επιλέξτε και παίξτε άλλο Demo Song.

Η επιλογή ενός Pattern γίνεται με τον ίδιο τρόπο όπως με την επιλογή ενός Song. Ανατρέξτε στο παραπάνω βήμα #5.

Παράμετροι στον Song Play τρόπο



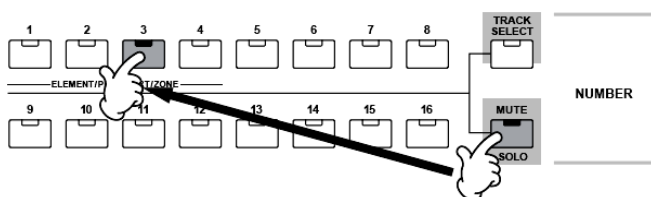
Χρήση του Mute/Solo με τα Song και Pattern tracks

Δοκιμάστε το με τα Demo Songs για να ακούσετε πως ακούγονται τα tracks τόσο μεμονωμένα όσο και σε διάφορους συνδυασμούς.

■ Για να κάνετε mute ένα track

- 1 Πατήστε το κουμπί [MUTE] (ανάβει το λαμπάκι).
- 2 Πατήστε ένα από τα NUMBER [1]-[16] κουμπιά για να επιλέξετε τον αριθμό του track που θα γίνει mute.

Το αντίστοιχο track γίνεται mute (το λαμπάκι του σβήνει) και δεν παράγεται ήχος. Όταν πατηθεί πάλι



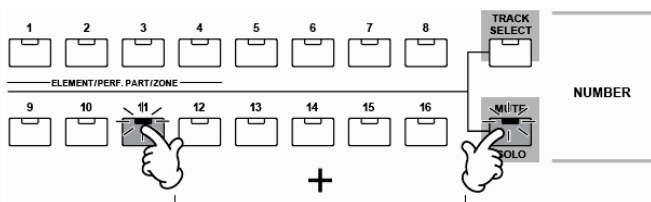
το κουμπί του ίδιου αριθμού, ακυρώνεται το track mute (το λαμπάκι του ανάβει).

Για να κλείσετε το Mute, πατήστε πάλι το κουμπί [MUTE] (το λαμπάκι σβήνει).

■ Για να κάνετε solo ένα track

Κρατήστε πατημένο το κουμπί [MUTE] και πατήστε ένα από τα NUMBER κουμπιά [1]-[16] για να κάνετε solo το αντίστοιχο track. Αφού επιλέξετε ένα track για solo, αναβοσβήνει το λαμπάκι του κουμπιού [MUTE], δείχνοντας ότι είναι ενεργή η λειτουργία Solo.

Ενώ το Solo είναι ενεργό, μπορείτε να αλλάξετε το solo track απλά πατώντας το αντίστοιχο NUMBER

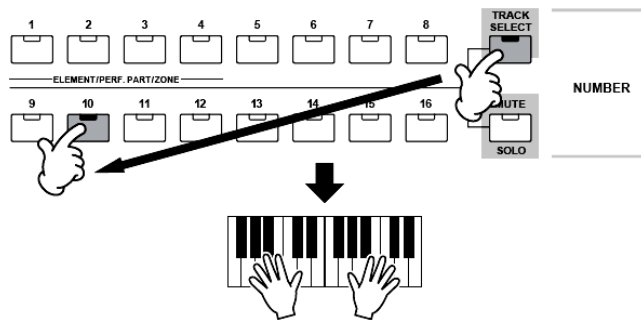


κουμπί [1]-[16].

Για να ακυρώσετε την Solo λειτουργία, πατήστε πάλι το κουμπί [MUTE].

Επιλογή ενός Song/Pattern track και παίξιμο του κλαβιέ

Μπορείτε να παίζετε μαζί με το Song ή το Pattern χρησιμοποιώντας τον ήχο ενός track – για παράδειγμα,



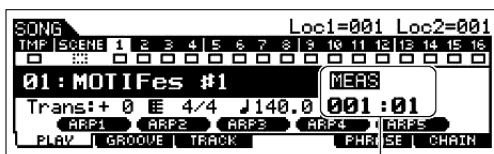
παίζοντας πρόσθετους drum/percussion ήχους σε ένα drum tack ενώ παίζεται ένα Song. Πατήστε το κουμπί [TRACK SELECT] έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του και επιλέξτε ένα track πατώντας ένα από τα NUMBER κουμπιά [1]-[16].

Αν θέλετε μπορείτε επίσης να κάνετε mute ένα track και να παίζετε εσείς το μέρος του track. Για να το κάνετε, επιλέξτε το track που θέλετε και μετά κάντε mute το track.

Θέση κομματιού

Ο Song Play τρόπος έχει μια εύχρηστη Location λειτουργία που σας επιτρέπει να μετακινηθείτε σε μέρη του κομματιού που εσείς καθορίζετε. Αυτό σας επιτρέπει να αναθέσετε έναν συγκεκριμένο αριθμό μέτρου στο επιλεγμένο κομμάτι και να μετακινηθείτε άμεσα στο μέτρο που έχει ανατεθεί – είτε κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής είτε όταν το κομμάτι είναι σταματημένο. Μπορούν να ανατεθούν δύο θέσεις.

■ Ανάθεση θέσεων



Σε αυτό το παράδειγμα, το επιλεγμένο μέτρο ανατίθεται στο Location 1. Οι τρέχουσες ρυθμίσεις για τα Locations 1 και 2 εμφανίζονται στην επάνω δεξιά μεριά της οθόνης.

Καθορίστε έναν αριθμό μέτρου που θα καταχωρηθεί.

Επιλέξτε το μέτρο που θέλετε στο ηχογραφημένο κομμάτι για το Location. (Τονίστε το “MEAS” και χρησιμοποιήστε τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO] ή την ρόδα δεδομένων). Μετά, για να αναθέσετε το μέτρο στο Location 1, κρατήστε πατημένο το κουμπί [SET LOCATE] και ταυτόχρονα πατήστε το κουμπί [G] (Reverse).

Για να αναθέσετε την Location 2, χρησιμοποιήστε το

κουμπί [H] (Forward).

■ Μετακίνηση σε μια Location

Για άμεση μετακίνηση στις Location 1 και 2, κρατήστε το κουμπί [LOCATE] και ταυτόχρονα πατήστε το κουμπί [G] (Reverse) (για Location 1) ή το κουμπί [H] (Forward) (για Location 2).

Song Chain

Αυτή η λειτουργία επιτρέπει στα κομμάτια να «αλυσιδωθούν» στην σειρά για αυτόματη συνεχόμενη αναπαραγωγή. Εδώ, δοκιμάστε να χρησιμοποιήσετε τις Song Chain λειτουργίες με τα Demo Songs.

1 Πατήστε το κουμπί [F6] CHAIN για να καλέσετε την Song Chain οθόνη.



Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να προγραμματίσετε και να παίζετε τις δικές σας Song σειρές.

2 Προγραμματίστε την σειρά των κομματιών που θέλετε.

Μετακινήστε τον κέρσορα στο “001” χρησιμοποιώντας τα κέρσορ κουμπιά και επιλέξτε το Song που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων ή τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO]. όμοια, αναθέστε τα άλλα κομμάτια στις θέσεις 002, 003, 004, κ.λ.π.

Επιπλέον, οι ακόλουθες παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην Song Chain.

Skip	Μετακινεί μετά (αγνοεί) τον επιλεγμένο αριθμό αλυσίδας και συνεχίζει την αναπαραγωγή από τον επόμενο chain αριθμό.
Stop	Σταματάει την Song Chain αναπαραγωγή σε αυτόν τον chain αριθμό. Μπορείτε να επανεκκινήσετε την Song Chain αναπαραγωγή από τον επόμενο chain αριθμό πατώντας το κουμπί [F] (Play).
End	Δείχνει το σημάδι τέλους των Song Chain δεδομένων.

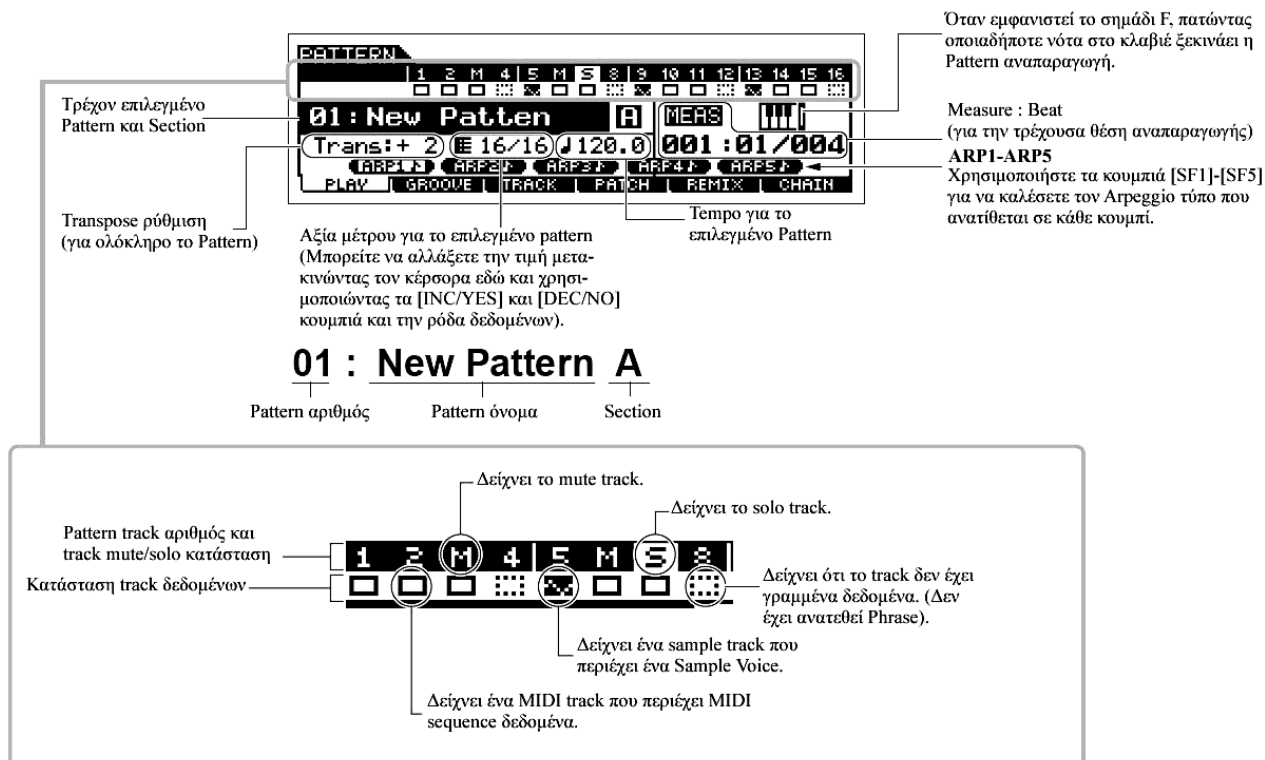
3 Παίξτε την Song Chain.

Μετακινήστε τον κέρσορα στο επάνω μέρος της Song Chain οθόνης και πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η Song αναπαραγωγή.

Όταν η προγραμματισμένη Song Chain στο βήμα #2 φτάσει στο τέλος, η αναπαραγωγή σταματάει αυτόματα. Πατήστε το κουμπί [■] (Stop) κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής για να σταματήσει η Song Chain αναπαραγωγή.

- Η Song Chain μπορεί να παιχτεί μόνο στην Song Chain οθόνη και όχι από οποιαδήποτε άλλη οθόνη.

Παράμετροι στον Pattern Play τρόπο



Pattern Chain

Η Pattern Chain σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μια αλληλουχία Sections για να κάνετε ένα Song.

Σχετικά με την δομή της Pattern Chain, δείτε στην σελίδα 131. Για πληροφορίες στο πώς να δημιουργήσετε Pattern Chain δεδομένα, δείτε στην σελίδα 192.

Παίξιμο στο κλαβιέ (στον Voice Play τρόπο)

Ο Voice Play τρόπος είναι εκεί που επιλέγετε και παίζετε τους ήχους οργάνων (voices) του synthesizer.

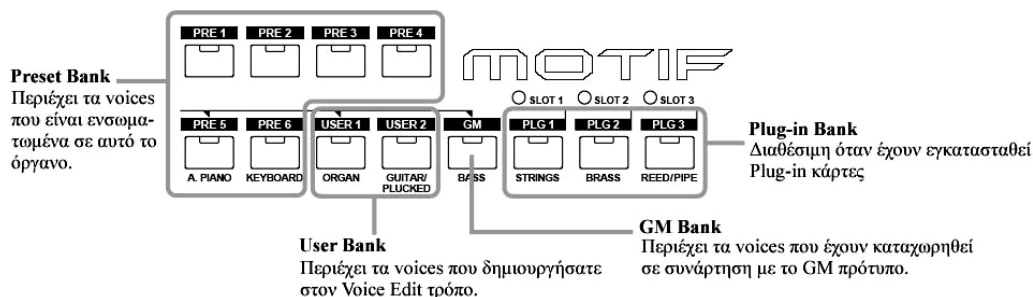
Επιλογή ενός Voice

Επιλογή ενός Normal Voice

Εσωτερικά, υπάρχουν δύο Voice τύποι : Normal Voices και Drum Voices. Τα Normal Voices είναι ήχοι κυρίως τονικών μουσικών οργάνων που μπορούν να παιχτούν σε όλο το εύρος του κλαβιέ. Τα Drum Voices είναι κυρίως drum/percussion ήχοι που ανατίθενται σε ξεχωριστές νότες στο κλαβιέ. Εδώ θα δούμε πώς να επιλέξετε ένα Normal Voice.

Μπορείτε να επιλέξετε το Voice που θέλετε από διάφορες Voice Banks (Preset 1-6, User 1-2, GM preset, Plug-in 1-3), όπως φαίνεται παρακάτω.

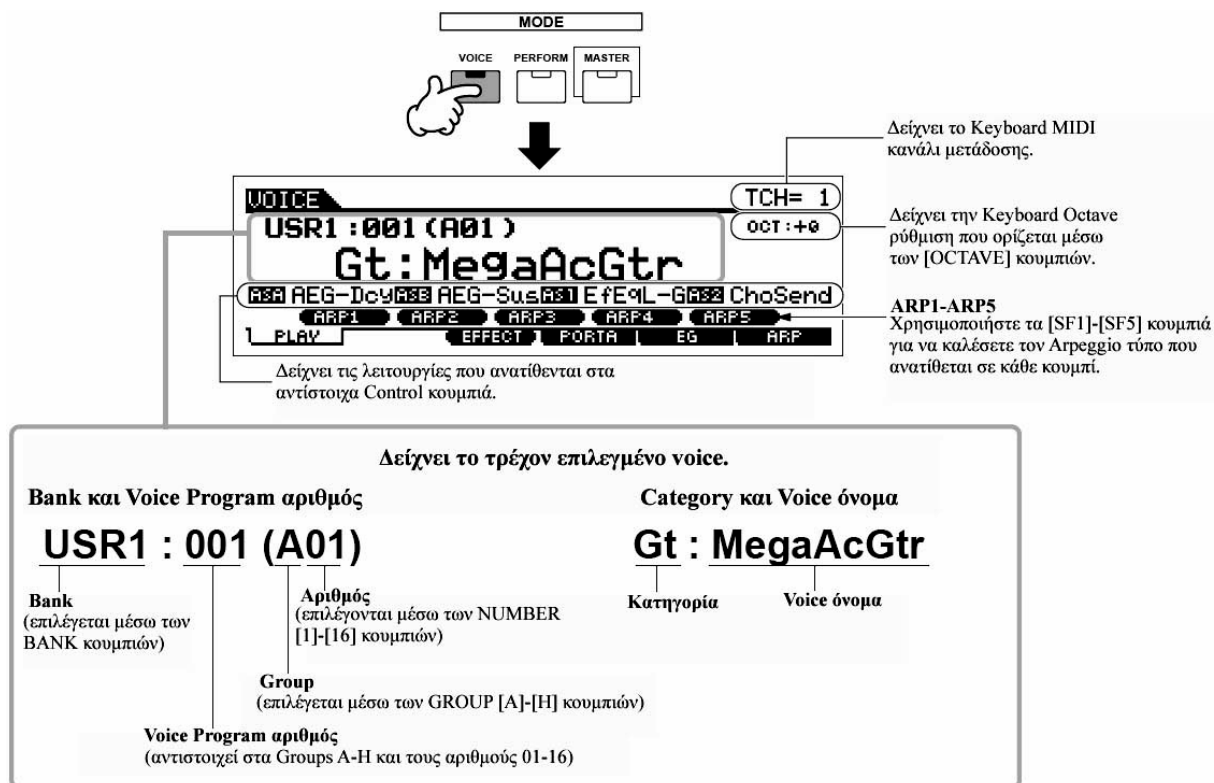
Voice Bank



1 Πατήστε το κουμπί [VOICE] για να μπείτε στον Voice Play τρόπο.

Σε αυτήν την κατάσταση, παίζοντας τους ήχους του κλαβιέ, το Voice εμφανίζεται στην οθόνη.

Οι παράμετροι που εμφανίζονται στον Voice Play τρόπο εξηγούνται περιληπτικά παρακάτω.



- Να θυμάστε ότι το παράδειγμα οθονών που φαίνονται σε αυτό το εγχειρίδιο είναι μόνο για οδηγίες, και τα περιεχόμενα (για παράδειγμα, εδώ το Voice όνομα) μπορεί να διαφέρουν από αυτά του οργάνου.

2 Επιλέξτε μια Normal Voice Bank.

Επιλέξτε μία εκ των Banks από Preset 1-6, User 1-2 και GM.

3 Επιλέξτε ένα Normal Voice Group.

Τα Voices σε κάθε Bank χωρίζονται σε Groups [A]-[H]. Επιλέξτε ένα Group για να εμφανίσετε τα Voices που ανήκουν στο επιλεγμένο Group.

4 Επιλέξτε έναν Normal Voice αριθμό.

Πατήστε ένα από τα NUMBER [1]-[16] κουμπιά.

5 Παίξτε στο κλαβιέ.

Επιλογή ενός Drum Voice

Εσωτερικά, υπάρχουν δύο Voice τύποι : Normal Voices και Drum Voices. Τα Normal Voices είναι ήχοι κυρίως τονικών μουσικών οργάνων που μπορούν να παιχτούν σε όλο το εύρος του κλαβιέ. Τα Drum Voices είναι κυρίως drum/percussion ήχοι που ανατίθενται σε ξεχωριστές νότες στο κλαβιέ. Εδώ θα δούμε πώς να επιλέξετε ένα Drum Voice.

1 Πατήστε το κουμπί [VOICE] για να μπειτε στον Voice Play τρόπο.

2 Επιλέξτε μια Drum Voice Bank.

Ενώ έχετε πατημένο το [DRUM KITS] κουμπί, πατήστε ένα από τα κουμπιά : [PRE5] (Preset Drum), [USER1] (User Drum) ή GM (GM Drum).

3 Επιλέξτε ένα Drum Voice Group.

Αυτή η διαδικασία είναι βασικά ίδια με την επιλογή ενός Normal Voice. Μπορείτε να επιλέξετε ένα Group από A μέχρι D όταν επιλέγετε την Preset Drum Bank στο βήμα #2. Μπορείτε να επιλέξετε μόνο A όταν επιλέγετε την GM Drum Bank στο βήμα #2.

4 Επιλέξτε έναν Drum Voice αριθμό.

Αυτό είναι ίδιο όπως στην επιλογή ενός Normal Voice.

5 Παίξτε στο κλαβιέ και ελέγξτε ποιο όργανο έχει ανατεθεί σε κάθε πλήκτρο.

Χρήση των κουμπιών [INC/YES], [DEC/NO] και της ρόδας δεδομένων

Μπορείτε να επιλέξετε έναν Voice αριθμό χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων στα βήματα #3 και #4.

- Η διαδικασία για την επιλογή Voices σε άλλους τρόπους διαφέρει από την παραπάνω. Για λεπτομέρειες για την επιλογή ήχων στον Performance τρόπο, δείτε στην σελίδα 72. Για λεπτομέρειες στην επιλογή Voices στον Song/Pattern τρόπο, δείτε στην σελίδα 114.

Χρήση της Category Search λειτουργίας

Αυτό το synthesizer διαθέτει μια πανίσχυρη Category Search λειτουργία που σας δίνει γρήγορη πρόσβαση στους ήχους που θέλετε, άσχετα από τις bank θέσεις τους. Απλά επιλέξτε μια Voice

κατηγορία, όπως A. PIANO ή SYN LEAD, και μπορείτε να ψάξετε μέσα σε όλους τους σχετικούς ήχους – και να ακούσετε καθέναν από αυτούς, επίσης. Αν εγκαταστήσετε μια Plug-in κάρτα στο όργανο, αυτά τα Voices περιλαμβάνονται αυτόματα στην ανίχνευση. Επιπλέον, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ειδική Favorites κατηγορία για να αποθηκεύσετε τα Voices που χρησιμοποιείτε περισσότερο.

1 Ενεργοποιήστε την Category Search λειτουργία πατώντας το [CATEGORY SEARCH] κουμπί.

Σε αυτήν την κατάσταση με το κουμπί αναμμένο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα BANK και GROUP κουμπιά για να καθορίσετε την κατηγορία.

Πατήστε πάλι το κουμπί [CATEGORY SEARCH] για να κλείσετε αυτήν την λειτουργία.

2 Επιλέξτε μια κατηγορία.

Πατήστε ένα από τα BANK και GROUP κουμπιά για να καλέσετε το όνομα της επιλεγμένης κατηγορίας και τον Voice κατάλογο. Επιλέγεται το πρώτο Voice στην κατηγορία.

Όλες οι κατηγορίες χωρίζονται σε δύο ή τρεις υπο-κατηγορίες για ακόμη μεγαλύτερη ευκολία στην επιλογή. Τα Sub Category ονόματα εμφανίζονται στο κάτω μέρος της Category Search οθόνης.

Πατήστε τα κουμπιά [F1]-[F3] για να επιλέξετε το πρώτο Voice στην αντίστοιχη υπο-κατηγορία.

- Ένας εναλλακτικός τρόπος επιλογής κατηγοριών είναι να χρησιμοποιήσετε τα κέρσορ κουμπιά για να επιλέξετε και να τονίσετε το Category όνομα στην οθόνη και μετά χρησιμοποιήστε τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO] ή την ρόδα δεδομένων για να επιλέξετε την κατηγορία. Μετά, μετακινήστε τον κέρσορα στον Voice κατάλογο στα δεξιά της οθόνης για να επιλέξετε το Voice (δείτε το παρακάτω βήμα #3).
- Κάποια Voice όπως τα User Voices μπορεί να μην καταχωρούνται σε κάποια κατηγορία. Μπορείτε να ανιχνεύσετε για αυτά τα Voices βάζοντας το Category στο “-----”.

3 Επιλέξτε ένα Voice από την Voice List στην οθόνη.

Μετακινηθείτε μέσα στα διαθέσιμα Voices χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO] ή χρησιμοποιήστε τα κέρσορ [^]/[v] κουμπιά.

4 Πατήστε το [CATEGORY SEARCH] κουμπί για να κλείσετε αυτήν την λειτουργία και να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη.

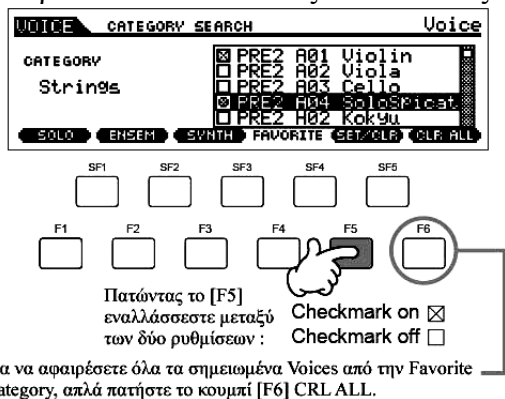
- Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το κουμπί [ENTER] ή το κουμπί [EXIT] για να βγείτε από την Category λειτουργία.

■ Favorite Category

Χρησιμοποιήστε αυτήν την εύχρηστη λειτουργία για να αποθηκεύσετε όλα τα αγαπημένα σας, συχνά χρησιμοποιούμενα Voices σε μια απλή, εύκολα προσβάσιμη θέση – και μετά να τα καλέσετε πατώντας το κουμπί [FAVORITES]. Επιλέξτε οποιοδήποτε Voice που θέλετε, από οποιαδήποτε κατηγορία θέλετε, και βάλτε το στην Favorite Category. Με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να πάτε κατευθείαν σε όλα τα Voices που χρησιμοποιείτε συχνά, χωρίς να χρειάζεται να μετακινήσετε σε άλλες κατηγορίες – ένα μεγάλο βοήθημα όταν παίζετε ζωντανά.

- 1 Ενεργοποιήστε την Category Search λειτουργία πατώντας το κουμπί [CATEGORY SEARCH].
- 2 Καθορίστε τα Category και Sub Category και μετά επιλέξτε ένα Voice.
- 3 Καταχωρήστε το Voice που επιλέγεται στο βήμα #2 στην Favorite Category πατώντας το [F5] SET/CLR κουμπί για να επιλέξετε το πλαίσιο δίπλα στο Voice όνομα.

Μπορείτε να το αποεπιλέξετε πατώντας πάλι το κουμπί [F5].



- 4 Αν χρειάζεται, βάλτε και άλλα Voices στην Favorite Category επαναλαμβάνοντας τα βήματα # 2-3.
- 5 Πατήστε το κουμπί [FAVORITES] για να δείτε τα Voices που έχουν οριστεί στην Favorite κατηγορία στα βήματα #2-4.
Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα [F5] SET/CLR και [F6] CLR ALL κουμπιά σε αυτήν την οθόνη για να καταχωρήσετε/αφαιρέσετε τα voices σε/από την Favorite κατηγορία.
- 6 Πατήστε πάλι το κουμπί [FAVORITES] για να επιστρέψετε στην Category Search οθόνη.
- 7 Πατώντας το κουμπί [CATEGORY SEARCH] για να βγείτε από την Category Search οθόνη, θα σωθούν αυτόματα οι Favorite Category ρυθμίσεις στην εσωτερική Flash ROM.

ΠΡΟΣΟΧΗ :

- Βεβαιωθείτε ότι εκτελείτε το βήμα #7. Οι ρυθμίσεις που γίνονται στα βήματα #3-4 θα χαθούν αν κλείσετε την τροφοδοσία χωρίς να εκτελέσετε το βήμα #7.
- Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ τα δεδομένα (π.χ. Voice) γράφονται στην Flash ROM (ενώ εμφανίζεται το μήνυμα “Please keep power on”). Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση όχι μόνο μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM) και να μην ανοίγει κανονικά την επόμενη φορά που θα ανοίξετε την τροφοδοσία, αλλά μπορεί επίσης να χαθούν όλα τα user δεδομένα.

Ρύθμιση οκτάβας κλαβιέ (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

Μερικές φορές όταν παίζεται ένα voice, μπορεί να θέλετε να παίζετε σε χαμηλότερο ή υψηλότερο εύρος τόνου. Για παράδειγμα, μπορεί να θέλετε να χαμηλώσετε την τόνο για να πετύχετε πιο μπάσες νότες ή να ανεβάσετε τον τόνο για να πετύχετε υψηλότερες νότες για solos. Τα Octave Up/Down κουμπιά σας επιτρέπουν να το κάνετε γρήγορα και εύκολα. Κάθε φορά που πατάτε το [OCTAVE UP] κουμπί στο πλαίσιο, ο συνολικός τόνος του voice χαμηλώνουν κατά μία οκτάβα.

Όμοια, κάθε πάτημα του [OCTAVE DOWN] κουμπιού χαμηλώνει τον τόνο κατά μία οκτάβα. Το εύρος

είναι από -3 μέχρι +3, με το 0 να είναι ο κανονικός τόνος. Όταν αυτό τεθεί στο Octave Up, ανάβει το λαμπάκι του [OCTAVE UP] κουμπιού, και όταν τεθεί στο Octave Down, ανάβει το λαμπάκι του κουμπιού [OCTAVE DOWN]. Η τρέχουσα ρύθμιση οκτάβας φαίνεται στην επάνω δεξιά μεριά της οθόνης. Μπορείτε άμεσα να επαναφέρετε τον κανονικό τόνο (0) πατώντας ταυτόχρονα τα κουμπιά [OCTAVE UP] και [OCTAVE DOWN] (σβήνουν και τα δύο λαμπάκια).

- Η Octave ρύθμιση που γίνεται εδώ αντανακλά αυτόματα στην Octave παράμετρο στον Utility τρόπο ([UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF2] KBD→Octave). Αυτή η ρύθμιση είναι διαθέσιμη σε όλους τους τρόπους.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Transpose ρύθμιση του κλαβιέ

Μπορείτε να ορίσετε την ποσότητα σε ημιτόνια με την οποία μετατοπίζεται προς τα επάνω ή προς τα κάτω το εύρος του κλαβιέ όπως επίσης και την ρύθμιση οκτάβας.

- 1 Πατήστε το κουμπί [UTILITY] για να μπείτε στον Utility τρόπο.**
- 2 Πατήστε το κουμπί [F1] GENERAL και μετά το κουμπί [SF2] KBD.**
- 3 Μετακινήστε τον κέρσορα στο “Transpose” χρησιμοποιώντας το κέρσορ κουμπί.**
- 4 Αλλάξτε την Transpose τιμή χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων.**
- 5 Πατήστε το κουμπί [STORE] για να αποθηκεύσετε την Transpose ρύθμιση στην εσωτερική Flash ROM.**

ΠΡΟΣΟΧΗ :

- Βεβαιωθείτε ότι εκτελείτε το βήμα #5. Οι ρυθμίσεις που γίνονται στο βήμα #4 θα χαθούν αν κλείσετε την τροφοδοσία χωρίς να εκτελέσετε το βήμα #5.
- Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ τα δεδομένα (π.χ. Voice) γράφονται στην Flash ROM (ενώ εμφανίζεται το μήνυμα “Please keep power on”). Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση όχι μόνο μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM) και να μην ανοίγει κανονικά την επόμενη φορά που θα ανοίξετε την τροφοδοσία, αλλά μπορεί επίσης να χαθούν όλα τα user δεδομένα.
- Η Transpose ρύθμιση είναι διαθέσιμη σε όλους τους τρόπους.

Ρύθμιση του MIDI καναλιού μετάδοσης του κλαβιέ

Αυτή η λειτουργία είναι ιδιαίτερα βολική κατά την ηχογράφηση σε ένα εξωτερικό sequencer ή για τον έλεγχο άλλου οργάνου μέσω MIDI. Αυτό σας επιτρέπει να αλλάξετε εύκολα το κανάλι μετάδοσης με μερικά πατήματα ενός κουμπιού. Πατήστε το [TRACK SELECT] κουμπί (το λαμπάκι ανάβει) και μετά πατήστε το κατάλληλο NUMBER κουμπί ([1]-[16]). Η ρύθμιση του καναλιού μετάδοσης φαίνεται στην επάνω δεξιά μεριά της οθόνης.

- Μπορείτε επίσης να ορίσετε το κανάλι MIDI μετάδοσης κλαβιέ από τον Utility τρόπο ([UTILITY]→[F5] MIDI→[SF1] CH→KBDTransCh). Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη για τον Voice/Performance τρόπο αλλά όχι για τον Song/Pattern τρόπο.

Χρήση των Controllers

Pitch Bend ρόδα

Χρησιμοποιήστε την Pitch Bend ρόδα για να αποκλίνετε προς τα επάνω (κινήστε την ρόδα μακριά από εσάς) ή προς τα κάτω (κινήστε την ρόδα προς το μέρος σας) νότες ενώ παίζετε στο κλαβιέ. Αυτή η ρόδα επιστρέφει στην κεντρική θέση μόνη της και θα επαναφέρει τον κανονικό τόνο όταν την αφήνετε. Δοκιμάστε την Pitch Bend ρόδα ενώ πατάτε μια νότα στο κλαβιέ.

- Κάθε preset Voice έχει την δική του προκαθορισμένη Pitch Bend Range ρύθμιση. Η Pitch Bend Range ρύθμιση για κάθε Voice μπορεί να αλλάξει στην [VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF5] OTHER οθόνη και αποθηκεύονται σαν ένα User Voice στον Voice Store τρόπο. Από αυτήν την οθόνη μπορείτε επίσης να αντιστρέψετε την Pitch Bend λειτουργία – έτσι ώστε κινώντας την ρόδα προς τα επάνω να χαμηλώνει ο τόνος και κινώντας την προς τα κάτω να ανεβαίνει ο τόνος.
- Λειτουργίες άλλες από το Pitch Bend μπορούν να ανατεθούν στην Pitch Bend ρόδα στην [VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTL SET οθόνη. Αυτές οι ρυθμίσεις ανάθεσης μπορούν να αποθηκευθούν σαν User Voice στον Voice Store τρόπο. Ακόμη και αν μια άλλη λειτουργία έχει ανατεθεί σε αυτήν την ρόδα, η Pitch Bend λειτουργία είναι διαθέσιμη και Pitch Bend μηνύματα συνεχίζουν να δημιουργούνται όταν χρησιμοποιείται η ρόδα.
- Χρησιμοποιώντας την Pitch Bend ρόδα δημιουργείται το ίδιο MIDI μήνυμα στις συσκευές, άσχετα από τις αναθέσεις που γίνονται στον Voice Edit τρόπο.

Modulation ρόδα

Αν και η Modulation ρόδα χρησιμοποιείται τυπικά για την εφαρμογή vibrato στον ήχο, σε πολλά από τα preset Voices έχουν ανατεθεί άλλες λειτουργίες και εφέ στην ρόδα. Όσο περισσότερο μετακινείτε την ρόδα, τόσο μεγαλύτερο είναι το εφέ που εφαρμόζεται στον ήχο. Δοκιμάστε την Modulation ρόδα με διάφορα preset voices ενώ παίζετε στο κλαβιέ.

- Για να αποφύγετε ακούσια εφαρμογή εφέ στο τρέχον Voice, βεβαιωθείτε ότι η Modulation ρόδα είναι στο ελάχιστο πριν αρχίσετε να παίζετε.
- Διάφορες λειτουργίες μπορούν να ανατεθούν στην Modulation ρόδα στην [VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTL SET οθόνη. Αυτές οι ρυθμίσεις αναθέσεις μπορούν να αποθηκευθούν σαν User Voice στον Voice Store τρόπο.
- Χρησιμοποιώντας την Modulation ρόδα δημιουργείται το ίδιο MIDI μήνυμα στις συσκευές, άσχετα από τις αναθέσεις που γίνονται στον Voice Edit τρόπο.

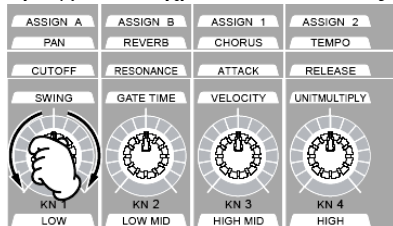
Ribbon Controller

Ο Ribbon Controller είναι ευαίσθητος στο άγγιγμα και ελέγχετε με την κίνηση του δαχτύλου στη επιφάνειά του. Διάφορες λειτουργίες ανατίθενται σε κάθε preset Voice. δοκιμάστε τον Ribbon Controller με διάφορα preset Voices ενώ παίζετε στο κλαβιέ.

- Μπορείτε να ρυθμίσετε τον Ribbon Controller ώστε να ελέγχει διαφορετικές λειτουργίες στην συνδεδεμένη εξωτερική MIDI συσκευή από τις λειτουργίες που ανατίθενται για το όργανο αυτό. Μπορείτε επίσης να καθορίσετε αν η Ribbon Controller τιμή θα επιστρέφει στο κέντρο ή θα παραμένει στο σημείο όπου αφήσατε το δάχτυλό σας. Και οι δύο αυτές ρυθμίσεις μπορούν να γίνουν στον Utility τρόπο ([UTILITY]→[F3] VOICE→[SF4] CTL ASN).

Knobs (KN)

Αυτά τα κουμπιά σας δίνουν την δυνατότητα να αλλάξετε πολλές παραμέτρους του ήχου του Voice σε πραγματικό χρόνο – ενώ παίζετε. Γυρίστε ένα κουμπί προς τα δεξιά για να αυξήσετε την τιμή και προς τα



αριστερά για να την μειώσετε. Για κάθε preset Voice, ανατίθενται διάφορες λειτουργίες στα τέσσερα κουμπιά. Δοκιμάστε αυτά τα κουμπιά με διάφορα preset Voices ενώ παίζετε στο κλαβιέ.

Μπορείτε να αλλάξετε την ομάδα λειτουργιών ή παραμέτρων των κουμπιών που ανατίθενται πατώντας οποιοδήποτε από τα [KNOB CONTROL FUNCTION] κουμπιά. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 84.

- Σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, χρησιμοποιώντας τα κουμπιά μπορεί να μην προκύψει κάποια αλλαγή στον ήχο. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην σελίδα 48.

Δείκτης Edit

Γυρίζοντας τα κουμπιά στον Voice τρόπο γίνονται άμεσες αλλαγές στις παραμέτρους του Voice. Όταν αλλάξει οποιαδήποτε από τις παραμέτρους του Voice, ο δείκτης [E] (Edit) εμφανίζεται στην επάνω αριστερή μεριά της οθόνης. Αυτό δείχνει ότι το τρέχον voice έχει τροποποιηθεί αλλά δεν έχει ακόμη

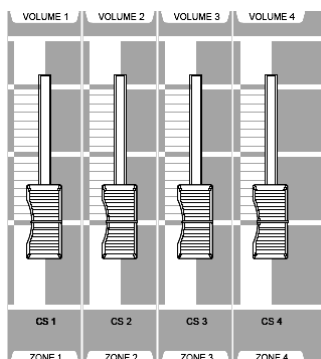


αποθηκευθεί.

Αν είστε ικανοποιημένοι με τις ρυθμίσεις που κάνατε και τον ήχο που προκύπτει, μπορείτε να αποθηκεύσετε τις αλλαγές σαν User Voice στον Voice Store τρόπο (σελίδα 89).

ΠΡΟΣΟΧΗ : Αν επιλέξετε άλλο Voice κατά την διάρκεια της διόρθωσης, ο δείκτης [E] (Edit) θα εξαφανιστεί και θα χαθούν όλες οι διορθώσεις σας. Μια καλή ιδέα είναι να αποθηκεύσετε τα διορθωμένα Voice δεδομένα από τον Voice Store τρόπο (σελίδα 89). Ακόμη και αν χάσετε τα διορθωμένα Voice δεδομένα, μπορείτε να τα επαναφέρετε χρησιμοποιώντας την Edit Recall λειτουργία (σελίδα 86).

Control Sliders



Στον Voice τρόπο, τα τέσσερα Control Sliders σας επιτρέπουν να ρυθμίζετε ανεξάρτητα τις στάθμες των Elements ενός Normal Voice ή των Drum Voice πλήκτρων. Όταν επιλεγεί ένα Normal Voice, μπορείτε να ρυθμίσετε την ισορροπία έντασης μεταξύ των τεσσάρων Elements.

- Ακούσια χρήση των sliders μπορεί να προκαλέσει απώλεια ήχου. Αν συμβεί αυτό, μετακινήστε τα sliders προς τα επάνω.

Χρήση της Arpeggio λειτουργίας

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε ρυθμικά μοτίβα, riffs και φράσεις χρησιμοποιώντας το τρέχον Voice απλά παίζοντας νότες στο κλαβιέ. Αφού τα preset Voices έχουν ήδη τους δικούς τους Arpeggio τύπους, αυτό που χρειάζεται να κάνετε είναι να επιλέξετε το Voice που θέλετε και να ενεργοποιήσετε την Arpeggio λειτουργία. Δοκιμάστε διαφορετικά Voices και ελέγξτε τους διάφορους Arpeggio τύπους.

- Για λεπτομέρειες σχετικά με το Arpeggio, δείτε στην σελίδα 194.

1 Πατήστε το κουμπί [ARPEGGIO ON/OFF] για να ενεργοποιήσετε το Arpeggio.

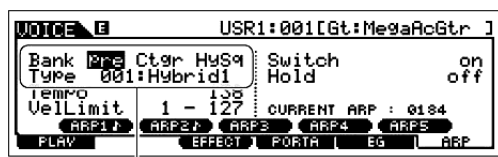
Για συγκεκριμένα Voices, απλά επιλέγοντας το Voice θα ενεργοποιηθεί το Arpeggio.

2 Παίξτε μια νότα ή νότες στο κλαβιέ για να ενεργοποιήσετε την Arpeggio αναπαραγωγή.

Το ρυθμικό μοτίβο ή η φράση που παίζεται εξαρτάται από τις νότες ή τις συγχορδίες που παίζετε όπως επίσης και από τον επιλεγμένο Arpeggio τύπο. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 194 στην Βασική Διαδικασία.

■ Αλλαγή του Arpeggio τύπου κατά την διάρκεια του παιχνιδιού στο κλαβιέ

Ένας διαφορετικός Arpeggio τύπος ανατίθεται σε καθένα από τα [SF1] ARP1-[SF5] ARP5 κουμπιά για κάθε preset Voice. Όταν το εικονίδιο μιας νότας εμφανιστεί στα δεξιά κάθε Arpeggio αριθμού, το



Τρέχον επιλεγμένος Arpeggio τύπος

αντίστοιχο κουμπί ανατίθεται ένας Arpeggio τύπος. Δοκιμάστε διάφορους Arpeggio τύπους πατώντας τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.

Μπορείτε να επιβεβαιώσετε τον τρέχοντα επιλεγμένο Arpeggio τύπο στην [F6] ARP οθόνη.

Bank	Δείχνει “pre (preset)” ή “usr (user)”.
Ctgr	Δείτε στην σελίδα 194.
Type	Ανατρέξτε στην Data List.

Καταχώρηση των αγαπημένων σας Arpeggio τύπων στα κουμπιά [SF1]-[SF5]

Μπορείτε να αλλάξετε τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις και αναθέστε τους Arpeggios τύπους που θέλετε στα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Η επιλεγμένη Arpeggio ένδειξη τονίζεται σε λευκό. Αν δύο κουμπιά μοιράζονται τον ίδιο τύπο, και τα δύο θα εμφανίζονται σε λευκό. Οι ρυθμίσεις μπορούν να αποθηκευθούν σαν User Voice στον Voice Store τρόπο.

1 Πατήστε το κουμπί [ARPEGGIO ON/OFF] για να ενεργοποιήσετε το Arpeggio.

2 Επιλέξτε τον Arpeggio τύπο που θέλετε στην [VOICE]→[F6] ARP οθόνη.

3 Ενώ έχετε πατημένο το κουμπί [STORE], πατήστε ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.

Ο τρέχον επιλεγμένος Arpeggio τύπος ανατίθεται στο κουμπί που πατιέται. Αν εκτελέσετε αυτήν την διαδικασία με το [ARPEGGIO ON/OFF] λαμπάκι κλειστό, δεν ανατίθεται Arpeggio τύπος στο κουμπί που πατιέται.

4 Επαναλάβετε τα βήματα #2-3, αν χρειάζεται.

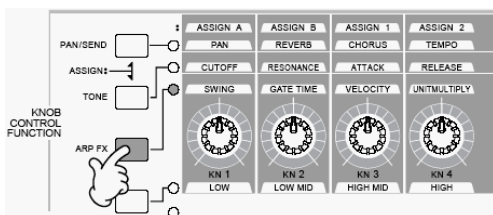
5 Πατήστε και αφήστε το κουμπί [STORE] για να μπειτε στον Voice Store τρόπο και να αποθηκεύσετε την ρύθμιση σαν User Voice (σελίδα 90).

- Να θυμάστε ότι πατώντας και αφήνοντας το κουμπί [STORE] χωρίς να πατήσετε ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπί θα μπειτε στον Voice Store τρόπο αντί να αποθηκεύσετε τον Arpeggio τύπο.

■ Έλεγχος της Arpeggio αναπαραγωγής με τα κουμπιά

Μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με το Arpeggio όπως ένταση και tempo περιστρέφοντας τα κουμπιά. Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα, μπορείτε να αποθηκεύσετε τις αλλαγές σαν User Voice στον Voice Store τρόπο.

1 Πατήστε το κουμπί KNOB CONTROL FUNCTION [ARP FX] (ανάβει το λαμπάκι).



Επιλέγοντας κάποια voices ανάβει αυτόματα το λαμπάκι.

2 Γυρίστε τα κουμπιά ενώ παίζεται το Arpeggio.

Για λεπτομέρειες σχετικά με τις λειτουργίες κάθε κουμπιού ενώ ανάβει το [ARP FX] λαμπάκι, δείτε στην σελίδα 85.

3 Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα, μπορείτε να αποθηκεύσετε τις αλλαγές σαν User Voice στον Voice Store τρόπο (σελίδα 89).

Παίξιμο στο κλαβιέ (στον Performance Play τρόπο)

Όπως στον Voice Play τρόπο, ο Performance Play τρόπος είναι εκεί που επιλέγετε και παίζετε τους ήχους οργάνων αυτού του synthesizer. Σε ένα Performance, μπορείτε να μιζάρετε μερικά διαφορετικά Voices μαζί σε μια διάταξη ή να τα χωρίσετε κατά μήκος του κλαβιέ ή να τα διαμορφώσετε σε έναν συνδυασμό διάταξης/χωρισμού. Κάθε Performance μπορεί να περιέχει μέχρι τέσσερα διαφορετικά Parts.

Επιλογή ενός Performance

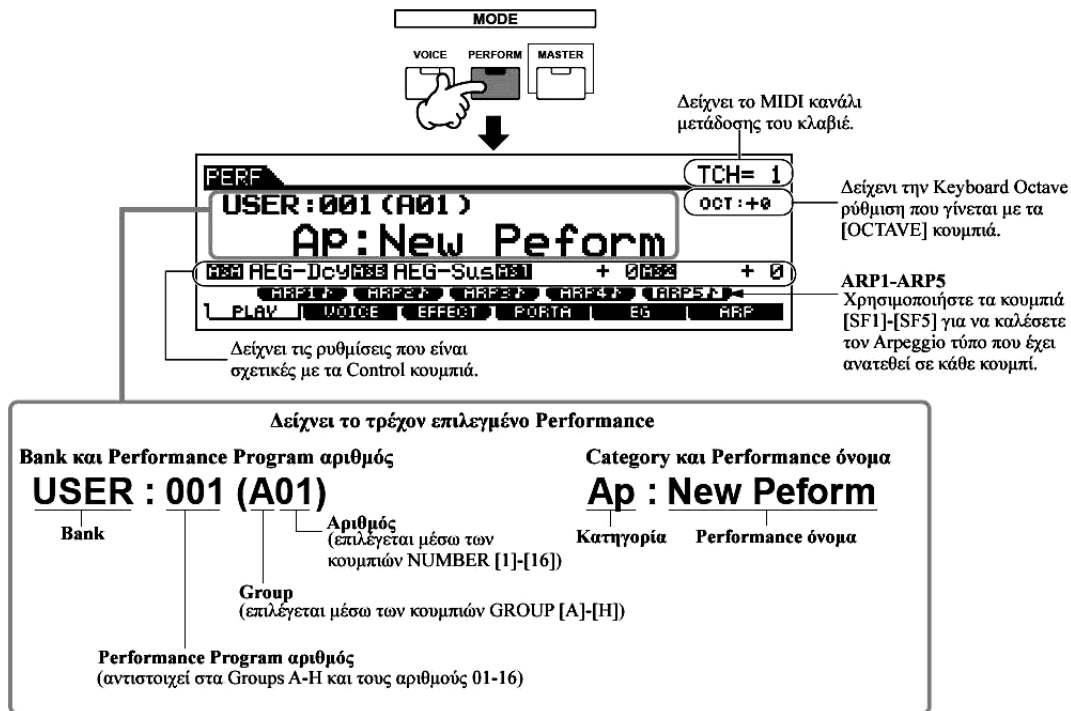
Παρέχονται 128 Performances (1 Bank) στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM). Στον Performance Play τρόπο, μπορείτε να επιλέξετε και να παίζετε ανεξάρτητα User performances. Αφού υπάρχει μόνο μία τράπεζα για Performances, δεν χρειάζεται να επιλέξετε Performance Bank.

1 Πατήστε το κουμπί [PERFORM] για να μπειτε στον Performance Play τρόπο.

Σε αυτήν την συνθήκη, παίζοντας τους ήχους, το Performance δείχνεται στην οθόνη.

Οι παράμετροι που εμφανίζονται στον Performance Play τρόπο εξηγούνται περιληπτικά στο παρακάτω σχήμα.

- Να θυμάστε ότι το παράδειγμα οθονών που εμφανίζεται στο εγχειρίδιο είναι για να δοθούν οδηγίες και τα περιεχόμενά τους (για το παράδειγμα, το Performance όνομα) μπορεί να διαφέρουν ελαφρώς από εκείνες στο όργανο.



2 Επιλέξτε ένα Performance Group.

Τα Performances χωρίζονται σε Groups [A]-[H]. Επιλέξτε μια ομάδα για να εμφανιστεί μια λίστα με Performances.

3 Επιλέξτε έναν Performance αριθμός.

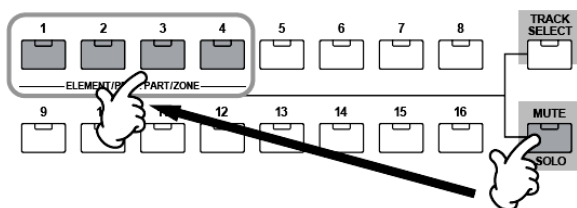
Πατήστε ένα από τα NUMBER [1]-[16] κουμπιά.

4 Παίζετε στο κλαβιέ.

Χρήση των [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιών και της ρόδας δεδομένων

Εκτός από την χρήση των BANK/NUMBER κουμπιών που περιγράφονται στα παραπάνω βήματα 2 και 3, μπορείτε να επιλέξετε ένα Performance με την χρήση των [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιών και της ρόδας δεδομένων.

Performance Part mute/solo



Κάθε performance μπορεί να περιέχει ένα μέγιστο τεσσάρων Parts, καθένα από τα οποία μπορεί να ενεργοποιείται ή να απενεργοποιείται ανεξάρτητα.

Το Mute και το Solo των Parts γίνεται με τον ίδιο τρόπο όπως για τα tracks στο Song/Pattern. Δείτε στην σελίδα 56.

Χρήση της Category Search λειτουργίας

Όπως στον Voice Play τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις Category search και Favorite Category λειτουργίες στον Performance Play τρόπο. Για λεπτομέρειες στο πως θα χρησιμοποιήσετε την λειτουργία, δείτε στην σελίδα 61.

Ρύθμιση της οκτάβας του κλαβιέ (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

Όπως στον Voice Play τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [OCTAVE UP/DOWN] κουμπί για να μετατοπίσετε την νότα του κλαβιέ επάνω ή κάτω κατά ημιτόνια.

- Η Octave ρύθμιση που γίνεται εδώ αντανακλάται αυτόματα στην ίδια Octave παράμετρο στον Utility τρόπο ([UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF2] KBD→Octave). Αυτή η ρύθμιση είναι διαθέσιμη σε όλους τους τρόπους.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Transpose ρύθμιση του κλαβιέ

Όπως στον Voice Play τρόπο, μπορείτε να ορίσετε την ποσότητα σε ημιτόνια με την οποία το εύρος του κλαβιέ μετατοπίζεται επάνω ή κάτω στον Utility τρόπο.

- Η transpose ρύθμιση είναι διαθέσιμη σε όλους τους τρόπους.

Ρύθμιση του MIDI καναλιού λήψης του κλαβιέ

Όπως στον Voice Play τρόπο, μπορείτε να αλλάξετε το MIDI κανάλι μετάδοσης του κλαβιέ. Πατήστε το [TRACK SELECT] κουμπί (ανάβει το λαμπάκι) και πατήστε το κατάλληλο NUMBER κουμπί ([1]-[16]). Η ρύθμιση του καναλιού μετάδοσης εμφανίζεται στην επάνω δεξιά οθόνη της οθόνης.

- Μπορείτε επίσης να ορίσετε το MIDI κανάλι μετάδοσης του κλαβιέ από τον Utility τρόπο ([UTILITY]→[F5] MIDI→[SF1] CH→KBDTransCh). Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη για τον Voice/Performance τρόπο αλλά όχι για τον Song/Pattern τρόπο.

Χρήση των Controllers

Pitch Bend ρόδα

Αυτό είναι βασικά ίδιο όπως στον Voice Play τρόπο (σελίδα 64).

- Η Pitch Bend Range ρύθμιση εξαρτάται από την ρύθμιση (γίνεται στον Voice τρόπο) του Voice που ανατίθεται σε κάθε Part.
- Οι λειτουργίες που ανατίθενται στην Pitch Bend ρόδα εξαρτώνται από την ρύθμιση (γίνεται στον Voice τρόπο) στο Voice που ανατίθεται σε κάθε Part.
- Ακόμη και αν ανατίθεται στην ρόδα μια διαφορετική λειτουργία, το Pitch Bend θα μένει διαθέσιμο και τα Pitch Bend μηνύματα θα συνεχίσουν να δημιουργούνται όταν χρησιμοποιείται η ρόδα.

Modulation ρόδα

Αυτό είναι βασικά ίδιο όπως στον Voice Play τρόπο (σελίδα 64).

- Για να αποφύγετε ακούσια εφαρμογή των εφφέ στο τρέχον Voice, βεβαιωθείτε ότι η Modulation ρόδα είναι στο ελάχιστο πριν ξεκινήσετε να παίζετε.
- Οι λειτουργίες που ανατίθενται στην Modulation ρόδα εξαρτώνται από τις ρυθμίσεις (γίνεται στον Voice τρόπο) στο Voice που ανατίθεται σε κάθε Part.
- Η χρήση της Modulation ρόδας δημιουργεί τα ίδια MIDI μηνύματα στις εξωτερικές συσκευές, άσχετα από τις αναθέσεις που γίνονται στον Voice Edit τρόπο.

Ribbon Controller

Αυτό είναι βασικά ίδιο όπως στον Voice Play τρόπο (σελίδα 64).

- Οι λειτουργίες που ανατίθενται στον Ribbon Controller εξαρτώνται από τις ρυθμίσεις (γίνεται στον Voice τρόπο) στο Voice που ανατίθεται σε κάθε Part.

- Μπορείτε να ρυθμίσετε τον Ribbon Controller ώστε να ελέγχει μια διαφορετική λειτουργία στις εξωτερικές MIDI συσκευές από τις λειτουργίες που ανατίθενται για το Performance στο όργανο. Μπορείτε επίσης να καθορίσετε αν η Ribbon Controller τιμή θα επιστρέφει στο κέντρο για κάθε Performance ή θα παραμένει στο σημείο που αφήνετε το δάχτυλό σας. Και οι δύο ρυθμίσεις μπορούν να γίνουν στον Performance Edit τρόπο ([PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→COMMON→[F4] CTL ASN).

Knobs (KN)

Αυτά τα κουμπιά σας επιτρέπουν να αλλάξετε διάφορες παραμέτρους του Performance ήχου σε πραγματικό χρόνο – ενώ παίζετε. Γυρίστε ένα κουμπί προς τα δεξιά για να αυξήσετε την τιμή και προς τα δεξιά για να την μειώσετε. Για κάθε Performance, διάφορες λειτουργίες ανατίθενται στα τέσσερα κουμπιά. Δοκιμάστε αυτά τα κουμπιά με διάφορα Performances ενώ παίζετε στο κλαβιέ.

Μπορείτε να αλλάξετε ομάδα λειτουργιών ή παραμέτρους που ανατίθενται στα κουμπιά πατώντας οποιοδήποτε από τα [KNOB CONTROL FUNCTION] κουμπιά. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 95.

- Σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, χρησιμοποιώντας τα κουμπιά μπορεί να μην προκύπτει οποιαδήποτε αλλαγή στον ήχο. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην σελίδα 48 στην βασική διαδικασία.

Δείκτης Edit

Γυρίζοντας τα κουμπιά στον Performance τρόπο γίνονται άμεσες αλλαγές στις παραμέτρους του Performance. Όταν αλλάξει οποιαδήποτε από τις παραμέτρους του Performance, ο δείκτης [E] (Edit) εμφανίζεται στην επάνω αριστερή μεριά της οθόνης. Αυτό δείχνει ότι το τρέχον Performance έχει



τροποποιηθεί αλλά δεν έχει ακόμη αποθηκευθεί.

Αν είστε ικανοποιημένοι με τις ρυθμίσεις που κάνατε και τον ήχο που προκύπτει, μπορείτε να αποθηκεύσετε τις αλλαγές σαν User Performance στον Performance Store τρόπο (σελίδα 98).

ΠΡΟΣΟΧΗ :

- Αν επιλέξετε άλλο Performance κατά την διάρκεια της διόρθωσης, ο δείκτης [E] (Edit) θα εξαφανιστεί και θα χαθούν όλες οι διορθώσεις σας. Μια καλή ιδέα είναι να αποθηκεύσετε τα διορθωμένα Performance δεδομένα από τον Performance Store τρόπο (σελίδα 98). Ακόμη και αν χάσετε τα διορθωμένα Performance δεδομένα, μπορείτε να τα επαναφέρετε χρησιμοποιώντας την Edit Recall λειτουργία (σελίδα 97).
- Όταν έρχεται από την εταιρεία, αυτό το synthesizer περιέχει 128 ειδικά προγραμματισμένα Performances στην User Bank. Μπορείτε να διορθώσετε και να αποθηκεύσετε αυτά τα Performances και να τα αντικαταστήσετε στον Performance Store τρόπο. Μπορείτε επίσης να τα επαναφέρετε στην αρχική εργοστασιακή τους ρύθμιση πατώντας το κουμπί [ENTER] στην [UTILITY]→[JOB] οθόνη (σελίδα 42).

Control Sliders

Στον Performance τρόπο, τα τέσσερα Control Sliders σας επιτρέπουν να ρυθμίζετε ανεξάρτητα τις

στάθμες των Parts ενός Performance. Μπορείτε να ρυθμίσετε την ισορροπία έντασης μεταξύ των τεσσάρων parts.

- Ακούσια χρήση των sliders μπορεί να προκαλέσει απώλεια ήχου. Αν συμβεί αυτό, μετακινήστε τα sliders προς τα επάνω.
- Σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, χρησιμοποιώντας τα κουμπιά μπορεί να μην προκύπτει οποιαδήποτε αλλαγή στον ήχο. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην σελίδα 48 στην βασική διαδικασία.

Χρήση της Arpeggio λειτουργίας

Όπως στον Voice τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Arpeggio λειτουργία στον Performance τρόπο. Στον Performance τρόπο, μπορείτε να κάνετε ανεξάρτητες ρυθμίσεις Arpeggio αναπαραγωγής για κάθε Part του Performance – συμπεριλαμβανομένης της on/off ρύθμισης, όπως επίσης του Arpeggio τύπου και σχετικών παραμέτρων. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να ρυθμίσετε το Performance έτσι ώστε οποιοδήποτε ή όλα τα Parts να μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενεργοποίηση της Arpeggio αναπαραγωγής. Μια πολύ χρήσιμη εφαρμογή αυτού μπορεί να είναι η ανάθεση ενός Drum Voice σε ένα Part και η χρήση της Arpeggio αναπαραγωγής μόνο σε αυτό το Part – έτσι μπορείτε να έχετε συνοδείας ρυθμικού μοτίβου ενώ παίζετε άλλο Voice.

Αφού τα έτοιμα Performances έχουν ήδη τους δικούς τους Arpeggio τύπους, αυτό που χρειάζεται είναι να επιλέξετε το Performance που θέλετε και αν ενεργοποιήσετε την Arpeggio λειτουργία. Δοκιμάστε να επιλέξετε διαφορετικά Performances και ελέγξτε τους διάφορους Arpeggio τύπους.

- Δεν μπορούν να παιχτούν διαφορετικοί Arpeggio τύποι για κάθε Part.
- Για λεπτομέρειες σχετικά με το Arpeggio, δείτε στην σελίδα 194.

■ Αλλαγή του Arpeggio τύπου κατά την διάρκεια του παιχνιδιού σας

Όπως στον Voice Play τρόπο (σελίδα 66), ο Performance Play τρόπος σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε τα [SF1]-[SF5] κουμπιά για να αναθέσετε τους Arpeggio τύπους και να τους ανακαλέσετε.

Ο Arpeggio τύπος για το τρέχον Performance μπορεί να επιλεγεί στην [PERFORM]→[F6] ARP ή την [PERFORM]→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP οθόνη.

Αν αναθέσετε τον Arpeggio τύπο που θέλετε στα [SF1]-[SF5] κουμπιά, αποθηκεύστε τις ρυθμίσεις σαν User Performance στον Performance Store τρόπο (σελίδα 98).

■ Έλεγχος της Arpeggio αναπαραγωγής με την χρήση των κουμπιών

Μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με το Arpeggio, όπως η ένταση και το tempo, χρησιμοποιώντας τα κουμπιά. Αν είστε ικανοποιημένοι με τις ρυθμίσεις που κάνατε και τον ήχο που προκύπτει, μπορείτε να αποθηκεύσετε τις αλλαγές σαν User Performance στον Performance Store τρόπο. Για πληροφορίες σχετικά με την χρήση των κουμπιών, ανατρέξτε στον Voice Play τρόπο (σελίδα 67).

Ανάθεση των Voices που θέλετε σε κάθε μέρος

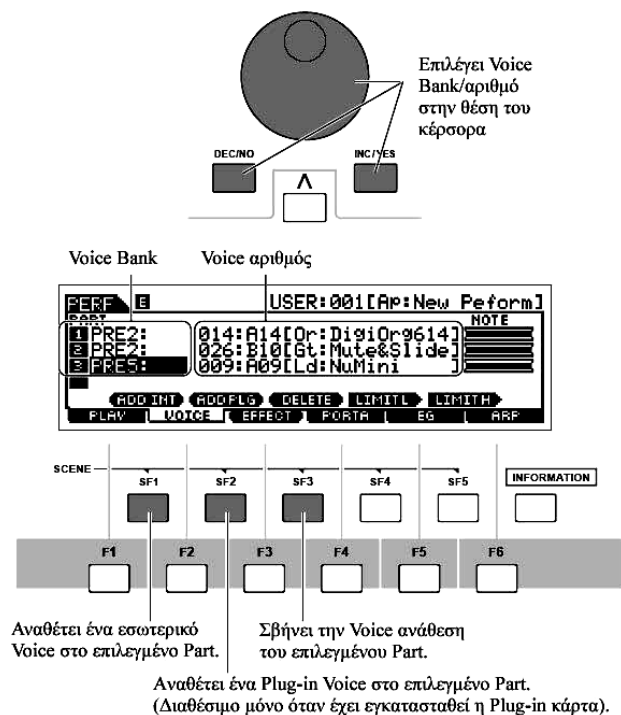
Τα Performances μπορούν να δημιουργηθούν από την χρήση μέχρι και τεσσάρων Parts (Voices), που επιλέγονται από τα Parts 1-4 της εσωτερικής γεννήτριας ήχου και τα Parts 1-3 της Plug-in κάρτας.

Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα Performance διατάσσοντας μερικά Voices μαζί και αναθέτοντας διαφορετικά Voices σε διαφορετικά μέρη του κλαβιέ. Μετά μπορείτε να τα αποθηκεύσετε μέχρι 128 δικά σας, διορθωμένα Performances στην εσωτερική User μνήμη.

1 Πατήστε το κουμπί [F2] VOICE στον Performance Play τρόπο.

Αυτό καλεί έναν κατάλογο που δείχνει ποιο Voice έχει ανατεθεί σε κάθε Part του τρέχοντος Performance.

2 Αναθέστε το Voice που θέλετε σε κάθε Part.



Μετακινήστε τον κέρσορα στο Part που θέλετε. Όταν ένα Voice έχει ήδη ανατεθεί στο επιλεγμένο Part, αλλάζετε την Voice Bank ή τον αριθμό χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπί. Όταν δεν έχει ανατεθεί Voice στο επιλεγμένο Part, πατήστε το [SF1] ADD INT ή το [SF2] ADD PLG κουμπί για να εκτελέσετε την ανάθεση και μετά αλλάζετε την Voice Bank ή τον αριθμό.

Μπορείτε επίσης να επιλέξετε Voice Bank/αριθμό χρησιμοποιώντας τα BANK, GROUP και NUMBER κουμπιά (σελίδα 59).

- Τα Voices της Multi part Plug-in κάρτας PLG100-XG δεν μπορούν να ανατεθούν στα Performance μέρη.

Όταν ένα εσωτερικό Voice ανατίθεται σε ένα Part, είναι διαθέσιμες οι ακόλουθες Voice Banks :

PRE1 (Preset1) – PRE6 (Preset 6)	Preset Banks 1-6 του Normal Voice. Αυτά αντιστοιχούν στα [PRE1]-[PRE6] κουμπιά στον Voice τρόπο.
USER1 – USER2	User Banks 1-6 του Normal Voice. Αυτά αντιστοιχούν στα [USER1]-[USER2] κουμπιά στον Voice τρόπο.
GM	GM Normal Voice Bank. Αυτό αντιστοιχεί στο [GM] κουμπί στον Voice τρόπο.
PDR (Preset Drum)	Preset Bank του Drum Voice. Αυτό αντιστοιχεί στο ταυτόχρονο πάτημα του [DRUM KITS] κουμπιού και του [PRE5] κουμπιού.
GMDR (GM Drum)	GM Drum Voice Bank. Αυτό αντιστοιχεί στο ταυτόχρονο πάτημα του [DRUM KITS] κουμπιού και του [GM] κουμπιού.
UDR (User Drum)	User Bank του Drum Voice. Αυτό αντιστοιχεί στο ταυτόχρονο πάτημα του [DRUM KITS] κουμπιού και του [USER] κουμπιού.

Όταν ένα Plug-in Voice ανατεθεί σε ένα Part, οι διαθέσιμες Voice Banks διαφέρουν σε συνάρτηση με την εγκατεστημένη Plug-in κάρτα. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της Plug-in κάρτας.

3 Καθορίστε το εύρος νότας για κάθε μέρος, όπως απαιτείται.

Μπορείτε να ορίσετε την χαμηλότερη νότα του εύρους στο οποίο ακούγεται το Voice του επιλεγμένου Part έχοντας πατημένο το κουμπί [SF4] και πατώντας ταυτόχρονα το πλήκτρο που θέλετε. Για να ορίσετε την υψηλότερη νότα του εύρους, κρατήστε πατημένο το κουμπί [SF5] και πατήστε ταυτόχρονα το πλήκτρο που θέλετε.

4 Αλλάξτε την ένταση κάθε Part και ρυθμίστε την σχετική ισορροπία μεταξύ των τεσσάρων Parts χρησιμοποιώντας τα Control sliders.

5 Αποθηκεύστε τις ρυθμίσεις σαν User Performance στον Performance Store τρόπο.

Πατήστε το κουμπί [STORE] για να μπειτε στον Performance Store τρόπο, επιλέξτε τον Performance αριθμό προορισμού και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την διαδικασία αποθήκευσης. Για λεπτομέρειες σχετικά με το Performance Store δείτε στην σελίδα 98.

Χρήση της A/D ηχητικής εισόδου

Ένα από τα τεράστια πλεονεκτήματα του Performance τρόπου είτε το ότι μπορείτε να έχετε αναθέσει την A/D είσοδο ήχου – όπως η φωνή σας μέσω ενός μικροφώνου, μια κιθάρα, ένα μπάσο, ή CD player – σε ένα από τα τέσσερα Parts ενός Performance. Διάφορες Part παράμετροι, όπως ένταση, pan και εφέ, μπορούν να ρυθμιστούν για αυτό το Part, και ο ήχος του Part να μιξαριστεί και να βγει μαζί με τα άλλα Parts. Αυτές οι παράμετροι ρυθμίζονται και αποθηκεύονται στον Performance Store τρόπο για κάθε Performance.

- Το Audio Input μέρος είναι διαθέσιμο επίσης στον Song/Pattern τρόπο αλλά δεν είναι διαθέσιμο στον Voice τρόπο. Η διαδικασία και οι εξηγήσεις εδώ, εφαρμόζονται επίσης στους Song και Pattern τρόπους. Οι παράμετροι για το μικρόφωνο (αντιστοιχούν στο παρακάτω βήμα #8) κάθε Song/Pattern διορθώνονται στον Song Mixing/Pattern Mixing τρόπο.

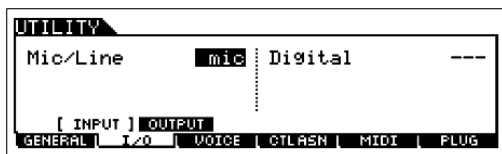
Σύνδεση ενός μικροφώνου στην A/D INPUT υποδοχή

Οι παρακάτω εξηγήσεις εφαρμόζονται συγκεκριμένα σε low-level συσκευή, όπως μικρόφωνα, κιθάρες και μπάσα.

- 1 Βεβαιωθείτε ότι είναι κλειστή η τροφοδοσία του MOTIF ES και βάλτε στο ελάχιστο το GAIN κουμπί στο πίσω πλαίσιο.**
- 2 Συνδέστε το μικρόφωνο στην υποδοχή A/D INPUT στο πίσω πλαίσιο.**
 - Συνιστάται ένα δυναμικό μικρόφωνο. (Το MOTIF ES δεν υποστηρίζει πυκνωτικό μικρόφωνο που απαιτεί phantom τροφοδοσία).
- 3 Ανοίξτε την τροφοδοσία.**
- 4 Πατήστε το κουμπί [PERFORM] για να μπειτε στον Performance Play τρόπο και επιλέξτε το Performance που θέλετε.**

5 Πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπειτε στον Utility τρόπο, πατήστε το κουμπί [F2] I/O και μετά πατήστε το κουμπί [SF1] INPUT.

6 Βάλτε το Mic/Line στο “mic”.



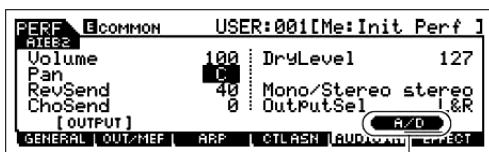
Μετακινήστε τον κέρσορα στην “Mic/Line” παράμετρο χρησιμοποιώντας το κέρσορ κουμπί και βάλτε την στο “mic” χρησιμοποιώντας το [INC/YES] κουμπί, [DEC/NO]

κουμπί ή την ρόδα δεδομένων.

- Όταν η στάθμη εξόδου της συνδεδεμένης συσκευής (όπως μικρόφωνο, κιθάρα, μπάσο) είναι χαμηλή, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “mic”. Όταν η στάθμη εξόδου της συνδεδεμένης συσκευής (όπως synthesizer, CD player) είναι υψηλή, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “line”.
- Αυτή η ρύθμιση είναι διαθέσιμη για όλους τους τρόπους. Αν θέλετε να αποθηκεύσετε αυτήν την ρύθμιση, πατήστε το κουμπί [STORE].

7 Ρυθμίστε την στάθμη εισόδου του μικροφώνου χρησιμοποιώντας το κουμπί GAIN στο πίσω πλαίσιο.

8 Ρυθμίστε τις παραμέτρους της ηχητικής εισόδου από την AUDIO IN σελίδα ([PERFORM]→[EDIT]→[COMMON]→[F5] AUDIO IN).



Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε παράμετρο, ανατρέξτε στην σελίδα 251.

Όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική AIEB2 ή mLAN16E, το [F5] AUDIO IN menu έχει δύο δείκτες : "A/D" και "AIEB2" ή "mLAN". Εδώ, καλέστε την A/D οθόνη πατώντας το κουμπί [SF5].

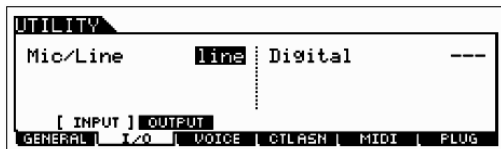
9 Αποθηκεύστε τις ρυθμίσεις σαν User Performance στον Performance Store τρόπο.

Σύνδεση ηχητικής συσκευής στην A/D INPUT υποδοχή

Οι παρακάτω εξηγήσεις εφαρμόζονται συγκεκριμένα σε high-level ηχητική συσκευή, όπως CD players, synthesizers ή άλλα κλαβιέ.

- 1 Βεβαιωθείτε ότι είναι κλειστή η τροφοδοσία τόσο του MOTIF ES όσο και της σχετικής ηχητικής συσκευής.
- 2 Συνδέστε το καλώδιο της ηχητικής συσκευής στην A/D INPUT υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.
- 3 Ανοίξτε την τροφοδοσία της συνδεδεμένης ηχητικής συσκευής και μετά ανοίξτε την τροφοδοσία του MOTIF ES.
- 4 Πατήστε το κουμπί [PERFORM] για να μπειτε στον Performance Play τρόπο και επιλέξτε το Performance που θέλετε.
- 5 Πατήστε το κουμπί [UTILITY] για να μπειτε στον Utility τρόπο, πατήστε το κουμπί [F2] I/O και μετά πατήστε το κουμπί [SF1] INPUT.
- 6 Βάλτε το Mic/Line στο “mic”.

Μετακινήστε τον κέρσορα στην “Mic/Line” παράμετρο χρησιμοποιώντας το κέρσορ κουμπί και



βάλτε την στο “line” χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά ή την ρόδα δεδομένων.

- Όταν η στάθμη εξόδου της συνδεδεμένης συσκευής (όπως μικρόφωνο, κιθάρα, μπάσο) είναι χαμηλή, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “mic”. Όταν η στάθμη εξόδου της συνδεδεμένης συσκευής (όπως synthesizer, CD player) είναι υψηλή, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “line”.
- Αυτή η ρύθμιση είναι διαθέσιμη για όλους τους τρόπους. Αν θέλετε να αποθηκεύσετε αυτήν την ρύθμιση, πατήστε το κουμπί [STORE].

7 Ρυθμίστε την στάθμη της ηχητικής εισόδου χρησιμοποιώντας το κουμπί GAIN στο πίσω πλαίσιο.

8 Ρυθμίστε τις παραμέτρους της ηχητικής εισόδου από την AUDIO IN οθόνη ([PERFORM]→[EDIT]→[COMMON]→[F5] AUDIO IN).

Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε παράμετρο, ανατρέξτε στην σελίδα 251. Όταν έχει εγκατασταθεί μια προαιρετική AIEB2 ή mLZA16E, πατήστε το κουμπί [SF5] για να καλέσετε την A/D οθόνη.

9 Αποθηκεύστε τις ρυθμίσεις σαν User Performance στον Performance Store τόπο (σελίδα 251).

- Τα σήματα ηχητικής εισόδου από την OPTICAL INPUT και DIGITAL INPUT υποδοχή (όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική AIEB2) ή την mLAN υποδοχή (όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN) μπορούν επίσης να διαχειριστούν σαν Audio Input Parts. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 189.

Χρήση της Plug-in κάρτας

Οι Plug-in κάρτες σας δίνουν μια τεράστια ποσότητα πρόσθετης ηχητικής ευελιξίας και δύναμης. Όταν εγκαθιστώνται, λειτουργούν μαζί και καθαρά μέσα στο σύστημα αυτού του synthesizer – κάτι που σημαίνει ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους ήχους και τις λειτουργίες τους σαν να ήταν ενσωματωμένοι σε αυτό το synthesizer από την εταιρεία.

Οι κάρτες που είναι διαθέσιμες και μπορούν να εγκατασταθούν στο synthesizer περιγράφονται παρακάτω.

Στο MOTIF ES μπορούν να εγκατασταθούν μέχρι τρεις Plug-in κάρτες. Αυτές οι κάρτες δεν είναι απλά μια πηγή περισσότερων Voices, είναι επίσης γεννήτριες ήχου με όλες τις λειτουργίες και επεκτείνουν τα χαρακτηριστικά του συστήματος όπως η μέγιστη πολυφωνία. Πρόσθετα, σας επιτρέπουν να χρησιμοποιήσετε συστήματα σύνθεσης μαζί με AWM2. Μπορείτε να παίξετε τα Plug-in Voices όπως τα εσωτερικά Voices και να τα χρησιμοποιήσετε σαν Parts σε Song/Pattern/Performance.

Αυτό το synthesizer είναι συμβατό με το Modular Synthesis Plug-in System.

Σχετικά με το MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Το Yamaha Modular Synthesis Plug-in system παρέχει ισχυρή επέκταση και αναβάθμιση των δυνατοτήτων των synthesizers, γεννητριών ήχου και καρτών ήχου που είναι συμβατά με Modular

Synthesis Plug-in. Αυτό σας επιτρέπει να εκμεταλλευτείτε εύκολα και αποτελεσματικά την τεχνολογία των σύνθετων synthesizers και εφέ, επιτρέποντας σας να συμβαδίζετε με την γρήγορη και γεμάτη πλεονεκτήματα μοντέρνα μουσική παραγωγή.

Διαθέσιμες Plug-in κάρτες

Υπάρχουν τρεις τύποι Plug-in καρτών που είναι συμβατές με Modular Synthesis Plug-in System : Single Part, Multi Part και Effect Plug-in. χρησιμοποιώντας τις, μπορείτε να ενσωματώσετε το δικό σας σύστημα με βάση τους ήχους που θέλετε.

Single Part Plug-in κάρτες

Οι Single Part Plug-in κάρτες σας επιτρέπουν να προσθέσετε ένα εντελώς διαφορετικό synthesizer ή γεννήτρια ενός ήχου (σελίδα 187) και να παίζετε τα voices της χρησιμοποιώντας ένα μέρος αυτού του synthesizer. Κάποιες κάρτες σας επιτρέπουν να χρησιμοποιήσετε συστήματα σύνθεσης εκτός του AWM2.

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

Χρησιμοποιώντας την Analog Physical Modeling (AN) σύνθεση, η πιο πρόσφατη ψηφιακή τεχνολογία χρησιμοποιείται για την ακριβή αναπαραγωγή του ήχου των αναλογικών synthesizers. Με αυτήν την κάρτα εγκατεστημένη, έχετε real-time έλεγχο στην αναπαραγωγή των vintage synthesizer ήχων όπως επίσης και τον πολύ πρόσφατων ήχων που ακούγονται στα σύγχρονα μουσικά clubs.

- **Piano Plug-in κάρτα (PLG150-PF)**

Μια ογκώδης μνήμη κυματομορφής είναι αφιερωμένη στην αναπαραγωγή των ήχων πιάνου. Αυτή η κάρτα παρέχει 136 stereo ήχους, που συμπεριλαμβάνουν έναν αριθμό ακουστικών και ηλεκτρικών πιάνων, και μέχρι 64 νότες πολυφωνία. Μπορείτε ακόμη να εγκαταστήσετε δύο από αυτές τις κάρτες για να διπλασιάσετε την πολυφωνία στις 128 νότες.

- **Advanced DX/TX Plug-in κάρτα (PLG150-DX)**

Σε αυτήν την Plug-in κάρτα είναι διαθέσιμοι οι ήχοι του DX-7. Αντίθετα από τις PCM γεννήτριες ήχου, αυτή η κάρτα χρησιμοποιεί το πανίσχυρο FM Synthesis σύστημα – το ίδιο που υπάρχει στα synthesizers της σειράς DX – για ασυνήθιστα πολλαπλών εφαρμογών και δυναμικό ήχο με ισχυρή διαμόρφωση. Οι ήχοι είναι συμβατοί με αυτούς του DX7 και η κάρτα μπορεί να λαμβάνει DX7 δεδομένα μέσω MIDI bulk dump.

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

Με Virtual Acoustic (VA) σύνθεση, οι ήχοι των πραγματικών οργάνων εξομοιώνονται σε πραγματικό χρόνο, δίνοντάς σας τέτοιο βαθμό ρεαλισμού που δεν μπορεί να επιτευχθεί με την χρήση των συμβατικών PLG τεχνικών σύνθεσης. Όταν παίζονται αυτοί οι ήχοι με την χρήση ενός προαιρετικού MIDI Wind Controller (WX5), μπορείτε ακόμη να πετύχετε την φυσική αίσθηση των πνευστών οργάνων.

- **Drum Plug-in κάρτα (PLG150-DR)/Percussion Plug-in κάρτα (PLG150-PC)**

Αφού συνδεθεί και εγκατασταθεί, η PLG150-DR/PLG150-PC γίνεται μια πρόσθετη ηχητική πηγή της AWM2 για την γεννήτρια ήχου ή του synthesizer – παρέχοντας συνολικά 88 drum/percussion voices. Εξαιτίας της ενσωματωμένης εφφέ επεξεργασίας, η PLG150-DR/PLG150-PC έχει δύο ξεχωριστά εφφέ τμήματα – Insertion και Reverb – που μπορούν να εφαρμοστούν σε κάθε kit.

Multi-Part Plug-in κάρτες

Οι Multi-Part Plug-in κάρτες σας επιτρέπουν να προσθέσετε μια εντελώς ανεξάρτητη multi-timbral γεννήτρια ήχου στο MOTIF ES (σελίδα 187) – επεκτείνοντας την Voice ικανότητα και πολυφωνία του οργάνου με δεκαέξι πρόσθετα μέρη οργάνου.

- **XG Plug-in κάρτα (PLG100-XG)**

Αυτή η Plug-in κάρτα είναι XG γεννήτρια ήχου με 16 μέρη. Μπορείτε να παίξετε XG/GM αρχεία κομματιού με την χρήση πλούσιας ποικιλίας ήχων και εφφέ αυτής της κάρτας.

Effect Plug-in κάρτες

Οι Effect Plug-in κάρτες σας επιτρέπουν να προσθέσουν ένα εντελώς διαφορετικό εφφέ τμήμα στο synthesizer.

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

Με αυτήν την κάρτα εγκατεστημένη, μπορείτε να προσθέσετε αρμονίες στα επιλεγμένα μέρη χρησιμοποιώντας τέσσερις τύπους εφφέ. Τα Chorus μέρη για φωνητικά μπορούν να δημιουργηθούν αυτόματα από συγχορδίες που έχουν προετοιμαστεί και αποθηκευθεί σαν MIDI δεδομένα. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε ένα μικρόφωνο ενώ παίζετε στο κλαβιέ.

Χρήση μιας Single Plug-in κάρτας

Εγκαταστήστε οποιαδήποτε από τις Single Part Plug-in κάρτες όπως PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, PLG-DR και PLG150-PC στο MOTIF ES και παίξτε τον Plug-in Voice στον Voice Play τρόπο.

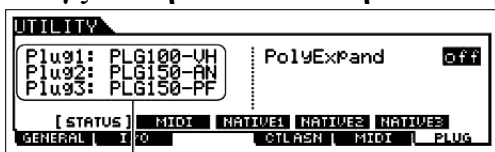
- 1 **Αφού κλείσετε την τροφοδοσία, εγκαταστήστε μια Single Part Plug-in κάρτα στο όργανο.**

Δείτε στην σελίδα 338.

- 2 **Ανοίξτε το MOTIF ES.**

Ανάβει ο δείκτης της αντίστοιχης υποδοχής στη επάνω δεξιά μεριά του εμπρός πλαισίου. Αυτό δείχνει ότι η κάρτα έχει εγκατασταθεί με επιτυχία.

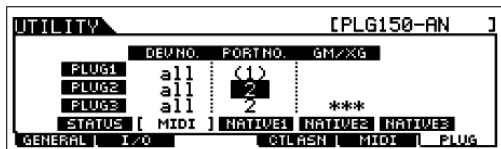
- 3 **Ελέγξτε την κατάσταση των εγκατεστημένων Plug-in καρτών στην [UTILITY]→[F6]**



PLUG→[SF1] STATUS οθόνη.

Εμφανίζεται το όνομα της εγκατεστημένης Plug-in κάρτας.

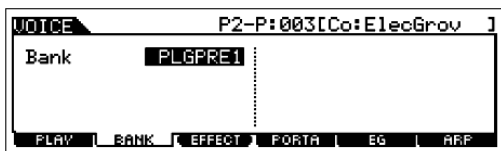
- 4 **Ρυθμίστε την MIDI θύρα της εγκατεστημένης Plug-in κάρτας στο “2” ή το “3” στην [UTILITY]→[F6] PLUG→[SF2] MIDI οθόνη.**



- Αν ο MIDI Port αριθμός εδώ τεθεί στο “1” ή το “off”, το Plug-in Voice μπορεί να ακούγεται ταυτόχρονα με το εσωτερικό Voice, όταν παίζονται Song/Pattern δεδομένα. Για να μην συμβεί αυτό, βεβαιωθείτε ότι ο MIDI Port αριθμός της Plug-in κάρτας έχει τεθεί στο “2” ή το “3” – ειδικά όταν χρησιμοποιείται ο Song/Pattern τρόπος. Για να προλάβετε παρόμοιο πρόβλημα όταν χρησιμοποιείται τόσο μια Single Plug-in και μια Multi-Part Plug-in κάρτα μαζί, ρυθμίστε κάθε κάρτα σε διαφορετικό MIDI Port αριθμό.

5 Πατήστε το [VOICE] κουμπί για να μπείτε στον Voice Play τρόπο και να επιλέξετε έναν Plug-in Voice.

Η επιλογή ενός Plug-in Voice γίνεται με τον ίδιο τρόπο όπως η επιλογή ενός Normal Voice (σελίδα 59) με εξαίρεση ότι επιλέγετε μια από τις PLG (Plug-in) Banks. Πατήστε το PLG κουμπί που



αντιστοιχεί στην υποδοχή στην οποία έχει εγκατασταθεί η Plug-in κάρτα.

Θα χρειαστεί επίσης να επιλέξετε μια Bank μέσα στην Plug-in κάρτα. Πατήστε το [F2] BANK κουμπί για να καλέσετε την οθόνη επιλογής Plug-in Board Bank και μετά επιλέξτε την Bank που θέλετε.

6 Παίζετε στο κλαβιέ.

- Παίζοντας Voices των Plug-in User τραπεζών (PLG1USR, PLG2USR, PLG3USR) δεν θα προκύπτει ήχος, αν η Plug-in κάρτα έχει μόλις εγκατασταθεί. Αυτές οι τράπεζες γίνονται διαθέσιμες μόνο αφού διορθώσετε ένα Plug-in Voice και το αποθηκεύσετε σαν User Plug-in Voice.

Plug-in και Board Voices

Τα Voices μιας Single Part Plug-in κάρτας που είναι εγκατεστημένη σε αυτό το synthesizer μπορούν να χωριστούν σε δύο τύπους : Board Voices και Plug-in Voices. Τα Board Voices είναι μη επεξεργασμένα, αμετάβλητα Voices της Plug-in κάρτας – το «ακατέργαστο υλικό» που χρησιμοποιείται για τα Plug-in Voices. Τα Plug-in Voices, από την άλλη μεριά, είναι διορθωμένα Board Voices – Voices που έχουν ειδικά προγραμματιστεί και επεξεργαστεί για καλύτερη χρήση με το synthesizer.

Αφού το MOTIF ES περιλαμβάνει έτοιμα Plug-in Voices για όλες τις Plug-in κάρτες, μπορείτε να καλέσετε και να παίξετε κατάλληλα Voices για κάθε κάρτα αμέσως μετά την εγκατάστασή της.

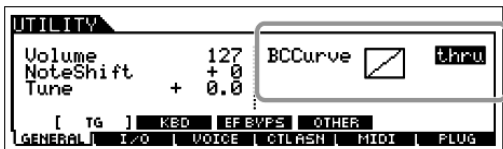
- Τα Plug-in Voices μπορούν να διορθωθούν στον Voice Edit τρόπο.
- Τα Board Voices μπορούν να διορθωθούν με την χρήση προγράμματος υπολογιστή που παρέχεται για κάθε Plug-in κάρτα.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Παίζοντας τον PLG150-VL ήχο με τον Breath Controller

Με Virtual Acoustic (VA) σύνθεση, η PLG150-VL έχει τους ήχους των πραγματικών οργάνων που

εξομοιώνονται σε πραγματικό χρόνο, δίνοντάς σας τέτοιο βαθμό ρεαλισμού που δεν μπορεί να επιτευχθεί με συμβατικές PCM τεχνικές σύνθεσης. Όταν παίζονται αυτοί οι ήχοι με την χρήση ενός προαιρετικού Breath Controller, μπορείτε να επιτύχετε την φυσική αίσθηση των πνευστών οργάνων.

- 1 **Εγκαταστήστε την PLG150-VL στο MOTIF ES.**
- 2 **Συνδέστε τον Breath Controller BC3 στην BREATH υποδοχή στο πίσω πλαίσιο (σελίδα 40).**
- 3 **Ανοίξτε το MOTIF ES.**
- 4 **Ρυθμίστε τις σχετικές με την Plug-in κάρτα παραμέτρους στον Utility τρόπο, που αντιστοιχούν στα βήματα #3 και 4 στις οδηγίες στην σελίδα 77.**
- 5 **Ρυθμίστε την Breath Controller Curve μέσω της [UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF1] TG→BCCurve παραμέτρου (σελίδα 308).**



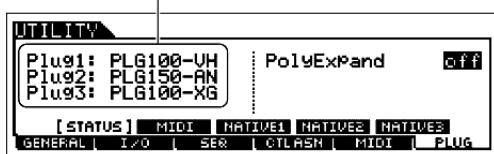
- 6 **Πατήστε το κουμπί [VOICE] για να μπειτε στον Voice Play τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Plug-in Voice της PLG150-VL.**
- 7 **Παίξτε το Voice και φουσήξτε στον Breath Controller για να αλλάξετε εκφραστικά τον ήχο.**
Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τον MIDI Wind Controller WX5 για να παίξετε το Plug-in Voice της PLG150-VL. Συνδέστε το WX5 στο MOTIF ES με ένα MIDI καλώδιο.

Χρήση μιας Multi Part Plug-in κάρτας

Εδώ θα εξηγήσουμε πως παίζεται ένα κομμάτι με XG φορμάτ, χρησιμοποιώντας την PLG100-XG Plug-in κάρτα. Φυσικά, για να πετύχετε τις περισσότερες από αυτές τις οδηγίες, θα πρέπει να έχετε δεδομένα XG κομματιού (Standard MIDI File) αποθηκευμένα σε μια SmartMedia κάρτα ή USB συσκευή αποθήκευσης.

- 1 **Αφού κλείσετε την τροφοδοσία, εγκαταστήστε την Multi Part Plug-in κάρτα PLG100-XG στην υποδοχή 3 αυτού του synthesizer.**
Δείτε λεπτομέρειες στην σελίδα 338.
- 2 **Ανοίξτε την τροφοδοσία του MOTIF ES.**
- 3 **Ελέγξτε την κατάσταση των εγκατεστημένων Plug-in καρτών στην [UTILITY]→[F6] PLUG→[SF1] STATUS οθόνη.**

Εμφανίζεται το όνομα της εγκατεστημένης Plug-in κάρτας.



- 4 **Ρυθμίστε την MIDI θύρα του PLG100-XG στο "2" ή το "3" στην [UTILITY]→[F6] PLUG→[SF2] MIDI οθόνη.**



- Αν ο MIDI Port αριθμός εδώ τεθεί στο “1” ή το “off”, το Plug-in Voice μπορεί να ακούγεται ταυτόχρονα με το εσωτερικό Voice, όταν παίζονται Song/Pattern δεδομένα. Για να μην συμβεί αυτό, βεβαιωθείτε ότι ο MIDI Port αριθμός της Plug-in κάρτας έχει τεθεί στο “2” ή το “3” – ειδικά όταν χρησιμοποιείται ο Song/Pattern τρόπος. Για να προλάβετε παρόμοιο πρόβλημα όταν χρησιμοποιείται τόσο μια Single Plug-in και μια PLG100-XG κάρτα μαζί, ρυθμίστε κάθε κάρτα σε διαφορετικό MIDI Port αριθμό.

5 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να μπειτε στον Song τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο.

6 Φορτώστε το αρχείο του XG κομματιού (Standard MIDI File) από την SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στο MOTIF ES στην [FILE]→[F3] LOAD οθόνη, όπως περιγράφεται παρακάτω.

1 Εισάγετε την SmartMedia κάρτα που περιέχει τα αρχεία XG κομματιού στην CARD υποδοχή, ή χρησιμοποιήστε την USB συσκευή αποθήκευσης (που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή) που περιέχει τα κατάλληλα αρχεία XG κομμάτι.

2 Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά ρυθμίστε τις βασικές παραμέτρους.

Ανατρέξτε στις «Βασικές ρυθμίσεις για την χρήση της SmartMedia ή μιας USB συσκευής αποθήκευσης» στην σελίδα 24.

3 Βάλτε την [FILE]→[F3] LOAD→TYPE παράμετρο στο “Song”.

4 Μετακινήστε τον κέρσορα στον κατάλογο των αρχείων που θα φορτωθούν, επιλέξτε το αρχείο που θέλετε και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER].

5 Καθορίστε τον αριθμό του Song προορισμού και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Φορτώνοντας δεδομένα στο synthesizer σβήνονται και αντικαθίστανται αυτόματα οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στην User μνήμη. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε οποιαδήποτε σημαντικά δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν εκτελέσετε οποιοσδήποτε Load διαδικασίες.

7 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να μπειτε στον Song Play τρόπο και μετά επιλέξτε τον Song αριθμό στο οποίο φορτώθηκε το XG κομμάτι.

8 Βάλτε την MIDI θύρα μετάδοσης όλων των tracks στον αριθμό που ορίζεται στο βήμα #4 από την [SONG]→[F3] TRACK→[SF1] CHANNEL οθόνη.



Ορίζουν τις MIDI θύρες μετάδοσης.

9 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να παίξετε το XG κομμάτι.

Χρήση μιας Effect Plug-in κάρτας

Στο παρακάτω παράδειγμα, χρησιμοποιείται η PLG100-VH Vocal Harmony Plug-in κάρτα για την εφαρμογή αρμονικών εφέ στον ήχο του μικροφώνου στον Performance τρόπο.

- Για Songs/Patterns, οι παράμετροι για την Effect plug-in κάρτα (που αντιστοιχούν στο παρακάτω βήμα #6-7) μπορούν να διορθωθούν στον Song Mixing/Pattern mixing τρόπο.
- Σημειώστε ότι η Effect Plug-in κάρτα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στον Voice τρόπο.

1 Αφού κλείσετε την τροφοδοσία, εγκαταστήστε την Effect Plug-in κάρτα PLG100-VH στην υποδοχή 1.

Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 338.

2 Συνδέστε το μικρόφωνο στην A/D INPUT υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.

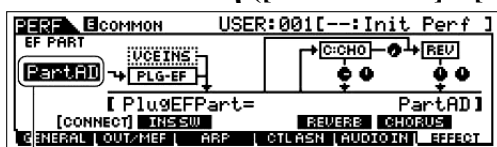
3 Ανοίξτε την τροφοδοσία του MOTIF ES.

4 Πατήστε το κουμπί [PERFORM] για να μπείτε στον Performance Play τρόπο, επιλέξτε το Performance που θέλετε και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους του μικροφώνου.

Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στα βήματα #4-9 στις σελίδες 73-74.

5 Ελέγξτε την κατάσταση των εγκατεστημένων Plug-in καρτών στην [UTILITY]→[F6] PLUG→[SF1] STATUS σελίδα.

6 Επιλέξτε “PartAD” σαν το Part στο οποίο εφαρμόζεται το Plug-in Insertion Effect στην CONNECT οθόνη ([PERFORM]→[F3] EFFECT→[SF1] CONNECT).



Μετακινήστε εδώ τον κέρσορα και μετά επιλέξτε το Part.

7 Ρυθμίστε τις σχετικές παραμέτρους (όπως Effect Type και άλλες) από την Plug-in Effect οθόνη ([PERFORM]→[EDIT]→[COMMON]→[F6] EFFECT→[SF3] PLG-EF).

Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της PLG100-VH.

8 Τραγουδήστε ή μιλήστε στο μικρόφωνο για να ελέγξετε τον εφέ ήχο και να κάνετε ρυθμίσεις.

9 Αν χρειάζεται, αποθηκεύστε τις ρυθμίσεις για τον ήχο του μικροφώνου και την PLG100-VH σαν Performance στον Performance Store τρόπο (σελίδα 98).

Γρήγορος οδηγός – Προηγμένες λειτουργίες

Διόρθωση ενός Voice

Ο Voice Edit τρόπος ([VOICE]→[EDIT]) σας δίνει μεγάλο εύρος εργαλείων για την δημιουργία των δικών σας Voices, είτε αλλάζοντας τους βασικούς ήχους είτε ρυθμίζοντας τις διάφορες Voice παραμέτρους. Δημιουργήστε τους δικούς σας ήχους καλώντας ένα έτοιμο Voice και διορθώνοντάς το όπως θέλετε. Οι πραγματικές διαθέσιμες παράμετροι και οι μέθοδοι για διόρθωση διαφέρουν σε συνάρτηση με τον Voice τύπο.

- **Normal Voice Edit**

Ένα Normal Voice μπορεί να περιέχει μέχρι τέσσερα Elements. Υπάρχουν δύο τύποι Voice Edit οθονών : εκείνες για Common Edit για την διόρθωση των ρυθμίσεων που είναι κοινές και στα τέσσερα Elements και εκείνες για την διόρθωση ανεξάρτητων Elements.

- **Drum Voice Edit**

Κάθε Drum Voice περιέχει διάφορες κυματομορφές και/ή Normal voice, που καθένα ανατίθεται στις νότες κατά μήκος του κλαβιέ, από C0 μέχρι C6. Υπάρχουν δύο τύποι Drum Voice Edit οθονών : εκείνες για Common Edit για την διόρθωση των ρυθμίσεων που εφαρμόζονται σε όλα τα Drum πλήκτρα στο voice και εκείνες για την διόρθωση ανεξάρτητων πλήκτρων (Elements).

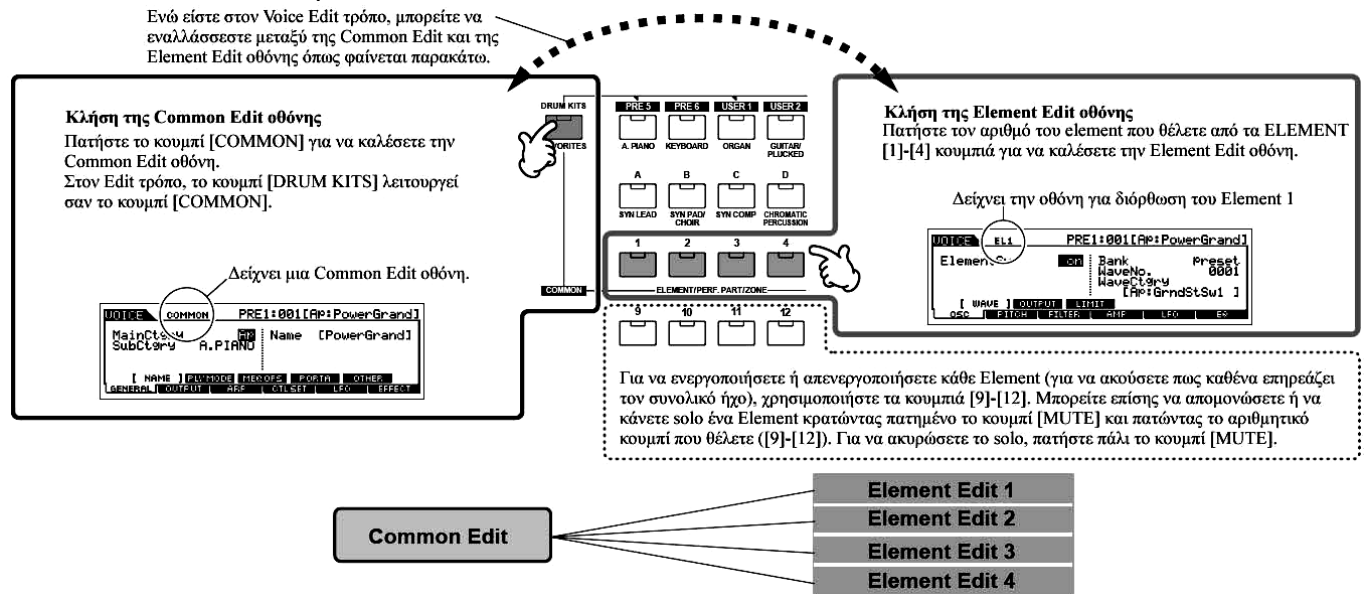
- **Plug-in Voice Edit**

Αυτό είναι βασικά ίδιο με το Normal Voice Edit. Αντίθετα με τα Normal Voices, τα Plug-in voices έχουν μόνο ένα Element για διόρθωση.

Normal Voice Edit

- 1 Πατήστε το κουμπί [VOICE] για να μπείτε στον Voice τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Normal Voice που θα διορθωθεί.
- 2 Πατήστε το κουμπί [EDIT] για να μπείτε στον Voice Edit τρόπο.
- 3 Καλέστε την Common Edit ή την Element Edit οθόνη.

Αν θέλετε να διορθώσετε τους ήχους που διαμορφώνουν ένα Voice και τις βασικές παραμέτρους που καθορίζουν τον ήχο, όπως Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude και EG (Envelope Generator), καλέστε την Element Edit οθόνη. Αν θέλετε να διορθώσετε περισσότερες γενικές παραμέτρους σχετικές με το συνολικό Voice και πως αυτό επεξεργάζεται, όπως Arpeggio, Controller και Effects, καλέστε την Common Edit οθόνη.



- 4 Επιλέξτε το menu που θέλετε να διορθώσετε πατώντας τα [F1]-[F6] και [SF1]-[SF5] κουμπιά και μετά διορθώστε τις παραμέτρους.

Τα παρακάτω περιγράφουν περιληπτικά τις κύριες Voice παραμέτρους.

● **Βασικές παράμετροι για την δημιουργία ενός ήχου**

Element επιλογή → [F1] – [F6]

Αν θέλετε να διορθώσετε τις βασικές παραμέτρους για την δημιουργία και διαμόρφωση ήχου για το Voice, όπως Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude και EG, χρησιμοποιήστε την Common Edit οθόνη.

[F1] OSC (Oscillator)	σελίδες 184, 228
[F2] PITCH	σελίδες 185, 229
[F3] FILTER	σελίδες 185, 231
[F4] AMP (Amplitude)	σελίδες 186, 233
[F5] LFO	σελίδες 186, 235
[F6] EQ (Equalizer)	σελίδες 203, 236

● **Effect παράμετροι (σελίδες 202 και 227)**

Τα Effects χρησιμοποιούν DSP (ψηφιακή επεξεργασία σήματος) για να μεταβάλλουν και να εμπλουτίσουν τον ήχο ενός Voice. Τα εφέ εφαρμόζονται στο τελικό στάδιο της διόρθωσης, επιτρέποντάς σας να αλλάξετε τον ήχο του διορθωμένου Voice, αν θέλετε. Η Common Edit οθόνη σας επιτρέπει να διορθώσετε τις Effect παραμέτρους.

● **Controller παράμετροι (σελίδες 180 και 224)**

Για κάθε Voice, μπορείτε να αναθέσετε διάφορες λειτουργίες στους ενσωματωμένους controllers όπως Pitch Bend ρόδα, Modulation ρόδα, Ribbon Controller, Knobs (ASSIGN 1 και 2), Keyboard Aftertouch και στους προαιρετικά συνδεδεμένους controllers όπως ποδοδιακόπτης, Foot Controller, Breath Controller. Αυτές οι ρυθμίσεις μπορούν να διορθωθούν στην Common Edit οθόνη.

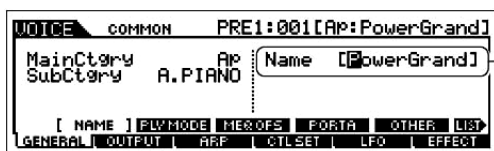
● **Arpeggio παράμετροι (σελίδες 194 και 222)**

[COMMON] → [F3] ARP (Arpeggio)

Για κάθε Voice, μπορείτε να ρυθμίσετε τις Arpeggio παραμέτρους όπως ο Arpeggio τύπος και το tempo αναπαραγωγής. Αυτές μπορούν να διορθωθούν στην Common Edit οθόνη.

5 Επαναλάβετε τα βήματα #3-4, αν θέλετε.

6 Ονομάστε το διορθωμένο Normal Voice.



Εισάγετε το Voice όνομα που θέλετε.

Εισάγετε ένα όνομα για το Voice από την NAME οθόνη ([COMMON]→[F1] GENERAL→[SF1] NAME). Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την

ονομασία, δείτε την βασική διαδικασία στην σελίδα 52.

7 Αποθηκεύστε το διορθωμένο Normal Voice στην εσωτερική User μνήμη (σελίδα 217).

Το διορθωμένο Voice μπορεί να αποθηκευθεί στον Voice Store τρόπο. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 89.

8 Αν θέλετε, σώστε τα διορθωμένα και αποθηκευμένα voices σε μια SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

Να θυμάστε ότι τα διορθωμένα Voice δεδομένα αποθηκεύονται στην εσωτερική User μνήμη (Flash

ROM) και αποθηκεύονται ακόμη και όταν κλείνει η τροφοδοσία. Έτσι δεν είναι αναγκαίο να σώσετε τα δεδομένα σε SmartMedia κάρτα ή άλλη συσκευή. Ωστόσο, μπορεί να θέλετε να τα σώσετε σε άλλο μέσο για αντίγραφο ή για οργάνωση. Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε στην σελίδα 90.

Compare λειτουργία

Αυτή η βολική λειτουργία σας επιτρέπει να εναλλάσσετε μεταξύ του διορθωμένου Voice και του αρχικού, μη επεξεργασμένου – επιτρέποντάς σας να ακούσετε την διαφορά μεταξύ των δύο και να ακούσετε καλύτερα πως οι διορθώσεις σας επηρεάζουν τον ήχο.

1 Στον Voice Edit τρόπο (ανάβει ο [EDIT] δείκτης), πατήστε το κουμπί [EDIT] έτσι ώστε να αναβοσβήνει ο δείκτης του.



Ο δείκτης [C] εμφανίζεται στο επάνω μέρος της οθόνης (στην θέση του δείκτη [E]) και ο αρχικός, μη επεξεργασμένος ήχος επανέρχεται για έλεγχο.

2 Πατήστε πάλι το κουμπί [EDIT] για να απενεργοποιήσετε την “Compare” λειτουργία και να επαναφέρετε τις ρυθμίσεις για το διορθωμένο σας Voice.

Συγκρίνετε τον διορθωμένο ήχο με τον μη επεξεργασμένο ήχο επαναλαμβάνοντας τα βήματα 1 και 2.

- Ενώ είναι ενεργό το Compare, δεν μπορείτε να κάνετε διορθώσεις στο Voice.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Διόρθωση ενός Voice με την χρήση των Knobs

Τα τέσσερα κουμπιά στο επάνω αριστερό μέρος του οργάνου δεν είναι μόνο για την ρύθμιση του ήχου ενώ παίζετε – μπορείτε επίσης να τα χρησιμοποιήσετε για να διορθώσετε ένα Voice, είτε στον Voice Play είτε στον Voice Edit τρόπο.

● Όταν είναι αναμμένος ο [PAN/SEND] δείκτης :

PAN	Καθορίζει την stereo pan θέση του Voice.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F2] OUTPUT→Pan
REVERB	Καθορίζει την ποσότητα του Reverb εφέ που εφαρμόζεται στο Voice.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F2] OUTPUT→RevSend
CHORUS	Καθορίζει την ποσότητα του Chorus εφέ που εφαρμόζεται στο Voice.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F2] OUTPUT→ChoSend
TEMPO	Καθορίζει το tempo του Arpeggio που ανατίθεται στο τρέχον επιλεγμένο Voice.	[VOICE]→Voice επιλογή→[F6] ARP→Tempo

● Όταν είναι αναμμένος ο [TONE] δείκτης :

CUTOFF	Ανεβάζει ή κατεβάζει την Filter cutoff συχνότητα για να ρυθμιστεί η λαμπερότητα του ήχου.	[VOICE]→Voice επιλογή→[F5] EG→CUTOFF
RESONANCE	Ενισχύει ή εξασθενεί την στάθμη στον χώρο γύρω από την Filter cutoff συχνότητα.	[VOICE]→Voice επιλογή→[F5] EG→RESO
ATTACK	Καθορίζει τον attack χρόνο του ήχου. Για παράδειγμα, μπορείτε να ρυθμίσετε έναν strings Voice έτσι ώστε ο ήχος να έχει βαθμιαίες διακυμάνσεις σε ένταση με ρύθμιση αργού attack χρόνου – απλά γυρίζοντας αυτό το κουμπί προς τα δεξιά.	[VOICE]→Voice επιλογή→[F5] EG→ATK (AEG)

RELEASE	Καθορίζει τον release χρόνο του ήχου. Γυρίζοντας το κουμπί προς τα δεξιά ορίζεται μεγαλύτερος release χρόνος (σε συνάρτηση με το επιλεγμένο Voice) που επιτρέπει στον ήχο να διατηρείται αφού αφηθεί το πλήκτρο. Για να παραχθεί πιο οξύ release στο οποίο ο ήχος κόβεται απότομα, ορίστε μικρότερο release χρόνο.	[VOICE]→Voice επιλογή→[F5] EG→REL (AEG)
----------------	--	---

- Οι παραπάνω ρυθμίσεις εφαρμόζονται σαν μετατοπίσεις στις AEG και FEG ρυθμίσεις στον Voice Edit τρόπο.

● Όταν είναι αναμμένος ο [ARP FX] δείκτης :

SWING	Ρυθμίζει το swing feel της Arpeggio αναπαραγωγής.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF3] PLAY FX→Swing
GATE TIME	Ρυθμίζει το Gate Time (μήκος) των Arpeggio νοτών.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF3] PLAY FX→GateTimeRate
VELOCITY	Ρυθμίζει το velocity των Arpeggio νοτών.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF3] PLAY FX→VelocityRate
UNITMULTIPLY	Ρυθμίζει τον χρόνο της Arpeggio αναπαραγωγής με βάση το tempo.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF3] PLAY FX→UnitMultiply

● Όταν είναι αναμμένος ο [EQ] δείκτης :

LO	Καθορίζει την ποσότητα ενίσχυσης ή εξασθένησης που εφαρμόζεται στην περιοχή χαμηλών συχνοτήτων του Master EQ.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OFS→LOW
LO MID	Καθορίζει την ποσότητα ενίσχυσης ή εξασθένησης που εφαρμόζεται στην περιοχή χαμηλών-μεσαίων συχνοτήτων του Master EQ.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OFS→LOW MID
HI MID	Καθορίζει την ποσότητα ενίσχυσης ή εξασθένησης που εφαρμόζεται στην περιοχή υψηλών-μεσαίων συχνοτήτων του Master EQ.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OFS→HIGH MID
HI	Καθορίζει την ποσότητα ενίσχυσης ή εξασθένησης που εφαρμόζεται στην περιοχή υψηλών συχνοτήτων του Master EQ.	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OFS→HIGH

- Οι παραπάνω ρυθμίσεις εφαρμόζονται σαν μετατοπίσεις στις EQ ρυθμίσεις στην [VOICE]→[UTILITY]→[F3] VOICE→[SF1] MEQ οθόνη.

● Όταν είναι αναμμένοι οι [PAN/SEND] και [TONE] δείκτες (με ταυτόχρονο πάτημα) :

ASSIGN A	Ρυθμίζει παραμέτρους που ανατίθενται σε αυτά τα κουμπιά στην [UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF2] ASSIGN οθόνη
ASSIGN B	
ASSIGN 1	Ρυθμίζει παραμέτρους που ανατίθενται σε αυτά τα κουμπιά στην [VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTL SET οθόνη
ASSIGN 2	

- Πρόσθετα με τις παραπάνω λειτουργίες, οι Master Effect παράμετροι (ρυθμίζονται στην [UTILITY]→[F3] Voice→[SF2] MEF οθόνη) μπορούν να ανατεθούν σε αυτά τα τέσσερα κουμπιά πατώντας ταυτόχρονα τα [ARP FX] και [EQ] κουμπιά. Οι παράμετροι που ανατίθενται στα τέσσερα κουμπιά μπορούν να ρυθμιστούν στην [UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF5] MEF οθόνη.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Διόρθωση ενός Voice με την χρήση των Control Sliders (CS)

[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή→[F4] AMP→[SF1] LVL/PAN→Level

Στον Voice τρόπο, τα τέσσερα Control Sliders σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε ανεξάρτητα τις στάθμες των Elements ενός Normal Voice ή των Drum Voice πλήκτρων. Όταν επιλεγεί ένα Normal Voice, μπορείτε να ρυθμίσετε την ισορροπία στάθμης μεταξύ των τεσσάρων Elements.

- Ακούσια χρήση των sliders μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα την απώλεια ήχου. Αν συμβεί αυτό, μετακινήστε τα sliders προς τα επάνω.

Για να κάνετε solo ένα Element για διόρθωση

Αυτή η λειτουργία είναι χρήσιμη για την απομόνωση του ήχου ενός Element, για ευκολία στην διόρθωση.

1 Στον Normal Voice Edit τρόπο, κρατήστε πατημένο το κουμπί [MUTE] και ταυτόχρονα πατήστε ένα από τα NUMBER κουμπιά [9]-[12] για να κάνετε solo το αντίστοιχο Element.

Αφού επιλέξετε ένα Element για solo, αναβοσβήνει το λαμπάκι του [MUTE] κουμπιού, δείχνοντας ότι η Solo λειτουργία είναι ενεργή και μόνο το επιλεγμένο Element μπορεί να διορθωθεί.

2 Για να κάνετε solo άλλο Element, απλά πατήστε τον κατάλληλο αριθμό κουμπιού ([9]-[12]).

3 Για να βγείτε από την Solo λειτουργία, πατήστε πάλι το κουμπί [MUTE].

Edit Recall

Αν διορθώσετε ένα Voice και επιλέξετε άλλο Voice χωρίς να αποθηκεύσετε εκείνο που διορθώσατε, όλες οι διορθώσεις που κάνατε θα σβηστούν. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Edit recall για να επαναφέρετε το Voice με τις τελευταίες διορθώσεις.

1 Πατήστε το κουμπί [JOB] στον Voice τρόπο για να μπειτε στον Voice Job τρόπο.

2 Πατήστε το κουμπί [F2] RECALL για να καλέσετε την recall οθόνη.

3 Πατήστε το κουμπί [ENTER]. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας).

Αν θέλετε να ακυρώσετε την διαδικασία, πατήστε το κουμπί [DEC/NO].

4 Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Edit Recall για να επαναφέρετε το voice.

Drum Voice Edit

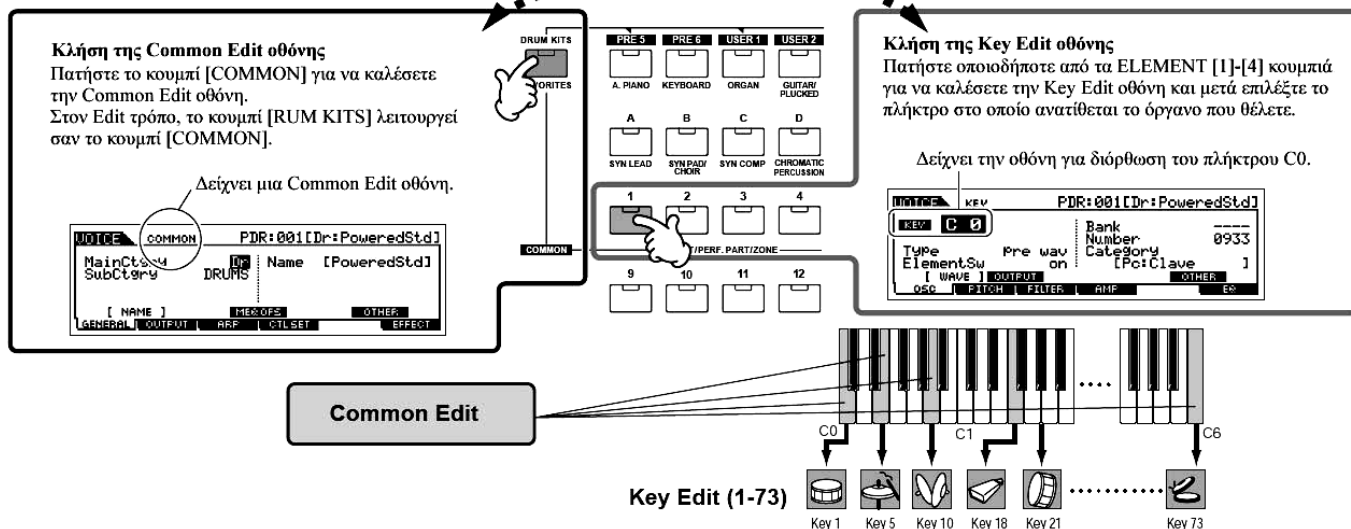
1 Πατήστε το κουμπί [VOICE] για να μπειτε στον Voice τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Drum voice που θα διορθώσετε.

2 Πατήστε το κουμπί [EDIT] για να μπειτε στον Voice Edit τρόπο.

3 Καλέστε την Common Edit ή την Key Edit οθόνη.

Αν θέλετε να διορθώσετε τους ήχους που δημιουργούν ένα Drum Voice και τις βασικές παραμέτρους που καθορίζουν τον ήχο, όπως Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude και EG, καλέστε την Key Edit οθόνη. Για να διορθώσετε περισσότερο γενικές παραμέτρους για το συνολικό Drum Voice και το πώς αυτό επεξεργάζεται, όπως Arpeggio, Controller και Effects, καλέστε την Common Edit οθόνη.

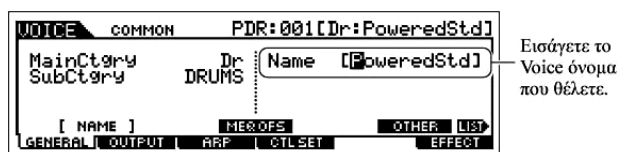
Ενώ είστε στον Voice Edit τρόπο, μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ της Common Edit και Element Edit οθόνης όπως φαίνεται παρακάτω.



4 Επιλέξτε το menu που θέλετε για διόρθωση πατώντας τα [F1]-[F6] και [SF1]-[SF5] κουμπιά και μετά διορθώστε τις παραμέτρους.

Οι κύριες διαθέσιμες παράμετροι είναι βασικά ίδιες όπως στον Normal Edit Voice (σελίδα 82). Το Key Edit στο Drum Voice αντιστοιχεί στο Element Edit στον Normal Voice. Να θυμάστε ότι οι LFO παράμετροι δεν είναι διαθέσιμες στο Drum voice.

- 5 Επαναλάβετε τα βήματα #3-4, αν χρειάζεται.**
- 6 Ονομάστε το διορθωμένο Drum Voice.**



Εισάγετε ένα όνομα για το Voice από την NAME οθόνη ([COMMON]→[F1] GENERAL→[SF1] NAME. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία

ενός voice, ανατρέξτε στην σελίδα 52 στην βασική διαδικασία.

7 Αποθηκεύστε το διορθωμένο Voice στην εσωτερική User μνήμη (σελίδα 217).

Το διορθωμένο Voice μπορεί να αποθηκευθεί στον Voice Store τρόπο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 90.

8 Αν θέλετε, σώστε τα διορθωμένα και αποθηκευμένα voices σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

Να θυμάστε ότι τα διορθωμένα Voice δεδομένα αποθηκεύονται στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) και αποθηκεύονται ακόμη και όταν κλείνει η τροφοδοσία. Έτσι δεν είναι απαραίτητο να σώσετε τα δεδομένα σε SmartMedia κάρτα ή άλλη συσκευή. Ωστόσο, μπορεί να θέλετε να τα σώσετε σε άλλο μέσο για αντίγραφο ή για οργάνωση. Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε στην σελίδα 89.

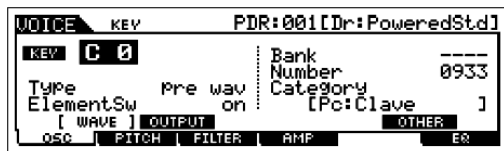
ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Ανάθεση drum/percussion οργάνων στα ανεξάρτητα πλήκτρα

[VOICE]→Drum Voice επιλογή→[EDIT]→Key επιλογή→[F1] OSC→[SF1] WAVE

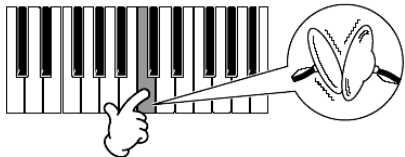
Στον Drum Voice Edit τρόπο, μπορείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας drum kits αναθέτοντας συγκεκριμένους ήχους οργάνων σε ανεξάρτητα πλήκτρα – σε οποιαδήποτε σειρά – και να διορθώσετε με λεπτομέρεια κάθε ήχο του πλήκτρου.

1 Καλέστε την Key Edit οθόνη στον Voice Edit τρόπο.

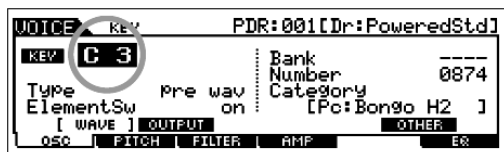
2 Καλέστε την [F1] OSC→[SF1] WAVE οθόνη.



3 Πατήστε το πλήκτρο στο οποίο θέλετε να αναθέσετε έναν ήχο.

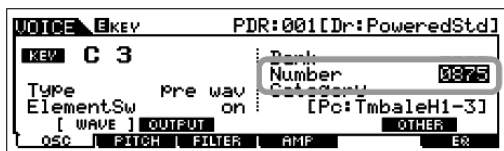


Θα ακουστεί το drum όργανο που ανατίθεται στο κουμπί που πατιέται.

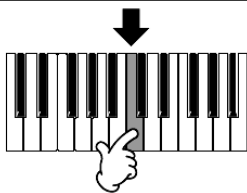


4 Επιλέξτε την κυματομορφή που θα ανατεθεί.

Μετακινήστε τον κέρσορα στο “Number” και αλλάξτε την τιμή χρησιμοποιώντας την ρόδα



δεδομένων, το [INC/YES] και το [DEC/NO] κουμπί. Μετά, πατήστε πάλι το ίδιο πλήκτρο που ρυθμίσατε στο βήμα #3 για να επιβεβαιώσετε τον επιλεγμένο ήχο οργάνου.



Μπορείτε επίσης να επιλέξετε διαφορετική κατηγορία ήχου (όπως Percussion ή ακόμη και ένα Normal Voice ήχο) μετακινώντας τον κέρσορα στο “Category” και να αλλάξετε την ρύθμιση.

5 Δημιουργήστε το δικό σας drum kit επαναλαμβάνοντας τα βήματα #3-4.

6 Αποθηκεύστε το δημιουργημένο drum kit σαν Drum Voice στην User μνήμη.

Το διορθωμένο Voice μπορεί να αποθηκευθεί στον Voice Store τρόπο. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 89.

7 Αν θέλετε, σώστε τα διορθωμένα και αποθηκευμένα voices σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Ρύθμιση του drum πλήκτρου για ανεξάρτητους ήχους ανοιχτού και κλειστού hi-hat
[VOICE]→Drum Voice επιλογή→[EDIT]→Key επιλογή→[F1] OSC→[SF5] OTHER→
AltnateGroup

Σε ένα πραγματικό drum kit, μερικοί drum ήχοι φυσικά δεν μπορούν να παιχτούν ταυτόχρονα, όπως τα ανοιχτά και κλειστά hi-hats. Μπορείτε να αποφύγετε το ταυτόχρονο παίξιμο drum οργάνων αναθέτοντάς τα στο ίδιο Alternate Group. Τα έτοιμα Drum Voices έχουν πολλές τέτοιες Alternate Group αναθέσεις για να εξασφαλιστεί πιο αυθεντικός και φυσικός ήχος. Όταν δημιουργείται ένα Voice, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την λειτουργία – είτε για να εξασφαλίσετε αυθεντικό ήχο είτε για να

δημιουργηθούν ειδικά εφφέ, όπου παίζοντας έναν ήχο ακυρώνεται ο προηγούμενος.

- 1 **Καλέστε την Key Edit οθόνη στον Voice Edit τρόπο.**
- 2 **Καλέστε την [F1] OSC→[SF5] OTHER οθόνη.**
- 3 **Πατήστε το πλήκτρο το οποίο αντιστοιχεί στο “Hi-Hat Open” και βάλτε το Alternate Group στο “1”.**
- 4 **Πατήστε το πλήκτρο το οποίο αντιστοιχεί στο “Hi-Hat Close” και βάλτε το στο ίδιο Alternate Group (1) όπως στο βήμα #3.**
- 5 **Επιβεβαιώστε ότι το Alternate group έχει ρυθμιστεί σωστά.**

Αμέσως μετά το πάτημα του “Hi-Hat Open” πλήκτρου, πατήστε το “Hi-Hat Close” πλήκτρο.

Πατώντας το δεύτερο πλήκτρο θα κοπεί ο ήχος του πρώτου.

Αφού οι παραπάνω ρυθμίσεις περιλαμβάνονται στα Drum Voice δεδομένα, αποθηκεύστε τις σαν Drum voice στον Voice Store τρόπο.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Καθορίζοντας πως ανταποκρίνεται το Drum Voice όταν αφηθεί το πλήκτρο

[VOICE]→Drum Voice επιλογή→[EDIT]→Key επιλογή→[F1] OSC→[SF5] OTHER→RevNoteOff

Μπορείτε να καθορίσετε αν το επιλεγμένο Drum πλήκτρο θα ανταποκρίνεται ή όχι στα MIDI Note Off μηνύματα. Η ρύθμιση της Receive Note Off παραμέτρου στο “off” μπορεί να είναι χρήσιμο για ήχους πιατινιών και άλλους ήχους που διατηρούνται. Αυτό σας επιτρέπει να έχετε τους επιλεγμένους ήχους να διατηρούνται στο μήκος της φυσικής τους εξασθένησης – ακόμη και αν αφήσετε την νότα ή όταν λαμβάνεται ένα Note Off μήνυμα. Αν αυτή η παράμετρος ρυθμιστεί στο “on”, ο ήχος θα σταματάει αμέσως μόλις αφηθεί η νότα ή όταν λαμβάνεται ένα Note Off μήνυμα.



ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Ρύθμιση της Output υποδοχής για κάθε πλήκτρο (drum/percussion όργανο)

[VOICE]→Drum Voice επιλογή→[EDIT]→Key επιλογή→[F1] OSC→[SF2] OUTPUT→OutputSel

Μπορείτε να αλλάξετε την υποδοχή εξόδου στο πίσω πλαίσιο για το ανεξάρτητο Drum Key σήμα. Αυτή η λειτουργία είναι χρήσιμη όταν θέλετε να εφαρμόσετε ένα συνδεδεμένο εξωτερικό εφφέ σε συγκεκριμένο drum όργανο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 26.

Plug-in Voice Edit

Τα Plug-in Voices (διαθέσιμα όταν εγκαθιστώνται στο όργανο Plug-in κάρτες) μπορούν να διορθωθούν βασικά με τον ίδιο τρόπο όπως στο Normal Edit (σελίδα 82). Αντίθετα από τα Normal Voices, τα Plug-in Voices έχουν μόνο ένα Element για διόρθωση. Επιπλέον, μερικές από αυτές τις παραμέτρους μπορεί να μην είναι διαθέσιμες. Ανατρέξτε στην σελίδα 239.

Αποθήκευση/σώσιμο του δημιουργημένου Voice

Δύο βήματα είναι απαραίτητα για να αποθηκεύσετε (σώσετε) το voice σας – αποθήκευση του διορθωμένου voice στην εσωτερική μνήμη και σώσιμο των αποθηκευμένων voices σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

Να θυμάστε ότι τα διορθωμένα Voice δεδομένα αποθηκεύονται στην εσωτερική μνήμη (Flash ROM) και

αποθηκεύονται ακόμη και όταν κλείνει η τροφοδοσία. Έτσι δεν είναι απαραίτητο να σώσετε τα δεδομένα σε SmartMedia κάρτα ή άλλη συσκευή. Ωστόσο, μπορεί να χρειαστεί να τα σώσετε σε άλλο μέσο για αντίγραφο ή οργάνωση, χρησιμοποιώντας την Save διαδικασία. Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε στην επόμενη σελίδα.

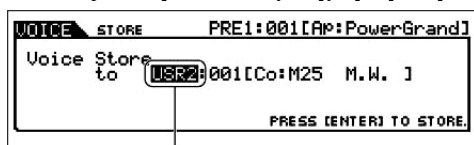
Αποθήκευση του διορθωμένου Voice σαν User Voice στην εσωτερική μνήμη

[VOICE] → [STORE]

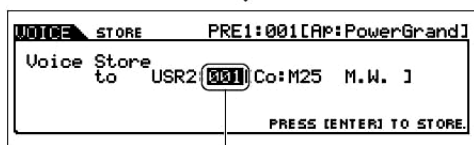
- 1 Μετά την διόρθωση του Voice, πατήστε το κουμπί [STORE] για να μπειτε τον Voice Store τρόπο.

Βεβαιωθείτε ότι εκτελέσατε την Store διαδικασία πριν επιλέξετε άλλο Voice.

- 2 Επιλέξτε την Voice μνήμη προορισμού.



Επιλέγει μια User Bank.

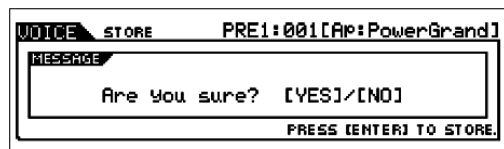


Επιλέγει έναν Voice αριθμό.

Επιλέξτε μια User Bank (“USR1” ή “USR2” όταν αποθηκεύεται ένα Normal Voice, “UDR” όταν αποθηκεύεται ένα Drum Voice, “P1-U” – “P3-U” όταν αποθηκεύεται ένα Plug-in Voice) και τον Voice αριθμό που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και το [DEC/NO] κουμπί.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Όταν εκτελείτε την διαδικασία αποθήκευσης, οι ρυθμίσεις για την μνήμη προορισμού θα αντικατασταθούν. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να αντιγράφονται σε ξεχωριστή SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

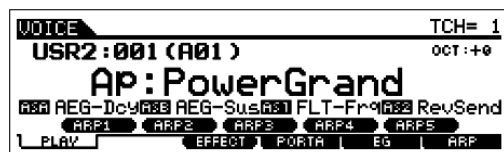
- 3 Πατήστε το κουμπί [ENTER].



Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας.

Για να ακυρώσετε την Store διαδικασία, πατήστε το κουμπί [DEC/NO]

- 4 Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Store διαδικασία.



Αφού αποθηκευθεί το Voice, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην Voice Play οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ :

- Να θυμάστε ότι η Store διαδικασία μπορεί να χρειαστεί λίγο χρόνο για να ολοκληρωθεί, κατά την διάρκεια του οποίου μπορεί να εμφανιστεί το μήνυμα “Executing...” ή “Please keep power on”. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ γράφονται δεδομένα στην Flash ROM όταν εμφανίζεται ένα τέτοιο μήνυμα. Κλείνοντας την τροφοδοσία σε τέτοια περίπτωση, μπορεί να χαθούν όλα τα user δεδομένα και μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό μπορεί επίσης να προκαλέσει την λανθασμένη εκκίνηση του MOTIF ES την επόμενη φορά που ανοίγετε την τροφοδοσία του.

- Αν επιλέξετε άλλο Voice χωρίς να αποθηκεύσετε, το τρέχον διορθωμένο Voice θα χαθεί. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε το διορθωμένο Voice πριν επιλέξετε άλλο Voice.

Σώσιμο των διορθωμένων Voices σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης

[FILE] → [F2] SAVE

Είτε σώζετε τα δεδομένα σε SmartMedia είτε σε USB συσκευή αποθήκευσης, η διαδικασία είναι ίδια. Εισάγετε την SmartMedia (στην CARD υποδοχή) ή συνδέστε την USB συσκευή και ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

1 Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις βασικές ρυθμίσεις για την χρήση SmartMedia ή USB συσκευής αποθήκευσης στην σελίδα 24.

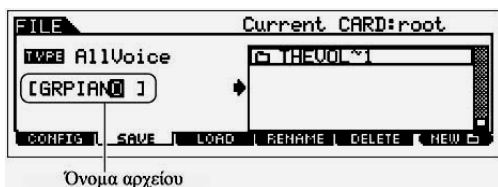
2 Πατήστε το κουμπί [F2] SAVE για να καλέσετε την Save οθόνη.

3 Βάλτε την Type παράμετρο στο “All Voice”.

Μετακινήστε τον κέρσορα στο TYPE και μετά επιλέξτε έναν τύπο αρχείου χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά. Οι παρακάτω τρεις τύποι αρχείου είναι διαθέσιμοι για το σώσιμο Voice δεδομένων. Εδώ, επιλέξτε “All Voice”.

All	Όταν επιλεγεί αυτό, εκτελέστε την Save διαδικασία για να σώσετε όλα τα δημιουργημένα δεδομένα που περιλαμβάνονται στα User Voices σαν ένα αρχείο (με επέκταση W7A).
All Voice	Όταν επιλεγεί αυτό, εκτελέστε την Save διαδικασία για να σώσετε όλα τα User Voices σαν ένα αρχείο (με επέκταση W7V).
Voice Editor	Όταν επιλεγεί αυτό, εκτελέστε την Save διαδικασία για να σώσετε όλα τα User Voices σαν ένα αρχείο (με επέκταση W7E) το οποίο μπορεί να εξαχθεί σε Voice Editor πρόγραμμα που περιέχεται στο CD-ROM.

4 Εισάγετε ένα όνομα αρχείου.



Μετακινήστε τον κέρσορα στην θέση εισαγωγής ονόματος αρχείου και μετά εισάγετε ένα όνομα αρχείου. Για λεπτομέρειες στην ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52 στην βασική διαδικασία.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία.

Αν σκοπεύετε να αντικαταστήσετε ένα αρχείο που υπάρχει, η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας. Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία για να αντικαταστήσετε το υπάρχον αρχείο ή πατήστε το κουμπί [DEC/NO] για να την ακυρώσετε.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ενώ σώζονται τα δεδομένα, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις ακόλουθες προφυλάξεις : ποτέ μην βγάξετε το μέσο από την συσκευή (SmartMedia ή USB συσκευή), ποτέ μην αποσυνδέετε τις συσκευές και ποτέ μην κλείνετε την τροφοδοσία του MOTIF ES ή τις σχετικές συσκευές.

■ Φόρτωμα Voice δεδομένων από SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης

[FILE] → [F3] LOAD

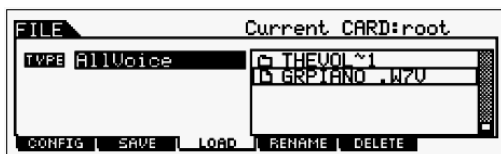
Προηγουμένως, σώσαμε τα Voice δεδομένα σαν ένα “All Voice” αρχείο σε μια SmartMedia κάρτα ή USB συσκευή αποθήκευσης. Εδώ, θα ανακαλέσουμε αυτά τα Voice δεδομένα και θα τα φορτώσουμε στο όργανο με την Load διαδικασία.

1 Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις βασικές ρυθμίσεις για την χρήση SmartMedia ή USB συσκευής αποθήκευσης στην σελίδα 24.

2 Πατήστε το κουμπί [F3] LOAD για να καλέσετε την Load οθόνη.

3 Επιλέξτε τον τύπο αρχείου που θα φορτωθεί.

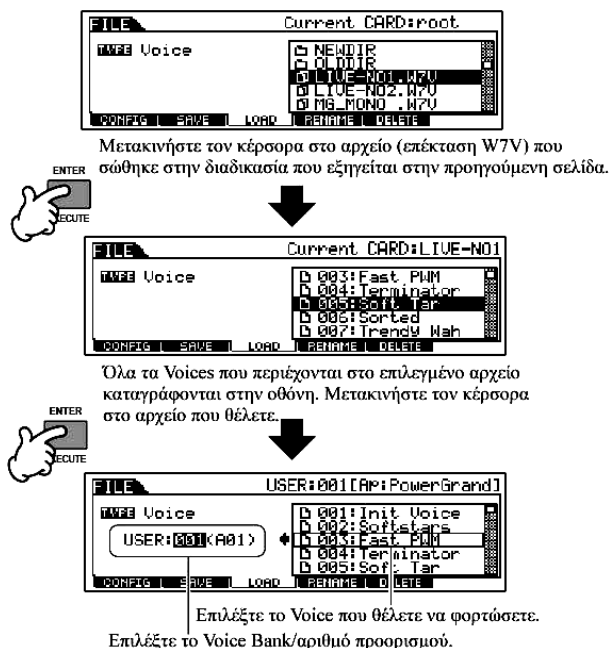


Το αρχείο που σώθηκε στην προηγούμενη διαδικασία έχει όλα τα User Voices. Αν θέλετε να φορτώσετε όλα τα User Voices, βάλτε το Type στο “All Voices”. Αν θέλετε να φορτώσετε μόνο ένα συγκεκριμένο voice, βάλτε το Type στο “Voice”.

4 Επιλέξτε ένα αρχείο που θα φορτωθεί.

Μετακινήστε τον κέρσορα στο αρχείο (επέκταση W7V) που σώθηκε στην διαδικασία που περιγράφεται στην προηγούμενη σελίδα. Αν βάλτε το Type στο “All Voices” στο βήμα #3 πηγαίνετε στο βήμα #5. Αν βάλτε το Type στο “Voice” εκτελέστε την διαδικασία που περιγράφεται παρακάτω και πηγαίνετε στο βήμα #5.

Όταν το Type τεθεί στο “Voice” :



Όταν το Type τεθεί στο “Voice”, μπορείτε να καθορίσετε και να φορτώσετε ένα συγκεκριμένο Voice από ένα αρχείο (με την επέκταση W7V ή W7A).

ΠΡΟΣΟΧΗ : Φορτώνοντας δεδομένα σε αυτό το synthesizer σβήνονται και αντικαθιστώνται αυτόματα οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στην User μνήμη. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε τα σημαντικά δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν εκτελέσετε τις Load διαδικασίες.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ενώ σώζονται τα δεδομένα, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις ακόλουθες προφυλάξεις : ποτέ μην βγάξετε το μέσο από την συσκευή (SmartMedia ή USB συσκευή), ποτέ μην αποσυνδέετε τις

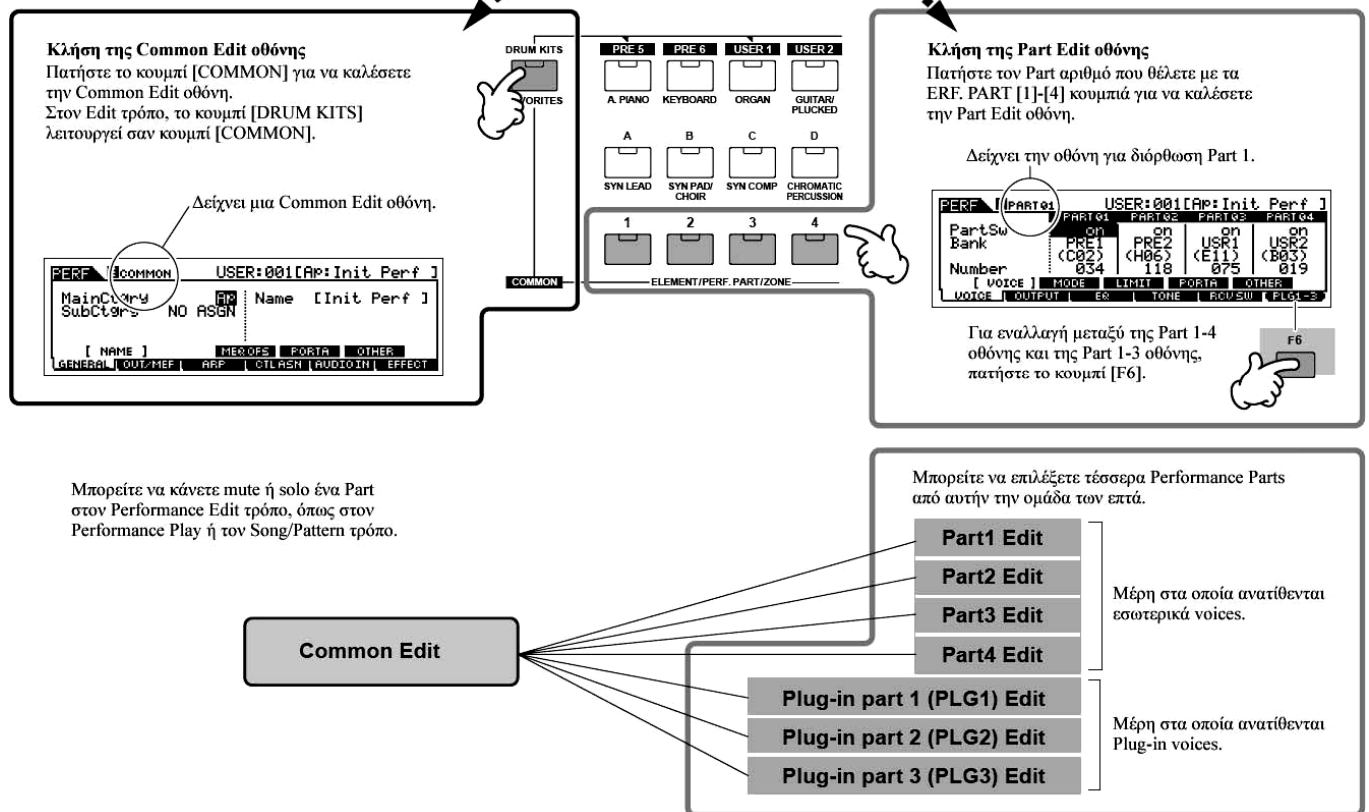
συσκευές και ποτέ μην κλείνετε την τροφοδοσία του MOTIF ES ή τις σχετικές συσκευές.

Διόρθωση ενός Performance

Ο Performance Edit τρόπος ([PERFORM]→[EDIT]) σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τα δικά σας Performances – που περιέχουν μέχρι τέσσερα διαφορετικά Parts (Voices) – διορθώνοντας διάφορες παραμέτρους. Τα Voices μπορούν να επιλεγούν από την εσωτερική γεννήτρια ήχου ή τις εγκατεστημένες Plug-in κάρτες. Μετά την ανάθεση διαφόρων Voices σε ξεχωριστά τμήματα του κλαβιέ, διορθώστε λεπτομερώς τις παραμέτρους στον Performance Edit τρόπο.

- 1 Πατήστε το κουμπί [PERFORM] για να μπείτε στον Performance τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Performance για να διορθώσετε.
- 2 Πατήστε το κουμπί [EDIT] για να μπείτε στον Performance Edit τρόπο.
- 3 Καλέστε την Common Edit ή Part Edit οθόνη.

Ενώ είστε στον Voice Edit τρόπο, μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ της Common Edit και Part Edit οθόνης όπως φαίνεται παρακάτω.



- 4 Επιλέξτε το menu που θέλετε να διορθώσετε πατώντας τα [F1]-[F6] και [SF1]-[SF5] κουμπιά και μετά διορθώστε τις παραμέτρους.

Τα παρακάτω περιγράφουν συνοπτικά τις κύριες Performance παραμέτρους.

● Παράμετροι για το Voice που ανατίθεται σε κάθε Part (σελίδα 252)

Part επιλογή → [F1] VOICE

Το Voice που ανατίθεται σε κάθε μέρος και το εύρος νοτών του μπορεί επίσης να ρυθμιστεί στον Performance Play τρόπο (σελίδα 72). Πρόσθετα με τις παραμέτρους που είναι διαθέσιμες στον Performance Play τρόπο, ο Performance Edit τρόπος σας επιτρέπει επίσης να ορίσετε το Portamento (κίνηση του τόνου) και το Arpeggio Switch (που καθορίζει αν το Arpeggio παίζει ένα

συγκεκριμένο Part ή όχι).

- **Βασικές παράμετροι για την δημιουργία ήχου (σελίδα 255)**

Part επιλογή → [F4] TONE

Αν θέλετε να διορθώσετε τις βασικές παραμέτρους για το synthesizer όπως Tune, Filter και Amplitude, χρησιμοποιήστε την Part Edit οθόνη.

- **Παράμετροι για το Audio Input μέρος (σελίδα 251)**

[COMMON] → [F5] AUDIO IN

Το ηχητικό σήμα εισόδου από την A/D INPUT υποδοχή (ή τις προαιρετικές ηχητικές εισόδους) μπορεί να διαχειρίζεται σαν Audio Input μέρος. Μπορείτε να εφαρμόσετε διάφορες παραμέτρους όπως Volume, Pan και Effects ρυθμίσεις σε αυτό το Part – απλά όπως κάνετε με τα ίδια Parts. Οι παράμετροι που σχετίζονται με το Audio Input Part μπορούν να διορθωθούν στο Common Edit για κάθε Performance.

- **Παράμετροι για τις OUTPUT υποδοχές για κάθε μέρος (σελίδα 254)**

Part επιλογή → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel

Μπορείτε να αναθέσετε το Voice κάθε ανεξάρτητου Part ώστε να βγαίνει από συγκεκριμένη υποδοχή εξόδου στο πίσω πλαίσιο. Αυτή η λειτουργία είναι χρήσιμη όταν θέλετε να βγάλετε ένα συγκεκριμένο Part σε ξεχωριστό ηχείο ή να το επεξεργαστείτε με το αγαπημένο σας εξωτερικό εφέ.

- **Εφφέ παράμετροι (σελίδες 202 και 252)**

[COMMON] → [F6] EFFECT

Τα εφφέ χρησιμοποιούν DSP για να μεταβάλλουν και να εμπλουτίσουν τον ήχο ενός Performance. Η Common Edit οθόνη σας επιτρέπει να διορθώσετε τις Effect παραμέτρους.

- **Master EQ παράμετροι (σελίδες 204 και 250)**

Αυτές οι παράμετροι σας επιτρέπουν να χρησιμοποιήσετε το 5-περιοχών Master EQ για να επεξεργαστείτε τον συνολικό ήχο του Performance. Το Master EQ διαθέτει επίσης ξεχωριστές EQ παραμέτρους για τις Low και High περιοχές, όπως επίσης και Frequency, Gain και Q κουμπιά για κάθε περιοχή.

- **Controller παράμετροι (σελίδες 180 και 250)**

[COMMON] → [F4] CTL ASN (Controller Assign)

Για κάθε Performance, μπορείτε να αναθέσετε τον Control Change αριθμό στους ενσωματωμένους controllers όπως Ribbon Controller, Knobs (ASSIGN 1 και 2), Keyboard Aftertouch και προαιρετικά συνδεδεμένους controllers όπως Foot Controller και Breath Controller.

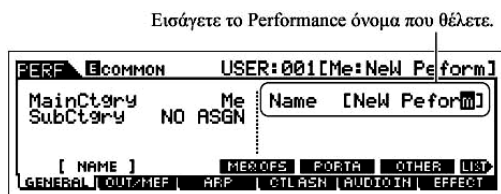
- Οι λειτουργίες που ανατίθενται στους controllers εξαρτώνται από τις ρυθμίσεις κάθε Voice του Part που διορθώνεται στον Voice Edit τρόπο.

● Αρpeggio παράμετροι (σελίδες 194 και 250)

Για κάθε Performance, μπορείτε να αναθέσετε Αρpeggio παραμέτρους, όπως ο Αρpeggio τύπος και tempo αναπαραγωγής. Αυτές μπορούν να διορθωθούν στην Common Edit οθόνη.

5 Επαναλάβετε τα βήματα #3-4, αν θέλετε.

6 Ονομάστε το διορθωμένο Performance.



Εισάγετε ένα όνομα για το Performance από την NAME οθόνη ([COMMON]→[F1] GENERAL→[SF1] NAME). Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52 στην βασική διαδικασία.

7 Αποθηκεύστε το διορθωμένο Performance στην εσωτερική User μνήμη.

Το διορθωμένο Performance μπορεί να αποθηκευθεί στον Performance Store τρόπο. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 98.

8 Αν θέλετε, σώστε τα διορθωμένα και αποθηκευμένα Performances σε μια SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

Να θυμάστε ότι τα διορθωμένα Performance δεδομένα αποθηκεύονται στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) και αποθηκεύονται ακόμη και όταν κλείνει η τροφοδοσία. Έτσι δεν είναι απαραίτητο να σώσετε τα δεδομένα σε SmartMedia ή USB συσκευή αποθήκευσης. Ωστόσο, μπορεί να θέλετε να τα σώσετε σε άλλο μέσο για αντίγραφο ή οργάνωση. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 98.

Compare λειτουργία

Όπως και στον Voice Edit τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Compare λειτουργία επίσης στον Performance Edit τρόπο. Αυτή η εύχρηστη λειτουργία σας επιτρέπει να εναλλάσσετε μεταξύ του διορθωμένου voice και του αρχικού μη επεξεργασμένου – επιτρέποντάς σας να ακούσετε την διαφορά μεταξύ των δύο και να ακούσετε καλύτερα το πώς οι διορθώσεις σας επηρεάζουν τον ήχο.

1 Στον Performance Edit τρόπο (με τον [EDIT] δείκτη αναμμένο), πατήστε το κουμπί [EDIT] έτσι ώστε ο δείκτης του να αναβοσβήνει.

Ο δείκτης [C] εμφανίζεται στο επάνω μέρος της οθόνης (στην θέση του δείκτη [E]) και το αρχικό, μη επεξεργασμένο Performance επανέρχεται για έλεγχο.

2 Πατήστε πάλι το κουμπί [EDIT] για να απενεργοποιήσετε την “Compare” και να επαναφέρετε τις ρυθμίσεις για το διορθωμένο σας Performance.

Συγκρίνετε τον διορθωμένο ήχο με τον μη διορθωμένο ήχο όπως θέλετε επαναλαμβάνοντας τα βήματα #1 και 2.

- Ενώ είναι ενεργή η Compare λειτουργία, δεν μπορείτε να κάνετε διορθώσεις στο Performance.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Διόρθωση ενός Performance με την χρήση των Knobs

Τα τέσσερα κουμπιά στο επάνω αριστερό μέρος του οργάνου δεν είναι μόνο για την ρύθμιση του ήχου ενώ παίζετε – μπορείτε επίσης να τα χρησιμοποιήσετε για να διορθώσετε ένα Performance, είτε στον Performance Play είτε στον Performance Edit τρόπο.

● Όταν είναι αναμμένος ο [PAN/SEND] δείκτης :

PAN	Καθορίζει την stereo pan θέση του Performance.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [EDIT]→[COMMON]→[F2] OUT/MEF → Pan
REVERB	Καθορίζει την ποσότητα του Reverb εφέ που εφαρμόζεται στο Performance.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [EDIT]→[COMMON]→[F2] OUT/MEF → RevSend
CHORUS	Καθορίζει την ποσότητα του Chorus εφέ που εφαρμόζεται στο Performance.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [EDIT]→[COMMON]→[F2] OUT/MEF → ChoSend
TEMPO	Καθορίζει το tempo του Arpeggio που ανατίθεται στο τρέχον επιλεγμένο Performance.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [F6] ARP→ Tempo

● Όταν είναι αναμμένος ο [TONE] δείκτης :

CUTOFF	Ανεβάζει ή κατεβάζει την Filter cutoff συχνότητα για να ρυθμιστεί η λαμπερότητα του ήχου.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [F5] EG→ CUTOFF
RESONANCE	Ενισχύει ή εξασθενεί την στάθμη στον χώρο γύρω από την Filter cutoff συχνότητα.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [F5] EG→ RESO
ATTACK	Καθορίζει τον attack χρόνο του ήχου. Για παράδειγμα, μπορείτε να ρυθμίσετε έναν strings Voice έτσι ώστε ο ήχος να έχει βαθμιαίες διακυμάνσεις σε ένταση με ρύθμιση αργού attack χρόνου – απλά γυρίζοντας αυτό το κουμπί προς τα δεξιά.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [F5] EG→ ATK (AEG)
RELEASE	Καθορίζει τον release χρόνο του ήχου. Γυρίζοντας το κουμπί προς τα δεξιά ορίζεται μεγαλύτερος release χρόνος (σε συνάρτηση με το Voice που ανατίθεται στο επιλεγμένο Performance) που επιτρέπει στον ήχο να διατηρείται αφού αφηθεί το πλήκτρο. Για να παραχθεί πιο οξύ release στο οποίο ο ήχος κόβεται απότομα, ορίστε μικρότερο release χρόνο.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [F5] EG→ REL (AEG)

- Οι παραπάνω ρυθμίσεις εφαρμόζονται σαν μετατοπίσεις στις AEG και FEG ρυθμίσεις στον Performance Edit τρόπο.

● Όταν είναι αναμμένος ο [ARP FX] δείκτης :

SWING	Ρυθμίζει το swing feel της Arpeggio αναπαραγωγής.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [EDIT]→ [COMMON]→[F3] ARP→ [SF3] PLAY FX→Swing
GATE TIME	Ρυθμίζει το Gate Time (μήκος) των Arpeggio νοτών.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [EDIT]→ [COMMON]→[F3] ARP→ [SF3] PLAY FX→GateTimeRate
VELOCITY	Ρυθμίζει το velocity των Arpeggio νοτών.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [EDIT]→ [COMMON]→[F3] ARP→ [SF3] PLAY FX→VelocityRate
UNITMULTIPLY	Ρυθμίζει τον χρόνο της Arpeggio αναπαραγωγής με βάση το tempo.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [EDIT]→ [COMMON]→[F3] ARP→ [SF3] PLAY FX→UnitMultiply

● Όταν είναι αναμμένος ο [EQ] δείκτης :

LO	Καθορίζει την ποσότητα ενίσχυσης ή εξασθένησης που εφαρμόζεται στην περιοχή χαμηλών συχνοτήτων του Master EQ.	[PERFORM]→Performance επιλογή→ [EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OFS→LOW
-----------	---	---

LO MID	Καθορίζει την ποσότητα ενίσχυσης ή εξασθένησης που εφαρμόζεται στην περιοχή χαμηλών-μεσαίων συχνοτήτων του Master EQ.	[PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OFS→LOW MID
HI MID	Καθορίζει την ποσότητα ενίσχυσης ή εξασθένησης που εφαρμόζεται στην περιοχή υψηλών-μεσαίων συχνοτήτων του Master EQ.	[PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OFS→HIGH MID
HI	Καθορίζει την ποσότητα ενίσχυσης ή εξασθένησης που εφαρμόζεται στην περιοχή υψηλών συχνοτήτων του Master EQ.	[PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OFS→HIGH

- Οι παραπάνω ρυθμίσεις εφαρμόζονται σαν μετατοπίσεις στις EQ ρυθμίσεις στην [PERFORMANCE]→Performance επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F2] OUT/MEF→[SF2] MEQ οθόνη.

● **Όταν είναι αναμμένοι οι [PAN/SEND] και [TONE] δείκτες (με ταυτόχρονο πάτημα) :**

ASSIGN A	Ρυθμίζει παραμέτρους που ανατίθενται σε αυτά τα κουμπιά στην [UTILITY]→[F4] CTL
ASSIGN B	ASN→[SF2] ASSIGN οθόνη
ASSIGN 1	Εξαρτώνται από τις ρυθμίσεις του Voice που ανατίθεται στο επιλεγμένο Voice.
ASSIGN 2	

- Πρόσθετα με τις παραπάνω λειτουργίες, οι Master Effect παράμετροι (ρυθμίζονται στην [PERFORM]→Performance επιλογή→[COMMON]→[F2] OUT/MEF→[SF3] MEF οθόνη) μπορούν να ανατεθούν σε αυτά τα τέσσερα κουμπιά πατώντας ταυτόχρονα τα [ARP FX] και [EQ] κουμπιά. Οι παράμετροι που ανατίθενται στα τέσσερα κουμπιά μπορούν να ρυθμιστούν στην [UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF5] MEF οθόνη.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Διόρθωση ενός Performance με την χρήση των Control Sliders (CS)

[PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] OUTPUT→[SF1] VOL/PAN→Volume

Στον Performance τρόπο, τα τέσσερα Control Sliders σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε ανεξάρτητα τις στάθμες των Parts (Voices) επιτρέποντάς σας να ελέγχετε την συνολική ισορροπία των Parts.

- Ακούσια χρήση των sliders μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα την απώλεια ήχου. Αν συμβεί αυτό, μετακινήστε τα sliders προς τα επάνω.

Edit Recall

Αν διορθώσετε ένα Performance και επιλέξετε άλλο Performance χωρίς να αποθηκεύσετε εκείνο που διορθώσατε, όλες οι διορθώσεις που κάνατε θα σβηστούν. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Edit recall για να επαναφέρετε το Performance με τις τελευταίες διορθώσεις.

1 Πατήστε το κουμπί [JOB] στον Performance τρόπο για να μείνετε στον Performance Job τρόπο.

2 Πατήστε το κουμπί [F2] RECALL για να καλέσετε την Recall οθόνη.

3 Πατήστε το κουμπί [ENTER]. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας).

Αν θέλετε να ακυρώσετε την διαδικασία, πατήστε το κουμπί [DEC/NO].

4 Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Edit Recall για να επαναφέρετε το Performance.

Αποθήκευση/σώσιμο του δημιουργημένου Performance

Δύο βήματα είναι απαραίτητα για να αποθηκεύσετε (σώσετε) το Performance σας – αποθήκευση του διορθωμένου Performance στην εσωτερική μνήμη και σώσιμο του αποθηκευμένου Performance σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

Να θυμάστε ότι τα διορθωμένα Performance δεδομένα αποθηκεύονται στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) και αποθηκεύονται ακόμη και όταν κλείσει η τροφοδοσία. Έτσι δεν είναι απαραίτητο να αποθηκεύσετε τα δεδομένα σε SmartMedia κάρτα ή άλλη συσκευή. Ωστόσο, μπορεί να θελήσετε να το σώσετε σε άλλο μέσο για αντίγραφο ή οργάνωση, χρησιμοποιώντας την Save διαδικασία.

Σώσιμο του διορθωμένου Performance σαν User Performance στην εσωτερική μνήμη

[PERFORM] → [STORE]

- 1 Μετά την διόρθωση του Performance, πατήστε το κουμπί [STORE] για να μπείτε τον Performance Store τρόπο.

Βεβαιωθείτε ότι εκτελέσατε την Store διαδικασία πριν επιλέξετε άλλο Performance.

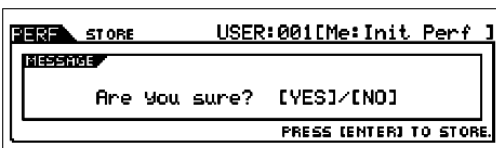
- 2 Επιλέξτε την Performance μνήμη προορισμού.



Επιλέξτε έναν Performance αριθμό χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και το [DEC/NO] κουμπί.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Όταν εκτελείτε την διαδικασία αποθήκευσης, οι ρυθμίσεις για την μνήμη προορισμού θα αντικατασταθούν. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να αντιγράφονται σε ξεχωριστή SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

- 3 Πατήστε το κουμπί [ENTER].



Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας.

Για να ακυρώσετε την Store διαδικασία, πατήστε το κουμπί [DEC/NO]

- 4 Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Store διαδικασία.



Αφού αποθηκευθεί το Performance, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην Performance Play οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ :

- Να θυμάστε ότι η Store διαδικασία μπορεί να χρειαστεί λίγο χρόνο για να ολοκληρωθεί, κατά την διάρκεια του οποίου μπορεί να εμφανιστεί το μήνυμα “Executing...” ή “Please keep power on”. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ γράφονται δεδομένα στην Flash ROM όταν εμφανίζεται ένα τέτοιο μήνυμα. Κλείνοντας την τροφοδοσία σε τέτοια περίπτωση, μπορεί να χαθούν όλα τα user δεδομένα και μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό μπορεί επίσης να προκαλέσει την λανθασμένη εκκίνηση του MOTIF ES την επόμενη φορά που ανοίγετε την τροφοδοσία του.

- Αν επιλέξετε άλλο Performance χωρίς να αποθηκεύσετε, το τρέχον διορθωμένο Performance θα χαθεί. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε το διορθωμένο Performance πριν επιλέξετε άλλο Performance.

Σώσιμο των διορθωμένων Performances σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης

[FILE] → [F2] SAVE

Είτε σώζετε τα δεδομένα σε SmartMedia είτε σε USB συσκευή αποθήκευσης, η διαδικασία είναι ίδια. Εισάγετε την SmartMedia (στην CARD υποδοχή) ή συνδέστε την USB συσκευή και ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

1 Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

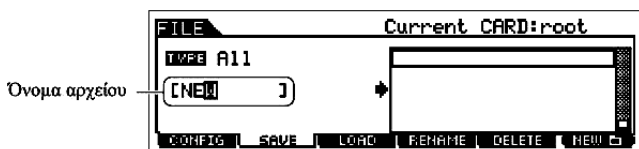
Ανατρέξτε στις βασικές ρυθμίσεις για την χρήση SmartMedia ή USB συσκευής αποθήκευσης στην σελίδα 24.

2 Πατήστε το κουμπί [F2] SAVE για να καλέσετε την Save οθόνη.

3 Βάλτε την Type παράμετρο στο “All”.

Μετακινήστε τον κέρσορα στο TYPE και μετά επιλέξτε έναν τύπο αρχείου χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά. Όταν το Type τεθεί στο “All”, εκτελέστε την Save διαδικασία για να σώσετε όλα τα δημιουργημένα δεδομένα, συμπεριλαμβανομένων των Performances όπως επίσης και των Voices που ανατίθενται σε αυτά, σαν ένα αρχείο (επέκταση W7A).

4 Εισάγετε ένα όνομα αρχείου.



Μετακινήστε τον κέρσορα στην θέση εισαγωγής ονόματος αρχείου και μετά εισάγετε ένα όνομα αρχείου. Για λεπτομέρειες στην ονομασία,

ανατρέξτε στην σελίδα 52 στην βασική διαδικασία.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία.

Αν σκοπεύετε να αντικαταστήσετε ένα αρχείο που υπάρχει, η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας. Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία για να αντικαταστήσετε το υπάρχον αρχείο ή πατήστε το κουμπί [DEC/NO] για να την ακυρώσετε.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ενώ σώζονται τα δεδομένα, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις ακόλουθες προφυλάξεις : ποτέ μην βγάζετε το μέσο από την συσκευή (SmartMedia ή USB συσκευή), ποτέ μην αποσυνδέετε τις συσκευές και ποτέ μην κλείνετε την τροφοδοσία του MOTIF ES ή τις σχετικές συσκευές.

■ Φόρτωμα Performance δεδομένων από SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης

[FILE] → [F3] LOAD

Προηγουμένως, σώσαμε τα Performance δεδομένα σαν ένα “All” αρχείο σε μια SmartMedia κάρτα ή USB συσκευή αποθήκευσης. Εδώ, θα ανακαλέσουμε αυτά τα Performance δεδομένα και θα τα φορτώσουμε στο όργανο με την Load διαδικασία.

1 Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις βασικές ρυθμίσεις για την χρήση SmartMedia ή USB συσκευής αποθήκευσης στην σελίδα 24.

2 Πατήστε το κουμπί [F3] LOAD για να καλέσετε την Load οθόνη.

3 Επιλέξτε τον τύπο αρχείου που θα φορτωθεί.

Το αρχείο που σώθηκε στην προηγούμενη διαδικασία έχει όλα τα Performances. Αν θέλετε να φορτώσετε όλα τα Performances, βάλτε το Type στο “All”. Σε αυτήν την περίπτωση, όλα τα δεδομένα που μπορούν να δημιουργηθούν στο MOTIF ES θα φορτωθούν στο παρακάτω βήμα #5. Αν θέλετε να φορτώσετε μόνο ένα συγκεκριμένο Performance, βάλτε το Type στο “Performance”.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Όταν το Type (τύπος αρχείου) τεθεί στο “All” και εκτελεστεί η Load διαδικασία, θα φορτωθούν όλα τα δεδομένα που μπορούν να δημιουργηθούν στο όργανο. Αυτό σημαίνει ότι οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στην User μνήμη θα αντικατασταθούν αυτόματα και θα χαθούν. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε τα σημαντικά δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν εκτελέσετε τις Load διαδικασίες, ειδικά όταν το Type έχει τεθεί στο “All”.

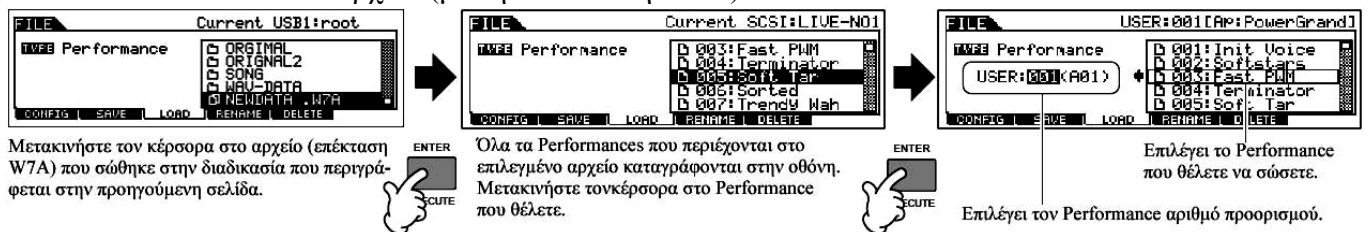
- Όταν το Type (τύπος αρχείου) τεθεί στο “Performance” και εκτελεστεί η Load διαδικασία, ο ήχος του Performance μπορεί να μην αναπαράγεται σωστά αν τα User Voices που ανατίθενται στα Performances που σώθηκαν στο αρχείο έχουν αλλάξει λόγω διόρθωσης.

4 Επιλέξτε ένα αρχείο που θα φορτωθεί.

Μετακινήστε τον κέρσορα στο αρχείο (επέκταση W7A) που σώθηκε στην διαδικασία που περιγράφεται στην προηγούμενη σελίδα. Αν βάλετε το Type στο “All” στο βήμα #3 πηγαίνετε στο βήμα #5. Αν βάλετε την Type παράμετρο στο “Performance” στο βήμα #3 εκτελέστε την διαδικασία που περιγράφεται παρακάτω και πηγαίνετε στο βήμα #5.

Όταν το Type τεθεί στο “Performance” :

Όταν το Type τεθεί στο “Performance”, μπορείτε να καθορίσετε και να φορτώσετε ένα συγκεκριμένο Performance από ένα αρχείο (με την επέκταση W7A).



ΠΡΟΣΟΧΗ : Φορτώνοντας δεδομένα σε αυτό τον synthesizer σβήνονται και αντικαθίστανται αυτόματα οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στην User μνήμη. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε τα σημαντικά δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν εκτελέσετε τις Load διαδικασίες.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Load διαδικασία.

Αφού φορτωθούν τα δεδομένα, στην οθόνη εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ενώ σώζονται τα δεδομένα, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις ακόλουθες προφυλάξεις : ποτέ μην βγάξετε το μέσο από την συσκευή (SmartMedia ή USB συσκευή), ποτέ μην αποσυνδέετε τις συσκευές και ποτέ μην κλείνετε την τροφοδοσία του MOTIF ES ή τις σχετικές συσκευές.

Δημιουργία ενός Voice με την χρήση της Sampling λειτουργίας

Η δειγματοληψία είναι μια πανίσχυρη λειτουργία που σας επιτρέπει να παράγετε του δικούς σας ηχογραφημένους ήχους – την φωνή σας, ένα όργανο, ρυθμούς, ειδικά ηχητικά εφέ, κ.λ.π. – στο σύστημα του synthesizer, και να παίζετε αυτούς τους ήχους όπως οποιαδήποτε άλλα voices. Αυτοί οι ήχοι, τα ηχητικά δεδομένα που επιτυγχάνονται με την Sampling λειτουργία, αναφέρονται σαν «δείγματα».

Τα δεδομένα που δημιουργείτε με το Sampling διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρόπο από τον οποίο μπαίνετε στον Sampling τρόπο – τον Voice/Performance τρόπο ή τον Song/Pattern τρόπο. Εδώ, θα περιγράψουμε το πώς θα χρησιμοποιηθεί η Sampling λειτουργία από τον Voice/Performance τρόπο στην δημιουργία ενός User Voice.

- Δείτε στην σελίδα 198 οδηγίες για την χρήση της Sampling λειτουργίας στον Song/Pattern τρόπο.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ : Για να χρησιμοποιηθεί η Sampling λειτουργία, πρέπει να εγκατασταθούν στο όργανο DIMM modules. Για λεπτομέρειες σχετικά με την εγκατάσταση των DIMMs, δείτε στην σελίδα 341. Σε συνάρτηση με το μέγεθος των ηχητικών δεδομένων (δείγμα) μέσω της Sampling λειτουργίας, μπορεί να μην είναι δυνατόν να σώσετε όλα τα δεδομένα που θέλετε σε μια SmartMedia κάρτα (μέγιστη χωρητικότητα : 128MB). Για αυτόν τον λόγο, συνιστούμε να χρησιμοποιείτε USB συσκευή αποθήκευσης με μεγάλη χωρητικότητα για τα Sampling δεδομένα.

Δειγματοληψία της φωνής σας με μικρόφωνο και δημιουργία ενός Normal Voice

1 Συνδέστε ένα μικρόφωνο στο όργανο.

Ακολουθήστε τα βήματα #1-8 στις σελίδες 73-74.

2 Πατήστε το κουμπί [INTEGRATED SAMPLING] στον Voice ή Performance τρόπο για να μπείτε στον Sampling τρόπο.

3 Πατήστε το κουμπί [F2] SOURCE για να καλέσετε την οθόνη για ρύθμιση της Sampling Source (πηγή δειγματοληψίας) και μετά ρυθμίστε τις παρακάτω παραμέτρους.

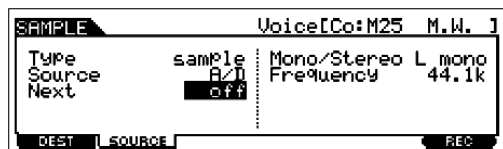
Type : sample

Source : A/D

Next : off

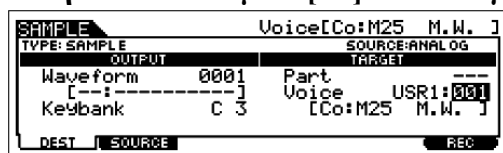
Mono/Stereo : L mono

Frequency : 44.1k



Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε παράμετρο, δείτε στην σελίδα 296.

4 Πατήστε το κουμπί [F1] DEST για να καλέσετε την οθόνη για ρύθμιση του Sampling

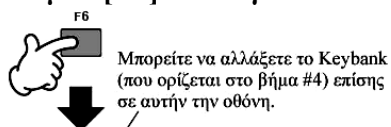


Destination (προορισμός δειγματοληψίας) και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως περιγράφεται παρακάτω.

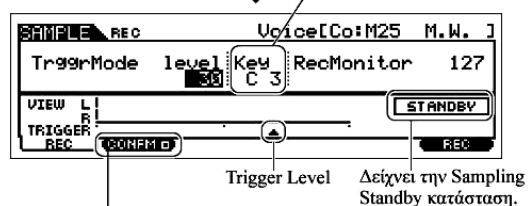
Waveform	Καθορίζει τον αριθμό κυματομορφής. Επιλέξτε έναν αριθμό που δεν έχει δεδομένα (δείχνεται με [---: -----]). Για λεπτομέρειες σχετικά με το Waveform, δείτε στην σελίδα 198.
KeyBank	Εδώ, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “C3”. Μετά την ολοκλήρωση της δειγματοληψίας, μπορείτε να ακούσετε τον ήχο δειγματοληψίας πατώντας το πλήκτρο που ορίζεται εδώ. Για λεπτομέρειες σχετικά με το Keybank, δείτε στην σελίδα 198.
Part	Αυτό είναι διαθέσιμο όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Performance τρόπο. Αυτή η παράμετρος καθορίζει το Performance Part στο οποίο ανατίθεται το Voice (παρακάτω) που δημιουργείται από την δειγματοληψία.
Voice	Ορίστε το Bank στο “USR1” ή “USR2” (μία από τις User Normal Voice Banks) και μετά επιλέξτε έναν Normal Voice αριθμό. Αφού ολοκληρωθεί η δειγματοληψία, μπορείτε να ακούσετε το δημιουργημένο Voice επιλέγοντας τον Voice αριθμό που ορίζεται εδώ.

- Αν η παραπάνω Voice παράμετρος τεθεί στο “off”, δεν μπορείτε να παίξετε τον ήχο από δειγματοληψία σαν Voice μετά την ολοκλήρωση αυτής της διαδικασίας. Ωστόσο, μπορείτε να καλέσετε τον ήχο δειγματοληψίας επιλέγοντας μια Waveform (λεπτομέρειες στην σελίδα 200).

5 Πατήστε το κουμπί [F6] REC για να καλέσετε την Sampling record οθόνη (Sampling Standby




κατάσταση) και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως απαιτείται.



Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την Confirm λειτουργία.

● **Ρύθμιση της Confirm λειτουργίας**

Όταν ενεργοποιηθεί το [F2] CONFIRM (Confirm λειτουργία) (δείχνεται το ) , μπορείτε εύκολα να ακούσετε το δείγμα που μόλις ηχογραφήσατε και να το ηχογραφήσετε πάλι αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα. Εδώ, ενεργοποιήστε το [F2] CONFIRM κουμπί.

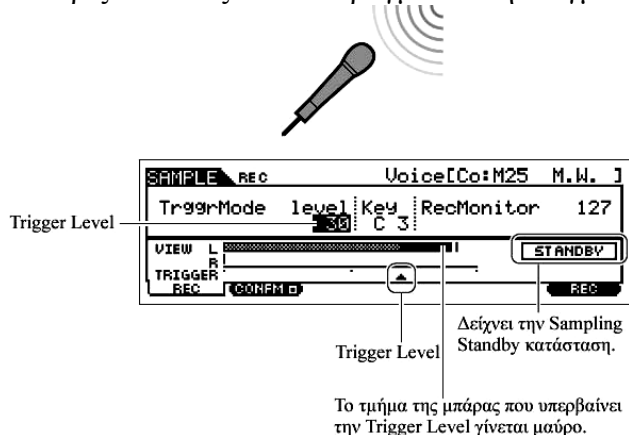
● **Ρύθμιση του Trigger τρόπου**

Ο Trigger τρόπος σας επιτρέπει να καθορίσετε το πώς ξεκινάει πραγματική η δειγματοληψία. Για παράδειγμα, μπορείτε να ξεκινήσετε την δειγματοληψία απλά με το πάτημα του κουμπιού ή όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή φτάσει σε συγκεκριμένο σημείο. Εδώ, βάλτε το TrggrMode (Trigger

Mode) στο “level” που σας επιτρέπει να ξεκινήσετε την δειγματοληψία αμέσως μόλις η στάθμη του μικροφώνου υπερβεί την καθορισμένη Trigger στάθμη.

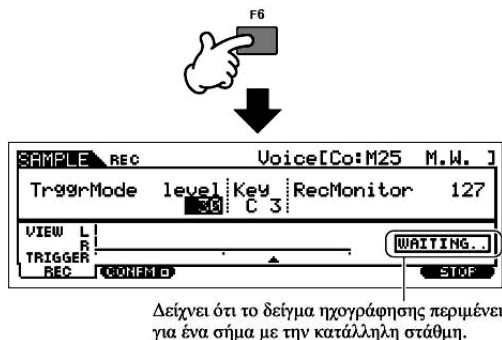
● Ρύθμιση της Trigger Level

Όταν ο Trigger τρόπος τεθεί στο “level”, θα χρειαστεί επίσης να ορίσετε την Trigger Level. Αυτό καθορίζει πότε ξεκινάει πραγματικά η δειγματοληψία, σε συνάρτηση με την στάθμη του σήματος



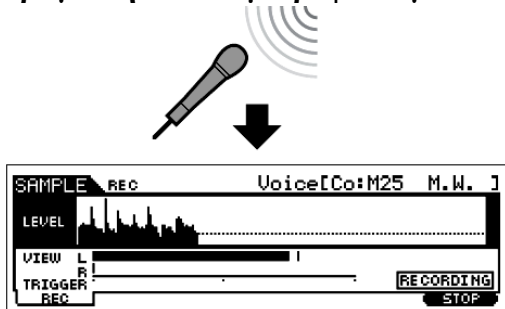
εισόδου (σε αυτήν την περίπτωση, η φωνή σας). Καθώς τραγουδάτε στο μικρόφωνο, παρατηρήστε την κίνηση του μετρητή στάθμης (μπάρα) και πότε η μπάρα διασταυρώνεται με το τόξο της Trigger Level. Αν χρειάζεται, επιλέξτε την Trigger Level τιμή και χρησιμοποιήστε την ρόδα δεδομένων για να την αλλάξετε, μετακινώντας το τόξο όσο χαμηλά ή όσο ψηλά χρειάζεται.

6 Πατήστε το κουμπί [F6] REC για να ενεργοποιήσετε το Sampling Trigger Waiting.



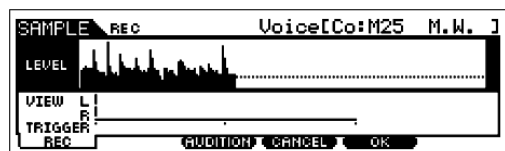
Κάνοντάς το, η ηχογράφηση δείγματος μπαίνει σε standby κατάσταση, περιμένοντας ένα σήμα εισόδου που υπερβαίνει την Trigger στάθμη.

7 Τραγουδήστε στο μικρόφωνο για να ξεκινήσει η δειγματοληψία.



Τραγουδήστε στο μικρόφωνο. (Μπορεί να θελήσετε να ταιριάζετε τον τόνο της φωνής σας στον νότα C3, που ορίζεται στο παραπάνω βήμα #4). Η δειγματοληψία ξεκινάει πραγματικά αμέσως μόλις το σήμα εισόδου ξεπεράσει την καθορισμένη trigger στάθμη.

8 Πατήστε το κουμπί [F6] STOP για να σταματήσει η δειγματοληψία και μετά ελέγξτε τα αποτελέσματα.

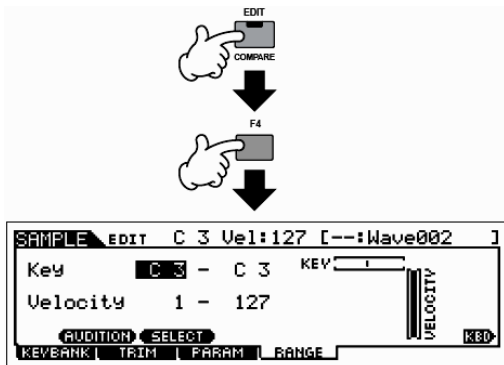


Πατήστε το κουμπί [F3] AUDITION για να ακούσετε τον ήχο της δειγματοληψίας. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα και θέλετε να δοκιμάσετε πάλι, πατήστε το

κουμπί [F4] CANCEL για να επιστρέψετε στην Sampling Standby οθόνη και δοκιμάστε πάλι την δειγματοληψία από το βήμα #5. Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα, πατήστε το κουμπί [F5] OK για να αποθηκεύσετε τον ήχο δειγματοληψίας σαν «δείγμα» και να επιστρέψετε στην [F1] DEST ή [F2] SOURCE οθόνη.

Να θυμάστε ότι αν κλείσει η Confirm λειτουργία στο παραπάνω βήμα #5, η οθόνη που φαίνεται παραπάνω δεν θα εμφανιστεί όταν σταματήσει η δειγματοληψία. Αντίθετα, σταματώντας την δειγματοληψία επιστρέφει αμέσως η [F1] DEST ή [F2] SOURCE οθόνη.

9 Πατήστε το κουμπί [EDIT] για να μπειτε στον Sampling Edit τρόπο και μετά πατήστε το



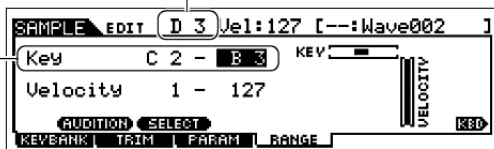
κουμπί [F4] RANGE για να καλέσετε την οθόνη της Range ρύθμισης.

10 Ρυθμίστε το εύρος πλήκτρων μέσα στο οποίο θα ακούγεται το δείγμα.

Δείχνει τον αρχικό τόνο του επιλεγμένου δείγματος. Αν θέλετε να επιλέξετε διαφορετικό δείγμα, καλέστε την [F1] KEYBANK οθόνη και μετά πατήστε ένα διαφορετικό πλήκτρο ενώ έχετε πατημένο το κουμπί [INFORMATION].

Ορισμός του εύρους πλήκτρων

Χρησιμοποιήστε την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και το [DEC/NO] κουμπί ή πατήστε το πλήκτρο ενώ έχετε πατημένο το κουμπί [INFORMATION].

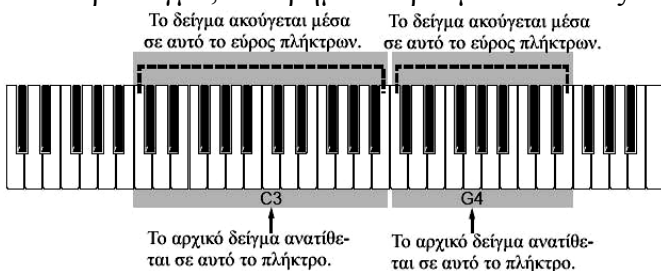


Παίξτε στο κλαβιέ μέσα στο εύρος πλήκτρων που ορίσατε παραπάνω. Ακούγεται ο ήχος σας από την δειγματοληψία, ακολουθώντας τον τόνο των νοτών που παίζετε.

Αμέσως μετά την δειγματοληψία, το δείγμα ανατίθεται μόνο σε ένα πλήκτρο – εκείνο που ορίζεται στο βήμα #4 σαν “KeyBank”. Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να επεκτείνετε το εύρος πλήκτρων μέσα στο οποίο ακούγεται το δείγμα. Εδώ, ορίστε το εύρος σε C2 – B3.

11 Επαναλάβετε τα βήματα #4-10 για να προσθέσετε άλλο δείγμα στο ίδιο Voice (Waveform).

Για παράδειγμα, στο βήμα #4 ρυθμίστε το KeyBank στο “G4”, τραγουδήστε στο μικρόφωνο όπως περιγράφεται στο βήμα #7 (ταιριάζοντας τον τόνο G4, αν είναι απαραίτητο) και βάλτε το Key Range στο C4 – E5 στο βήμα #10. Σαν αποτέλεσμα, το δείγμα ανατίθεται στα πλήκτρα όπως στο διπλανό σχήμα.



περιγράφεται στο βήμα #7 (ταιριάζοντας τον τόνο G4, αν είναι απαραίτητο) και βάλτε το Key Range στο C4 – E5 στο βήμα #10. Σαν αποτέλεσμα, το δείγμα ανατίθεται στα πλήκτρα όπως στο διπλανό σχήμα.

Όταν παίζετε το δείγμα από το κλαβιέ, όσο πιο μακριά παίζονται τα δείγματα από τον αρχικό τόνο, τόσο λιγότερο φυσικά ακούγονται τα δείγματα. Για αυτόν τον λόγο, πρέπει να προσπαθήσετε να κάνετε πολλαπλά δείγματα και πολλαπλό εύρος πλήκτρων, έτσι ώστε κάθε εύρος πλήκτρων να είναι μικρότερο και τα δείγματα να ακούγονται περισσότερο φυσικά.

12 Σώστε το πρόσφατο δημιουργημένο User Voice σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

Ανατρέξτε στο «Σώσιμο ενός δείγματος» στην σελίδα 105.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Τα ηχογραφημένα (διορθωμένα) δεδομένα δείγματος μένουν προσωρινά στο DIMM (σελίδα 217). Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στην DIMM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία,

πρέπει να σώζετε πάντα οποιαδήποτε δεδομένα παραμένουν στην DIMM σε μια SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

Σχετικά με τα Δείγματα, τα KeyBanks, τις Waveforms και τα Voices

Η κατανόηση των παρακάτω όρων σχετικά με την δειγματοληψία θα σας βοηθήσει να καταλάβετε καλύτερα την Sampling λειτουργία και το πώς να την χρησιμοποιείτε. Να θυμάστε η ιεραρχία που χρησιμοποιείται εδώ είναι σχετική με την δειγματοληψία – η ηχητική πηγή (π.χ. η φωνή σας) ξεκινάει σαν δείγμα, γίνεται μέρος του Key Bank, το οποίο δημιουργεί μια κυματομορφή που χρησιμοποιείται για την δημιουργία ενός voice.

● **Δείγμα (Sample)**

Ο ήχος που επιτυγχάνεται μέσω της Sampling λειτουργίας αναφέρεται σαν «δείγμα».

● **Key Bank**

Για να παιχτεί το δείγμα από το κλαβιέ, το δείγμα πρέπει να ανατεθεί σε νότες στο κλαβιέ. Πρώτα, αναθέστε το δείγμα σε συγκεκριμένο πλήκτρο κατά την δειγματοληψία (βήμα #4 στην σελίδα 102) και μετά επεκτείνεται το εύρος πλήκτρων μέσα στο οποίο ακούγεται το δείγμα (βήμα #10 στην σελίδα 104). Το Key Range και το Velocity Range μέσα στο οποίο ακούγεται το δείγμα αναφέρεται σαν “Key Bank”. Στο παραπάνω βήμα #10, είδατε πως ρυθμίζετε το Key Range. Από την ίδια οθόνη, μπορείτε επίσης να ορίσετε ένα Velocity Range. Χρησιμοποιώντας αυτές τις δύο παραμέτρους, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα Key Bank.

● **Κυματομορφή (Waveform)**

Η ομάδα των Key Banks στην οποία ανατίθενται τα δεδομένα δείγματος αναφέρεται σαν “Waveform”. Η Waveform ανατίθεται σε κάθε Element ενός Normal Voice. στο παραπάνω βήμα #11, είδατε πώς να προσθέσετε τις key Banks μία-μία για να δημιουργήσετε μια Waveform.

● **Voice**

Μετά την ολοκλήρωση μιας Waveform, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα Element εφαρμόζοντας διάφορες παραμέτρους για να φτιάξετε τον ήχο, όπως τα Pitch, Filter, Amplitude και άλλες παραμέτρους όπως Effect και EQ σε αυτό. Τέλος, συνδυάστε τα τέσσερα Elements (καθένα έχει την δική του κυματομορφή) για να δημιουργήσετε ένα Normal Voice.

- Μπορείτε να επιλέξετε και να ακούσετε την Waveform που δημιουργήσατε με την Sampling λειτουργία όπως επίσης και όλες τις έτοιμες Waveforms στην WAVE οθόνη ([VOICE]→[EDIT]→Element επιλογή→[F1] OSC→[SF1] WAVE).

Σώσιμο ενός δείγματος

[FILE] → [F2] SAVE

Η ανάθεση των δειγμάτων επιτυγχάνεται μέσω της Sampling λειτουργίας σε συγκεκριμένα Key Ranges για την δημιουργία μιας Waveform. Επειδή τα Waveform δεδομένα περιλαμβάνουν δείγματα, τα οποία μένουν προσωρινά στην DIMM (σελίδα 217), χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία, θα πρέπει πάντοτε να σώζετε τα Waveform δεδομένα ή Samples σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την

τροφοδοσία. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι τέσσερις παρακάτω μέθοδοι για να σώσετε ένα δείγμα που ανατίθεται σε μια Waveform. Εκτελέστε την Save διαδικασία στον File τρόπο.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ενώ σώζονται τα δεδομένα, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις ακόλουθες προφυλάξεις : ποτέ μην βγάζετε το μέσο από την συσκευή (SmartMedia ή USB συσκευή), ποτέ μην αποσυνδέετε τις συσκευές και ποτέ μην κλείνετε την τροφοδοσία του MOTIF ES ή τις σχετικές συσκευές.

● Σώσιμο σαν User Voice

Όταν σώζετε ένα User Voice που περιέχει Samples, όλα τα σχετικά δεδομένα – η Waveform που ανατίθενται στο Voice, τα Samples που ανατίθενται στην Waveform, όπως επίσης και το ίδιο User Voice – σώζονται αυτόματα μαζί. Εισάγετε μια SmartMedia στην CARD υποδοχή ή συνδέστε την USB συσκευή αποθήκευσης σε αυτό το synthesizer και ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

1 Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις «Βασικές ρυθμίσεις για την χρήση της SmartMedia ή μιας USB συσκευής αποθήκευσης» στην σελίδα 24.

2 Πατήστε το κουμπί [F2] SAVE για να καλέσετε την Save οθόνη.

3 Βάλτε την TYPE παράμετρο στο “All” ή το “AllVoice”.

Όταν επιλεγεί το “All”, εκτελέστε την Save διαδικασία για να σώσετε όλα τα δημιουργημένα δεδομένα συμπεριλαμβανομένων των User Voices σαν ένα αρχείο. Όταν επιλεγεί το “AllVoice”, εκτελέστε την Save διαδικασία για να σώσετε όλα τα User Voices, συμπεριλαμβανομένων των Waveforms που ανατίθενται στα Normal Voice Elements ή Drum Voice Keys, σαν ένα αρχείο.

4 Εισάγετε ένα όνομα αρχείου.

Μετακινήστε τον κέρσορα στην θέση εισαγωγής ονόματος αρχείου και μετά εισάγετε ένα όνομα αρχείου. Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την ονομασία, ανατρέξτε στην βασική διαδικασία στην σελίδα 52.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία.

Αν σκοπεύετε να αντικαταστήσετε ένα αρχείο που υπάρχει, η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας. Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία για να αντικαταστήσετε το αρχείο που υπάρχει ή πατήστε το κουμπί [DEC/NO] για να ακυρώσετε.

● Σώσιμο σαν Waveform

Όταν σώζετε μια Waveform που δημιουργεί ένα Voice, όλα τα Samples που ανατίθενται στην Waveform σώζονται αυτόματα μαζί. Η διαδικασία για το σώσιμο είναι ίδια όπως περιγράφεται στο «Σώσιμο σαν User Voice», με την εξαίρεση ότι το Type ορίζεται στο “AllWaveform” στο βήμα #3.

● Σώσιμο σαν WAV αρχείο

Μπορείτε να επιλέξετε ένα συγκεκριμένο Sample από μια Waveform και να το σώσετε σαν WAV αρχείο (Windows ηχητικό φορμάτ). Εισάγετε την SmartMedia στην CARD υποδοχή ή συνδέστε την USB συσκευή αποθήκευσης σε αυτό το synthesizer και ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

1 Επιλέξτε ένα Voice που περιέχει το Sample που θα σωθεί στον Voice Play τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις «Βασικές ρυθμίσεις για την χρήση της SmartMedia ή μιας USB συσκευής αποθήκευσης» στην σελίδα 24.

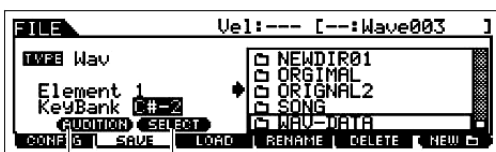
2 Βάλτε την TYPE παράμετρο στο “Wav” στην [F2] SAVE οθόνη.

3 Εισάγετε ένα όνομα αρχείου.

Μετακινήστε τον κέρσορα στην θέση εισαγωγής ονόματος αρχείου και μετά εισάγετε ένα όνομα αρχείου. Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την ονομασία, ανατρέξτε στην βασική διαδικασία στην σελίδα 52.

4 Πατήστε το κουμπί [ENTER] και μετά επιλέξτε ένα Sample που θα σωθεί.

Όταν επιλεγεί ένα Normal Voice στο βήμα #1 :

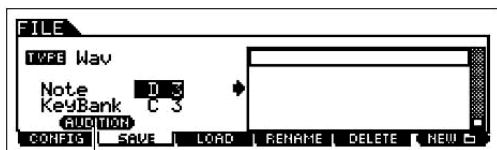


Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν ο κέρσορας βρίσκεται στο KeyBank. Κάθε πάτημα του κουμπιού [SF2] καλεί μια διαφορετική Key Bank που ανατίθεται σε συγκεκριμένο velocity εύρος (για το ίδιο πλήκτρο).

Μπορείτε να ακούσετε το επιλεγμένο δείγμα πατώντας το κουμπί [SF1] (Audition λειτουργία).

Καθορίστε το Element και το Key Bank για να καλέσετε το Sample που ανατίθεται στο επιλεγμένο Voice. Μπορείτε να ακούσετε το Sample πατώντας το [SF1] AUDITION κουμπί. Προχωρήστε μέσα στα Samples με αυτόν τον τρόπο για να βρείτε το Sample που θέλετε.

Όταν επιλεγεί ένα Drum Voice στο βήμα #1 :



Μπορείτε να ακούσετε το επιλεγμένο δείγμα πατώντας το κουμπί [SF1] (Audition λειτουργία).

Καθορίστε το Note και το Key Bank για να καλέσετε το Sample που ανατίθεται στο επιλεγμένο Drum Voice. Μπορείτε να ακούσετε το Sample πατώντας το [SF1] AUDITION κουμπί. Προχωρήστε μέσα στα Samples με

αυτόν τον τρόπο για να βρείτε το Sample που θέλετε.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία.

Αν σκοπεύετε να αντικαταστήσετε ένα αρχείο που υπάρχει, η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας. Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία για να αντικαταστήσετε το αρχείο που υπάρχει ή πατήστε το κουμπί [DEC/NO] για να ακυρώσετε.

● Σώσιμο σαν AIFF αρχείο

Μπορείτε να επιλέξετε ένα συγκεκριμένο Sample από μια Waveform και να το σώσετε σαν AIFF αρχείο (Macintosh ηχητικό φαρμάτ). Η διαδικασία για το σώσιμο είναι ίδια με το «Σώσιμο σαν WAV αρχείο» με εξαίρεση ότι το Type τίθεται στο “AIFF” στο βήμα #2.

Δειγματοληψία του ήχου μιας ηχητικής συσκευής για την δημιουργία ενός Drum Voice

Στην σελίδα 101, μάθατε πώς να ηχογραφείτε ένα δείγμα με την χρήση ενός μικροφώνου. Εδώ, θα μάθετε πώς να ηχογραφείτε δείγματα από μια ηχητική πηγή, όπως ένα CD player ή MD player και να χρησιμοποιείτε τα δείγματα για την δημιουργία ενός Drum Voice.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ : Για να χρησιμοποιηθεί η Sampling λειτουργία, πρέπει να εγκατασταθούν στο όργανο

DIMM modules. Για λεπτομέρειες σχετικά με την εγκατάσταση των DIMMs, δείτε στην σελίδα 341. Σε συνάρτηση με το μέγεθος των ηχητικών δεδομένων (δείγμα) μέσω της Sampling λειτουργίας, μπορεί να μην είναι δυνατόν να σώσετε όλα τα δεδομένα που θέλετε σε μια SmartMedia κάρτα (μέγιστη χωρητικότητα : 128MB). Για αυτόν τον λόγο, συνιστούμε να χρησιμοποιείτε USB συσκευή αποθήκευσης με μεγάλη χωρητικότητα για τα Sampling δεδομένα.

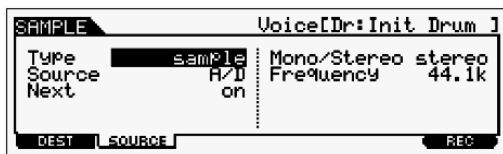
1 Συνδέστε μια ηχητική πηγή (CD player, κ.λ.π.) στο όργανο.

Ακολουθήστε τα βήματα #1-8 στις σελίδες 73-74.

2 Πατήστε το κουμπί [INTEGRATED SAMPLING] στον Voice ή Performance τρόπο για να μπειτε στον Sampling τρόπο.

3 Πατήστε το κουμπί [F2] SOURCE για να καλέσετε την οθόνη για ρύθμιση της Sampling Source (πηγή δειγματοληψίας) και μετά ρυθμίστε τις παρακάτω παραμέτρους.

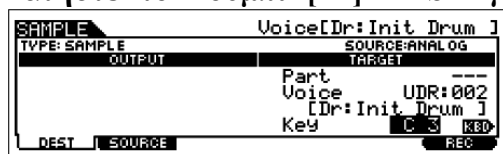
Type : sample
 Source : A/D
 Next : off
 Mono/Stereo : L mono
 Frequency : 44.1k



Όταν δημιουργείτε ένα Drum Voice που περιέχει πολλά ξεχωριστά Samples, θα θέλετε να μπορείτε να ηχογραφήσετε γρήγορα ένα δείγμα, να το αναθέσετε σε ένα πλήκτρο και κατόπιν να μετακινηθείτε στο επόμενο. Για να το κάνετε ομαλά και εύκολα, βάλτε την παράμετρο Next στο “on”.

Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε παράμετρο, δείτε στην σελίδα 296.

4 Πατήστε το κουμπί [F1] DEST για να καλέσετε την οθόνη για ρύθμιση του Sampling Destination (προορισμός δειγματοληψίας) και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως περιγράφεται παρακάτω.



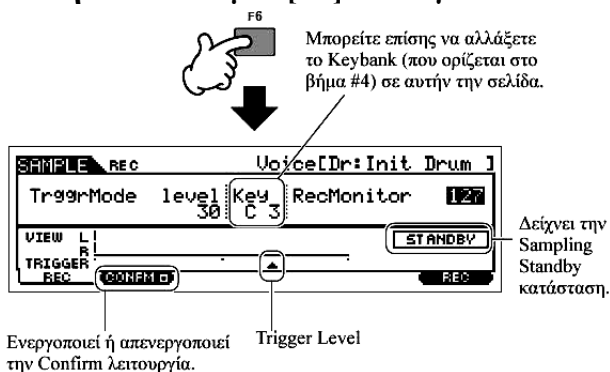
Destination (προορισμός δειγματοληψίας) και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως περιγράφεται παρακάτω.

Part	Αυτό είναι διαθέσιμο όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Performance τρόπο. Αυτή η παράμετρος καθορίζει το Performance Part στο οποίο ανατίθεται το Voice (παρακάτω) που δημιουργείται από την δειγματοληψία.
Voice	Ορίστε το Bank στο “UDR” (User Drum Voice Bank) και μετά επιλέξτε έναν Drum Voice αριθμό. Αφού ολοκληρωθεί η δειγματοληψία, μπορείτε να ακούσετε το δημιουργημένο Voice επιλέγοντας τον Voice αριθμό που ορίζεται εδώ.
Key	Εδώ, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “C3”. Αφού ολοκληρωθεί η δειγματοληψία, μπορείτε να ακούσετε τον ήχο δειγματοληψίας πατώντας την νότα που ορίζεται εδώ.


- Αν η παραπάνω Voice παράμετρος τεθεί στο “off”, δεν μπορείτε να παίξετε τον ήχο από δειγματοληψία σαν Voice μετά την ολοκλήρωση αυτής της διαδικασίας. Ωστόσο, μπορείτε να

καλέσετε τον ήχο δειγματοληψίας επιλέγοντας μια Waveform (σελίδα 200).

- 5 Πατήστε το κουμπί [F6] REC για να καλέσετε την Sampling record οθόνη (Sampling Standby κατάσταση) και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως απαιτείται.



● Ρύθμιση της Confirm λειτουργίας

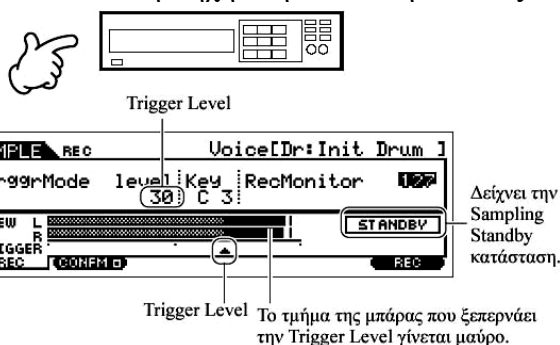
Όταν ενεργοποιηθεί το [F2] CONFIRM (Confirm λειτουργία) (δείχνεται το ) , μπορείτε εύκολα να ακούσετε το δείγμα που μόλις ηχογραφήσατε και να το ηχογραφήσετε πάλι αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα. Εδώ, ενεργοποιήστε το [F2] CONFIRM κουμπί.

● Ρύθμιση του Trigger τρόπου

Ο Trigger τρόπος σας επιτρέπει να καθορίσετε το πώς ξεκινάει πραγματική η δειγματοληψία. Για παράδειγμα, μπορείτε να ξεκινήσετε την δειγματοληψία απλά με το πάτημα του κουμπιού ή όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή φτάσει σε συγκεκριμένο σημείο. Εδώ, βάλτε το TrggrMode (Trigger Mode) στο "level" που σας επιτρέπει να ξεκινήσετε την δειγματοληψία αμέσως μόλις η στάθμη από την ηχητική συσκευή υπερβεί την καθορισμένη Trigger στάθμη.

● Ρύθμιση της Trigger Level

Όταν ο Trigger τρόπος τεθεί στο "level", θα χρειαστεί επίσης να ορίσετε την Trigger Level. Αυτό καθορίζει πότε ξεκινάει πραγματικά η δειγματοληψία, σε συνάρτηση με την στάθμη του σήματος εισόδου από την ηχητική συσκευή. Καθώς παίζεται ο ήχος, παρατηρήστε την κίνηση του μετρητή



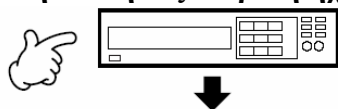
στάθμης (μπάρα) και πότε η μπάρα διασταυρώνεται με το τόξο της Trigger Level. Αν χρειάζεται, επιλέξτε την Trigger Level τιμή και χρησιμοποιήστε την ρόδα δεδομένων για να την αλλάξετε, μετακινώντας το τόξο όσο χαμηλά ή όσο ψηλά χρειάζεται.

- 6 Πατήστε το κουμπί [F6] REC για να ενεργοποιήσετε το Sampling Trigger Waiting.

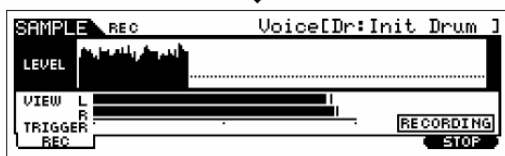


Κάνοντάς το, η ηχογράφηση δείγματος μπαίνει σε standby κατάσταση, περιμένοντας ένα σήμα εισόδου που υπερβαίνει την Trigger στάθμη.

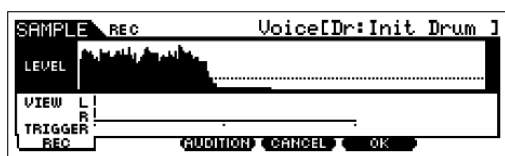
7 Ξεκινήστε την εξωτερική ηχητική συσκευή.



Η δειγματοληψία ξεκινάει πραγματικά αμέσως μόλις το σήμα εισόδου ξεπεράσει την καθορισμένη trigger στάθμη.



8 Πατήστε το κουμπί [F6] STOP για να σταματήσει η δειγματοληψία και μετά σταματήστε την εξωτερική ηχητική συσκευή.



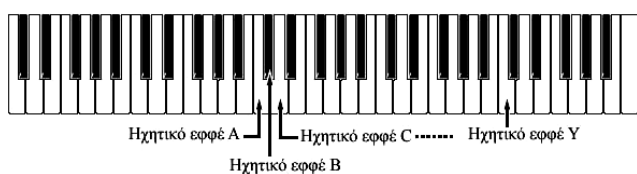
Πατήστε το κουμπί [F3] AUDITION για να ακούσετε τον ήχο της δειγματοληψίας. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα και θέλετε να δοκιμάσετε πάλι, πατήστε το

κουμπί [F4] CANCEL για να επιστρέψετε στην Sampling Standby οθόνη και δοκιμάστε πάλι την δειγματοληψία από το βήμα #5. Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα, πατήστε το κουμπί [F5] OK για να αποθηκεύσετε τον ήχο δειγματοληψίας σαν «δείγμα» και να επιστρέψετε στην [F1] DEST ή [F2] SOURCE οθόνη.

Να θυμάστε ότι αν κλείσει η Confirm λειτουργία στο παραπάνω βήμα #5, η οθόνη που φαίνεται παραπάνω δεν θα εμφανιστεί όταν σταματήσει η δειγματοληψία. Αντίθετα, σταματώντας την δειγματοληψία επιστρέφει αμέσως η [F1] DEST ή [F2] SOURCE οθόνη.

9 Επαναλάβετε τα παραπάνω βήματα #5-8 για να αναθέσετε επιπλέον Samples στις νότες που θέλετε για να δημιουργήσετε το Drum Voice σας.

Στο βήμα #7, επιλέξτε διαφορετικό ήχο (σε ένα CD, για παράδειγμα) για κάθε Sample. Αφού το Key ορίζεται αυτόματα στο όνομα νότας που είναι το αμέσως υψηλότερο από αυτό που μόλις αναθέσατε, μπορείτε να το αλλάξετε στο βήμα #5.



Επαναλαμβάνοντας τα παραπάνω βήματα #5-8, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα Drum Voice στο οποίο κάθε πλήκτρο έχει διαφορετικό ήχο (όπως φαίνεται στο διπλανό σχήμα).

10 Σώστε το πρόσφατα δημιουργημένο User Voice σε μια SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

Ανατρέξτε στο «Σώσιμο ενός δείγματος» στην σελίδα 105.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Τα ηχογραφημένα (διορθωμένα) δεδομένα δείγματος μένουν προσωρινά στο DIMM (σελίδα 217). Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στην DIMM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία, πρέπει να σώζετε πάντα οποιαδήποτε δεδομένα παραμένουν στην DIMM σε μια SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

Παραδείγματα πηγών δειγματοληψίας

Τα παρακάτω παραδείγματα σας δείχνουν μερικές από τις διάφορες ηχητικές πηγές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σαν υλικό για τα δείγματα και τα Sample Voices σας.

Φωνητικά με εφφέ

Με εγκατεστημένη μια PLG100-VH Plug-in κάρτα, μπορείτε να εφαρμόσετε εφφέ φωνητικής αρμονίας στην φωνή σας και να κάνετε δειγματοληψία σε ολόκληρο τον επεξεργασμένο ήχο. Μετά την ρύθμιση των παραμέτρων της PLG100-VH αναφερόμενοι στην «Χρήση μιας Effect Plug-in κάρτας» στην σελίδα 81, εκτελέστε την Sampling διαδικασία.

Ο ήχος ενός οργάνου συμβατού με mLAN

Μετά την ρύθμιση που αναφέρεται στην σελίδα 30, εκτελέστε την Sampling διαδικασία. Θα πρέπει να ορίσετε το [INTEGRATED SAMPLING]→[F2] SOURCE→Source παράμετρο στο “A/D”.

Ηλεκτρική κιθάρα ή μπάσο

Μπορεί επίσης να γίνει δειγματοληψία σε όργανα όπως ηλεκτρική κιθάρα και μπάσο, με την χρήση της A/D INPUT υποδοχής. Μετά την ρύθμιση που αναφέρεται στην σελίδα 29, εκτελέστε την Sampling διαδικασία. Θα πρέπει να ορίσετε το [INTEGRATED SAMPLING]→[F2] SOURCE→Source παράμετρο στο “A/D”.

Ψηφιακός ήχος

Με ένα προαιρετικά εγκατεστημένο ένα AIEB2 interface στο όργανο, μπορείτε να συνδέσετε στην ψηφιακή υποδοχή του DAT ή CD/MD player σας και να ηχογραφήσετε κατευθείαν ψηφιακό ήχο, με την υψηλότερη δυνατή ποιότητα. Για λεπτομέρειες στην εγκατάσταση του AIEB2 ανατρέξτε στην σελίδα 339. Για λεπτομέρειες στην σύνδεση ψηφιακών ηχητικών συσκευών στο όργανο ανατρέξτε στην σελίδα 30. Όταν εκτελείτε AIEB2, θα πρέπει να ορίσετε το [INTEGRATED SAMPLING]→[F2] SOURCE→Source παράμετρο στο “AIEB2”.

Resampling στο MOTIF ES

Μπορείτε επίσης να κάνετε εκ νέου δειγματοληψία σε οτιδήποτε παίζετε στο MOTIF ES – riffs, ρυθμούς, μελωδίες, συγχορδιακά pads, κ.λπ. Θα πρέπει να ρυθμίσετε το [INTEGRATED SAMPLING]→[F2] SOURCE→Source παράμετρο στο “resample”.

WAV ή AIFF ηχητικά αρχεία

Τα ηχητικά δεδομένα που δημιουργούνται και διορθώνονται σε έναν υπολογιστή μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για δείγματα.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Φόρτωμα WAN ή AIFF ηχητικών αρχείων για την δημιουργία Waveform/Voice

Τα ηχητικά δεδομένα που δημιουργούνται και διορθώνονται σε έναν υπολογιστή και σώζονται σε WAV ή AIFF φορμάτ μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν σαν υλικό για δείγματα στο MOTIF ES. Διαμορφώστε τα μέσα που περιέχουν τα WAV/AIFF ηχητικά αρχεία που θέλετε (π.χ. εισάγετε μια SmartMedia κάρτα στην CARD υποδοχή ή συνδέστε μια USB συσκευή αποθήκευσης) και μετά ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ : Για να χρησιμοποιηθεί η Sampling λειτουργία, πρέπει να εγκατασταθούν στο όργανο DIMM modules. Για λεπτομέρειες σχετικά με την εγκατάσταση των DIMMs, δείτε στην σελίδα 341. Σε συνάρτηση με το μέγεθος των ηχητικών δεδομένων (δείγμα) μέσω της Sampling λειτουργίας, μπορεί να μην είναι δυνατόν να σώσετε όλα τα δεδομένα που θέλετε σε μια SmartMedia κάρτα (μέγιστη χωρητικότητα : 128MB). Για αυτόν τον λόγο, συνιστούμε να χρησιμοποιείτε USB συσκευή αποθήκευσης με μεγάλη χωρητικότητα για τα Sampling δεδομένα.

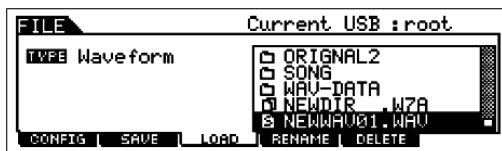
1 Στον Voice τρόπο, πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπείτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις «Βασικές ρυθμίσεις για την χρήση της SmartMedia ή μιας USB συσκευής αποθήκευσης» στην σελίδα 24.

2 Πατήστε το κουμπί [F3] LOAD για να καλέσετε την Load οθόνη.

3 Επιλέξτε τον τύπο αρχείου που θα φορτωθεί.

Βάλτε το Type στο “Waveform”. Αυτή η ρύθμιση σας επιτρέπει να επιλέξετε και να φορτώσετε μια

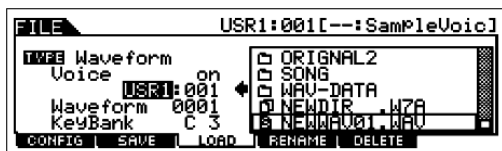


συγκεκριμένη Waveform από ένα αρχείο (επέκταση : W7W) που σώθηκε σαν “AllWaveform” ή φορτώστε ένα WAV/AIFF αρχείο σαν Waveform.

4 Επιλέξτε το αρχείο που θα φορτωθεί και καθορίστε τον προορισμό.

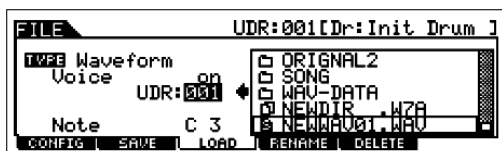
Όταν ο κέρσορας μετακινείται σε ένα WAV αρχείο (επέκταση : WAV) ή AIFF αρχείο (επέκταση : AIF), εμφανίζεται αυτόματα στην οθόνη η παράμετρος προορισμού.

Όταν ένα WAV/AIFF αρχείο ανατίθεται σε ένα Normal Voice :



Voice	Όταν αυτό τεθεί στο “on”, μπορείτε να φορτώσετε και να αναθέσετε ένα WAV/AIFF αρχείο στο Voice προορισμού που ορίζεται παρακάτω.
USR1:001 (A01)	Αυτό είναι διαθέσιμο όταν το Voice (παραπάνω) έχει τεθεί στο “on”. Επιλέξτε “USR1” ή “USR2” σαν Normal Voice Bank προορισμού και επιλέξτε έναν Voice αριθμό προορισμού.
Waveform	Καθορίζει τον Waveform αριθμό προορισμού.
KeyBank	Καθορίζει την Key Bank προορισμού της Waveform που ορίζεται παραπάνω.

Όταν ένα WAV/AIFF αρχείο ανατίθεται σε ένα Drum Voice :



Voice	Όταν αυτό τεθεί στο “on”, μπορείτε να φορτώσετε και να αναθέσετε ένα WAV/AIFF αρχείο στο Voice προορισμού που ορίζεται παρακάτω.
USR1:001 (A01)	Αυτό είναι διαθέσιμο όταν το Voice (παραπάνω) έχει τεθεί στο “on”. Επιλέξτε “UDR” σαν Drum Voice Bank προορισμού και επιλέξτε έναν Voice αριθμό προορισμού.
Note	Καθορίζει το πλήκτρο προορισμού του Drum Voice που ορίζεται παραπάνω.

- Όταν ένα WAV/AIFF αρχείο ανατίθεται σε ένα Drum Voice, ένα Sample από το WAV/AIFF αρχείο ανατίθεται αυτόματα στην άδεια Waveform.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Φορτώνοντας δεδομένα σε αυτό το synthesizer σβήνονται και αντικαθιστώνται αυτόματα οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στην User μνήμη. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε οποιαδήποτε σημαντικά δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν εκτελέσετε τις Load διαδικασίες.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Load διαδικασία.

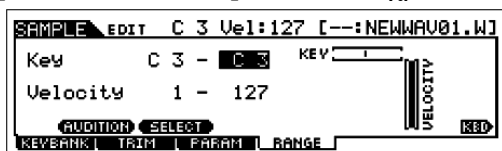
Αφού φορτωθούν τα δεδομένα, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ενώ σώζονται τα δεδομένα, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις ακόλουθες προφυλάξεις : ποτέ μην βγάζετε το μέσο από την συσκευή (SmartMedia ή USB συσκευή), ποτέ μην αποσυνδέετε τις συσκευές και ποτέ μην κλείνετε την τροφοδοσία του MOTIF ES ή τις σχετικές συσκευές.

6 Σε συνάρτηση με το αν διορθώνετε ένα Normal Voice ή ένα Drum Voice, ακολουθήστε τις κατάλληλες παρακάτω διαδικασίες.

Όταν δημιουργείτε ένα Normal Voice στα βήματα #4-5

Μετά την είσοδο στον Sampling Edit τρόπο ([INTEGRATED SAMPLING]→[EDIT]), πατήστε το κουμπί [F1] KEYBANK για να καλέσετε την Key Bank οθόνη. Από αυτήν την οθόνη, επιλέξτε μια Waveform και Key Bank. Για να καθορίσετε το Key Bank, κρατήστε πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και ταυτόχρονα πατήστε την νότα που θέλετε στο κλαβιέ. Για να επιλέξετε

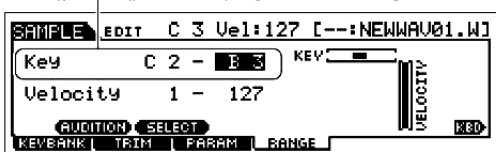


Waveforms που ανατίθενται σε διαφορετικά velocities, κρατήστε πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατήστε το κουμπί [F2] SELECT.

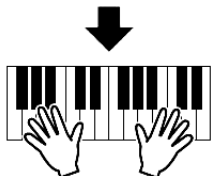
Μετά την επιλογή μιας Waveform και Key Bank, πατήστε το κουμπί [F4] RANGE.

Καθορισμός του Key Range

Χρησιμοποιήστε την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή πατήστε την νότα στο κλαβιέ ενώ έχετε πατημένο το κουμπί [INFORMATION].



Αφού φορτώσετε το δείγμα στο βήμα #5, αυτό μπορεί να ακούγεται μόνο με το παίξιμο της συγκεκριμένης νότας στο βήμα #4. Ωστόσο, από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επεκτείνετε το εύρος νότας στο οποίο θα ακούγεται το φορτωμένο δείγμα.



Παίξτε στο κλαβιέ μέσα στο Key Range που ορίσατε παραπάνω. Μπορείτε να ακούσετε το φορτωμένο δείγμα ακολουθώντας τους τόνους των νοτών που παίζετε.

Όταν δημιουργείτε ένα Drum Voice στα βήματα #4-5

Επαναλαμβάνοντας τα παραπάνω βήματα #5-8, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα Drum Voice στο οποίο κάθε πλήκτρο έχει διαφορετικό ήχο (όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα).



Μετά την δημιουργία του Normal ή Drum Voice, πηγαίνετε στο παρακάτω βήμα #7.

7 Παίξτε το Voice που δημιουργήθηκε από την Load διαδικασία.

Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να μπειτε στον Voice Play τρόπο και μετά επιλέξτε τον Voice αριθμό που ορίζεται στο βήμα #4.

Δημιουργία ενός Song στο MOTIF ES

Το MOTIF ES είναι μια πλήρης και πανίσχυρη μηχανή μουσικής παραγωγής και όλες οι λειτουργίες του οργάνου συνδυάζονται για την δημιουργία του κομματιού. Εδώ, θα μάθετε πώς να εκμεταλλευτείτε τις sequencer λειτουργίες του MOTIF ES, χρησιμοποιώντας κυρίως τους Song και Pattern τρόπους.

Οι εξηγήσεις εδώ είναι λεπτομερείς και περιεκτικές. Ωστόσο, αντί το να ακολουθήσετε τις οδηγίες βήμα-βήμα και να δοκιμάσετε την χρήση κάθε λειτουργίας σε ένα κομμάτι, χρησιμοποιήστε τις σαν οδηγό ή σαν σημείο εκκίνησης για περαιτέρω εξερεύνηση.

Ηχογράφηση του παιξίματός σας στο κλαβιέ

Γενικά, θα ξεκινήσετε την ηχογράφηση ενός Song ή Pattern παίζοντας ένα Voice από το κλαβιέ. Αφού το όργανο είναι σε multi-timbral λειτουργία (σελίδα 187), το Voice που πραγματικά παίζετε και ηχογραφείτε εξαρτάται από τις Voice ρυθμίσεις για το Song ή το Pattern, που γίνονται στις Mixing ρυθμίσεις που περιγράφονται παρακάτω.

Επιλογή ενός Voice

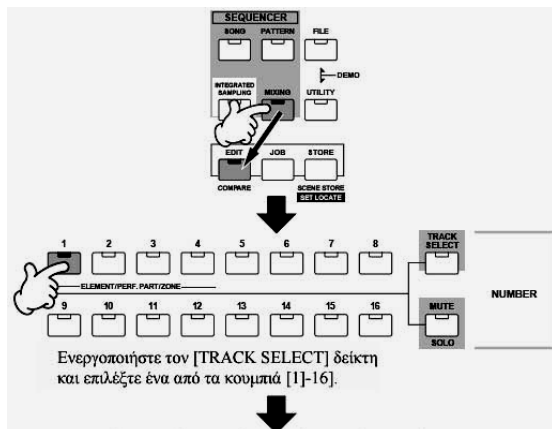
Η επιλογή ενός Voice για ηχογράφηση είναι διαφορετική από την επιλογή ενός Voice για παίξιμο. Οι Voice ρυθμίσεις για τον Song/Pattern τρόπο διαχειρίζονται στο Song Mixing/Pattern Mixing.

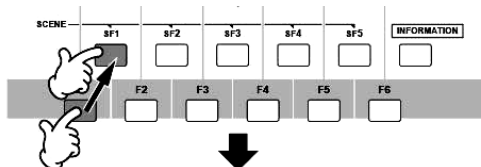
1 Πατήστε το κουμπί [SONG]/[PATTERN] για να μπειτε στον Song/Pattern τρόπο και μετά επιλέξτε τον Song/Pattern αριθμό που θα δημιουργηθεί.

Δείτε στις σελίδες 54-55 για οδηγίες σχετικά με την επιλογή ενός Song ή Pattern.

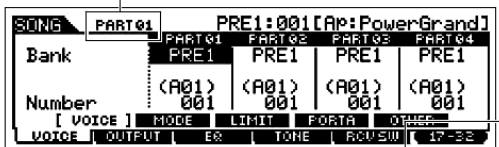
2 Μπειτε στον Nixing Edit τρόπο ([MIXING]→[EDIT]), μετά επιλέξτε ένα Part (track) και καλέστε την οθόνη Voice ρύθμισης ([F1] VOICE→[SF1] Voice).

Για πληροφορίες σχετικά με το πώς να επιλέξετε ένα Song ή Pattern track, δείτε στην σελίδα 57.





Δείχνει τον τρέχοντα Part αριθμό. Τα Parts 01-16 είναι μέρη εσωτερικής γεννήτριας ήχου. Τα Parts 17-32 είναι μέρη της γεννήτριας ήχου της PLG100-XG Multi Part Plug-in κάρτας. Τα Parts PLG01-03 είναι μέρη της γεννήτριας ήχου της Single Part Plug-in κάρτας. Να θυμάστε ότι το παραδείγμα οδηγίων χρησιμοποιεί την εσωτερική γεννήτρια ήχου. Πατήστε το κουμπί [F6] για να εναλλάσσετε μεταξύ της οθόνης για τα Parts 01-16, 17-32 και PLG1-3.



3 Επιλέξτε ένα voice με βάση τις παρακάτω οδηγίες.

- Μετακινήστε τον κέρσορα στο “Bank” και επιλέξτε την Voice Bank που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά.

PRE 1 (Preset1) – PRE6 (Preset6)	Preset Banks 1-6 του Normal Voice. Αυτές αντιστοιχούν στα [PRE1]-[PRE6] κουμπιά στον Voice τρόπο.
USER1 – USER2	User Banks 1-2 του User Voice. Αυτές αντιστοιχούν στα [USER1]-[USER2] κουμπιά στον Voice τρόπο.
GM	GM Normal Voice Bank. Αυτή αντιστοιχεί στο [GM] κουμπί στον Voice τρόπο.
PDR (Preset Drum)	Preset Bank του Drum Voice. Αυτή αντιστοιχεί στο ταυτόχρονο πάτημα των κουμπιών [DRUM KITS] και [PRE5].
GMDR (GM Drum)	GM Drum Voice Bank. Αυτή αντιστοιχεί στο ταυτόχρονο πάτημα των κουμπιών [DRUM KITS] και [GM].
UDR (User Drum)	User Bank του Drum Voice. Αυτή αντιστοιχεί στο ταυτόχρονο πάτημα των κουμπιών [DRUM KITS] και [USER1].
SMPL (Sample Voice)	Δείχνει την Bank για τα Sample Voices που δημιουργούνται με την Sampling λειτουργία (σελίδα 199).
MIXV (Mixing Voice)	Αυτή η τράπεζα είναι για Mixing Voices (σελίδα 119) αφιερωμένα για τον Song/Pattern τρόπο.

- Μετακινήστε τον κέρσορα στο “Number” και επιλέξτε τον Voice Number που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά.
 - Με το [TRACK SELECT] λαμπάκι κλειστό, τα Normal Voices μπορούν να επιλεγούν με τον τρόπο που περιγράφεται στην σελίδα 59.
 - Με την εξαίρεση των Sample Voices και των Mixing Voices, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την Category Search (σελίδα 60-61) σε αυτήν την οθόνη.
 - Το Voice για κάθε Part του τρέχοντος Song ή Pattern μπορεί επίσης να επιλεγεί στην [SONG]→Song επιλογή→[MIXING]→[F2] VOICE οθόνη ή την [PATTERN]→Pattern επιλογή→[MIXING]→[F2] VOICE οθόνη. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την Category Search (σελίδα 60-61) σε αυτήν την οθόνη.
 - Για πληροφορίες σχετικά με το πώς θα επιλέξετε ένα voice της Plug-in κάρτας στον Song/Pattern τρόπο, δείτε στην σελίδα 139.

4 Παίξτε το κλαβιέ για να επιβεβαιώσετε το επιλεγμένο Voice.

5 Επαναλάβετε τα βήματα #2-4 για να ρυθμίσετε τις Voice ρυθμίσεις (Mixing Settings) για κάθε

Part (track).

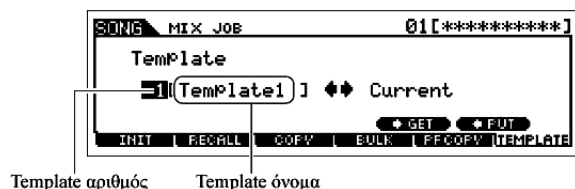
6 Αν θέλετε, κάντε ένα αντίγραφο των Voice (Mixing) ρυθμίσεων που έγιναν παραπάνω.

- Πρώτα, αποθηκεύστε τις Voice ρυθμίσεις σαν Song Mixing/Pattern Mixing. Πατήστε το κουμπί [STORE] για να μπειτε στον Song Mixing Store/Pattern Mixing Store τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Store διαδικασία (σελίδα 152).
- Μετά, σώστε την αποθηκευμένη Song Mixing σαν ένα αρχείο για όλα τα Songs που δημιουργήθηκαν στο όργανο πριν κλείσει η τροφοδοσία. Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε την Save διαδικασία ακολουθώντας τις οδηγίες που περιγράφονται στην σελίδα 153.

Επιλογή ενός Mixing Template

Εδώ υπάρχει ένα εξαιρετικά βολικό Song/Pattern εργαλείο δημιουργίας. Το MOTIF ES έχει 32 διαφορετικά Mixing Templates για χρήση με ένα Song ή Pattern, καθένα προγραμματισμένο για μια ποικιλία μουσικών στυλ και εφαρμογών. Απλά καλέστε την φόρμα που είναι πιο κοντά στον τύπο του Song ή του Pattern που θέλετε να δημιουργήσετε, κάντε τις ρυθμίσεις που θέλετε και μετά ξεκινήστε την εγγραφή. Είναι ένας γρήγορος, ομαλός και εμπνευσμένος τρόπος για να υλοποιήσετε τις ιδέες σας.

- 1 Πατήστε το κουμπί [SONG]/[PATTERN] για να μπειτε στον Song/Pattern τρόπο και μετά επιλέξτε έναν Song/Pattern αριθμό που θα δημιουργηθεί.
- 2 Καλέστε την οθόνη Mixing Template επιλογής στον Song Mixing Job τρόπο ([MIXING]→[JOB][F6] TEMPLATE).
- 3 Μετακινήστε τον κέρσορα στην θέση του Template αριθμού και μετά επιλέξτε ένα Mixing



Template.

Επιλέξτε έναν Template αριθμό χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων ή τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά.

- 4 Πατήστε το κουμπί [SF4] για να καλέσετε πραγματικά το επιλεγμένο Mixing Template για το τρέχον Song.
- 5 Παίξτε στο κλαβιέ για να ελέγξετε τι Mixing ρυθμίσεις – ειδικά τα Voices.
Μπορείτε να επιβεβαιώσετε τις Mixing ρυθμίσεις για τα Parts επιλέγοντας tracks ένα-ένα και παίζοντας το κλαβιέ με καθένα από αυτά. Αν θέλετε να ελέγξετε λεπτομερώς τις ρυθμίσεις, καλέστε και δείτε καθεμία οθόνη στον Song Mixing και Song Mixing Edit τρόπο.
- 6 Αλλάξτε τις Mixing ρυθμίσεις, όπως χρειάζεται.
Ρυθμίστε και αλλάξτε τις Mixing παραμέτρους – ειδικά τα Voices – για να τις ταιριάξετε με το κομμάτι που θέλετε να δημιουργήσετε. Για λεπτομέρειες σχετικά με τον Mixing Edit τρόπο, δείτε στην σελίδα 148.
- 7 Αν θέλετε, κάντε ένα αντίγραφο των Mixing ρυθμίσεων που έγιναν παραπάνω.

- Πρώτα, αποθηκεύστε τις Voice ρυθμίσεις σαν Song Mixing/Pattern Mixing. Πατήστε το κουμπί [STORE] για να μπειτε στον Song Mixing Store/Pattern Mixing Store τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Store διαδικασία (σελίδα 152).
- Μετά, σώστε την αποθηκευμένη Song Mixing σαν ένα αρχείο για όλα τα Songs που δημιουργήθηκαν στο όργανο πριν κλείσει η τροφοδοσία. Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε την Save διαδικασία ακολουθώντας τις οδηγίες που περιγράφονται στην σελίδα 153.

Οι Mixing ρυθμίσεις που κάνετε μπορούν να σωθούν σαν Template – επιτρέποντάς σας να δημιουργήσετε τις δικές σας Mixing/Voice διαμορφώσεις για μελλοντική χρήση σε ηχογράφηση Song. Πατήστε το κουμπί [SF5] PUT στο παραπάνω βήμα #4 για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις στον Template αριθμό προορισμού (τρέχον).

ΠΡΟΣΟΧΗ :

- Επειδή τα Mixing Template δεδομένα παραμένουν στην εσωτερική Flash ROM, τα Song και Pattern δεδομένα – συμπεριλαμβανομένων των Mixing ρυθμίσεων – παραμένουν στην DRAM. Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στην DRAM χάνονται όταν κλείνει η τροφοδοσία, θα πρέπει πάντα να σώζετε οποιαδήποτε δεδομένα παραμένουν στην DRAM σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο πριν κλείσετε την τροφοδοσία.
- Το τρέχον διορθωμένο Mixing πρόγραμμα θα χαθεί όταν επιλέξετε άλλο Song/Pattern ή μετακινηθείτε σε άλλον τρόπο χωρίς να το σώσετε σε ένα template ή να το αποθηκεύσετε στον τρέχον Song/Pattern. Επιπλέον, αναπαράγοντας το Song/Pattern ή λαμβάνοντας οποιαδήποτε MIDI μηνύματα από ένα εξωτερική MIDI όργανο, μπορεί να αλλάξει το τρέχον Mixing πρόγραμμα. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε ή αποθηκεύσατε το Mixing πρόγραμμα πριν εκτελέσετε αυτές τις διαδικασίες.

Χρήση των Controllers

Όπως στον Voice/Performance τρόπο, οι controllers του οργάνου – Pitch Bend ρόδα, Modulation ρόδα, Ribbon Controller, Knobs και Control Sliders – μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν στον Song/Pattern τρόπο.

- Το Pitch Bend range στον Song/Pattern τρόπο μπορεί να ρυθμιστεί στο Mixing Edit που έγινε για κάθε Song/Pattern. Αυτό μπορεί να αλλάξει με τις PB Upper/Lower παραμέτρους ([SONG] ή [PATTERN]→Song ή Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] VOICE→[SF5] OTHER→PB Upper/PB Lower).
- Οι λειτουργίες που ανατίθενται στην Pitch Bend ρόδα, Modulation ρόδα, Ribbon Controller και Knobs (ASSIGN 1 και 2) στον Song/Pattern τρόπο εξαρτώνται από την ρύθμιση (που γίνεται στον Voice τρόπο) του Voice που ανατίθεται σε κάθε Mixing Part.
- Οι λειτουργίες που ανατίθενται στα Knobs (ASSIGN A και B) μπορούν να ρυθμιστούν στην

[UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF2] ASSIGN οθόνη.

- Μπορείτε να ρυθμίσετε τον Ribbon Controller ώστε να ελέγχει διαφορετικές λειτουργίες στις συνδεδεμένες εξωτερικές MIDI συσκευές από τις λειτουργίες που ανατίθενται στον Song Mixing/Pattern Mixing για αυτό το όργανο. Μπορείτε επίσης να καθορίσετε αν η Ribbon Controller τιμή θα επιστρέφει στο κέντρο ή θα παραμένει στο σημείο όπου αφήνετε το δάχτυλό σας. Και οι δύο αυτές ρυθμίσεις μπορούν να γίνουν στον Song/Pattern Mixing τρόπο ([SONG] ή [PATTERN]→Song ή Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTL ASN).
- Για πληροφορίες σχετικά με την χρήση των Control Sliders στον Song/Pattern τρόπο, δείτε στην σελίδα 150.

Δείκτης Edit

Ρυθμίζοντας τα κουμπιά στον Song ή Pattern τρόπο αλλάζουν άμεσα οι Song/Pattern Mixing παράμετροι. Όταν αλλάξει οποιαδήποτε από τις Song Mixing/Pattern Mixing παραμέτρους, εμφανίζεται ο δείκτης [E] (Edit) στην επάνω αριστερή μεριά της οθόνης. Αυτό δείχνει ότι το τρέχον Song Mixing/Pattern Mixing έχει τροποποιηθεί αλλά δεν έχει ακόμη αποθηκευθεί. Αν είστε ικανοποιημένοι με τις ρυθμίσεις που κάνατε και τον ήχο που προκύπτει, μπορείτε να αποθηκεύσετε τις αλλαγές σαν ένα Song Mixing/Pattern Mixing στον Song Mixing/Pattern Mixing τρόπο (σελίδα 152).

- Ο δείκτης [E] (Edit) εμφανίζεται επίσης στις ακόλουθες περιπτώσεις – ακόμη και αν δεν διορθωθούν οι Mixing παράμετροι.
 - Αναπαραγωγή δεδομένων κομματιού (είτε σε αυτό το όργανο είτε από ένα συνδεδεμένο MIDI sequencer) που αλλάζει τις ρυθμίσεις, όπως τα Voices
 - Κλήση του Mixing Template

ΠΡΟΣΟΧΗ : Αν επιλέξετε άλλο Song/Pattern κατά την διάρκεια της διόρθωσης, ο δείκτης [E] (Edit) θα εξαφανιστεί και όλες οι διορθώσεις σας θα χαθούν. Μια καλή ιδέα είναι να αποθηκεύσετε τα διορθωμένα Song Mixing/Pattern Mixing δεδομένα στον Song Mixing/Pattern Mixing Store τρόπο (σελίδα 152). Ακόμη και αν χάσετε τα διορθωμένα Song Mixing/Pattern Mixing δεδομένα, μπορείτε να τα επαναφέρετε χρησιμοποιώντας την Edit Recall λειτουργία (σελίδα 150).

Χρήση της Arpeggio λειτουργίας

Όπως στον Voice/Performance τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Arpeggio αναπαραγωγή στον Song/Pattern τρόπο.

1 Βάλτε την ArpSwitch παράμετρο για το τρέχον μέρος στο “on” ([SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] VOICE→[SF2] MODE).

Αυτή η παράμετρος μπορεί να ρυθμιστεί στο “on” για περισσότερα από ένα Part, αλλά μόνο αν τα Parts έχουν τις ίδιες ρυθμίσεις MIDI καναλιού λήψης.

2 Επιλέξτε έναν Arpeggio τύπο ([SONG] ή [PATTERN]→ [MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF1] TYPE).

3 Με αναμμένο το [ARPEGGIO ON/OFF] λαμπάκι, πατήστε οποιαδήποτε νότα στο κλαβιέ για να

ενεργοποιήσετε την Arpeggio αναπαραγωγή.

- Όπως και στον Voice και Performance τρόπο, ο Song και Pattern τρόπος σας επιτρέπουν να καταχωρήσετε τον Arpeggio τύπο που θέλετε στα κουμπιά [SF1]-[SF5].
- Οι Arpeggio παράμετροι (όπως Type, κ.λ.π.) περιλαμβάνονται στα Song/Pattern δεδομένα.

Χρήση του ήχου ηχητικής εισόδου

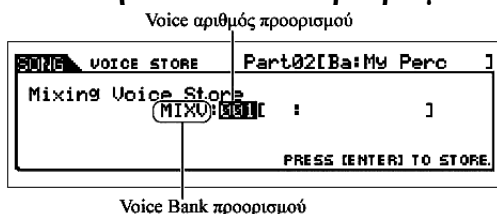
Όπως στον Performance τρόπο, η ηχητική είσοδος μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν ηχητικό Part στις Mixing ρυθμίσεις στον Song/Pattern τρόπο. Οι σχετικές παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν με την ακόλουθη διαδικασία : [SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F5] AUDIO IN.

Δημιουργία Mixing Voices αποκλειστικά για Songs/Patterns

Αν αναθέσετε User Voices στο Song ή το Pattern σας και μετά τα διορθώσετε (στον Voice Edit τρόπο), τα Voice μπορεί να ακούγονται διαφορετικά από ότι αναμενόταν. Αυτή η εύχρηστη λειτουργία σας επιτρέπει να δημιουργήσετε Mixing Voices ειδικά για τα κομμάτια και τα μοτίβα σας – εξασφαλίζοντας ότι τα Voices θα παιχτούν ακριβώς όπως διορθώθηκαν για το Song/Pattern.

- Μόνο τα Normal Voices μπορούν να δημιουργηθούν/διορθωθούν σαν Mixing Voices.
- 1 Πατήστε το κουμπί [SONG]/[PATTERN] για να μπειτε στον Song/Pattern τρόπο και μετά επιλέξτε το Song/Pattern του οποίου θέλετε να διορθώσετε τις Mixing ρυθμίσεις.**
Δείτε στις σελίδες 54-55 για το πώς θα επιλέξετε ένα Song ή Pattern.
 - 2 Πατήστε το κουμπί [MIXING] (το λαμπάκι ανάβει) για να μπειτε στον Song Mixing/pattern Mixing τρόπο και μετά επιλέξτε το Part που περιέχει το Voice που θέλετε.**
 - 3 Πατήστε το κουμπί [F5] VCE ED (Voice Edit) για να μπειτε στον Mixing Voice Edit τρόπο.**
 - Μπορείτε να μπειτε στον Mixing Voice Edit τρόπο μόνο όταν ένα Normal Voice ανατίθεται στο τρέχον Part.
 - 4 Καλέστε την Common Edit ή την Element Edit οθόνη.**
Αυτές οι οθόνες είναι ίδιες όπως στον Voice τρόπο. Δείτε στην σελίδα 82.
 - 5 Επιλέξτε το menu που θέλετε για διόρθωση πατώντας τα [F1]-[F6] και [SF1]-[SF5] κουμπιά και μετά διορθώστε τις παραμέτρους.**
Οι πραγματικές παράμετροι και οι διαδικασίες για την διόρθωσή τους είναι ίδια όπως στον Voice Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 83.
 - 6 Επαναλάβετε τα βήματα #4 και 5, αν χρειάζεται.**
 - 7 Ονομάστε το διορθωμένο Mixing Voice.**
Εισάγετε ένα όνομα στην [COMMON]→[F1] GENERAL→[SF1] NAME οθόνη.
Για λεπτομερείς οδηγίες για την ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52 στην βασική διαδικασία.
 - 8 Αποθηκεύστε το διορθωμένο Mixing Voice στην εσωτερική User μνήμη.**
 - 1 Πατήστε το κουμπί [STORE] για να μπειτε στον Mixing Voice Store τρόπο.**

2 Βάλτε την Voice Bank προορισμού στο “MIXV” και επιλέξτε τον Voice αριθμό προορισμού.



3 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Store διαδικασία.

- Μπορείτε να αποθηκεύσετε το Voice που διορθώθηκε στον Mixing Voice Edit τρόπο σαν User Normal Voice βάζοντας το Voice Bank στο “USER1” ή το “USER2”.

9 Αποθηκεύστε το διορθωμένο Song Mixing/Pattern Mixing στην εσωτερική User μνήμη.

Πατήστε μερικές φορές το κουμπί [EXIT] για να επιστρέψετε στον Song Mixing/pattern Mixing τρόπο, πατήστε το κουμπί [STORE] για να μπείτε στον Song Mixing Store/Pattern Mixing Store τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Store διαδικασία (σελίδα 152).

10 Σώστε τα Song/Pattern δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Τα Mixing Voices ανατίθενται στα Parts του Song/Pattern και αποθηκεύονται στην εσωτερική DRAM. Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στην DRAM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία, θα πρέπει να σώζετε πάντα τα δεδομένα που μένουν στην DRAM σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

Δημιουργία ενός Pattern

Όταν δημιουργείτε ένα Song, ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες είναι ο ρυθμός. Αυτό είναι σχεδόν πάντα το πρώτο πράγμα με το οποίο θα ξεκινήσετε, και παρέχει μια βάση για την υπόλοιπη μουσική. Ο Pattern τρόπος σας δίνει τα εργαλεία για να δημιουργήσετε ρυθμικά μοτίβα για την συνοδεία του Song. Εδώ, συνοπτικά, υπάρχουν τα βασικά βήματα στην χρήση των Patterns για την δημιουργία ενός Song :

- 1) Στον Pattern τρόπο, δημιουργήστε και συνδέστε μαζί τις φράσεις που θα χρησιμοποιηθούν για την συνοδεία και το Song.
- 2) Μετατρέψτε τα Pattern δεδομένα σε ένα Song.
- 3) Στον Song τρόπο, ηχογραφήστε μια μελωδία σε ξεχωριστό track του Song.

Εδώ θα εξηγήσουμε με λεπτομέρεια αυτά τα πρώτα βήματα.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Τα δημιουργημένα pattern δεδομένα (φράση) παραμένουν προσωρινά στην DRAM (σελίδα 217). Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στην DRAM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία, θα πρέπει πάντα να αποθηκεύετε οποιαδήποτε δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

Δημιουργία μιας φράσης με ηχογράφηση ενός ρυθμικού μοτίβου σε ένα track

Παρακάτω θα μάθετε διάφορες μεθόδους δημιουργίας Pattern δεδομένων (ονομάζονται και «φράσεις» - το υλικό για ένα Pattern) σε ένα track. Εξηγούνται οι παρακάτω πέντε μέθοδοι :

- Δειγματοληψία μιας ρυθμικής λούπας (ηχητικά δεδομένα) σε ένα Pattern track
- Φόρτωμα ενός WAV/AIFF αρχείου σε ένα Pattern track
- Ηχογράφιση του παιξίματός σας στο κλαβιέ σε ένα Pattern track
- Ηχογράφιση ενός ρυθμικού μοτίβου που δημιουργείται από Arpeggio αναπαραγωγή σε ένα Pattern track
- Ανάθεση μιας ήδη προγραμματισμένης φράσης σε ένα Pattern track

Οι δύο πρώτες μέθοδοι περιλαμβάνουν την χρήση ηχητικών δεδομένων (που δημιουργούνται μέσω Sampling ή με την εισαγωγή από άλλη συσκευή) και MIDI δεδομένων. Να θυμάστε ότι για να χρησιμοποιήσετε ηχητικά δεδομένα, θα πρέπει να εγκατασταθούν DIMM modules (σελίδα 341). Οι άλλες τρεις χρησιμοποιούν μόνο MIDI δεδομένα.

■ Δειγματοληψία μιας ρυθμικής λούπας (ηχητικά δεδομένα) σε ένα Pattern track

Με αυτήν την μέθοδο, μπορείτε να ηχογραφήσετε drum λούπες από CDs στο MOTIF ES χρησιμοποιώντας την Sampling λειτουργία και μετά να κόψετε το δείγμα σε ξεχωριστά στοιχεία και να αναθέσετε τα κομμάτια σε διαφορετικά πλήκτρα. Αυτή η πανίσχυρη λειτουργία σας επιτρέπει να προσαρμόσετε τον ρυθμό πρακτικά σε οποιοδήποτε tempo χωρίς να τραβήξετε ή συμπιέσετε τον ήχο, αφού κάθε «χτύπημα» γίνεται μια ξεχωριστή MIDI νότα.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ : Για να χρησιμοποιήσετε την Sampling λειτουργία, πρέπει να εγκατασταθούν στο όργανο DIMM modules. Για λεπτομέρειες στην εγκατάσταση των DIMMs, δείτε στην σελίδα 341.

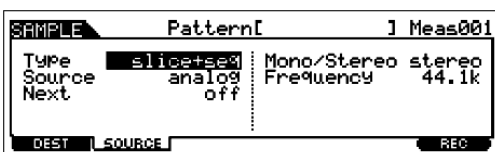
1 Συνδέστε μια ηχητική συσκευή (CD player, κ.λ.π.) στο όργανο.

Ακολουθήστε τα βήματα #1-3 στις σελίδες 74-75, αντικαθιστώντας τις παρακάτω οδηγίες για τα βήματα #4 και 8. Στο βήμα #4, πατήστε το κουμπί [PATTERN] για να μπειτε στον Pattern τρόπο και μετά επιλέξτε τον pattern αριθμό και τμήμα που θα δημιουργηθεί. Στο βήμα #8, ρυθμίστε τις σχετικές παραμέτρους στην [PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F5] AUDIO οθόνη.

2 Πατήστε το κουμπί [INTEGRATED SAMPLING] στον Pattern Play τρόπο για να μπειτε στον Sampling τρόπο.

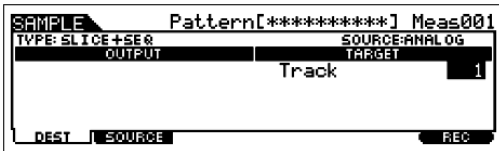
3 Πατήστε το κουμπί [F2] SOURCE για να καλέσετε την οθόνη για την ρύθμιση της πηγής δειγματοληψίας και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως φαίνεται παρακάτω.

Type :	slice+seq
Source :	A/D
Next :	off
Mono/Stereo :	stereo
Frequency :	44.1k



Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε παράμετρο, δείτε στην σελίδα 297.

4 Πατήστε το κουμπί [F1] DEST για να καλέσετε την οθόνη για την ρύθμιση του προορισμού δειγματοληψίας και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως περιγράφεται παρακάτω.



Track Αυτή η παράμετρος καθορίζει το Pattern track στο οποίο ανατίθεται το Sample Voice.

- 5 Πατήστε το κουμπί [F6] REC για να καλέσετε την Sampling Record οθόνη (Sampling Standby κατάσταση) και μετά βάλτε το TrggMode στο “level” και ορίστε μια κατάλληλη Trigger Level τιμή.

Ανατρέξτε στο βήμα #5 στην σελίδα 109.

- 6 Πατήστε πάλι το κουμπί [F6] REC για να ενεργοποιήσετε το Sampling Trigger Waiting.



Κάνοντάς το η ηχογράφηση δείγματος μπαίνει σε κατάσταση αναμονής, περιμένοντας για ένα σήμα εισόδου που υπερβαίνει την Trigger στάθμη.

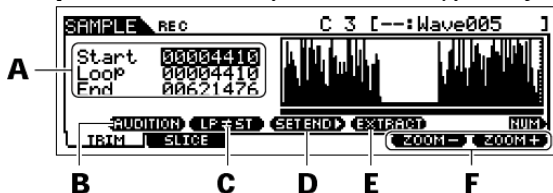
- 7 Ξεκινήστε την ηχητική συσκευή (CD player, κ.λ.π.).

Η δειγματοληψία ξεκινάει πραγματικά αμέσως μόλις ληφθεί ένα σήμα εισόδου που υπερβαίνει την trigger στάθμη.

- 8 Πατήστε το [F6] STOP για να σταματήσει η δειγματοληψία.

Πατήστε το κουμπί [F6] STOP στο σημείο που θέλετε να σταματήσει η ηχογράφηση του δείγματος και καλείται αυτόματα η Slice οθόνη. Μετά το σταμάτημα της ηχογράφησης, σταματήστε την αναπαραγωγή στην συνδεδεμένη ηχητική συσκευή.

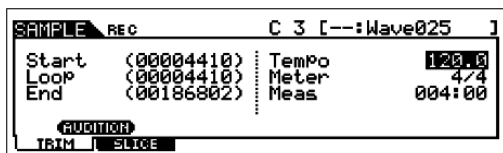
- 9 Διορθώστε τα δεδομένα του δείγματος στην [F1] TRIM οθόνη.



A	Αυτές οι παράμετροι καθορίζουν το τμήμα του δείγματος που θα χρησιμοποιηθεί.
B	Πατήστε το κουμπί [SF1] AUDITION για να ακούσετε το ηχογραφημένο δείγμα σύμφωνα με τις ρυθμίσεις σε αυτήν την οθόνη.
C	Ότι η menu ένδειξη εδώ είναι “LP=ST”, το Start (αρχικό σημείο) και το Loop (σημείο λούπας) θα διαμορφωθούν στην ίδια διεύθυνση, που σημαίνει ότι και τα δύο θα αλλάζουν ταυτόχρονα, ακόμη και αν αλλάξει ένα από αυτά. Πατώντας το κουμπί [SF2] σε αυτήν την κατάσταση, αλλάζει το menu από “LP=ST” σε “LP≠ST”. όταν η menu ένδειξη εδώ είναι “LP≠ST”, το Start (αρχικό σημείο) και το Loop (σημείο λούπας) μπορούν να αλλάξουν ανεξάρτητα. Όταν σε αυτήν την συνθήκη πατηθεί το κουμπί [SF2], η τιμή διεύθυνσης του Start θα αντιγραφεί σε εκείνη του Loop, με αποτέλεσμα και οι δύο να διαμορφώνονται στην ίδια τιμή διεύθυνσης. Η menu ένδειξη αλλάζει επίσης από “LP≠ST” σε “LP=ST”.
D	Δείτε παρακάτω.
E	Πατήστε το κουμπί [SF4] EXTRACT για να σβήσετε όλα τα δεδομένα δείγματος που δεν χρειάζεστε (που βρίσκονται πριν από το σημείο Start και μετά το σημείο End).
F	Πατήστε τα κουμπιά [F5] και [F6] για zoom in και out στην οθόνη της κυματομορφής.

- 1 Πατήστε το κουμπί [SF1] AUDITION για να ακούσετε το ηχογραφημένο δείγμα.
- 2 Ορίστε τα σημεία αρχής και τέλους για να καθορίσετε το πραγματικό τμήμα του δείγματος που θα χρησιμοποιηθεί.

Η παράμετρος “Start” καθορίζει την πραγματική αρχή του δείγματος (επιτρέποντάς σας να κόψετε τον ήχο που δεν χρειάζεστε στην αρχή) ενώ η “End” παράμετρος καθορίζει το τέλος του δείγματος (επιτρέποντάς σας να κόψετε τον ήχο που δεν χρειάζεστε στο τέλος).



Πατώντας το [SF3] SET END καλείται η διπλανή οθόνη για να γίνουν ρυθμικά ακριβείς οι διορθώσεις του End σημείου.

Πολλά sample/loop CDs που διατίθενται στην αγορά περιλαμβάνουν πληροφορίες για το tempo και το μέτρο σε συγκεκριμένες λούπες. Χρησιμοποιήστε αυτές τις πληροφορίες για να κάνετε τις ρυθμίσεις εδώ και να εξασφαλίσετε την σωστή αναπαραγωγή.

Μετά την ρύθμιση των παραμέτρων (επάνω δεξιά), πατήστε το κουμπί [ENTER] για να καθοριστεί αυτόματα το σωστό End σημείο. Ακούστε το διορθωμένο δείγμα πατώντας το κουμπί [SF1] AUDITION. Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα, πατήστε το κουμπί [F6] OK. αν δεν είστε και θέλετε να συνεχίσετε την διόρθωση, πατήστε [F5] CANCEL.

- 3 Αφού κόψετε το δείγμα, μπορεί να θέλετε να σβήσετε τα τμήματα του ήχου που δεν χρησιμοποιούνται (πριν και μετά τα Start/End σημεία) για να ελευθερώσετε χώρο μνήμης. Πατήστε το κουμπί [SF4] EXTRACT για να σβήσετε αυτά τα δεδομένα.
 - 4 Πατήστε το κουμπί [F2] για να καλέσετε την Slice οθόνη.
- 10 Εκτελέστε την Slice διαδικασία στην [F2] SLICE οθόνη.

- 1 Ρυθμίστε τις παρακάτω παραμέτρους.

Measure	Καθορίζει τον αριθμό των μέτρων του δείγματος.
Meter	Καθορίζει το ρυθμικό μέτρο του δείγματος.

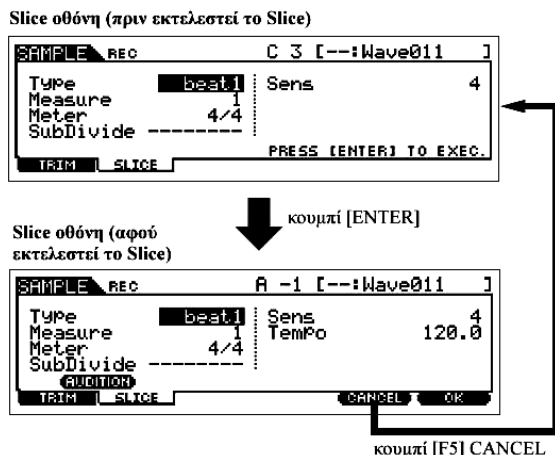
Ορίστε άλλες παραμέτρους αν χρειάζεται, αναφερόμενοι στην σελίδα 300.

- 2 Πατήστε το κουμπί [ENTER] (η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας) και μετά πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε το Slice.
- 3 Επικυρώστε το αποτέλεσμα της διαδικασίας.

Παίξτε τα πλήκτρα που έχουν ανατεθεί στην σειρά (C3, C#3, D3, κ.λ.π.) για να ακούσετε τα ανεξάρτητα κομμάτια του δείγματος.

Για να ακούσετε πως θα ηχεί το μοτίβο που προκύπτει όταν παίζεται από MIDI sequence δεδομένα, πατήστε το κουμπί [SF1] AUDITION κουμπί.

- 4 Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα της Slice διαδικασίας, πατήστε το κουμπί [F6] OK.



Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα και θέλετε να συνεχίσετε την διόρθωση, πατήστε το κουμπί [F5] CANCEL και επιχειρήστε πάλι την διαδικασία από το παραπάνω βήμα #10-1.

- 11 Επιστρέψτε στον Pattern Play τρόπο πατώντας το [PATTERN] ή το [EXIT] κουμπί.
- 12 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να παίξετε το δημιουργημένο Pattern.
- 13 Σώστε τα δημιουργημένα Pattern δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

■ Φόρτωμα ενός WAV/AIFF αρχείου σε ένα Pattern track

Τα ηχητικά δεδομένα που δημιουργείτε και αποθηκεύετε στα κοινά WAV ή AIFF ηχητικά φορμάτ υπολογιστή μπορούν να φορτωθούν στο όργανο και να χρησιμοποιηθούν με την Slice λειτουργία για να χωριστεί το δείγμα και να ανατεθούν τα κομμάτια σε διαφορετικές MIDI νότες – επιτρέποντάς σας να ταιριάξετε τον ρυθμό πρακτικά σε οποιοδήποτε tempo. Ρυθμίστε το μέσο που περιέχει τα WAV/AIFF ηχητικά αρχεία που θέλετε (π.χ. εισάγετε την SmartMedia κάρτα στην CARD υποδοχή ή συνδέστε μια USB συσκευή αποθήκευσης) και μετά ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ : Για να χρησιμοποιηθεί η Sampling λειτουργία, πρέπει να εγκατασταθούν στο όργανο DIMM modules. Για λεπτομέρειες σχετικά με την εγκατάσταση των DIMMs, δείτε στην σελίδα 341. Σε συνάρτηση με το μέγεθος των ηχητικών δεδομένων (δείγμα) μέσω της Sampling λειτουργίας, μπορεί να μην είναι δυνατόν να σώσετε όλα τα δεδομένα που θέλετε σε μια SmartMedia κάρτα (μέγιστη χωρητικότητα : 128MB). Για αυτόν τον λόγο, συνιστούμε να χρησιμοποιείτε USB συσκευή αποθήκευσης με μεγάλη χωρητικότητα για τα Sampling δεδομένα.

- 1 Στον Pattern τρόπο, επιλέξτε το Pattern και το Section που θα δημιουργηθεί, πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις «Βασικές ρυθμίσεις για την χρήση της SmartMedia ή μιας USB συσκευής αποθήκευσης» στην σελίδα 24.

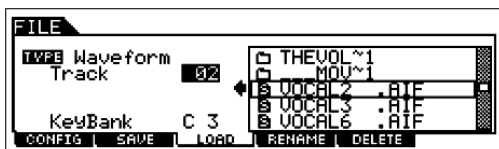
- 2 Πατήστε το κουμπί [F3] LOAD για να καλέσετε την Load οθόνη.
- 3 Επιλέξτε έναν τύπο αρχείου που θα φορτωθεί.

Βάλτε το Type στο “Waveform”. Αυτή η ρύθμιση σας επιτρέπει να επιλέξετε και να φορτώσετε μια συγκεκριμένη Waveform από ένα αρχείο (επέκταση : W7W) που σώθηκε σαν “AllWaveform” ή φορτώστε ένα WAV/AIFF αρχείο σαν Waveform.

- 4 Επιλέξτε το αρχείο που θα φορτωθεί και καθορίστε τον προορισμό.

Όταν μετακινείτε τον κέρσορα σε ένα WAV αρχείο (επέκταση : WAV) ή AIFF (επέκταση : AIF), η παράμετρος προορισμού εμφανίζεται αυτόματα στην οθόνη.

Track	Καθορίζει τον αριθμό Track προορισμού του pattern.
KeyBank	Καθορίζει το πλήκτρο στο οποίο ανατίθεται το δείγμα που φορτώνεται. Αμέσως μετά το φόρτωμα, μπορείτε να ακούσετε τον ήχο του φορτωμένου αρχείου πατώντας το πλήκτρο που ορίζεται εδώ.



ΠΡΟΣΟΧΗ : Φορτώνοντας δεδομένα σε αυτό το synthesizer σβήνονται και αντικαθιστώνται αυτόματα οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στην User μνήμη. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε τα σημαντικά δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν εκτελέσετε οποιοσδήποτε Load διαδικασίες.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί η Load διαδικασία.

Μετά το φόρτωμα των δεδομένων, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η λειτουργία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ενώ σώζονται τα δεδομένα, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις ακόλουθες προφυλάξεις : ποτέ μην βγάζετε το μέσο από την συσκευή (SmartMedia ή USB συσκευή), ποτέ μην αποσυνδέετε τις συσκευές και ποτέ μην κλείνετε την τροφοδοσία του MOTIF ES ή τις σχετικές συσκευές.

6 Πατήστε το πλήκτρο που ορίστηκε στο βήμα #4 για Key Bank για να επιβεβαιώσετε τον ήχο του φορτωμένου αρχείου.

7 Πατήστε το κουμπί [INTEGRATED SAMPLING] και μετά το κουμπί [JOB] για να μπειτε στον Sampling Job τρόπο.

8 Καλέστε την Slice Job οθόνη.

Πατήστε το κουμπί [F1] KEYBANK, μετακινήστε τον κέρσορα στο “12: Slice” και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER].

9 Εκτελέστε το Slice Job.

1 Ρυθμίστε τις παραμέτρους που φαίνονται παρακάτω.

Measure	Καθορίζει τον αριθμό των μέτρων του δείγματος.
Meter	Καθορίζει το ρυθμικό μέτρο του δείγματος.
LowestKey	Καθορίζει το χαμηλότερο πλήκτρο (πρώτη MIDI νότα) από το οποίο θα ανατίθενται στην σειρά το κομμάτια του δείγματος.

Ρυθμίστε άλλες παραμέτρους, αν χρειάζεται, αναφερόμενοι στην σελίδα 305.

2 Πατήστε το κουμπί [ENTER] (η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας) και μετά πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελεστεί το Slice.

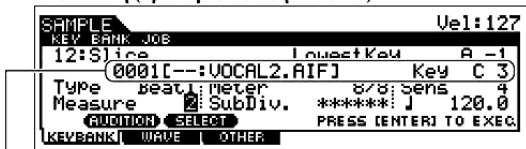
3 Επικυρώστε το αποτέλεσμα της διαδικασίας.

Παίξτε τα αναθέσιμα κουμπιά στην σειρά (από εκείνο που ορίζεται στο βήμα #9-1 παραπάνω) για να ακούσετε τα ανεξάρτητα κομμάτια του δείγματος.

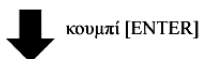
Για να ακούσετε το μοτίβο που προκύπτει όταν παίζεται από MIDI sequence δεδομένα, πατήστε το κουμπί [SF1] AUDITION.

4 Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα της Slice διαδικασίας, πατήστε το [F6] OK

Slice οθόνη (πριν την εκτέλεση του Slice)



Δείχνει τα Waveform και Key Bank που περιέχονται στο δείγμα στο οποίο εφαρμόζεται το Job. Σε αυτή την περίπτωση, δεν θα θελήσετε να αλλάξετε αυτές τις ρυθμίσεις αφού αυτές ορίστηκαν όταν φορτώθηκαν τα δεδομένα.



Slice οθόνη (μετά την εκτέλεση του Slice)



κουμπι [F5] CANCEL

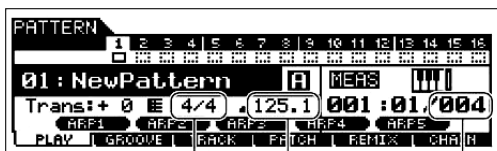
κουμπι.

Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα και θέλετε να συνεχίσετε την διόρθωση, πατήστε το κουμπι [F5] CANCEL και επιχειρήστε πάλι την διαδικασία από το παραπάνω βήμα #9-1.

- 10 Επιστρέψτε στον Pattern Play τρόπο πατώντας το [PATTERN] ή το [EXIT] κουμπι.
- 11 Πατήστε το κουμπι [F] (Play) για να παίζετε το δημιουργημένο Pattern.
- 12 Σώστε τα δημιουργημένα Pattern δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153).

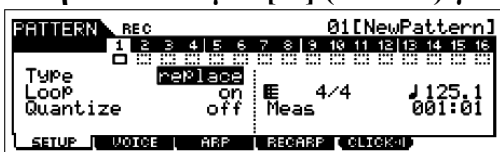
■ Ηχογράφιση του παιχνιδιός σας στο κλαβιέ σε ένα Pattern track

- 1 Στον Pattern Play τρόπο, επιλέξτε ένα Pattern και Section που θα δημιουργηθεί.
- 2 Ρυθμίστε τις Mixing παραμέτρους (συμπεριλαμβανομένων των Voice ρυθμίσεων) ακολουθώντας τις οδηγίες στις σελίδες 148 – 149.
- 3 Ρυθμίστε την αξία μέτρου, το tempo και το μήκος του μοτίβου.



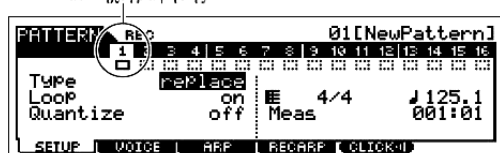
Αξία μέτρου Tempo Μήκος του pattern

4 Πατήστε το κουμπι [●] (Record) για να μπειτε στον Pattern Record τρόπο.



5 Πατήστε το κουμπι [TRACK SELECT] (ανάβει το λαμπάκι) και μετά επιλέξτε το track που θέλετε με τα αριθμητικά κουμπια [1]-[16].

Track ηχογράφησης

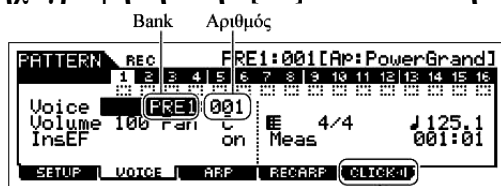


6 Επιλέξτε τις σχετικές με την ηχογράφιση παραμέτρους στην [F1] SETUP οθόνη.

Βάλτε το Type στο “overdub” και μετά βάλτε Loop στο “on”. Αυτές οι ρυθμίσεις σας επιτρέπουν να επαναλάβετε το μοτίβο ηχογράφησης σε μια «λούπα» και να ηχογραφήσετε πρόσθετες νότες χωρίς να σβήσετε ήδη ηχογραφημένα δεδομένα.

Ρυθμίστε τις άλλες παραμέτρους, αν χρειάζεται. Για λεπτομέρειες κοιτάξτε στην σελίδα 286.

7 Ρυθμίστε τις σχετικές με το Voice παραμέτρους που θέλετε να χρησιμοποιήσετε κατά την ηχογράφηση στην [F2] Voice οθόνη.



Αυτό σας επιτρέπει να ανοίγετε/κλείνετε τον μετρονόμο για ηχογράφηση. (Πατήστε το κουμπί [F5]).

Καλέστε την οθόνη για ρύθμιση ενός Voice με το πάτημα του κουμπιού [F2] VOICE. Δεν θα χρειαστεί να κάνετε ρυθμίσεις σε αυτήν την οθόνη αν ήδη έχετε ολοκληρώσει τις Voice/Mixing ρυθμίσεις στο παραπάνω βήμα #2.

8 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η ηχογράφηση.

9 Πατήστε το κουμπί [■] (Stop) για να σταματήσει η ηχογράφηση.

Αυτή η διαδικασία βγάζει από τον Pattern record τρόπο στον Pattern Play τρόπο.

10 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ακούσετε την πρόσφατα ηχογραφημένη φράση.

11 Ηχογραφήστε διαφορετικές φράσεις στα άλλα tracks επαναλαμβάνοντας τα βήματα #4-10.

12 Σώστε τα δημιουργημένα Pattern δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

■ Ηχογράφηση ενός ρυθμικού μοτίβου που δημιουργείται από Arpeggio αναπαραγωγή σε ένα Pattern track

Η Arpeggio λειτουργία είναι μια πραγματικά αστείρευτη πηγή δημιουργικότητας, που σας δίνει τεράστια ποικιλία ρυθμικών μοτίβων, riffs και φράσεων – μοτίβα που αλλάζουν σε συνάρτηση με τις νότες που παίζετε. Αφού δημιουργήσετε μερικά μοτίβα που σας αρέσουν και θέλετε να τα χρησιμοποιήσετε, μπορείτε να τα ηχογραφήσετε σε ένα Pattern track.

1 Στον Pattern τρόπο, επιλέξτε το Pattern και Section που θα δημιουργηθεί.

2 Ρυθμίστε τις Mixing παραμέτρους (συμπεριλαμβανομένων των Voice ρυθμίσεων) ακολουθώντας τις οδηγίες στις σελίδες 148 – 149.

Μπορείτε να κάνετε αλλαγές στις Voice ρυθμίσεις μετά την εισαγωγή στον Record τρόπο (στο παρακάτω βήμα #5). Ωστόσο, αν θέλετε να κάνετε λεπτομερείς ρυθμίσεις στις Mixing παραμέτρους, θα πρέπει να το κάνετε πριν ενεργοποιηθεί η ηχογράφηση.

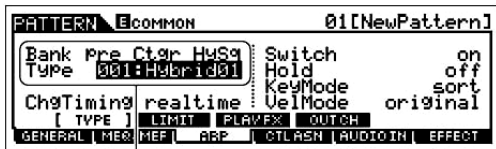
3 Παίξτε με τις Arpeggio λειτουργίες και βρείτε ένα ρυθμικό μοτίβο/φράση που σας αρέσει.

1 Μπείτε στον Mixing Edit τρόπο ([MIXING]→[EDIT]), επιλέξτε το Part που θέλετε (track που θα ηχογραφηθεί) και μετά πατήστε το κουμπί [F1] VOICE και μετά το κουμπί [SF2] MODE.

2 Βάλτε την ArpSwitch (Arpeggio Switch) παράμετρο στο “on”.

3 Καλέστε την οθόνη επιλογής Arpeggio Type ([COMMON]→[F3] ARP→[SF1] TYPE).

4 Επιλέξτε τον Arpeggio τύπο που θέλετε στην [SF1] TYPE οθόνη και μετά πατήστε το κουμπί [ARPEGGIO ON/OFF] (το λαμπάκι ανάβει).



Επιλέξτε Arpeggio Type και Bank

Δοκιμάστε διάφορους Arpeggio τύπους και επίσης ρυθμίστε διάφορες παραμέτρους στις [SF1]-[SF4] οθόνες. Όταν βρείτε έναν ρυθμό ή μια φράση που σας αρέσει και θέλετε να το χρησιμοποιήσετε, πηγαίνατε στο βήμα #4.

4 Πηγαίνατε στον Pattern Play τρόπο και εισάγετε την αξία μέτρου, το tempo και το μήκος του τρέχοντος μοτίβου.

5 Πατήστε το κουμπί [●] (Record) για να μπειτε στον Pattern Record τρόπο.

6 Επιλέξτε το track που θέλετε για ηχογράφιση ([1]-[16]).

Για λεπτομέρειες σχετικά με το πώς επιλέγεται ένα track, δείτε στην σελίδα 57.

7 Ορίζει τις παραμέτρους της ηχογράφησης στην [F1] SETUP οθόνη.

Βάλτε το Type στο “replace” και το Loop στο “off”.

Ρυθμίστε άλλες παραμέτρους, αν χρειάζεται. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 286.

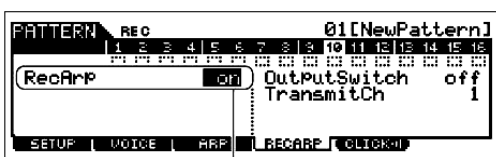
8 Ρυθμίστε τις παραμέτρους του Voice που θέλετε να χρησιμοποιήσετε κατά την ηχογράφιση στην [F2] VOICE οθόνη.

Καλέστε την οθόνη για ρύθμιση ενός Voice πατώντας το κουμπί [F2] VOICE. Δεν θα χρειαστεί να κάνετε ρυθμίσεις σε αυτήν την οθόνη αν έχετε ήδη ολοκληρώσει τις Voice/Mixing ρυθμίσεις στο παραπάνω βήμα #2.

9 Ρυθμίστε τις παραμέτρους που είναι σχετικές με ένα Arpeggio που θέλετε να χρησιμοποιήσετε κατά την ηχογράφιση στην [F3] ARP οθόνη.

Καλέστε την οθόνη για ρύθμιση ενός Voice πατώντας το κουμπί [F3] ARP. Δεν θα χρειαστεί να κάνετε ρυθμίσεις σε αυτήν την οθόνη αν έχετε ήδη ολοκληρώσει τις Arpeggio ρυθμίσεις στον Mixing Edit τρόπο, στο παραπάνω βήμα #3.

10 Βάλτε την RecArp παράμετρο στο “on” στην [F4] RECARP οθόνη.



Όταν αυτό τεθεί στο “on”, η αναπαραγωγή των Arpeggio δεδομένων ηχογραφείται σε ένα track σαν MIDI sequence δεδομένα.

11 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η ηχογράφιση.

Κατά την διάρκεια της ηχογράφησης, παίζτε την νότα ή τις νότες που απαιτούνται για να ενεργοποιηθεί το Arpeggio που βρήκατε στο βήμα #3.

Η πραγματική ηχογράφιση ξεκινάει ένα μέτρο μετά το πάτημα του κουμπιού Play (▶).

Η ηχογράφιση σταματάει αυτόματα όταν η Pattern αναπαραγωγή φτάσει στο τέλος, αφού το Loop έχει τεθεί στο “off”.

12 Κλείστε τον [ARPEGGIO ON/OFF] δείκτη και πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ακούσετε την πρόσφατα ηχογραφημένη φράση.

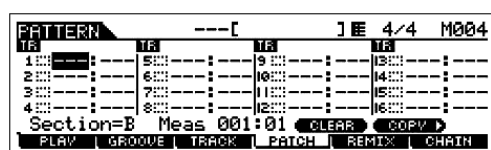
13 Σώστε τα δημιουργημένα Pattern δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης

(σελίδα 153) πριν κλείσει η τροφοδοσία.

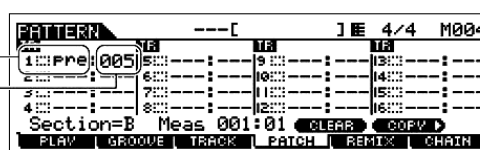
■ Ανάθεση μιας ήδη προγραμματισμένης φράσης σε ένα Pattern track

Ο Pattern τρόπος έχει επίσης μια πολλαπλών χρήσεων Patch λειτουργία που σας επιτρέπει να αναθέσετε ήδη προγραμματισμένες ρυθμικές φράσεις ενός track σε κάθε track. Χρησιμοποιήστε τις ειδικές έτοιμες Phrases που υπάρχουν ήδη στην εσωτερική μνήμη, ή δημιουργήστε τις δικές σας User Phrases – ηχογραφώντας ή φορτώνοντας Pattern δεδομένα από το CD-ROM (Sound Library για MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8). Χρησιμοποιήστε την Assigning Phrases λειτουργία για να συναρμολογήσετε τα δικά σας Patterns, με μέχρι 16 tracks.

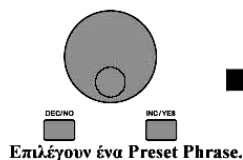
- 1 Στον Pattern Play τρόπο, επιλέξτε το Pattern και το Section που θα δημιουργηθεί.
- 2 Πατήστε το κουμπί [F4] PATCH για να καλέσετε την Patch οθόνη.
- 3 Επιλέξτε το track που θέλετε και αναθέστε μια Phrase στο επιλεγμένο track.



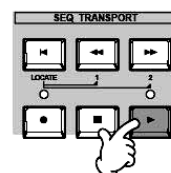
Δείχνει την κατηγορία των έτοιμων Phrases.
Δείχνει τον Phrase αριθμό.



Επιλέγουν ένα track.



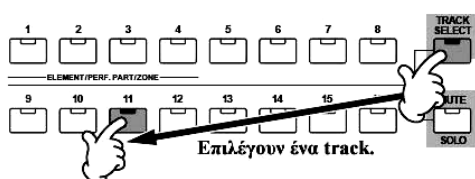
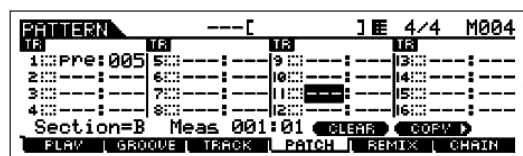
Επιλέγουν ένα Preset Phrase.



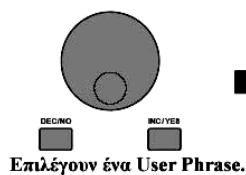
Παίξτε το Pattern για να επιβεβαιώσετε την Phrase που έχει ανατεθεί.

- 4 Επιλέξτε άλλο track και αναθέστε σε αυτό μια User Phrase.

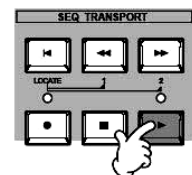
Το όργανο παρέχει συνολικά χωρητικότητα για 256 User Phrases. Να θυμάστε ότι αυτά είναι αρχικά άδεια και δεν έχουν δεδομένα., εκτός και αν ηχογραφήσετε ή φορτώσετε δεδομένα σε αυτά.



Επιλέγουν ένα track.



Επιλέγουν ένα User Phrase.



Παίξτε το Pattern για να επιβεβαιώσετε την Phrase που έχει ανατεθεί.

- 5 Επιλέξτε διαφορετικό track και αντιγράψτε την User Phrase από το άλλο pattern στο track του επιλεγμένου Pattern.

Τα User Phrases που μπορούν να ανατεθούν με την Patch λειτουργία περιορίζονται σε εκείνα που περιέχονται στο τρέχον επιλεγμένο Pattern. Για να αντιγραφούν Phrases από άλλα Patterns για χρήση με το τρέχον, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

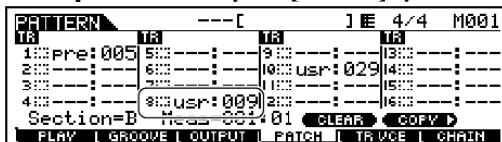
- 1 Στην [F4] PATCH οθόνη, πατήστε το κουμπί [SF5] COPY για να καλέσετε την Copy Phrase οθόνη.
- 2 Πρώτα, επιλέξτε τον αριθμό του Pattern και του Phrase πηγή όπως επίσης και τον αριθμό του Phrase και track προορισμού (τρέχον Pattern). Μετά, πατήστε το κουμπί [ENTER] για

να εκτελέσετε την Copy διαδικασία.



Όταν αυτό το πλαίσιο είναι επιλεγμένο, τα Sample Voices που ανατίθενται στο Pattern πηγή αντιγράφονται στην Phrase προορισμού σαν Sample Voices και ανατίθενται στα αντίστοιχα tracks στο επιλεγμένο Pattern.

- 3 Πατήστε το κουμπί [EXIT] για να επιστρέψετε στην [F4] PATCH οθόνη και μετά ελέγξτε την ανατεθείσα Phrase πατώντας το κουμπί [F] (Play) για να παιχτεί το Pattern.



- 6 Σώστε τα δημιουργημένα Pattern δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

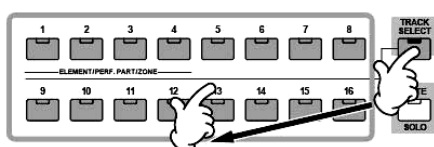
Χρήση της Groove λειτουργίας

Η Groove λειτουργία καθιστά δυνατή την ρύθμιση του τόνου, του χρονισμού, του μήκους και του velocity των νοτών σε συγκεκριμένο track μέσω πλέγματος ενός μέτρου 16^{ov} για την δημιουργία ενδιαφερόντων, μοναδικών “grooves” που μπορεί να μην είναι δυνατά με ακριβή sequencer προγραμματισμό.

- Οι Groove ρυθμίσεις εφαρμόζονται σε όλα τα μέτρα του τρέχοντος Pattern. Να θυμάστε ότι δεν μπορείτε να εφαρμόσετε διαφορετικές Groove ρυθμίσεις σε κάθε μέτρο.
- Η Grid Groove λειτουργία επηρεάζει την Pattern αναπαραγωγή χωρίς πραγματικά να αλλάζει τα MIDI sequence δεδομένα (που δημιουργούνται μέσω των Recording, Sampling, File Loading και Patch λειτουργιών). Οι Groove ρυθμίσεις διαχειρίζονται ξεχωριστά από τα MIDI sequence δεδομένα.

- 1 Στον Pattern Play τρόπο, επιλέξτε το Pattern και Section στο οποίο θα εφαρμοστεί το Groove.
- 2 Πατήστε το κουμπί [F2] GROOVE για να καλέσετε την Groove οθόνη.
- 3 Επιλέξτε το track που θέλετε και ρυθμίστε τις Groove παραμέτρους.

Επιλέξτε ένα track.

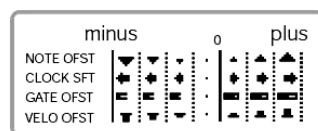
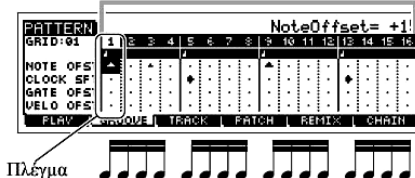


Μπορείτε να διορθώσετε τις Groove παραμέτρους σε πραγματικό χρόνο κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής.

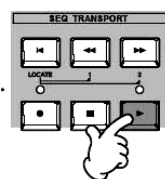
Ρυθμίστε κάθε παράμετρο.



Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο και το σημείο πλέγματος που θέλετε και ορίστε την τιμή μετατόπισης.



Παίξτε το Pattern για να ελέγξετε τα αποτελέσματα των Groove ρυθμίσεων.



- 4 Σώστε τα δημιουργημένα Pattern δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Χρήση των Groove ρυθμίσεων για την αλλαγή των Pattern δεδομένων

Το Grid Groove είναι μια λειτουργία μόνο για αναπαραγωγή που επεξεργάζεται τα ηχογραφημένα δεδομένα ενός Pattern για να τα αλλάξει πραγματικά. Με άλλα λόγια, τα αρχικά δεδομένα (που δημιουργούνται μέσω των recording, Sampling, File Loading και Patch λειτουργιών) παραμένουν ανέπαφα. Αν θέλετε να κάνετε μόνιμες τις Grid Groove ρυθμίσεις και να αλλάξετε τα δεδομένα, χρησιμοποιήστε το Normalize Play Effect στα Pattern Jobs ([PATTERN]→[JOB]→[F5] TRACK→04: Normalize Play Effect). Από αυτήν την οθόνη, καθορίστε το track που θα αλλάξει σύμφωνα με τις Groove ρυθμίσεις και πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε.

Δημιουργία Section και Pattern Chain

■ Δημιουργία ενός Section

Κάθε Pattern περιέχει 16 Sections (A-H) τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν Pattern παραλλαγές. Δημιουργήστε τις επιθυμητές ρυθμικές pattern παραλλαγές ή Sections που θέλετε σαν συνοδεία για το νέο σας Song. Αφού δημιουργήσετε τα Sections, μπορείτε να συνδέσετε μαζί αυτά τα Sections σε οποιαδήποτε σειρά θέλετε για να συναρμολογήσετε το συνοδευτικό μέρος του Song, επάνω από το οποίο μπορείτε να ηχογραφήσετε μια μελωδική γραμμή και οποιαδήποτε άλλα μέρη στον Song Pattern τρόπο.

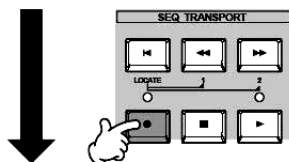
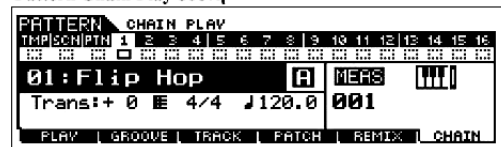
- Τα Pattern Mixing, Groove και Phrase Voice (Track Voice) on/off δεν μπορούν να οριστούν ανεξάρτητα για κάθε Section αλλά εφαρμόζονται σε όλα τα Sections.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Τα ίδια User Phrases μπορούν να ανατεθούν σε διαφορετικά Sections μέσα σε ένα pattern. Ωστόσο, να θυμάστε ότι τα Section δεδομένα θα αλλάζουν αυτόματα, αν αλλάξει το Section που μοιράζεται την ίδια User Phrase. Για παράδειγμα, αν αναθέσετε ένα συγκεκριμένο User Phrase τόσο στο Section A όσο και το Section D, και αλλάξετε την User Phrase για το Section A, θα αλλάξει επίσης και για το Section D.

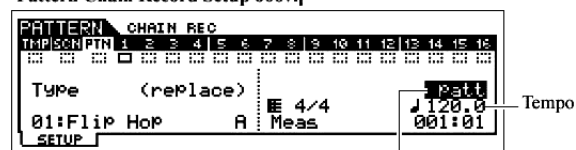
■ Δημιουργία μιας Pattern Chain αλλάζοντας ένα Section κατά το παίξιμο ενός pattern

Οι αλλαγές των τμημάτων (sections), το track muting, οι scene/mute αλλαγές και οι tempo αλλαγές μπορούν να γραφτούν σε πραγματικό χρόνο σαν Pattern Chain.

Pattern Chain Play οθόνη



Pattern Chain Record Setup οθόνη



Ορίζει το track ηχογράφησης στο "patt" και εισάγει τα Sections στα επιθυμητά μέτρα.

- 1 Στον Pattern Play τρόπο, επιλέξτε το Pattern του οποίου έχουν ήδη δημιουργηθεί τα δεδομένα.
- 2 Πατήστε το κουμπί [F6] CHAIN για να καλέσετε την Pattern Chain Play οθόνη.
- 3 Πατήστε το κουμπί [●] (REC) για να μπειτε στον Pattern Chain Record τρόπο και μετά ρυθμίστε τις βασικές παραμέτρους.

Στην Pattern Chain record Setup οθόνη, μπορείτε να ορίσετε το Recording Track και tempo. Είναι διαθέσιμοι τρεις Pattern Chain track τύποι. Το Tempo track σας

επιτρέπει να γράψετε τις tempo αλλαγές για το Chain και το Scene track σας επιτρέπει να γράψετε τις track on/off αλλαγές.

Το Pattern (“patt”) track σας επιτρέπει να γράψετε Section αλλαγές στα σημεία μέτρου που θέλετε στο Song.

4 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η εγγραφή και να παιχτεί το Pattern.

Αλλάζετε το Section στα σημεία που θέλετε, καθώς παίζει το Pattern.

5 Πατήστε το κουμπί [■] (Stop) για να σταματήσει η εγγραφή.

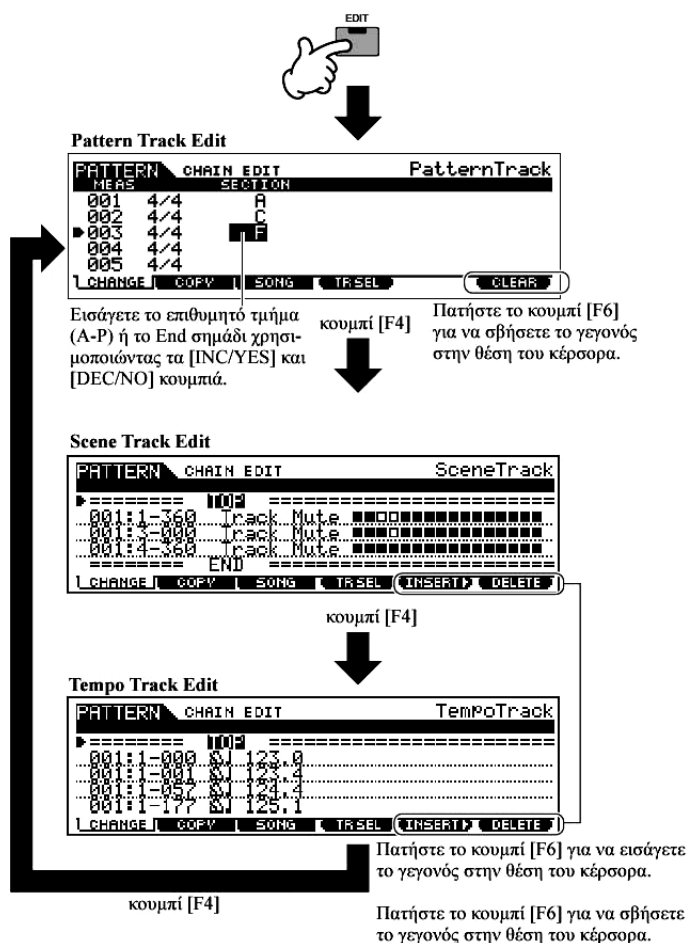
Η διαδικασία επιστρέφει στην Pattern Chain οθόνη.

6 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ακούσετε την γραμμένη Pattern Chain.

7 Σώστε τα δημιουργημένα Pattern δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

Μπορείτε επίσης να γράψετε το Tempo και Scene track, όπως θέλετε. Όταν το track ηχογράφησης τεθεί στο “tempo”, μετακινήστε τον κέρσορα στην tempo τιμή (κατά την διάρκεια της εγγραφής στο παραπάνω βήμα #4) και χρησιμοποιήστε την ρόδα δεδομένων και τα [INC/YES]/[DEC/NO] κουμπιά για να αλλάξετε το tempo ενώ παίζεται το Chain. Όταν το track ηχογράφησης τεθεί στο “scene”, πατήστε το κουμπί [MUTE] (ανάβει το λαμπάκι) και χρησιμοποιήστε τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] για να ανοίξετε/κλείσετε κάθε track όπως θέλετε κατά την διάρκεια της ηχογράφησης.

■ Διόρθωση μιας Pattern Chain



Ο Pattern Chain Edit τρόπος καθιστά δυνατή την διόρθωση της σειράς των Sections σε μια αλυσίδα όπως επίσης και την εισαγωγή tempo και scene/mute δεδομένων.

1 Στον Pattern Play τρόπο, επιλέξτε το Pattern του οποίου έχουν ήδη δημιουργηθεί τα δεδομένα.

2 Πατήστε το κουμπί [F6] CHAIN για να καλέσετε την Pattern Chain Play οθόνη.

3 Πατήστε το κουμπί [EDIT] για να μπείτε στον Pattern Chain Edit τρόπο και μετά διορθώστε κάθε track της Pattern Chain.

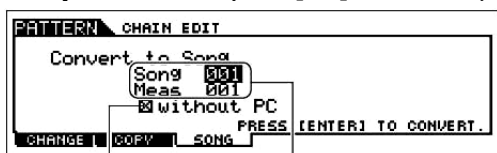
4 Πατήστε το κουμπί [EXIT] για να επιστρέψετε στην Pattern Chain Play οθόνη και μετά πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ακούσετε την διορθωμένη Pattern Chain.

5 Σώστε την δημιουργημένη Pattern Chain

σαν Pattern δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

■ **Μετατροπή μιας Pattern Chain σε Song δεδομένα**

- 1 Στον Pattern Play τρόπο, επιλέξτε ένα Pattern για το οποίο έχουν ήδη δημιουργηθεί τα Pattern Chain δεδομένα.
- 2 Πατήστε το κουμπί [F6] CHAIN για να καλέσετε την Pattern Chain Play οθόνη.
- 3 Πατήστε το κουμπί [EDIT] για να μπείτε στον Pattern Chain Edit τρόπο.
- 4 Πατήστε το κουμπί [F3] SONG για να καλέσετε την “Convert to Song” οθόνη και μετά καθορίστε το Song προορισμό.



Αριθμός Song προορισμού και αριθμός αρχικού μέτρο

Όταν είναι επιλεγμένο αυτό το πλαίσιο, δεν αντιγράφονται program change μηνύματα στα MIDI sequence δεδομένα.

- 5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Convert διαδικασία.

Τα Pattern Chain δεδομένα μετατρέπονται σε Song δεδομένα και αντιγράφονται στο αρχικό μέτρο του Song προορισμού.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Αυτή η διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στο Song προορισμού.

- 6 Σώστε τα Song δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Τα δημιουργημένα Song δεδομένα μένουν προσωρινά στην DRAM. Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στην DRAM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία, θα πρέπει πάντα να σώζεται οποιαδήποτε δεδομένα στην DRAM σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσει η τροφοδοσία.

Δημιουργία ενός Song

Παρακάτω φαίνεται η βασική διαδικασία για την δημιουργία ενός κομματιού με την χρήση διαφόρων μεθόδων και λειτουργιών που περιγράφονται σε αυτό το εγχειρίδιο. Τώρα που έχετε συναρμολογήσει τα συνοδευτικά tracks για το κομμάτι σας (μετατρέποντας τα Phrases ή Pattern Chain σε Song δεδομένα), τώρα μπορείτε να ηχογραφήσετε μελωδικά μέρη επάνω από αυτά.

		Song track
Παίξιμο στο κλαβιέ (σελίδα 134)	Ηχογράφηση του παιχνιδιού σας στο κλαβιέ σε κάθε track ένα-ένα στον Song Record τρόπο, που καλείται μέσω [SONG] → [●] [REC]	Song track 1
		Song track 2
		Song track 3
		Song track 4
		Song track 5
		Song track 6
Ηχητικά δεδομένα (σελίδα 140)	Ηχογράφηση ηχητικών δεδομένων στον Sampling τρόπο.	Song track 7

Phrase (σελίδα 259)	Αντιγραφή της Phrase στο Song στην [SONG] → [F5] PHRASE οθόνη.	Song track 8
		Song track 9
		Song track 10
Pattern Chain (σελίδα 133)	Μετατροπή των Pattern Chain δεδομένων σε Song δεδομένα ([PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG).	Song track 11
		Song track 12
		Song track 13
		Song track 14
		Song track 15
		Song track 16

ΠΡΟΣΟΧΗ : Τα δημιουργημένα Song δεδομένα μένουν προσωρινά στην DRAM. Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στην DRAM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία, θα πρέπει να αποθηκεύεται πάντα οποιαδήποτε δεδομένα παραμένουν στην DRAM σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

Ηχογράφηση με το κλαβιέ σε ένα Song track (στον Song Record τρόπο)

■ Ηχογράφηση του παιξίματός σας στο κλαβιέ σε ένα άδειο track (Replace)

Χρησιμοποιήστε την Replace μέθοδο ηχογράφησης για να ηχογραφήσετε το παίξιμό σας στο κλαβιέ σε ένα άδειο track ή να αντικαταστήσετε ένα ήδη ηχογραφημένο track με καινούρια δεδομένα.

- 1 Στον Song Play τρόπο, επιλέξτε ένα Song που θα δημιουργηθεί.
- 2 Ρυθμίστε τις Mixing παραμέτρους (συμπεριλαμβανομένων των Voice ρυθμίσεων) ακολουθώντας τις οδηγίες στις σελίδες 116-117.

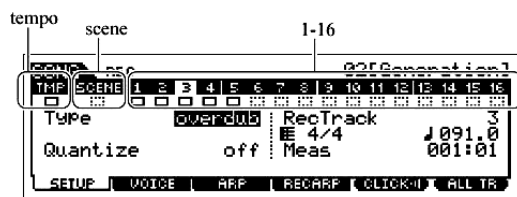
Μπορείτε να κάνετε αλλαγές στις Voice ρυθμίσεις μετά την είσοδο στον Record τρόπο (στο παρακάτω βήμα #3). Ωστόσο, αν θέλετε να κάνετε λεπτομερείς ρυθμίσεις στις Mixing παραμέτρους, θα πρέπει να το κάνετε πριν ενεργοποιήσετε την ηχογράφηση.

- 3 Πατήστε το κουμπί [●] (Record) για να μπειτε στον Song Record τρόπο.



- 4 Πατήστε το κουμπί [TRACK SELECT] (ανάβει το λαμπάκι) και μετά επιλέξτε το track που θέλετε με τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16].

Τα Song δεδομένα δημιουργούνται από τρεις διαφορετικούς τύπους – Scene, Tempo και Pattern – καθένας από τους οποίους έχει τα δικά του ξεχωριστά tracks. Το Scene track περιέχει Song Scene (σελίδα 142) αλλαγές και το Tempo track περιέχει αλλαγές για το tempo αναπαραγωγής. Τα Song

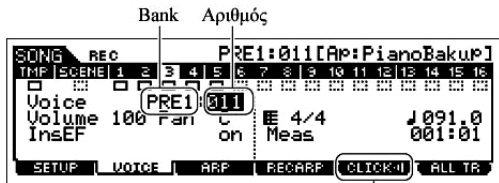


tracks (1-16) περιέχουν τα πραγματικά δεδομένα νότας. Αφού θα ηχογραφήσετε μια μελωδία με το κλαβιέ, επιλέξτε έναν από τους track αριθμούς χρησιμοποιώντας τα κουμπιά [1]-[16].

- 5 Ρυθμίστε τις παραμέτρους που είναι σχετικές με την ηχογράφηση στην [F1] SETUP οθόνη. Βάλτε την Type παράμετρο στο “replace”.

Ρυθμίστε άλλες παραμέτρους, αν χρειάζεται. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 260.

6 Ρυθμίστε τις παραμέτρους που είναι σχετικές με το Voice που θέλετε να χρησιμοποιήσετε κατά την διάρκεια της ηχογράφησης στην [F2] VOICE οθόνη.



Αυτό σας επιτρέπει να ανοίξετε/κλείνετε τον ήχο του μετρονόμου για ηχογράφηση. (Πατήστε το κουμπί [F5]).

Καλέστε την οθόνη για ρύθμιση ενός Voice πατώντας το [F2] VOICE κουμπί. Δεν θα χρειαστεί να κάνετε ρυθμίσεις σε αυτήν την οθόνη αν έχετε ήδη ολοκληρώσει τις

Voice/Mixing ρυθμίσεις στο παραπάνω βήμα #2.

- Ρυθμίσεις άλλες από εκείνες που είναι σχετικές με νότες (όπως Voice, volume και pan) που γίνονται στην αρχή ενός κομματιού δεν γράφονται σαν MIDI sequence δεδομένα αλλά σαν Mixing setup δεδομένα. Ωστόσο, όταν αυτές οι ρυθμίσεις γράφονται στην μέση του κομματιού, γράφονται σαν μέρος των MIDI sequence δεδομένων.

7 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η ηχογράφηση.

Ακούστε την αναπαραγωγή των ήδη ηχογραφημένων tracks και παίξτε (ηχογραφήστε) το κλαβιέ παίζοντας μαζί τους.

Η πραγματική ηχογράφηση ξεκινάει ένα μέτρο μετά το πάτημα του Play (▶).

8 Πατήστε το κουμπί [■] (Stop) για να σταματήσει η ηχογράφηση.

Αυτή η διαδικασία βγάζει από τον Song Record τρόπο στον Song Play τρόπο.

9 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ακούσετε το πρόσφατα ηχογραφημένο κομμάτι.

10 Ηχογραφήστε πρόσθετα μελωδικά μέρη σε άλλα tracks επαναλαμβάνοντας τα παραπάνω βήματα #3-9.

11 Σώστε τα δημιουργημένα Song δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

■ Επανηχογράφηση συγκεκριμένου μέρους ενός Song (Punch In/Out)

Χρησιμοποιήστε την Punch In/Out μέθοδο ηχογράφησης για να ηχογραφήσετε μόνο επάνω σε ένα συγκεκριμένο τμήμα ενός track. Στις παρακάτω οδηγίες, θα δείτε πώς να επανηχογραφήσετε τα μέτρα 3-5 ενός ήδη ηχογραφημένου Song.

1 Στον Song Play τρόπο, επιλέξτε το Song που θα δημιουργηθεί.

2 Πατήστε το κουμπί [●] (Record) για να μπειτε στον Song Record τρόπο.

3 Πατήστε το κουμπί [TRACK SELECT] (το λαμπάκι ανάβει) και μετά επιλέξτε το track που

Punch In (Αρχικό μέτρο ηχογράφησης : beat)

Η αναπαραγωγή του ηχογραφημένου track κλείνει από αυτό το σημείο και το παίξιμο σας στο κλαβιέ θα ηχογραφηθεί στο track.



Punch Out (Τελευταίο μέτρο ηχογράφησης : beat)
Η ηχογράφηση τελειώνει σε αυτό το σημείο και ξεκινάει η κανονική αναπαραγωγή του track ηχογράφησης.

θέλετε με τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16].

4 Ρυθμίστε τις παραμέτρους που είναι σχετικές με την ηχογράφηση στην [F1] SETUP οθόνη.

Βάλτε την Type παράμετρο στο “punch” και καθορίστε τον χώρο που θα επανηχογραφηθεί.

Ρυθμίστε άλλες παραμέτρους, αν χρειάζεται. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 260.

5 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η ηχογράφιση.

Όταν η αναπαραγωγή κομματιού φτάσει στο σημείο Punch In, παίξτε στο κλαβιέ.

6 Πατήστε το κουμπί [■] (Stop) για να σταματήσει η ηχογράφιση αφού η Song αναπαραγωγή φτάσει στο Punch Out σημείο.

7 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ακουστεί το μέρος που μόλις επανηχογραφήσατε.

8 Σώστε τα δημιουργημένα Song δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

- Η Punch In/Out ηχογράφιση είναι διαθέσιμη μόνο στον Song Record τρόπο. Δεν είναι διαθέσιμη στον Pattern Record τρόπο.

■ Ηχογράφιση πρόσθετων νοτών σε ένα ήδη ηχογραφημένο track (Overdub)

Χρησιμοποιήστε την Overdub μέθοδο ηχογράφησης όταν θέλετε να προσθέσετε περισσότερα δεδομένα σε ένα track που ήδη περιέχει δεδομένα. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο μόνο για την ηχογράφιση περισσότερων νοτών σε ένα track. Είναι επίσης βολικό για την προσθήκη δεδομένων διαμόρφωσης ήχου, όπως εκείνα των Knobs και του Ribbon Controller.

1 Στον Song Play τρόπο, επιλέξτε το Song που θα δημιουργηθεί.

2 Πατήστε το κουμπί [●] (Record) για να μπειτε στον Song Record τρόπο.

3 Πατήστε το κουμπί [TRACK SELECT] (το λαμπάκι ανάβει) και μετά επιλέξτε το track που θέλετε με τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16].

4 Ρυθμίστε τις παραμέτρους που είναι σχετικές με την ηχογράφιση στην [F1] SETUP οθόνη.

Βάλτε την Type παράμετρο στο “overdub”.

Ρυθμίστε άλλες παραμέτρους, αν χρειάζεται. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 260.

5 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η ηχογράφιση.

Ξεκινάει η αναπαραγωγή και όλες οι νότες (ή controller δεδομένα) που παίζεται προστίθενται στα υπάρχοντα δεδομένα.

6 Πατήστε το κουμπί [■] (Stop) για να σταματήσει η ηχογράφιση αφού η Song αναπαραγωγή φτάσει στο Punch Out σημείο.

7 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ακουστεί το μέρος που μόλις επανηχογραφήσατε.

8 Σώστε τα δημιουργημένα Song δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Δοκιμαστικά μέρη πριν την ηχογράφιση

Το MOTIF ES έχει έναν Rehearsal τρόπο στην ηχογράφιση, που σας επιτρέπει να απενεργοποιείτε εύκολα και προσωρινά την ηχογράφιση με σκοπό την εξάσκηση σε ένα μέρος ή την δοκιμή διαφόρων ιδεών (ενώ ακούτε τα άλλα tracks) χωρίς να γίνεται ηχογράφιση.

Για να απενεργοποιήσετε τον record τρόπο και να μπειτε στον “Rehearsal” τρόπο, απλά πατήστε το κουμπί [●] (Record) κατά την διάρκεια της ηχογράφησης σε πραγματικό χρόνο – ο δείκτης [●] (Record)

αναβοσβήνει και η αναπαραγωγή συνεχίζεται χωρίς διακοπή αλλά δεν ηχογραφούνται δεδομένα. Για να επιστρέψετε στον record τρόπο, πατήστε πάλι το κουμπί [●] (Record) – ο δείκτης [●] (Record) θα ανάβει συνέχεια. Μπορείτε να επαναλαμβάνετε αυτήν την διαδικασία όσο συχνά θέλετε, πατώντας το κουμπί [■] (Stop) για να ακυρώσετε τον Rehearsal τρόπο. Το κουμπί Record ανάβει δείχνοντας την κατάσταση ηχογράφησης/δοκιμαστικού : το συνεχές άναμμα δείχνει ηχογράφηση και το αναβόσβησμα δείχνει δοκιμαστικό.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Εισαγωγή μιας Tempo αλλαγής στην μέση του κομματιού

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις τρεις παρακάτω μεθόδους για να αλλάξετε το tempo στην μέση ενός ήδη ηχογραφημένο κομματιού.

Χρήση του Tempo track

Ξεκινήστε την ηχογράφηση μετά την ρύθμιση της Type παραμέτρου στο “replace”, την ρύθμιση του RecTrack στο “tempo” και την μετακίνηση του κέρσορα στην tempo τιμή στο βήμα #4 στην σελίδα 134. Κατά την διάρκεια της ηχογράφησης, αλλάξτε την tempo τιμή ενώ ακούτε την Song αναπαραγωγή.

Song Edit

Στον Song Play τρόπο, πατήστε το κουμπί [EDIT] για να μπειτε στον Song Edit τρόπο. Επιλέξτε το Tempo track (TMP) πατώντας μία ή δύο φορές το κουμπί [F4] TR SEL και μετά αλλάξτε την υπάρχουσα tempo τιμή ή εισάγετε νέα tempo τιμή χρησιμοποιώντας το κουμπί [F5] INSERT.

Για λεπτομέρειες σχετικά με το Song Edit, δείτε στην σελίδα 143.

Step Recording

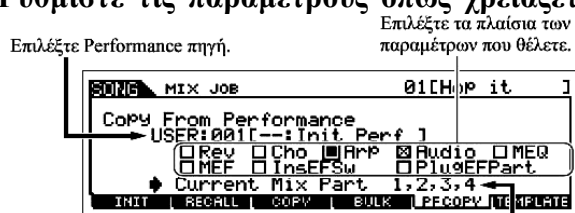
Στο βήμα #4 στην σελίδα 134, βάλτε την Type παράμετρο στο “step” και το RecTrack στο “tempo” και μετά πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η Step ηχογράφηση. Αφού μετακινηθεί ο κέρσορας στο “Value”, μετακινήστε τον δείκτη κομματιού χρησιμοποιώντας το κουμπί [H] (Forward) και αλλάξτε την tempo τιμή στο σημείο που θέλετε.

Για λεπτομέρειες σχετικά με την Step recording, δείτε στην σελίδα 280.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Ηχογράφηση κομματιού με την χρήση ενός Performance

Αν έχετε ένα αγαπημένο Performance ή ένα που ταιριάζει στο κομμάτι που θα ηχογραφηθεί, μπορείτε να αντιγράψετε συγκεκριμένες ρυθμίσεις μέχρι και τεσσάρων Parts του Performance στις Song Mixing ρυθμίσεις που διορθώθηκαν.

- 1 Μπείτε στον Song Mixing Job τρόπο ([SONG]→[MIXING]→[JOB]).
- 2 Πατήστε το κουμπί [F5] PF COPY για να καλέσετε την Performance Copy οθόνη.
- 3 Ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως χρειάζεται στην [F5] PF COPY οθόνη και μετά πατήστε το



κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί η Copy διαδικασία.

Εμφανίζονται αυτόματα τα Mixing Parts προορισμού. Οι εμφανιζόμενοι Part αριθμοί διαφέρουν σε συνάρτηση με το Performance πηγή. Αν το Performance πηγή περιέχει τέσσερα Parts, εδώ εμφανίζεται "1, 2, 3, 4".

4 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να επιστρέψετε στον Song Play τρόπο και μετά επιλέξτε το Track 1 και παίζετε στο κλαβιέ.

Ελέγξτε αν ο ήχος που ακούτε είναι ίδιος ή όχι με εκείνον του Performance πηγή.

5 Ηχογραφήστε το παίξιμό σας στο κλαβιέ στο Track 1.

6 Αποθηκεύστε την Song Mixing στην [SONG]→[MIXING]→[STORE] οθόνη.

Οι ρυθμίσεις που αντιγράφονται από το Performance θα πρέπει να αποθηκευθούν σαν Song Mixing δεδομένα.

7 Σώστε τα διορθωμένα Song δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

- Οι παραπάνω εξηγήσεις εφαρμόζονται επίσης στον Pattern τρόπο.

Step Recording

Οι εξηγήσεις σε αυτόν τον γρήγορο οδηγό έχουν επικεντρωθεί στην Realtime ηχογράφηση. Ωστόσο, είναι επίσης διαθέσιμη η μέθοδος Step ηχογράφησης, που σας επιτρέπει να εισάγετε ανεξάρτητα νότες και γεγονότα – σαν να τα γράφετε στο χαρτί. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για την ηχογράφηση περασμάτων που είναι πολύ δύσκολο ή αδύνατο μα παιχτούν. Η Step ηχογράφηση μπορεί να εκτελεστεί βάζοντας το Type στο “step” στην [F1] SETUP οθόνη στον Song Record τρόπο. Για λεπτομέρειες σχετικά με την χρήση της Step recording, δείτε στην σελίδα 280.

- Η Step Recording μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο στον Song Record όσο και τον Pattern Record τρόπο.

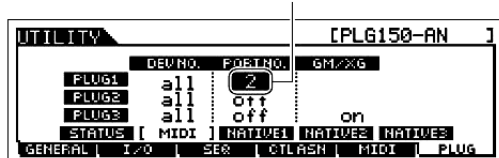
ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Ηχογράφηση κομματιού με την χρήση Plug-in Voices

Εδώ θα δείτε πώς να χρησιμοποιήσετε τα Voices μιας προαιρετικής Single Part Plug-in κάρτας (όπως PLG150-AN, PLG150-PF και PLG150-DX) στην ηχογράφηση ενός Song.

1 ~ 4

Εγκαταστήστε μια Single Part Plug-in κάρτα στο όργανο και μετά ακολουθήστε τα βήματα #1-4 στην σελίδα 77 για να ορίσετε τις απαραίτητες παραμέτρους.

Όταν έχει εγκατασταθεί μια Single Part Plug-in κάρτα στην υποδοχή 1, μετακινήστε εδώ τον κέρσορα και μετά ορίστε τον αριθμό θύρας.

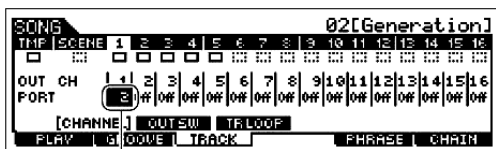


Στο βήμα #4, βάλτε το PORT.NO (αριθμός θύρας) στο “2” ή “3”. Να θυμάστε ότι αν έχετε επίσης εγκαταστήσει μια PLG100-XG Multi-Part Plug-in κάρτα, οι κάρτες θα πρέπει να οριστούν σε

διαφορετικούς αριθμούς.

5 Μπείτε στον Song Play τρόπο και καλέστε την οθόνη ρύθμισης MIDI εξόδου ([SONG]→[F3] TRACK→[SF1] CHANNEL).

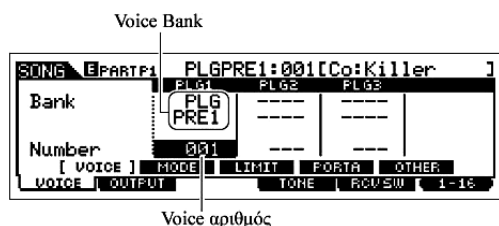
6 Επιλέξτε το track για ηχογράφηση, αφού βεβαιωθείτε ότι ο track αριθμός είναι ο ίδιος όπως εκείνος της υποδοχής στην οποία εγκαθίσταται η Plug-in κάρτα και ρυθμίστε τον αριθμό θύρας. Ο track αριθμός θα πρέπει να ταιριάζει με τον αριθμό υποδοχής και ο αριθμός θύρας πρέπει να είναι ο ίδιος με εκείνον που ορίζεται στο παραπάνω βήμα #4.



Όταν έχει εγκατασταθεί μια Single Part Plug-in κάρτα στην υποδοχή 1, μετακινήστε εδώ τον κέρσορα και μετά ορίστε τον αριθμό θύρας.

7 Επιλέξτε ένα Voice της εγκατεστημένης Plug-in κάρτας.

Μπείτε στον Mixing Edit τρόπο ([MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή). Πατήστε το κουμπί [F6] μία ή δύο φορές για να καλέσετε την οθόνη για τα μέρη της Plug-in κάρτας (PLG μέρη) όπως φαίνεται παρακάτω. Μετά, πατήστε το κουμπί [TRACK SELECT] (το λαμπάκι ανάβει) και επιλέξτε το PLG



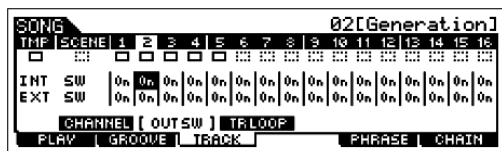
Part της Slot 1 πατώντας το κουμπί [1]. Τέλος, πατήστε το κουμπί [F1] VOICE και μετά το κουμπί [SF1] VOICE, και μετά επιλέξτε το Voice που θέλετε στην Plug-in κάρτα.

Όταν παίζετε στο κλαβιέ, θα μπορείτε να ακούτε το επιλεγμένο Voice της Plug-in κάρτας. Αν το Voice της Plug-in κάρτας δεν ακούγεται όπως περιμένετε, ελέγξτε τα παρακάτω σημεία :

- Βεβαιωθείτε ότι το OUT CH του track ταιριάζει με το κανάλι λήψης του αντίστοιχου Part της γεννήτριας ήχου.

Ελέγξτε το ReceiveCh (MIDI κανάλι λήψης) στην οθόνη που καλείται με το πάτημα του [SF2] MODE στην παραπάνω οθόνη και μετά ελέγξτε το OUT CH (MIDI κανάλι εξόδου) του track 1 στην οθόνη που φαίνεται στο βήμα #6. Τα δύο αυτά κανάλια θα πρέπει να είναι ίδια.

- Βεβαιωθείτε ότι η γεννήτρια ήχου προορισμού έχει οριστεί στο internal και όχι στο external.



Ελέγξτε τις ρυθμίσεις στην οθόνη που καλείται μέσω του [F1] PLAY→[SF2] OUT CH κουμπί. Το INT SW του αντίστοιχου track (1 σε αυτήν την περίπτωση) θα

πρέπει να οριστεί στο “on”.

8 Ηχογραφήστε το παίξιμό σας στο κλαβιέ χρησιμοποιώντας το Plug-in Voice στο track 1.

9 Αποθηκεύστε τις Song Mixing ρυθμίσεις στην [SONG]→[MIXING]→[STORE] οθόνη (σελίδα 152).

Οι ρυθμίσεις που σχετίζονται με το Plug-in voice θα πρέπει να αποθηκευθούν σαν Song Mixing δεδομένα.

10 Σώστε τα δημιουργημένα Song δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

- Οι παραπάνω εξηγήσεις εφαρμόζονται επίσης στον Pattern τρόπο.

Χρήση της Groove λειτουργίας

Όπως και στον Pattern Play τρόπο, η groove λειτουργία είναι διαθέσιμη επίσης στον Song Play τρόπο.

Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στις εξηγήσεις του groove στον Pattern Play τρόπο (σελίδα 130).

- 1 Στον Song Play τρόπο, επιλέξτε ένα Song στο οποίο θα εφαρμοστούν οι Groove ρυθμίσεις.
- 2 Πατήστε το κουμπί [F2] GROOVE για να καλέσετε την οθόνη της Groove ρύθμισης.
- 3 Επιλέξτε ένα track και μετά κάντε τις Groove ρυθμίσεις.
- 4 Σώστε τα δημιουργημένα δεδομένα κομματιού σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Τα διορθωμένα Song δεδομένα παραμένουν προσωρινά στην DRAM. Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στην DRAM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία, θα πρέπει πάντοτε να σώζετε τα δεδομένα που παραμένουν στην DRAM σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

Δειγματοληψία ήχου σε ένα Song track

Το MOTIF ES σας επιτρέπει εύκολα να κάνετε δειγματοληψία σε ηχητικό υλικό, ακόμη και όταν παίζεται ένα Song. Αυτό σας επιτρέπει γρήγορα και εύκολα να παίρνετε δείγματα από το κομμάτι σας όταν τα χρειάζεστε – για παράδειγμα, να παίρνετε μικρά ηχητικά εφέ από ένα CD, ή να ηχογραφείτε συνοδευτικές φωνητικές φράσεις με ένα μικρόφωνο.

Ήχοι σαν αυτούς μπορούν να προστεθούν στο Song, και μπορούν ακόμη να συγχρονιστούν όπως χρειάζεται μετά την ηχογράφιση στον Song Edit τρόπο.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ : Για να χρησιμοποιηθεί η Sampling λειτουργία, πρέπει να εγκατασταθούν στο όργανο DIMM modules. Για λεπτομέρειες στην εγκατάσταση των DIMMs, δείτε στην σελίδα 341.

1 Συνδέστε μια ηχητική συσκευή (CD player, κ.λ.π.) στο όργανο.

Ακολουθήστε τα βήματα #1-8 στις σελίδες 74-75, αντικαθιστώντας τις παρακάτω οδηγίες για τα βήματα #4 και 8.

Στο βήμα #4, πατήστε το κουμπί [SONG] για να μπειτε στον Song Play τρόπο και μετά επιλέξτε ένα κομμάτι που θα δημιουργηθεί.

Στο βήμα #8, ρυθμίστε τις σχετικές παραμέτρους από την AUDIO IN οθόνη ([SONG]→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F5] AUDIO IN).

2 Πατήστε το κουμπί [INTEGRATED SAMPLING] στον Song τρόπο για να μπειτε στον Sampling τρόπο.

3 Πατήστε το [F2] SOURCE κουμπί για να καλέσετε την οθόνη για την ρύθμιση του Sampling Source και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως φαίνεται παρακάτω.

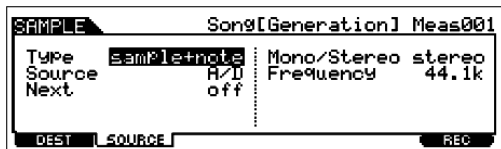
Type : sample + note

Source : A/D

Next : off

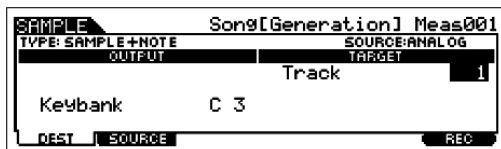
Mono/Stereo : stereo

Frequency : 44.1k



Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε παράμετρο, δείτε στην σελίδα 297.

- 4 Πατήστε το [F1] DEST κουμπί για να καλέσετε την οθόνη για την ρύθμιση του Sampling Destination και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως φαίνεται παρακάτω.



Track	Αυτή η παράμετρος καθορίζει το Song track στο οποίο ανατίθεται το Sample Voice.
Keybank	Αυτή η παράμετρος καθορίζει την νότα στην οποία ανατίθεται το δείγμα.

- 5 Πατήστε το κουμπί [F6] REC για να καλέσετε την Sampling Record οθόνη (Sampling Standby κατάσταση) και μετά ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως απαιτείται.

Punch In μέτρο
Αριθμός μέτρου στο οποίο ξεκινάει αυτόματα η δειγματοληψία

Βάλτε το TrggrMode (Trigger Mode) στο “meas” και μετά καθορίστε το Punch In μέτρο (στο οποίο ξεκινάει αυτόματα το Sampling) και το Punch Out μέτρο (στο οποίο σταματάει αυτόματα το Sampling).

Punch Out μέτρο
Αριθμός μέτρου στο οποίο σταματάει αυτόματα η δειγματοληψία

Δείχνει την Sampling Standby κατάσταση

- 6 Πατήστε πάλι το κουμπί [F6] REC για να ενεργοποιήσετε το Punch In Waiting.

Δείχνει ότι η ηχογράφηση δείγματος περιμένει για την αναπαραγωγή κομματιού/μοτίβου να φτάσει στο καθορισμένο Punch In μέτρο.

Κάνοντάς το, η ηχογράφηση δείγματος μπαίνει σε standby κατάσταση, περιμένοντας την αναπαραγωγή κομματιού/μοτίβου να φτάσει στο καθορισμένο Punch-in μέτρο.

- 7 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ξεκινήσει η Song αναπαραγωγή.
8 Ξεκινήστε την ηχητική συσκευή όταν το κομμάτι φτάσει στο Punch In σημείο (όταν ξεκινήσει πραγματικά η δειγματοληψία).

Ο ήχος ηχογραφείται στο όργανο.

- 9 Σταματήστε την ηχητική συσκευή όταν το κομμάτι φτάσει στο Punch Out σημείο (όταν σταματήσει η δειγματοληψία).

Μετά η διαδικασία επιστρέφει στην [F1] DEST ή [F2] SOURCE οθόνη.

Πατήστε την νότα που ορίζεται στο KeyBank στο βήμα #3 για να ελέγξετε το ηχογραφημένο δείγμα.

- 10 Πατήστε το κουμπί [SONG] ή το κουμπί [EXIT] για να επιστρέψετε στον Song Play τρόπο.

- 11 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να παιχτεί το κομμάτι.

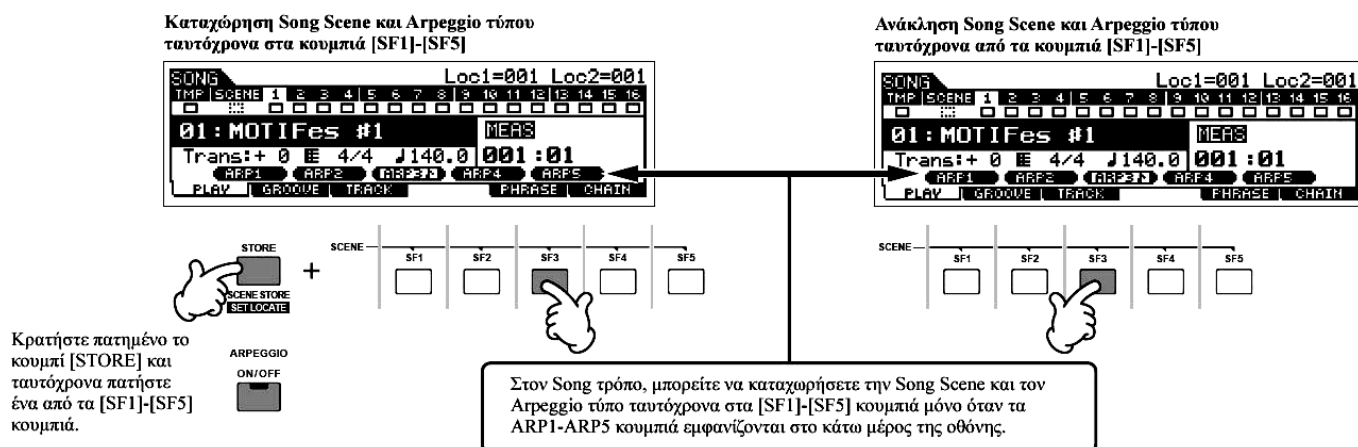
Ακούστε το κομμάτι (το δείγμα ακούγεται αυτόματα μαζί με την αναπαραγωγή) και ελέγξτε αν είναι σωστός ο συγχρονισμός. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τον συγχρονισμό, μπορείτε να τον ρυθμίσετε όπως χρειάζεται στον Song Edit τρόπο. Για λεπτομέρειες σχετικά με το Song Edit, δείτε

στην σελίδα 143.

12 Σώστε τα Song δεδομένα σε SmartMedia ή USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

Καταχώρηση μιας Song Scene και ενός Arpeggio τύπου ταυτόχρονα στα κουμπιά [SF1]-[SF5]

Οι Song Scenes και οι Arpeggio τύποι μπορούν να καταχωρηθούν στα [SF1]-[SF5] κουμπιά (όταν τα ARP1-ARP5 menu στοιχεία φαίνονται στο κάτω μέρος της οθόνης). Αυτές οι ρυθμίσεις αποθηκεύονται σαν Song δεδομένα. Η Song Scene είναι μια πανίσχυρη λειτουργία που σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε πέντε διαφορετικά «στιγμιότυπα» των σημαντικών Song παραμέτρων – συμπεριλαμβανομένων των transpose, tempo, track mute κατάσταση και των βασικών κουμπιών ήχου/μίξης (όλες οι παράμετροι που ελέγχονται από τα Knobs με το [PAN/SEND] ή [TONE] λαμπάκι αναμμένο και τα Control Sliders). Η Arpeggio λειτουργία και οι Arpeggio τύποι περιγράφονται με λεπτομέρεια στον Voice τρόπο, στην σελίδα 66. Μπορείτε να καλέσετε ταυτόχρονα την Song Scene και τον Arpeggio τύπο πατώντας ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά (όταν τα ARP1-ARP5 εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης στον Song τρόπο).



■ Ανάκληση Song Scene και Arpeggio τύπου κατά την διάρκεια της ηχογράφησης

Τα ARP1-ARP5 menus εμφανίζονται επίσης στην [F3] ARP οθόνη στον Song Record τρόπο όπως επίσης και την [F1] PLAY οθόνη στον Song Play τρόπο. Αυτά δείχνουν ότι μπορείτε να αλλάξετε ταυτόχρονα την Song Scene και τον Arpeggio τύπο κατά την διάρκεια της Song ηχογράφησης από την [F3] ARP οθόνη.

■ Ηχογράφηση Song Scene αλλαγών σε ένα κομμάτι

Κάθε Song περιέχει ένα Scene track στο οποίο μπορείτε να γράψετε Scene αλλαγές. Όταν το RecTrack τεθεί στο “scene” στο βήμα #4 που περιγράφεται στην σελίδα 134, μπορείτε να γράψετε Scene αλλαγές (ακόμη και από αυτές στις οποίες εμφανίζονται τα ARP1-ARP5) πατώντας τα κουμπιά [SF1]-[SF5] κατά την διάρκεια της ηχογράφησης.

- Οι εδώ εξηγήσεις για το Arpeggio εφαρμόζονται επίσης στον Pattern τρόπο.
- Όπως στον Voice και Performance τρόπο, οι Arpeggio τύποι μπορούν να καταχωρηθούν στα [SF1]-[SF5] κουμπιά μόνο όταν είναι κλειστό το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί.

- Για λεπτομέρειες σχετικά με την επιλογή *Arpeggio* τύπου στον *Song/Pattern* τρόπο, δείτε στην σελίδα 118.

Διόρθωση του ηχογραφημένου κομματιού

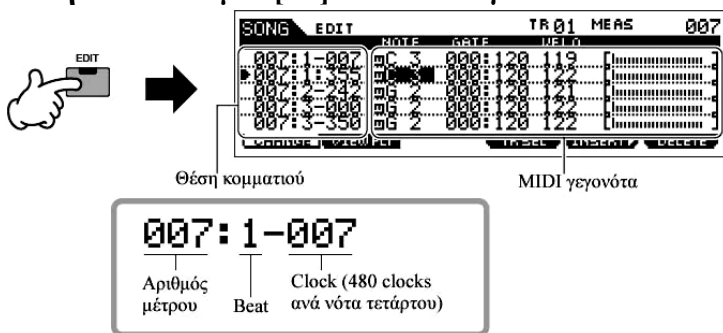
Ο *Song Edit* και ο *Song Job* τρόπος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την διόρθωση ή την αλλαγή δεδομένων του ήδη ηχογραφημένου κομματιού.

Ο *Song Edit* τρόπος σας επιτρέπει να αλλάζετε τα ηχογραφημένα δεδομένα και να εισάγετε νέα δεδομένα αν χρειάζεται. Αυτά περιλαμβάνουν δεδομένα νότας και άλλα δεδομένα, όπως *program (Voice)* αλλαγές και *MIDI control change* μηνύματα. Ο *Song Job* τρόπος, από την άλλη μεριά, παρέχει μια ευρύτατη ποικιλία εργαλείων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να μετασηματίσετε τα ηχογραφημένα δεδομένα - όπως διόρθωση του χρονισμού (*Quantize*), *transpose*, αλλαγή των *velocity* τιμών, τροποποίηση του μήκους των νοτών και άλλες χρήσιμες διαδικασίες για την μεταβολή του ήχου. Αυτό περιλαμβάνει επίσης μια ποικιλία εύχρηστων διαδικασιών, όπως αντιγραφή ή σβήσιμο δεδομένων. Οι περισσότερες από αυτές τις διαδικασίες μπορούν να εκτελεστούν είτε σε ολόκληρο το *track* είτε σε επιλεγμένο εύρος μέτρων στο *track*.

- Οι εξηγήσεις εδώ εφαρμόζονται επίσης στον *Pattern* τρόπο.

■ Διόρθωση των ηχογραφημένων *Song* δεδομένων με *MIDI* γεγονός (στον *Song Edit* τρόπο)

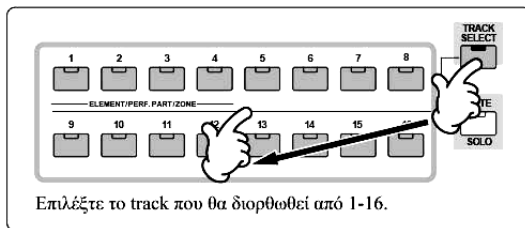
- 1 Πατήστε το κουμπί [*SONG*] για να μπειτε στον *Song Play* τρόπο και μετά επιλέξτε το *Song* που θα διορθωθεί.
- 2 Μπείτε στον *Song Edit* τρόπο πατώντας το κουμπί [*EDIT*] (ανάβει το λαμπάκι) και μετά πατήστε το κουμπί [*F1*] *CHANGE* για να καλέσετε την *MIDI event list* οθόνη.



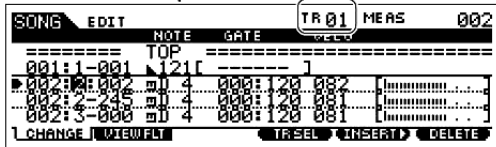
- 3 Επιλέξτε ένα *track* που θα διορθωθεί.

Επιλέξτε έναν από τους τρεις διαθέσιμους *track* τύπους πατώντας το κουμπί [*F4*] *TR SEL* (*Track Select*). Κάθε πάτημα του κουμπιού εναλλάσσει μεταξύ των *track* τύπων.

Για να επιλέξετε ένα από τα *Pattern tracks* (1-16), βεβαιωθείτε ότι είναι επιλεγμένη η 1-16 *track edit* οθόνη και μετά ενεργοποιήστε το κουμπί [*TRACK SELECT*] και πατήστε οποιοδήποτε από τα κουμπιά [1]-[16].

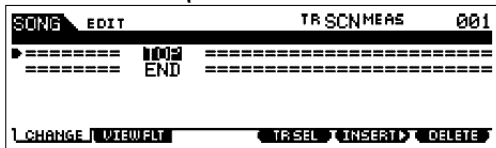


1-16 track edit οθόνη



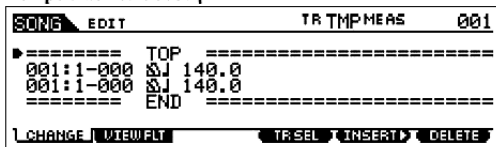
κουμπι [F4]

Scene track edit οθόνη



κουμπι [F4]

Tempo track edit οθόνη



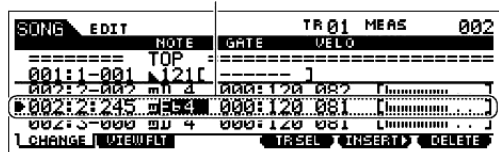
κουμπι [F4]

4 Διορθώστε τα MIDI δεδομένα του Song.

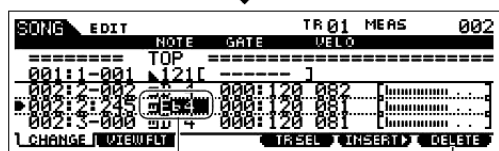
● Διόρθωση/Σβήσιμο των γεγονότων που υπάρχουν

Για να διορθώσετε δεδομένα στην Edit List, χρησιμοποιήστε τα επάνω/κάτω κέρσορ κουμπιά για να τονίσετε το συγκεκριμένο γεγονός που θέλετε να διορθώσετε και χρησιμοποιήστε το αριστερό/δεξί κέρσορ κουμπι για να τονίσετε τον τύπο δεδομένων ή την παράμετρο που θα διορθωθεί. Μετά, αλλάξτε την τιμή, όπως χρειάζεται, χρησιμοποιώντας τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή την

Όταν αλλάξει η τιμή, ολόκληρη η γραμμή θα αναβοσβήνει στην οθόνη δείχνοντας ότι αυτή διορθώνεται και δεν είναι ακόμη σταθερή.



κουμπι [ENTER]



Αυτή η τιμή είναι σταθερή σαν δεδομένα. Πατήστε το κουμπι [F6] για να σβήσετε το γεγονός στην τρέχουσα θέση.

ρόδα δεδομένων.

Ολόκληρη η γραμμή του διορθωμένου γεγονότος θα αναβοσβήνει στην οθόνη. Πατήστε το κουμπι [ENTER] για να εισαχθούν πραγματικά τα διορθωμένα δεδομένα (ολόκληρη η γραμμή του διορθωμένου γεγονότος θα σταματήσει να αναβοσβήνει). Για να ακυρώσετε μια διόρθωση απλά τονίστε μια νέα θέση γεγονότος χωρίς να πατήσετε το κουμπι [ENTER].

Πατήστε το κουμπι [F6] για να σβήσετε το γεγονός στην τρέχουσα θέση.

● Εισαγωγή νέων γεγονότων

Για να εισάγετε ένα γεγονός, χρησιμοποιήστε τα επάνω/κάτω κέρσορ κουμπιά για να τονίσετε έναν γεγονός στο επιθυμητό σημείο στο track μέτρο, beat, clock – αυτή είναι η θέση στην οποία θα

εισαχθεί το νέο γεγονός. Μετά ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα.

Patήστε το κουμπί [F1] ή [EXIT] για να ακυρώσετε και να επιστρέψετε στην κύρια Event List οθόνη.

Patήστε το κουμπί [F6] SET για να εισαχθεί πραγματικά το γεγονός που φαίνεται στην οθόνη και παραμένει στην οθόνη. Αν θέλετε να εισάγετε αρκετές φορές τον τύπο του γεγονότος που φαίνεται στην οθόνη, χρησιμοποιήστε το [F6] SET και πατήστε το [F1] ή το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην κύρια Event List οθόνη.

Patήστε το κουμπί [ENTER] για να εισαχθεί πραγματικά το γεγονός και να επιστρέψει η κύρια Event List οθόνη.

κουμπί [F1] ή κουμπί [EXIT]

ENTER EXECUTE

Στην Event List οθόνη, μπορείτε να διορθώσετε διάφορους τύπους γεγονότων όπως Voice, volume και rap όπως επίσης και δεδομένα νότας. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε, για παράδειγμα, να εισάγετε Voice αλλαγές στην μέση ενός track, ακόμη και αν ένα track έχει ηχογραφηθεί χρησιμοποιώντας μόνο ένα Voice.

- Για λεπτομέρειες σχετικά με τα MIDI γεγονότα που διαχειρίζονται στην Event List οθόνη, δείτε στην σελίδα 263.
- Αν δείτε ότι η οθόνη είναι πολύ ανακατεμένη, μπορείτε να φιλτράρετε συγκεκριμένους τύπους δεδομένων με το View Filter. Απλά, πατήστε το κουμπί [F2] VIEW FLT και επιλέξτε τους τύπους γεγονότων που θέλετε να εμφανίζονται. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 263.

5 Πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να ακούσετε τα διορθωμένα δεδομένα.

Αφού το Song μπορεί να παιχτεί από τον Song Edit τρόπο, μπορείτε να ακούσετε άμεσα και να ελέγξετε τις αλλαγές που έχετε κάνει ενώ διορθώνετε. Αν θέλετε να ακούσετε μόνο το track που διορθώθηκε, χρησιμοποιήστε την Solo λειτουργία (σελίδα 56).

6 Διορθώστε άλλα tracks όπως θέλετε, επαναλαμβάνοντας τα βήματα #3 – #5.

7 Μετά την διόρθωση, πατήστε το κουμπί [SONG] για να επιστρέψετε στον Song Play τρόπο.

8 Σώστε τα διορθωμένα Song δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

■ Μετασχηματισμός των ηχογραφημένων δεδομένων και άλλες διαδικασίες – Song Job τρόπος

Ο Song Job τρόπος έχει μια μεγάλη γκάμα διαδικασιών για την αλλαγή και επεξεργασία των Song δεδομένων. Στην πράξη όλα τα Jobs συμμετέχουν στην ίδια διαδικασία, έτσι θα εξηγήσουμε μόνο μία από αυτές εδώ – την Quantize, η οποία σας επιτρέπει να διορθώσετε τον χρονισμό ενός προηγούμενως

ηχογραφημένου track.



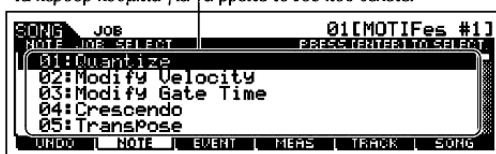
Στο διπλανό παράδειγμα, το μουσικό πέρασμα έχει γραφτεί με ακριβείς τιμές 8^{ov} και 4^{ov}.

Ακόμη και αν νομίζετε ότι έχετε ηχογραφήσει το πέρασμα με ακρίβεια, το πραγματικό σας παίξιμο μπορεί να είναι ελαφρώς εμπρός ή πίσω από το beat (ή και τα δύο). Το Quantize σας επιτρέπει να ευθυγραμμίσετε τις νότες σε ένα track έτσι ώστε ο χρονισμός να είναι απόλυτα ακριβής στην καθορισμένη τιμή νότας.

1 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να μπειτε στον Song Play τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Song στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job.

2 Πατήστε το κουμπί [JOB] για να μπειτε στον Song Job τρόπο.

Δείχνει την Job List. Επειδή δεν μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα όλα τα Jobs, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε τα κέρσορα κουμπί για να βρείτε το Job που θέλετε.



Όπως φαίνεται παρακάτω, τα Jobs χωρίζονται σε έξι κύριες ομάδες, καθεμία από τις οποίες επιλέγεται με την χρήση των κουμπιών [F1]-[F6].

[F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6]

[F1] UNDO	Undo (ακυρώνει το Job που εκτελέστηκε)/Redo (επαναφέρει το Job που εκτελέστηκε) λειτουργίες
[F2] NOTE	Note Data Job
[F3] EVENT	Event Job
[F4] MEAS	Measure Job
[F5] TRACK	Track Job
[F6] SONG	Song Job

3 Πατήστε το κουμπί [F2] NOTE, μετακινήστε τον κέρσορα στο “01: Quantize” και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να καλέσετε την Quantize Job οθόνη.

4 Ρυθμίστε τις Job παραμέτρους.

Αφού καθοριστεί το track και το εύρος στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job, βάλτε το Quantize στο “” (νότα 8^{ov}) σε συνάρτηση με το παραπάνω παράδειγμα. Βάλτε το Strength στο “100%”, το SwingRate στο “050%” και το GateTime στο “100%”. Σχετικά με αυτές τις παραμέτρους, δείτε στην σελίδα 264.



- Ρυθμίστε την Quantize τιμή ώστε να αντιστοιχεί στην μικρότερη τιμή νοτών στο track στο οποίο δουλεύετε. Για παράδειγμα, αν τα δεδομένα ηχογραφήθηκαν με νότες 4^{ov} και 8^{ov}, χρησιμοποιήστε τα 8^a σαν quantize τιμή.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε το Job.

Αφού ολοκληρωθεί το Job, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Το μήνυμα “Executing...” εμφανίζεται όταν χρειάζεται λίγος χρόνος για να εκτελεστεί

το Job. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία όταν εκτελείται το Job. Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση, χάνονται όλα τα user δεδομένα.

- 6 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να επιστρέψετε στον Song Play τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [F] για να ακούσετε το κομμάτι στο οποίο εφαρμόστηκε το Job.**

Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα του Job, πηγαίνετε στο βήμα #7. Αν όχι, εκτελέστε το UNDO Job στην [F1] UNDO οθόνη στον Song Job τρόπο για να επαναφέρετε τα δεδομένα στην προηγούμενη τους κατάσταση και μετά δοκιμάστε πάλι το Job (από το βήμα #4). Για λεπτομέρειες σχετικά με το Undo, δείτε παρακάτω.

- 7 Σώστε τα Song δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο (σελίδα 153) πριν κλείσετε την τροφοδοσία.**

Πρόσθετα με το Quantize, θα βρείτε μια ποικιλία άλλων χρήσιμων και πανίσχυρων Jobs στον Song Job τρόπο (σελίδα 264) και τον Pattern Job τρόπο (σελίδα 286).

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Χρήση των Undo/Redo λειτουργιών

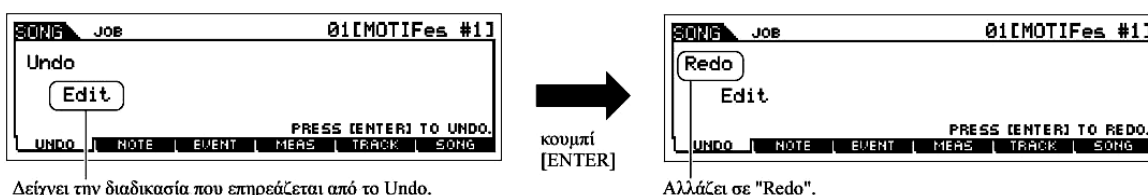
Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα του Job που μόλις εκτελέστηκε ή θέλετε να ακούσετε την διαφορά του ήχου πριν και μετά την χρήση ενός Job, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις Undo και Redo λειτουργίες. Μετά την αλλαγή των δεδομένων με ένα συγκεκριμένο Job, επαναλάβετε τα βήματα #1-4, αν θέλετε.

- 1 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να επιστρέψετε στον Song Play τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [F] για να ακούσετε το κομμάτι όπως αυτό άλλαξε με το Job.**

Σας επιτρέπει να ελέγξετε τα αποτελέσματα του Job.

- 2 Αφού σταματήσει το κομμάτι, πατήστε το κουμπί [JOB] και μετά το κουμπί [F1] UNDO για να καλέσετε την Undo οθόνη. Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Undo.**

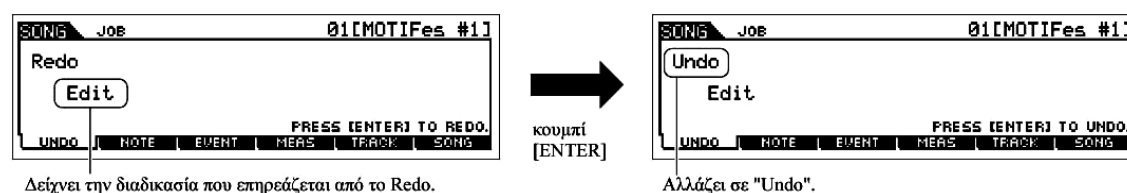
Τα Song δεδομένα επαναφέρονται στην προηγούμενή τους κατάσταση.



- 3 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να επιστρέψετε στον Song Play τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [F] (Play) για να παιχτεί το κομμάτι.**

Αυτό σας επιτρέπει να ελέγξετε τον ήχο πριν γίνουν σε αυτόν οι πραγματικές αλλαγές με το Job.

- 4 Αφού σταματήσει το κομμάτι, πατήστε το κουμπί [JOB] και μετά το κουμπί [F1] UNDO για να καλέσετε την Undo οθόνη. Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Redo.**



Αυτό σας επιτρέπει να κάνετε “redo” το Job, επαναφέροντας το Song στις αλλαγές που κάνατε πριν χρησιμοποιήσετε το Undo στο παραπάνω βήμα #2.

- Το Undo/Redo εφαρμόζεται στην πιο πρόσφατη λειτουργία (Job Edit, Record, κ.λ.π.).
- Το Undo/redo Job είναι επίσης διαθέσιμο στον Pattern Job τρόπο.

Διόρθωση των Mixing παραμέτρων για την ολοκλήρωση ενός Song (στον Mixing τρόπο/ Mixing Edit τρόπο)

Σε αυτό το τελικό βήμα (εκτός από το σώσιμο της προηγούμενης δουλειάς σας, που θα καλυφθεί παρακάτω), μπορείτε να μιζάρετε τα tracks σας με την Song Mixing λειτουργία – ρυθμίζοντας την ισορροπία έντασης όλων των μερών και ρυθμίζοντας τις εφέ στάθμες.

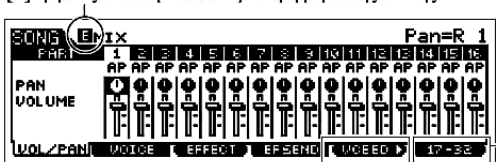
- Οι εξηγήσεις εδώ εφαρμόζονται επίσης στον Pattern τρόπο.

1 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να μπειτε στον Song Play τρόπο και επιλέξτε ένα Song για το οποίο έχουν γίνει Mixing διορθώσεις.

2 Μπείτε στον Song Mixing τρόπο πατώντας το κουμπί [MIXING] (ανάβει το λαμπάκι).

Επιλέξτε το menu που θέλετε να διορθώσετε πατώντας τα κουμπιά [F1]-[F4] και μετά διορθώστε τις παραμέτρους σε κάθε οθόνη.

Αν μεταβάλλετε οποιοσδήποτε παραμέτρους, ο δείκτης [E] εμφανίζεται στην επάνω αριστερή μεριά της οθόνης.



Πατήστε το κουμπί [F6] για να εναλλάσσετε μεταξύ της οθόνης για τα Parts 1-16 (για την εσωτερική γεννήτρια ήχου), 17-32 (για την Multi-Part Plug-in κάρτα PLG100-XG) και PLG1-3 (για την Single Part Plug-in κάρτα).

Πατήστε το κουμπί [F5] VCE ED για να μπειτε στον Mixing Voice Edit τρόπο.

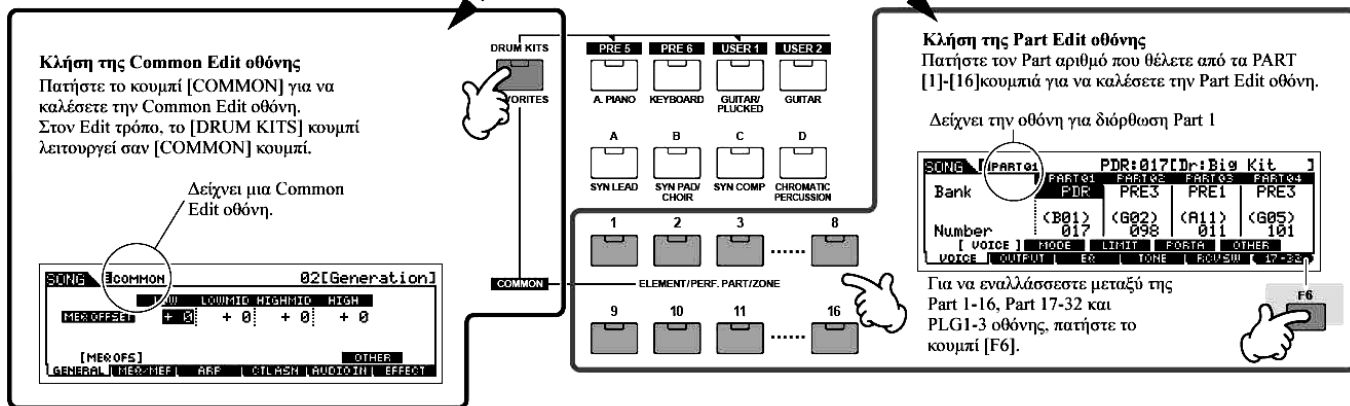
Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον Song Mixing τρόπο επίσης για Sample mixing. Για πληροφορίες σχετικά με τις διαθέσιμες παραμέτρους, δείτε στην σελίδα 273. Αν θέλετε να διορθώσετε με περισσότερη λεπτομέρεια τις Mixing παραμέτρους, μπειτε στον Song Mixing Edit τρόπο.

3 Πατήστε το κουμπί [EDIT] για να μπειτε στον Song Mixing Edit τρόπο.

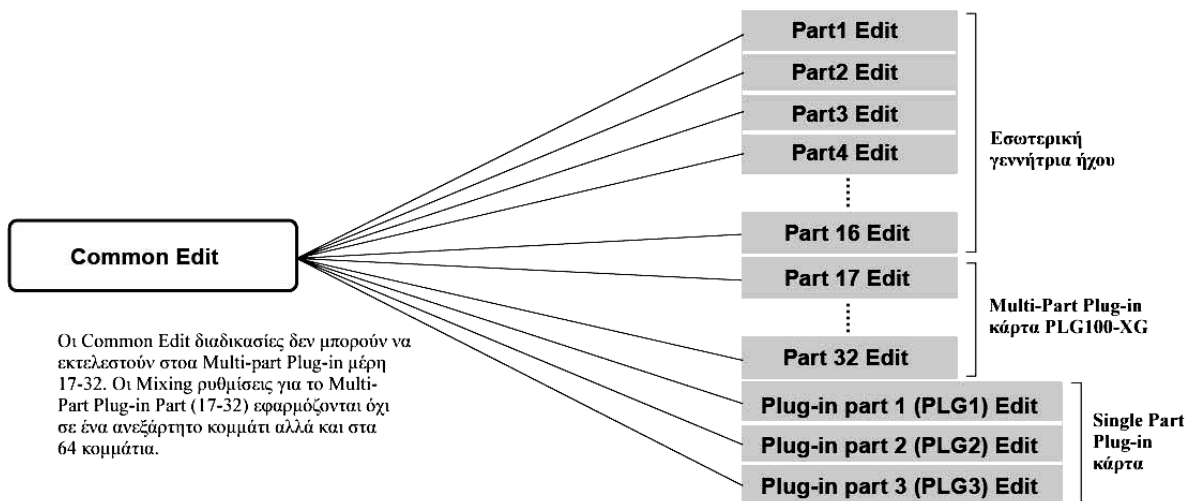
4 Καλέστε την Common Edit ή Part Edit οθόνη.

Χρησιμοποιήστε το Part Edit για να διορθώσετε τις παραμέτρους για κάθε Part. Χρησιμοποιήστε το Common Edit για να διορθώσετε τις παραμέτρους για όλα τα Parts.

Ενώ είστε στον Song Mixing Edit τρόπο, μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ της Common Edit και της Element Edit οθόνης, όπως φαίνεται παρακάτω.



Μπορείτε να κάνετε mute ή solo ένα Part όπως γίνεται με τα tracks στον Song Play ή τον Pattern Play τρόπο.



5 Επιλέξτε το menu που θέλετε να διορθώσετε πατώντας τα [F1]-[F5] και [SF1]-[SF5] κουμπιά και μετά διορθώστε τις παραμέτρους σε κάθε οθόνη.

Για λεπτομέρειες σχετικά με τις διαθέσιμες παραμέτρους, δείτε στην σελίδα 274.

6 Επαναλάβετε τα βήματα #4-5, αν θέλετε.

7 Αποθηκεύστε τις διορθωμένες Song Mixing ρυθμίσεις στην εσωτερική User μνήμη (DRAM).

Μετά το πάτημα του κουμπιού [EXIT] για να επιστρέψετε στον Song Mixing τρόπο, πατήστε το κουμπί [STORE] για να μπείτε στον Song Mixing Store τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Store διαδικασία (σελίδα 152).

8 Πριν κλείσετε την τροφοδοσία, σώστε τις αποθηκευμένες Song Mixing ρυθμίσεις σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης σαν Song δεδομένα στον File τρόπο (σελίδα 153).

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Διόρθωση ενός Mixing με την χρήση των Knobs (στον Song/Pattern τρόπο)

Τα τέσσερα κουμπιά στο επάνω αριστερό μέρος του οργάνου μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να γίνουν Song/Pattern Mixing ρυθμίσεις (στον Song Play/Pattern Play τρόπο). Μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για να διορθώσετε τις Mixing ρυθμίσεις, στους Song Mixing Edit/Pattern Mixing Edit τρόπους.

Για λεπτομέρειες σχετικά με τις παραμέτρους που διορθώνονται από τα κουμπιά, ανατρέξτε στις περιγραφές στον Performance τρόπο (σελίδα 95).

● Όταν είναι αναμμένος ο [PAN/SEND] δείκτης :

PAN	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] OUTPUT→[SF1] VOL/PAN→Pan
REVERB	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] OUTPUT→[SF2] EF SEND→RevSend
CHORUS	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] OUTPUT→[SF2] EF SEND→ChoSend
TEMPO	Tempo του τρέχοντος Song/Pattern

● Όταν είναι αναμμένος ο [TONE] δείκτης :

CUTOFF	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] TONE→[SF2] FILTER→Cutoff
RESONANCE	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] TONE→[SF2] FILTER→Resonance
ATTACK	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] TONE→[SF4] AEG→Attack

RELEASE	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] TONE→[SF4] AEG→Release
----------------	--

● Όταν είναι αναμμένος ο [ARP FX] δείκτης :

SWING	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF3] PLAY FX→Swing
GATE TIME	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF3] PLAY FX→GateTimeRate
VELOCITY	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF3] PLAY FX→VelocityRate
UNITMULTIPLY	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF3] PLAY FX→UnitMultiply

● Όταν είναι αναμμένος ο [EQ] δείκτης :

LO	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F3] EQ→Low Gain
LO MID	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F3] EQ→Mid Gain
HI MID	---
HI	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F3] EQ→High Gain

● Όταν είναι αναμμένοι οι [PAN/SEND] και [TONE] δείκτες (με ταυτόχρονο πάτημα) :

ASSIGN A	Ρυθμίζει παραμέτρους που ανατίθενται σε αυτά τα κουμπιά στην [UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF2] ASSIGN οθόνη
ASSIGN B	
ASSIGN 1	Εξαρτώνται από τις ρυθμίσεις του voice που ανατίθεται στο τρέχον επιλεγμένο μέρος.
ASSIGN 2	

- Πρόσθετα με τις παραπάνω λειτουργίες, οι Master Effect παράμετροι ([SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F2] MEQ/MEF→[SF2] MEF) μπορούν να ανατεθούν σε αυτά τα τέσσερα κουμπιά και τα κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αυτές τις αναθέσεις πατώντας ταυτόχρονα τα [ARP FX] και [EQ] κουμπιά για να τις ενεργοποιήσετε. Οι παράμετροι που ανατίθενται στα τέσσερα κουμπιά μπορούν να ρυθμιστούν στην [UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF5] MEF οθόνη.

Compare λειτουργία και Edit Recall (στον Song/Pattern τρόπο)

Αυτές είναι ίδιες όπως στον Voice και Performance τρόπο. Δείτε στις σελίδες 84 και 86.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Διόρθωση ενός Mixing με την χρήση των Control Sliders (στον Song/Pattern τρόπο)

[SONG]→Song επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] OUTPUT→[SF1] VOL/PAN→Volume

Στον Song/Pattern τρόπο, τα τέσσερα Control Sliders σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε ανεξάρτητα της στάθμης των parts (Voices), επιτρέποντάς σας να ελέγχετε την συνολική ισορροπία των Parts.

- Ακούσια χρήση των sliders μπορεί να προκαλέσει απώλεια του ήχου. Αν συμβεί αυτό, μετακινήστε τα sliders προς τα επάνω.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Δημιουργία ενός Arpeggio

Εκτός από την χρήση των έτοιμων Arpeggios, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα δικά σας Arpeggio δεδομένα.

Στην πράξη, δεν υπάρχει άμεση λειτουργία για την ηχογράφιση Arpeggios. Πρώτα, πρέπει να ηχογραφήσετε μια Phrase σε ένα Song ή Pattern track. Μετά, χρησιμοποιήστε την κατάλληλη Song ή Pattern Job λειτουργία για να μετατρέψετε τα δεδομένα σε Arpeggio δεδομένα.

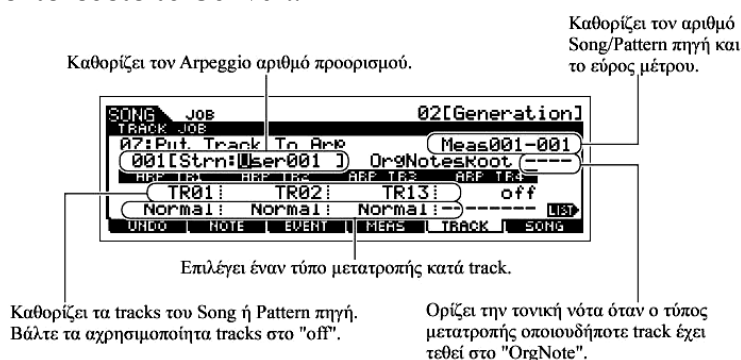
1 Ηχογραφήστε τα MIDI sequence δεδομένα που θα χρησιμοποιηθούν σαν βάση του Arpeggio σε ένα Song ή Pattern.

Μπορείτε να ηχογραφήσετε MIDI sequence δεδομένα για το Arpeggio σε οποιοδήποτε από τα tracks. μετά την ηχογράφιση, επιλέξτε τέσσερα tracks από τα δεκαέξι και μετατρέψτε τα σε Arpeggio δεδομένα.

2 Μετατρέψτε τα MIDI sequence δεδομένα (που ηχογραφούνται στο Song ή Pattern) σε Arpeggio δεδομένα.

[SONG]→[JOB]→[F5] TRACK→07: Put Track To Arp

Μετά την ρύθμιση των παραμέτρων όπως φαίνεται παρακάτω, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε το Convert.



■ Καθορισμός του πως τα Song/Pattern δεδομένα μετατρέπονται σε ένα Arpeggio – Convert Type

Τα MIDI sequence δεδομένα (των Songs/Pattern tracks) μπορούν να μετατραπούν σε Arpeggio δεδομένα με έναν από τους τρεις τρόπους, σε συνάρτηση με τους παρακάτω Convert τύπους. Αυτοί οι τύποι μπορούν επίσης να επιλεγούν ανεξάρτητα για κάθε track προορισμού – παρέχοντας τεράστια ευελιξία και έλεγχο στο παίξιμο.

Normal	Το Arpeggio παίζεται με την χρήση μόνο της νότας που παίζεται και των νοτών οκτάβας.
Fixed	Παίζοντας οποιοσδήποτε νότες θα ενεργοποιούνται τα ίδια MIDI sequence δεδομένα.
OrgNotes	Βασικά ίδιο με το “Fixed” με εξαίρεση ότι οι Arpeggio νότες αναπαραγωγής διαφέρουν σε συνάρτηση με την συγχορδία που παίζεται.

Ηχογραφήστε τα MIDI sequence δεδομένα σε ένα Song ή Pattern track, αναφερόμενοι στις προηγούμενες οδηγίες. Τα παρακάτω παραδείγματα χρησιμοποιούνται σαν αναφορά.

• Δημιουργία ενός ρυθμικού μοτίβου (με την χρήση ενός Drum Voice)

Track 1	Ηχογράφιση ενός βασικού μοτίβου με την χρήση διαφόρων drum οργάνων.	Μετατροπή μέσω “Fixed”.
Track 2-4	Ηχογράφιση ενός διαφορετικού ρυθμικού μοτίβου με την χρήση συγκεκριμένου drum οργάνου σε κάθε track.	Μετατροπή μέσω “Normal”.

- **Δημιουργία μιας γραμμής μπάσου (με την χρήση ενός Normal Voice)**

Track 1	Ηχογράφηση μιας γραμμής μπάσου με την χρήση συγκεκριμένου πλήκτρου (τονικής).	Μετατροπή μέσω “OrgNote” αφού οριστεί το OrgNotesRoot.
Track 2-4		Off

- **Δημιουργία μιας κιθαριστικής συνοδείας (με την χρήση ενός Keyboard Mega Voice)**

Track 1	Ηχογράφηση κιθαριστικής συνοδείας με την χρήση συγκεκριμένου πλήκτρου (τονικής).	Μετατροπή μέσω “Normal” μετά αφού οριστεί το OrgNotesRoot.
Track 2	Ηχογράφηση διαφορετικού ρυθμού με την χρήση ενός από τους «ειδικούς» ήχους, όπως finger mute ή scratching noise.	Μετατροπή μέσω “Fixed”.
Track 3-4		Off

- Μέχρι 16 μοναδικοί αριθμοί νότας μπορούν να ηχογραφηθούν στο Arpeggio track. (Αυτό δεν εφαρμόζεται σε πολλαπλές περιπτώσεις του ίδιου αριθμού νότας). Αν περισσότεροι από 16 διαφορετικοί αριθμοί νότας έχουν ηχογραφηθεί στα MIDI sequence δεδομένα, η Convert διαδικασία μειώνει τις νότες που υπερβαίνουν το όριο. Εξαιτίας αυτού, προσέχετε να ηχογραφήσετε μόνο μέχρι 16 διαφορετικές νότες όταν δημιουργείτε ένα Arpeggio, ειδικά όταν χρησιμοποιείτε και τα τέσσερα tracks.

■ **Convert τύπος που καθορίζει πως τα Song/Pattern δεδομένα μετατρέπονται σε Arpeggio δεδομένα**

Τα Arpeggio δεδομένα που δημιουργούνται μέσω των παραπάνω οδηγιών αποθηκεύονται στην εσωτερική Flash ROM, κάτι που σημαίνει ότι δεν θα χαθούν ακόμη και αν κλείσετε την τροφοδοσία. Όταν σώζετε τα Arpeggio δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης, βάλτε τον τύπο φίλτρου (TYPE) στο “All” ή το “UsrApg” στο βήμα #3 που περιγράφεται στην σελίδα 153.

Αποθήκευση/Σώσιμο του δημιουργημένου Song/Pattern

Τα δημιουργημένα Song/Pattern δεδομένα παραμένουν στην DRAM. Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στην DRAM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία, θα πρέπει να σώζετε πάντα οποιαδήποτε δεδομένα παραμένουν στην DRAM σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο πριν κλείσετε την τροφοδοσία. Σημειώστε ότι οι διορθωμένες Mixing ρυθμίσεις θα πρέπει να αποθηκευθούν πριν σωθούν σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

Αποθήκευση των διορθωμένων Song Mixing/Pattern Mixing ρυθμίσεων στην εσωτερική μνήμη (DRAM)

[MIXING] → [STORE]

Πατήστε το κουμπί [STORE] για να μπειτε στον Song Mixing Store/Pattern Mixing Store τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Store διαδικασία. Οι Mixing ρυθμίσεις αποθηκεύονται πραγματικά στο Song/Pattern με την εκτέλεση της Store διαδικασίας.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Το τρέχον διορθωμένο Mixing πρόγραμμα θα χαθεί όταν επιλέξετε διαφορετικό Song/Pattern ή μετακινηθείτε σε άλλον τρόπο χωρίς να το αποθηκεύσετε στο τρέχον Song/Pattern.

Επιπλέον, απλά αναπαράγοντας το Song/Pattern ή λαμβάνοντας οποιαδήποτε MIDI μηνύματα από ένα

εξωτερικό MIDI όργανο μπορεί να αλλάξει το τρέχον Mixing πρόγραμμα.

Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε το Mixing πρόγραμμα πριν εκτελέσετε αυτές τις διαδικασίες.

Σώσιμο των Song/Pattern δεδομένων σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης

[FILE] → [F2] SAVE

ΠΡΟΣΟΧΗ : Τα ηχογραφημένα Song, pattern και Sample (Waveform) δεδομένα παραμένουν προσωρινά στην DIMM. Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στην DIMM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία, θα πρέπει να σώζετε οποιαδήποτε δεδομένα παραμένουν στην DIMM σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

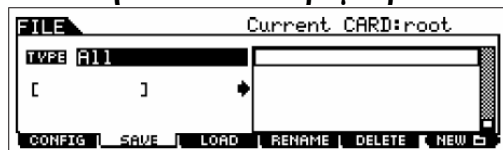
Μετά την τοποθέτηση μιας SmartMedia στην CARD υποδοχή ή την σύνδεση της USB συσκευής αποθήκευσης στο synthesizer, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

1 Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις «Βασικές ρυθμίσεις για την χρήση της SmartMedia ή μιας USB συσκευής αποθήκευσης» στην σελίδα 24.

2 Πατήστε το κουμπί [F2] SAVE για να καλέσετε την Save οθόνη.

3 Βάλτε την “TYPE” παράμετρο στο “All”.



Μετακινήστε τον κέρσορα στο TYPE και μετά ορίστε τον τύπο αρχείου χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και το [DEC/NO] κουμπί. Μπορείτε να

επιλέξετε έναν από τους τέσσερις παρακάτω τύπους αρχείου για να σώσετε τα Song ή Pattern δεδομένα. Εδώ, επιλέξτε “All” επειδή έχουν δημιουργηθεί διάφορα είδη δεδομένων για να ολοκληρωθεί ένα κομμάτι.

All	Όλα τα δεδομένα στην εσωτερική User μνήμη του synthesizer διαχειρίζονται σαν ένα αρχείο (επέκταση : W7A) και μπορούν να σωθούν σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.
All Song	Όλα τα User Song δεδομένα στην εσωτερική User μνήμη (DRAM) του synthesizer διαχειρίζονται σαν ένα αρχείο (επέκταση : W7S) και μπορούν να σωθούν σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης. Να θυμάστε ότι τα Sample Voices και οι αναθέσιμες Waveforms που δημιουργούνται μέσω της Sampling λειτουργίας στον Song τρόπο σώζονται επίσης μαζί.
All Pattern	Όλα τα User Pattern δεδομένα στην εσωτερική User μνήμη (DRAM) του synthesizer διαχειρίζονται σαν ένα αρχείο (επέκταση : W7P) και μπορούν να σωθούν σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης. Να θυμάστε ότι τα Sample Voices και οι αναθέσιμες Waveforms που δημιουργούνται μέσω της Sampling λειτουργίας στον Pattern τρόπο σώζονται επίσης μαζί.
SMF	Τα Sequence track (1-16) και Tempo track δεδομένα ενός Song/Pattern που δημιουργήθηκαν στον Song/Pattern τρόπο μπορούν να σωθούν σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης σαν Standard MIDI File (format 0) δεδομένα.

4 Εισάγετε ένα όνομα αρχείου.

Μετακινήστε τον κέρσορα στην θέση εισαγωγής ονόματος αρχείου και μετά εισάγετε ένα όνομα αρχείου. Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία.

Αν προτίθεστε να αντικαταστήσετε ένα αρχείο που υπάρχει, η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας. Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία για να αντικαταστήσετε το αρχείο που υπάρχει ή πατήστε το κουμπί [DEC/NO] για να ακυρώσετε.

Αφού σωθούν τα δεδομένα, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ενώ σώζονται τα δεδομένα, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις ακόλουθες προφυλάξεις : ποτέ μην βγάξετε το μέσο από την συσκευή (SmartMedia ή USB συσκευή), ποτέ μην αποσυνδέετε τις συσκευές και ποτέ μην κλείνετε την τροφοδοσία του MOTIF ES ή τις σχετικές συσκευές.

Σώσιμο ενός Song ή Pattern Section σαν Standard MIDI File

Μετά την τοποθέτηση μιας SmartMedia στην CARD υποδοχή ή την σύνδεση μιας USB συσκευής αποθήκευσης στο όργανο, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

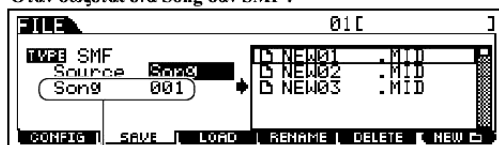
1 Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπείτε στον File τρόπο και εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις «Βασικές ρυθμίσεις για την χρήση της SmartMedia ή μιας USB συσκευής αποθήκευσης» στην σελίδα 24.

2 Πατήστε το κουμπί [F2] SAVE για να καλέσετε την Save οθόνη.

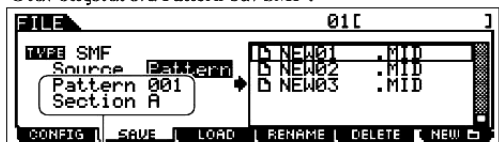
3 Βάλτε την TYPE παράμετρο στο “SMF” και μετά επιλέξτε ένα Song/Pattern που θα σωθεί.

Όταν σώζεται ένα Song σαν SMF :



Επιλέγει έναν Song αριθμό.

Όταν σώζεται ένα Pattern σαν SMF :



Επιλέγει έναν Pattern αριθμό και Section.

4 Εισάγετε ένα όνομα αρχείου.

Μετακινήστε τον κέρσορα στην θέση εισαγωγής ονόματος αρχείου και μετά εισάγετε ένα όνομα αρχείου. Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52.

5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία.

Αν προτίθεστε να αντικαταστήσετε ένα αρχείο που υπάρχει, η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας. Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία και να αντικαταστήσετε το αρχείο που υπάρχει ή πατήστε το κουμπί [DEC/NO] για να ακυρώσετε. Αφού σωθούν τα δεδομένα, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

- Όταν φορτώνεται ένα SMF (Standard MIDI File), βάλτε τον τύπο αρχείου στο “Song” ή το “Pattern”.
- Μόνο τα sequence track (1-16) και tempo track δεδομένα ενός Song/Pattern που δημιουργήθηκαν

στον Song /Pattern τρόπο μπορούν να σωθούν σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης σαν Standard MIDI File (format 0) δεδομένα. Οι Mixing ρυθμίσεις δεν θα σωθούν σαν ένα Standard MIDI File. Αν θέλετε να σώσετε ολόκληρο το Song/Pattern, συμπεριλαμβανομένων των Mixing ρυθμίσεων, βάλτε τον τύπο αρχείου στο “All” ή το “AllSong” ή “AllPattern”.

Σώσιμο ενός Sample Voice σαν WAV/AIFF αρχείο

Μετά την τοποθέτηση μιας SmartMedia στην CARD υποδοχή ή την σύνδεση μιας USB συσκευής αποθήκευσης στο όργανο, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

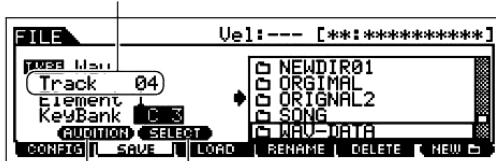
1 Στον Song/Pattern τρόπο, επιλέξτε ένα Song/Pattern που περιέχει το Sample που θέλετε, πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέστε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις «Βασικές ρυθμίσεις για την χρήση της SmartMedia ή μιας USB συσκευής αποθήκευσης» στην σελίδα 24.

2 Πατήστε το κουμπί [F2] SAVE για να καλέσετε την Save οθόνη.

3 Βάλτε την TYPE παράμετρο στο “Wav” ή το “Aiff”, πατήστε το κουμπί [ENTER] και μετά επιλέξτε ένα δείγμα που θα σωθεί.

Επιλέγει το track που περιέχει το sample που θα σωθεί.



Μπορείτε να ακούσετε το επιλεγμένο δείγμα πατώντας το κουμπί [SF1]. (Audition λειτουργία).

Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν ο κέρσορ είναι στο KeyBank. Κάθε πάτημα του κουμπιού [SF2] SELECT επιλέγει, μία-μία, τις Key Banks που ανατίθενται σε συγκεκριμένο velocity εύρος για το επιλεγμένο πλήκτρο.

4 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία.

Αν προτίθεστε να αντικαταστήσετε ένα αρχείο που υπάρχει, η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας. Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Save διαδικασία και να αντικαταστήσετε το αρχείο που υπάρχει ή πατήστε το κουμπί [DEC/NO] για να ακυρώσετε.

Αφού σωθούν τα δεδομένα, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

Φόρτωμα ενός αρχείου που σώθηκε σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης

[FILE] → [F3] LOAD

Αυτές οι οδηγίες περιγράφουν πώς να ανακαλέσετε τα δεδομένα που σώθηκαν σαν τύπος αρχείου “All (επέκταση W7A)” που περιγράφεται στην σελίδα 153, από την SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στο όργανο χρησιμοποιώντας την Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Φορτώνοντας ένα αρχείο (επέκταση : W7A) σε αυτό το synthesizer σβήνονται και αντικαθιστώνται αυτόματα όλα τα υπάρχοντα δεδομένα στην User μνήμη. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε οποιαδήποτε σημαντικά δεδομένα σε μια SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν εκτελέσετε οποιοδήποτε Load διαδικασίες.

- Αν θέλετε να επιλέξετε και να φορτώσετε μια συγκεκριμένη Waveform στο αρχείο (επέκταση : W7A), μπειτε στον File τρόπο (παραπάνω βήμα #1) αφού εκτελεστούν οι παρακάτω διαδικασίες :
 - Μπειτε στον Voice τρόπο αν θέλετε να αναθέσετε την Waveform σε ένα Voice.
 - Επιλέξτε ένα Performance στον Performance τρόπο αν θέλετε να αναθέσετε την Waveform σε ένα Part του Performance.
 - Επιλέξτε ένα Song στον Song τρόπο αν θέλετε να αναθέσετε την Waveform σε ένα Part του Song.
 - Επιλέξτε ένα Pattern στον Pattern τρόπο αν θέλετε να αναθέσετε την Waveform σε ένα Part του Pattern.
- Αν θέλετε να επιλέξετε και να φορτώσετε ένα συγκεκριμένο Sample Voice στο αρχείο (επέκταση : W7A), μπειτε στον File τρόπο (παραπάνω βήμα #1) αφού εκτελεστούν οι παρακάτω διαδικασίες :
 - Επιλέξτε ένα Song στον Song τρόπο αν θέλετε να αναθέσετε το Sample Voice σε ένα Song.
 - Επιλέξτε ένα Pattern στον Pattern τρόπο αν θέλετε να αναθέσετε το Sample Voice σε ένα Pattern.

1 Πατήστε το κουμπί [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο και μετά εκτελέσετε τις βασικές ρυθμίσεις.

Ανατρέξτε στις «Βασικές ρυθμίσεις για την χρήση της SmartMedia ή μιας USB συσκευής αποθήκευσης» στην σελίδα 24.

2 Πατήστε το κουμπί [F3] LOAD για να καλέσετε την Load οθόνη.

3 Επιλέξτε έναν τύπο αρχείου που θα φορτωθεί.

Μπορείτε να φορτώσετε το αρχείο (επέκταση : W7A) που σώθηκε σαν “All” με την επιλογή ενός από τους ακόλουθους τύπους αρχείου.

All	Όλα τα δεδομένα σε ένα αρχείο που σώθηκε σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης σαν “All” τύπος μπορούν να φορτωθούν και να ανακληθούν σε αυτό το όργανο.
Voice	Ένα συγκεκριμένο Voice σε ένα αρχείο μπορεί να επιλεγεί και φορτωθεί ανεξάρτητα σε αυτό το όργανο.
Performance	Ένα συγκεκριμένο Performance σε ένα αρχείο μπορεί να επιλεγεί και φορτωθεί ανεξάρτητα σε αυτό το synthesizer.
Song	Ένα συγκεκριμένο Song σε ένα αρχείο μπορεί να επιλεγεί και φορτωθεί ανεξάρτητα σε αυτό το όργανο.
Pattern	Ένα συγκεκριμένο Pattern σε ένα αρχείο μπορεί να επιλεγεί και φορτωθεί ανεξάρτητα σε αυτό το όργανο.
Waveform	Μια συγκεκριμένη Waveform σε ένα αρχείο μπορεί να επιλεγεί και φορτωθεί ανεξάρτητα σε αυτό το όργανο.
Sample Voice	Ένα συγκεκριμένο Sample Voice σε ένα αρχείο μπορεί να επιλεγεί και φορτωθεί ανεξάρτητα σε αυτό το όργανο.

4 Επιλέξτε το αρχείο που θα φορτωθεί.

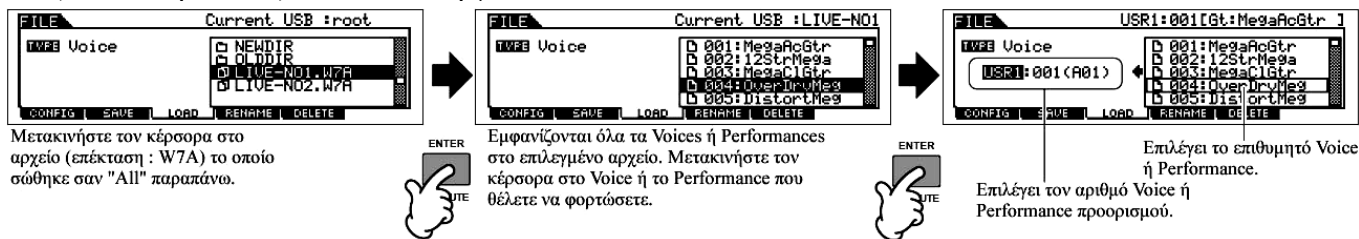
Μετακινήστε τον κέρσορα στο αρχείο (επέκταση : W7A) το οποίο σώθηκε σαν “All” παραπάνω.

Όταν το Type τεθεί στο “All”, πηγαίνετε στο βήμα #5.

Όταν το Type τεθεί σε κάτι άλλο εκτός του “All”, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες και μετά πηγαίνετε στο βήμα #5.

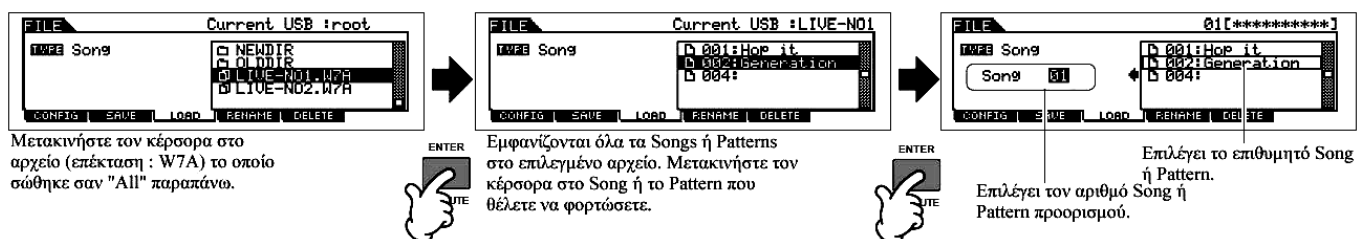
- Όταν το Type τεθεί στο “Voice” ή “Performance” :

Μπορείτε να επιλέξετε και να φορτώσετε ένα συγκεκριμένο Voice ή Performance στο αρχείο (επέκταση : W7A) σε αυτό το όργανο.



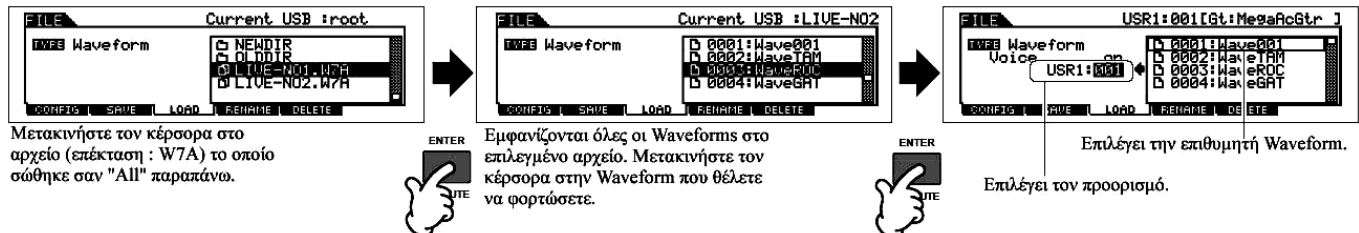
- Όταν το Type τεθεί στο “Song” ή “Pattern” :

Μπορείτε να επιλέξετε και να φορτώσετε ένα συγκεκριμένο Song ή Pattern στο αρχείο (επέκταση : W7A) στο όργανο.



- Όταν το Type τεθεί στο “Waveform” :

Μπορείτε να επιλέξετε και να φορτώσετε μια συγκεκριμένη Waveform στο αρχείο (επέκταση : W7A) στο όργανο.

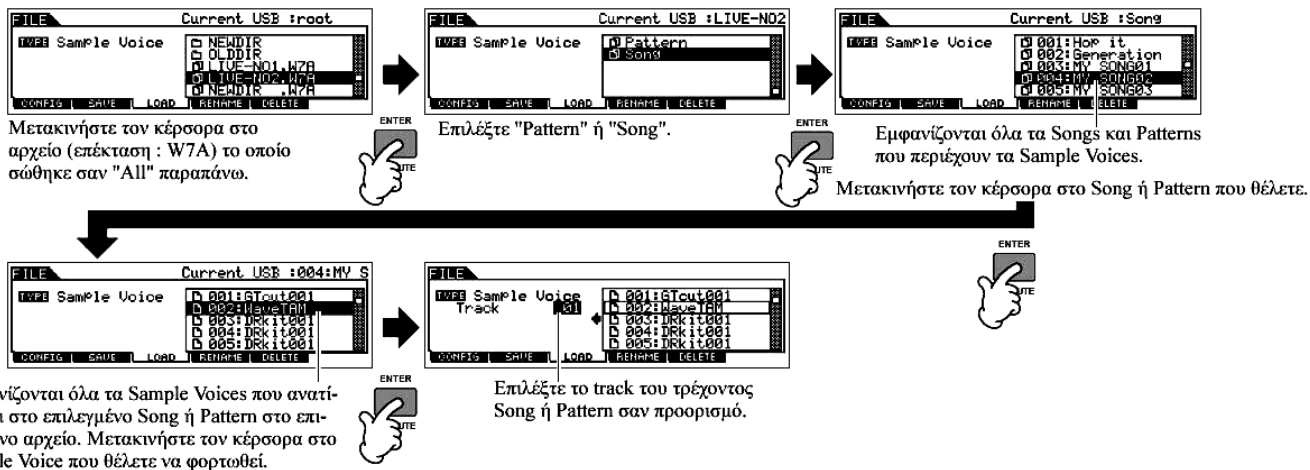


Σε αυτήν την περίπτωση, ο προορισμός διαφέρει σε συνάρτηση με τον τρόπο που επιλέγεται πριν την είσοδο στον File τρόπο.

Όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Voice τρόπο :	Ορίστε το Voice Bank και αριθμό σαν προορισμό.
Όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Performance τρόπο :	Ορίστε το Part του τρέχοντος Performance και μετά ορίστε το Voice bank/αριθμό του Part σαν προορισμό.
Όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Song/Pattern τρόπο :	Ορίστε το track του τρέχοντος Song/Pattern σαν προορισμό.

- Όταν το Type τεθεί στο “Sample Voice” :

Μόνο όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Song/Pattern τρόπο, μπορείτε να επιλέξετε και να φορτώσετε ένα συγκεκριμένο Sample Voice στο αρχείο (επέκταση : W7A) σε αυτό το όργανο.



5 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί η Load διαδικασία.

Αφού φορτωθούν τα δεδομένα, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ενώ σώζονται τα δεδομένα, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις ακόλουθες προφυλάξεις : ποτέ μην βγάξετε το μέσο από την συσκευή (SmartMedia ή USB συσκευή), ποτέ μην αποσυνδέετε τις συσκευές και ποτέ μην κλείνετε την τροφοδοσία του MOTIF ES ή τις σχετικές συσκευές.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Ορισμός ενός συγκεκριμένου αρχείου για αυτόματη φόρτωση όταν ανοίγει η τροφοδοσία

Το MOTIF ES είναι πολύ εύκολο στην χρήση και μπορείτε να δημιουργήσετε Voices, Performances, Patterns και Songs πολύ γρήγορα σε αυτό. Ωστόσο, μπορεί να υπάρχουν φορές που η δημιουργία και η διόρθωση δεδομένων να εκτείνεται σε πολλά τμήματα. Σε τέτοια περίπτωση, θα δείτε ότι είναι βολικό να έχετε το όργανο να φορτώνει αυτόματα τα κατάλληλα αρχεία για σας όταν το ανοίγετε, και έτσι να μπορείτε εύκολα να επανέλθετε εύκολα στο τμήμα διόρθωσης.

- Οι τύποι αρχείου που μπορούν να φορτώνονται αυτόματα είναι “All”, “Plugin All Bulk 1”, “Plugin All 2” και “Plugin All 3”.

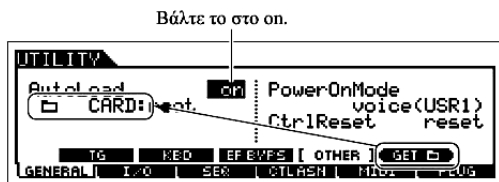
1 **Αλλάξτε τα ονόματα των αρχείων που θέλετε να φορτώνονται αυτόματα όταν ανοίγει η τροφοδοσία όπως περιγράφεται παρακάτω, και σώστε τα μαζί σε έναν φάκελο.**

Τύπος αρχείου	Όνομα αρχείου
All	AUTOLOAD.W7A
Plugin All 1 (για την υποδοχή 1)	AUTOLD1.W7B
Plugin All 2 (για την υποδοχή 2)	AUTOLD2.W7B
Plugin All 3 (για την υποδοχή 3)	AUTOLD3.W7B

Αφού τελειώσετε με την ονομασία των κατάλληλων αρχείων, κρατήστε επιλεγμένο τον αντίστοιχο φάκελο στην οθόνη και πηγαίνετε στο βήμα #2.

2 **Μπείτε στον Utility τρόπο και καλέστε την Auto Load οθόνη ([UTILITY]→[[F1] GENERAL→[SF4] OTHER.**

3 **Ενεργοποιήστε το “Auto Load” και πατήστε το κουμπί [SF5] GET.**



Η συσκευή και ο φάκελος που επιλέγεται στο βήμα #1 (ο φάκελος που περιέχει τα αρχεία που θέλετε για αυτόματο φόρτωμα) είναι καταχωρημένα σαν Auto Load διαδρομή.

4 Πατήστε το κουμπί [STORE] για να αποθηκεύσετε την Auto Load ρύθμιση.

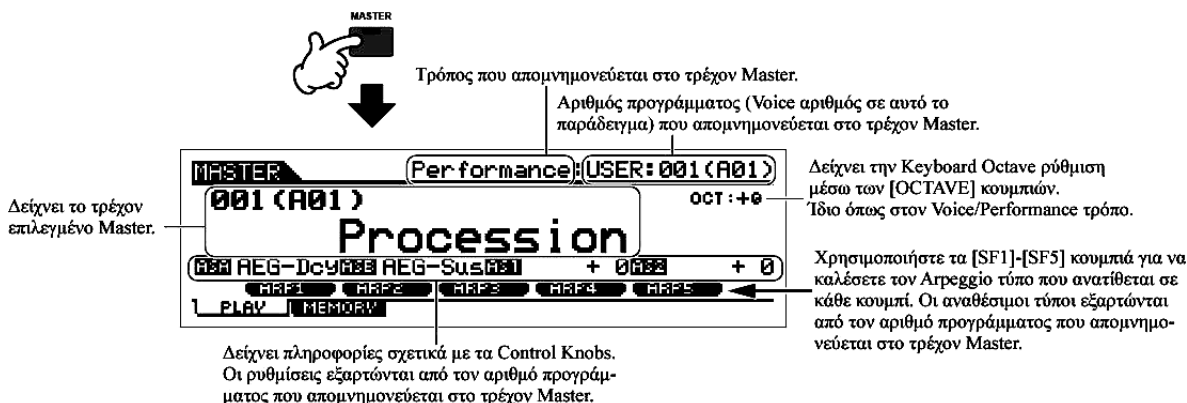
Χρήση σαν Master Keyboard

Αυτό το synthesizer είναι φορτωμένο με πλήθος διαφόρων λειτουργιών και διαδικασιών, οπότε μπορεί να είναι δύσκολο να εντοπίσετε και να καλέσετε την συγκεκριμένη λειτουργία που θέλετε. Αυτό είναι που έρχεται να απλοποιήσει η Master λειτουργία. Μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε για να απομνημονεύσετε τις διαδικασίες που χρησιμοποιείτε πιο συχνά σε κάθε τρόπο και να τις καλέσετε άμεσα οποιαδήποτε στιγμή με το πάτημα ενός κουμπιού. Αυτό το synthesizer έχει χώρο για συνολικά 128 δικές σας User Master ρυθμίσεις.

Επιλογή ενός Master

Το MOTIF ES διαθέτει 128 ειδικά προγραμματισμένα Masters, αποθηκευμένα στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM). Δοκιμάστε μερικά από αυτά τώρα.

1 Πατήστε το [MASTER] για να μπειτε στον Master Play τρόπο.



2 Επιλέξτε ένα Master.

Η επιλογή ενός Master γίνεται βασικά με τον ίδιο τρόπο όπως η επιλογή ενός Voice. αφού υπάρχει μόνο μια τράπεζα για Masters, δεν χρειάζεται να επιλέξετε Master Bank.

3 Παίξτε το επιλεγμένο Master πρόγραμμα.

Όταν το Mode οριστεί στο Voice ή Performance, παίζετε στο κλαβιέ.

Όταν το Mode οριστεί στο Song ή Pattern, πατήστε το κουμπί [F] (Play).

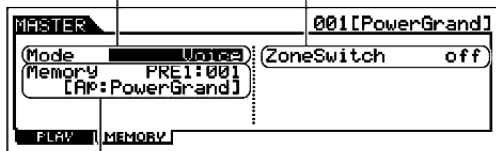
Αποθήκευση σε ένα Master

1 Επιλέξτε ένα Master που θα δημιουργηθεί.

2 Πατήστε το κουμπί [F2] MEMORY για να καλέσετε την οθόνη Mode ρύθμισης.

3 Ρυθμίστε τα Mode, Program αριθμός και Zone Switch on/off (σελίδα 161) τα οποία θέλετε να αποθηκεύσετε σε ένα master.

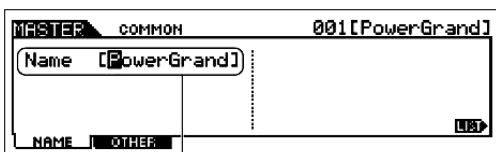
Καθορίζει τον τρόπο που καλείται όταν επιλέγεται ο Master αριθμός. Ενεργοποιεί (on) ή απενεργοποιεί (off) τον Zone Switch.



Καθορίζει τον program αριθμό που καλείται όταν επιλέγεται το Master.

Όταν το Mode τεθεί στο Voice	Επιλέγει Voice bank και αριθμό.
Όταν το Mode τεθεί στο Performance	Επιλέγει Performance bank και αριθμό.
Όταν το Mode τεθεί στο Song	Επιλέγει Song αριθμό.
Όταν το Mode τεθεί στο Pattern	Επιλέγει Pattern αριθμό.

4 Ονομάστε το διορθωμένο Master.



Εισάγετε ένα Master όνομα.

Εισάγετε ένα όνομα στην [EDIT]→[COMMON]→[F1] NAME οθόνη.

Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52 στην βασική διαδικασία.

5 Αποθηκεύστε το διορθωμένο Master στην εσωτερική user μνήμη.

- 1 Πατήστε το κουμπί [STORE] για να μπειτε στον master Store τρόπο.
- 2 Επιλέξτε το Master προορισμού χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπί.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Όταν εκτελείτε την Store διαδικασία, οι ρυθμίσεις για την μνήμη προορισμού θα αντικατασταθούν. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να αντιγράφονται σε ξεχωριστή SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

- 3 Πατήστε το κουμπί [ENTER]. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας).

Για να ακυρώσετε την Store διαδικασία, πατήστε το κουμπί [DEC/NO].

- 4 Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε την Store διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ :

- Να θυμάστε ότι η Store διαδικασία μπορεί να χρειαστεί λίγο χρόνο για να ολοκληρωθεί, κατά την διάρκεια του οποίου μπορεί να εμφανιστεί το “Executing...” ή το “Please keep power on”. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία όταν γράφονται δεδομένα στην Flash ROM ενώ εμφανίζεται ένα τέτοιο μήνυμα. Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση θα χαθούν όλα τα user δεδομένα και μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό μπορεί επίσης να έχει σαν αποτέλεσμα να μην μπορεί να ανοίξει σωστά το MOTIF ES όταν ανοίξετε πάλι την τροφοδοσία του.
- Αν επιλέξετε άλλο Master χωρίς αποθήκευση, θα χαθεί το τρέχον διορθωμένο master. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε το διορθωμένο Master πριν επιλέξετε άλλο Master.

- 6 Αν χρειάζεται, σώστε τα διορθωμένα και αποθηκευμένα Masters σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.

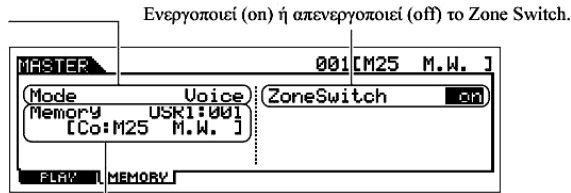
Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 153. Βάλτε τον τύπο αρχείου στο “All”.

Χρήση των Zones (χώρος κλαβιέ)

Στον Master τρόπο, μπορείτε να χωρίσετε το κλαβιέ σε (μέχρι) τέσσερις ανεξάρτητους χώρους (που ονομάζονται “Zones”). Για κάθε Zone μπορεί να ανατεθούν διαφορετικά MIDI κανάλια και διαφορετικές λειτουργίες Knobs και Control Sliders. Αυτό καθιστά δυνατό τον ταυτόχρονο έλεγχο αρκετών μερών της multi-timbral γεννήτριας ήχου με ένα απλό κλαβιέ ή για τον έλεγχο voices ενός εξωτερικού MIDI οργάνου σε διαφορετικά κανάλια πρόσθετα με τα εσωτερικά voices αυτού του synthesizer – επιτρέποντάς σας να χρησιμοποιήσετε το MOTIF ES αποτελεσματικά για την λειτουργία αρκετών κλαβιέ. Μπορείτε να ορίσετε τις παραμέτρους που είναι σχετικές με τα τέσσερα Zones στον Master Edit τρόπο και να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις σαν User Master.

- 1 **Επιλέξτε το Master που θα δημιουργηθεί.**
- 2 **Πατήστε το κουμπί [F2] MEMORY για να καλέσετε την οθόνη της Mode ρύθμισης.**
- 3 **Μετά την ρύθμιση του Mode και του Program αριθμού που θέλετε να αποθηκευθούν στο master, βάλτε το Zone Switch στο “on”.**

Καθορίζει τον τρόπο που καλείται όταν επιλεγεί ο Master αριθμός.

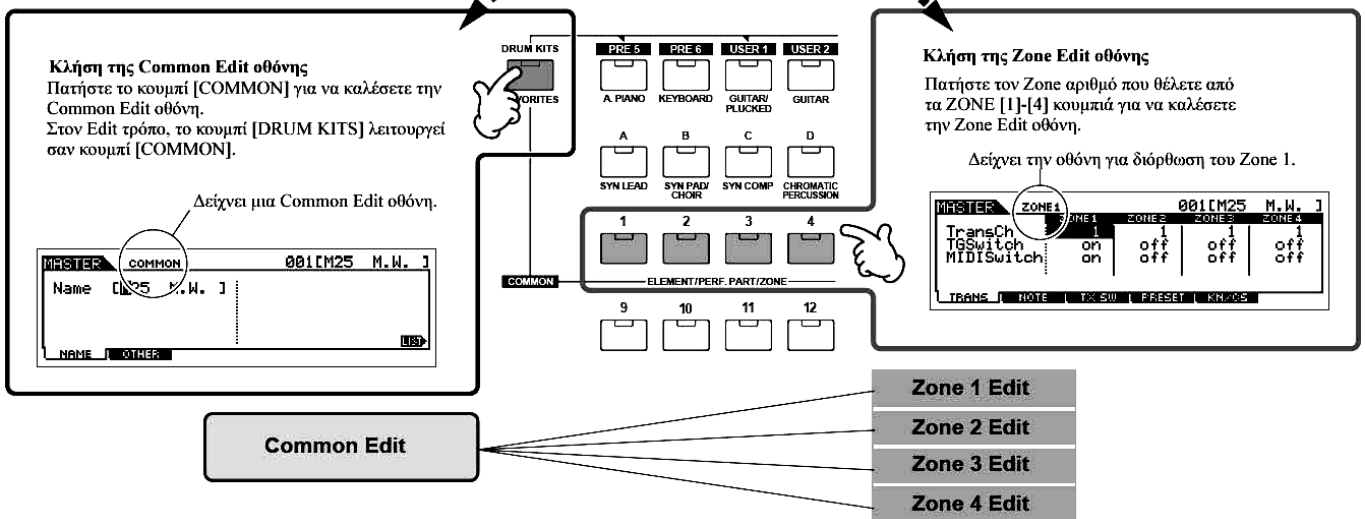


Καθορίζει τον Program αριθμό που καλείται όταν επιλεγεί το Master.

- 4 **Πατήστε το κουμπί [EDIT] για να μπείτε στον Master Edit τρόπο.**
- 5 **Καλέστε την Common Edit ή Zone edit οθόνη.**

Χρησιμοποιήστε το Zone Edit για να διορθώσετε τις παραμέτρους για κάθε Zone. Χρησιμοποιήστε το Common Edit για να διορθώσετε τις παραμέτρους για όλα τα Zones.

Ενώ είστε στον Master Edit τρόπο, μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ της Common Edit και της Zone Edit οθόνης όπως φαίνεται παρακάτω.



6 Επιλέξτε το menu που θέλετε να διορθώσετε πατώντας τα [F1]-[F6] και [SF1]-[SF5] κουμπιά και μετά διορθώστε τις παραμέτρους.

Δείτε παρακάτω για λεπτομέρειες και μερικά παραδείγματα ρύθμισης.

7 Ονομάστε το διορθωμένο Master.

Εισάγετε ένα όνομα στην [EDIT]→[COMMON]→ [F1] NAME οθόνη.

Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 562 στην βασική διαδικασία.

8 Αποθηκεύστε το διορθωμένο Master στην εσωτερική User μνήμη.

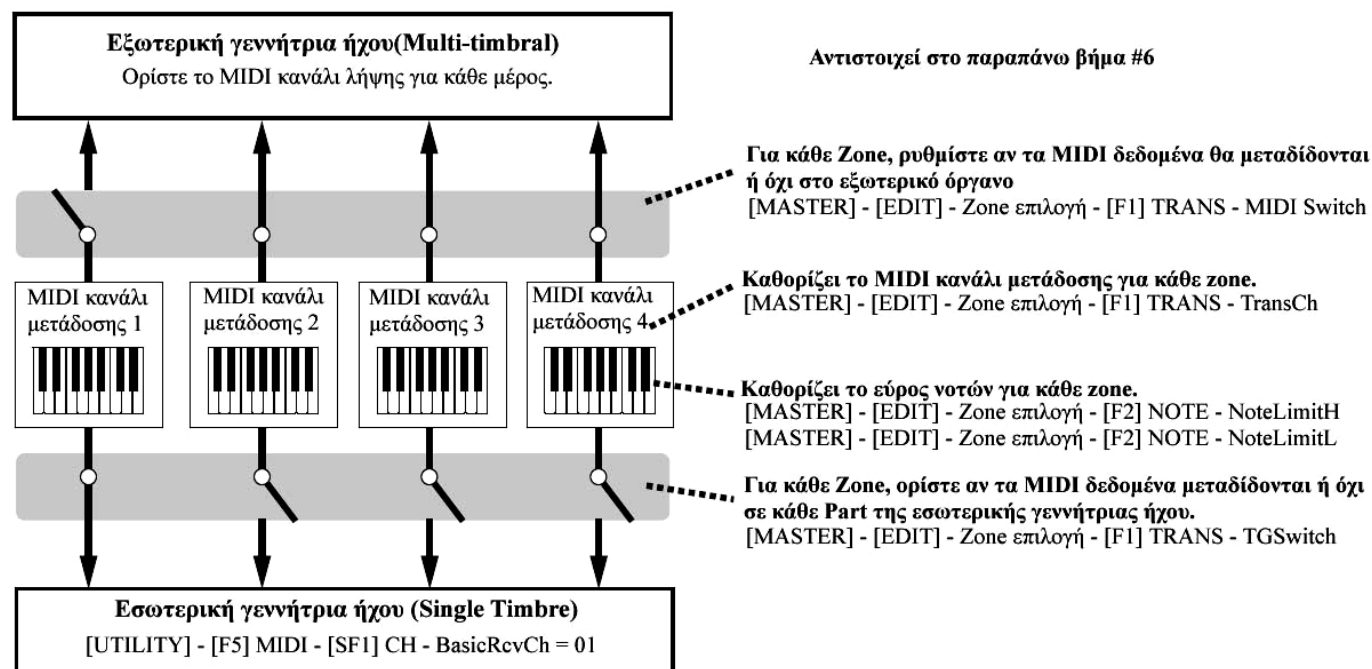
Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στα βήματα #5-6 στην σελίδα 160.

Χρήση των Zones αποτελεσματικά με εξωτερική μονάδα

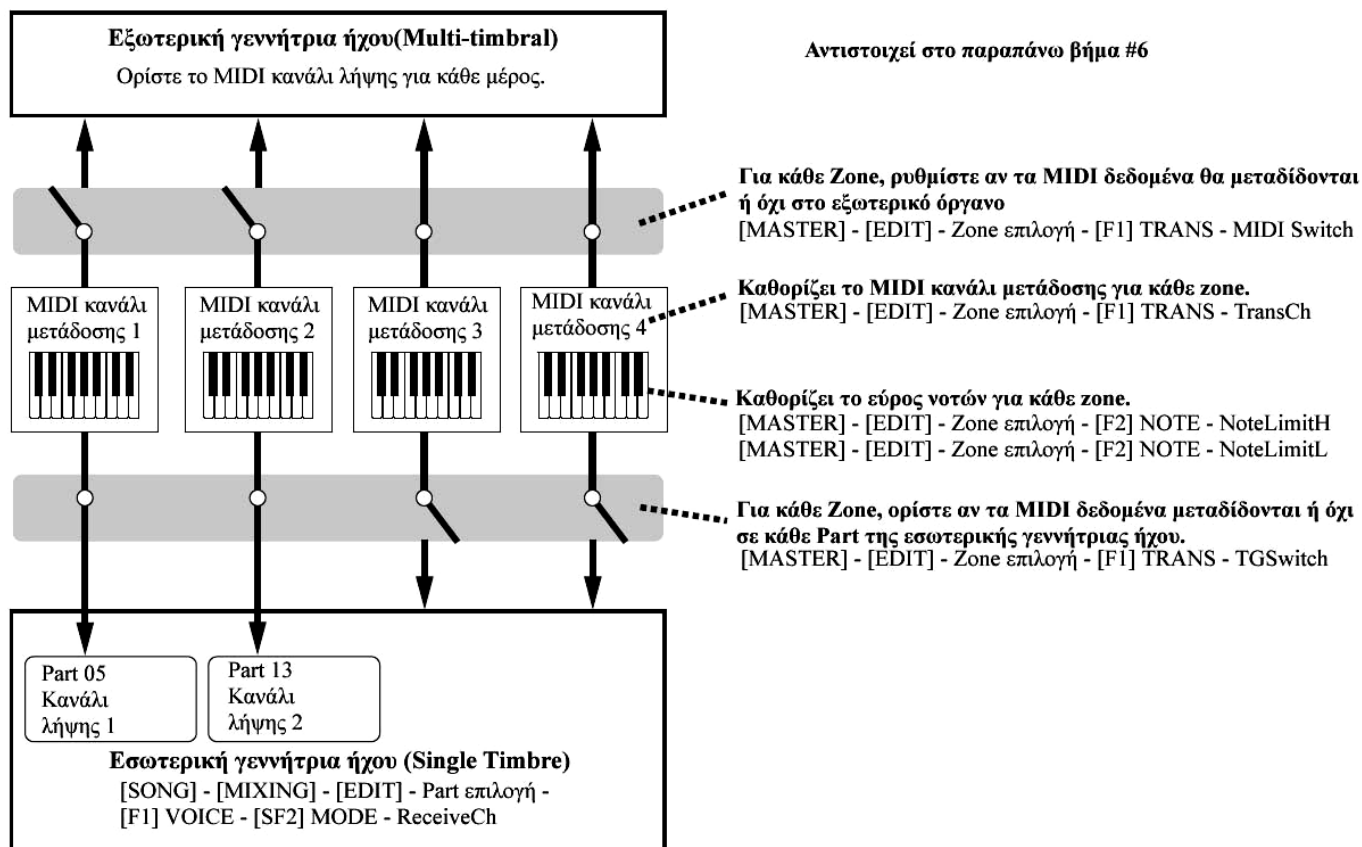
Τα δύο παρακάτω παραδείγματα δείχνουν πώς να χρησιμοποιηθούν τα Zones τόσο με την εσωτερική γεννήτρια ήχου όσο και με μια συνδεδεμένη εξωτερική γεννήτρια ήχου. Αυτές οι οδηγίες αντιστοιχούν στο παραπάνω βήμα #6.

- Αν και στο παρακάτω παράδειγμα χρησιμοποιούνται και τα τέσσερα Zones, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιονδήποτε αριθμό Zones (δύο, τρία ή τέσσερα). Οι ρυθμίσεις γίνονται με την MIDISwitch παράμετρο ([MASTER]→[EDIT]→Zone επιλογή→[F1] TRANS→TGSwitch).
- Σε αυτά τα παραδείγματα, τα Zones ανατίθενται σε διαφορετικά τμήματα του κλαβιέ. Ωστόσο, δύο ή περισσότερα Zones μπορούν να ανατεθούν στο ίδιο τμήμα σε μια διάταξη, από την NOTE οθόνη ([MASTER]→[EDIT]→Zone επιλογή→[F2] NOTE).

■ Master ρυθμίσεις με τον Voice/Performance τρόπο (Single-timbre γεννήτρια ήχου)



■ Master ρυθμίσεις με τον Song/Pattern τρόπο (Multi-timbral γεννήτρια ήχου)



Ανάθεση Control Change αριθμών στα Knobs/Control Sliders για κάθε Zone

Εδώ στην KN/CS οθόνη του Master Edit τρόπου, μπορείτε να ορίσετε το πώς τα Control Knobs θα επηρεάζουν κάθε Zone. Αυτό σας επιτρέπει να καθορίσετε ξεχωριστό MIDI Control Change αριθμό για κάθε Knob και Slider.

Ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως φαίνεται παρακάτω, αντιστοιχώντας στο βήμα #6 της σελίδας 162.

Όλοι οι δείκτες σβήνουν βάζοντας την
[MASTER] - [EDIT] - [COMMON] - [F2] OTHER
- Knob/Slider παράμετρο στο "zone".

MASTER COMMON 001[M25 M.W.]
Knob/Slider zone
NAME OTHER

ASSIGN A PAN REVERB CHORUS TEMPO
ASSIGN B CUTOFF RESONANCE ATTACK RELEASE
SWING GATE TIME VELOCITY LUMINATE
M.S. 1 M.S. 2 M.S. 3 M.S. 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 ZONE 4 CtrlSlider=1 [Express]
CtrlKnob 10 10 10 10
CtrlSlider 11 11 11 11
TRANS NOTE TX SW PRESET KN_CS

Μπορείτε να καθορίσετε ποιοι Control Change αριθμοί χρησιμοποιούνται για τα Knobs και τα Sliders για κάθε zone στην [MASTER] - [EDIT] - Zone επιλογή - [F5] KN/CS οθόνη.

Στο παραπάνω παράδειγμα, τα Control Knobs για όλα τα Zones έχουν ρυθμιστεί στο 10 (Pan) και τα Sliders έχουν τεθεί στο 11 (Expression). Με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να ελέγχετε την stereo θέση κάθε Zone με το κατάλληλο κουμπί και να χρησιμοποιείτε τα Sliders για να ρυθμίσετε την σχετική ισορροπία έντασης μεταξύ των Zones.

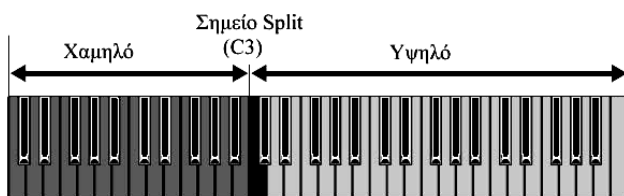
ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Διαμόρφωση των Master Zones για Split ή Layer

Αυτή η διαδικασία σας επιτρέπει να καθορίσετε εύκολα αν τα Zones του επιλεγμένου Master χρησιμοποιούνται σε Split ή Layer (διάταξη). Οι ρυθμίσεις εύρους νοτών για κάθε Zone καθορίζονται με την ρύθμιση των NoteLimitH και NoteLimitL παραμέτρων από την NOTE οθόνη ([MASTER]→[EDIT]→Zone επιλογή→[F2] NOTE).

- Εδώ στις εξηγήσεις χρησιμοποιούνται τα Zones 1 και 2.
- 1 Στον Master Play τρόπο, πατήστε το κουμπί [JOB] για να μπειτε στον Master Job τρόπο.**
- 2 Πατήστε το κουμπί [F1] INT για να καλέσετε την Initialize οθόνη.**
- 3 Αποεπιλέξτε το πλαίσιο “All” χρησιμοποιώντας το κουμπί [DEC/NO] και επιλέξτε το πλαίσιο “Zone”.**
- 4 Βάλτε το Type στο “Split” ή το “Layer”.**



Όταν το Type τεθεί στο “Split”



εύρος).

Ρυθμίζονται το UpperCh (MIDI κανάλι μετάδοσης του υψηλού εύρους), το LowerCh (MIDI κανάλι μετάδοσης του χαμηλού εύρους) και το Split Point (το οποίο χωρίζει το κλαβιέ στο υψηλό και χαμηλό

Όταν το Type τεθεί στο “Layer”



Ρυθμίζονται το UpperCh (MIDI κανάλι μετάδοσης του Zone 1) και LowerCh (MIDI κανάλι μετάδοσης του Zone 2).

- 5 Πατήστε το κουμπί [ENTER]. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας).**

Για να ακυρώσετε το Job, πατήστε το κουμπί [DEC/NO].

- 6 Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε το Job.**

Αφού ολοκληρωθεί το Job, εμφανίζεται το μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Να θυμάστε ότι το Job μπορεί να χρειαστεί λίγο χρόνο για να ολοκληρωθεί, κατά την διάρκεια του οποίου μπορεί να εμφανιστεί το “Executing...” ή το “Please keep power on”. Ποτέ μην

επιχειρήσετε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ γράφονται τα δεδομένα στην Flash ROM ενώ εμφανίζεται ένα τέτοιο μήνυμα. Κλείνοντας την τροφοδοσία σε τέτοια περίπτωση, μπορεί να χαθούν όλα τα user δεδομένα και μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα το MOTIF ES να μην ανοίξει σωστά την επόμενη φορά.

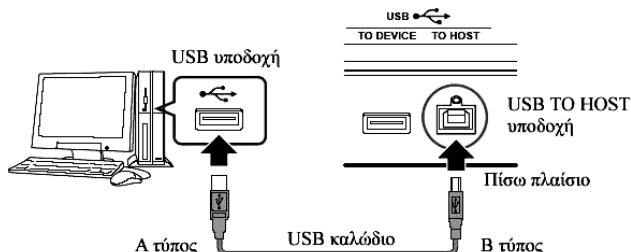
Γρήγορος οδηγός – Εφαρμογές υπολογιστή

Αν και το MOTIF ES είναι ένα πανίσχυρο όργανο από μόνο του και μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά για μουσική δημιουργία και παραγωγή, είναι επίσης σχεδιασμένο για εύκολη και ευρύτατη συνεργασία με έναν υπολογιστή. Εδώ, θα σας δείξουμε πώς να ρυθμίσετε το όργανο με τον υπολογιστή (μέσω USB) και πώς να το χρησιμοποιήσετε με το λογισμικό που παρέχεται στο CD-ROM, “Tools for MOTIF ES”.

- Εγκαθιστώντας μια προαιρετική mLAN16E κάρτα και χρησιμοποιώντας mLAN σύνδεση με τον υπολογιστή, μπορείτε να μεταφέρετε τόσο ηχητικά όσο και MIDI δεδομένα μεταξύ των συσκευών μέσω του ίδιου mLAN καλωδίου. Δείτε στην σελίδα 37.

Διαμόρφωση

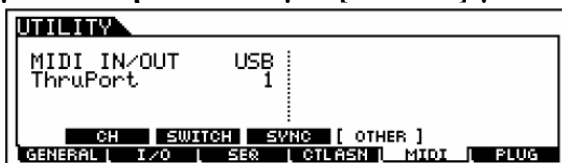
- 1 **Επιβεβαιώστε τις ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος του προγράμματος που θέλετε να χρησιμοποιήσετε.**
- 2 **Συνδέστε τον υπολογιστή στο όργανο με ένα USB καλώδιο.**



- Μπορείτε επίσης να συνδέσετε το όργανο σε έναν υπολογιστή χρησιμοποιώντας καλώδια και IEEE1394 καλώδιο (σελίδα 38).

- 3 **Ξεκινήστε τον υπολογιστή και βάλτε το “Tools for MOTIF ES” CD-ROM στο CD drive του υπολογιστή.**
- 4 **Ανοίξτε την τροφοδοσία του MOTIF ES.**
- 5 **Εγκαταστήστε τον USB MIDI driver στον υπολογιστή.**
 - Για έναν υπολογιστή με Windows, μπορεί να εμφανιστεί στην οθόνη του υπολογιστή το Add New Hardware. Σε αυτήν την περίπτωση, εγκαταστήστε τον driver ακολουθώντας τις οδηγίες στην οθόνη.
 - Για Macintosh υπολογιστή, εγκαταστήστε το OMS και μετά εγκαταστήστε τον USB MIDI driver.
 - Αν έχετε εγκαταστήσει την προαιρετική mLZN16E και συνδέσετε το όργανο με τον υπολογιστή με IEEE94 καλώδιο, θα χρειαστεί να εγκαταστήσετε τον mLAN driver.
- 6 **Εγκαταστήστε το λογισμικό που θέλετε στον υπολογιστή.**
- 7 **Βάλτε την MIDI IN/OUT παράμετρο στο “USB” ([UTILITY]→[F5] MIDI→[SF4] OTHER) και**

μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να αποθηκεύσετε τις Utility ρυθμίσεις.



ΠΡΟΣΟΧΗ : Οι ρυθμίσεις στον Utility τρόπο αποθηκεύονται σαν ρυθμίσεις συστήματος στην εσωτερική Flash ROM. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ γράφονται δεδομένα στην Flash ROM (ενώ εμφανίζεται το μήνυμα “Please keep power on”). Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση, θα προκληθεί απώλεια όλων των user δεδομένων και μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα να μην μπορεί να ανοίξει σωστά το MOTIF ES την επόμενη φορά.

Έλεγχος του οργάνου από υπολογιστή

Χρήση sequencer για το παίξιμο πολλών Voices στο MOTIF ES

Το sequence πρόγραμμα SQ01 που περιέχεται στο CD-ROM, σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να διορθώσετε multi-part δεδομένα κομματιού – τα οποία μπορούν να παιχτούν με την χρήση των ήχων του MOTIF ES.

1 Ακολουθήστε τις οδηγίες που περιγράφονται στην «Διαμόρφωση» (σελίδα 165) και μετά εγκαταστήστε το SQ01 στον υπολογιστή.

2 Ξεκινήστε το SQ01 στον υπολογιστή και μετά ρυθμίστε όλες τις MIDI παραμέτρους, συμπεριλαμβανομένου του συγχρονισμού.

3 Ανοίξτε το αρχείο κομματιού που θέλετε στο SQ01.

Από τα “File” menus στο SQ01, επιλέξτε “Open” για να καλέσετε το πλαίσιο διαλόγου. Μετά, επιλέξτε το αρχείο του κομματιού που θέλετε.

4 Βάλτε την MIDI Sync παράμετρο στο “MIDI” και το SeqCtrl στο “in” στην SYNC οθόνη ([UTILITY]→[F5] MIDI→[SF3] SYNC).

Αυτές οι ρυθμίσεις καθιστούν δυνατή την εκκίνηση, την αναπαραγωγή και το σταμάτημα των Songs και Patterns στο MOTIF ES σε ακριβή συγχρονισμό με την εξωτερική ελεγχόμενη συσκευή (στην περίπτωση αυτή, το sequencer του υπολογιστή).

5 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να μπειτε στον Song τρόπο.

6 Ξεκινήστε την αναπαραγωγή κομματιού στο SQ01.

Κάντε κλικ στο κουμπί [F] (Play) στο SQ01 για να ξεκινήσει το επιλεγμένο κομμάτι.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Ηχογράφηση δεδομένων sequencer κομματιού στα Song tracks του MOTIF ES

Αν έχετε MIDI sequence δεδομένα στον υπολογιστή σας και θέλετε να τα χρησιμοποιήσετε σαν Song στο MOTIF ES, μπορείτε να παίζετε τα δεδομένα σε ένα MIDI sequencer (όπως το SQ01) και να τα ηχογραφήσετε στο MOTIF ES.

1 Ακολουθήστε τις οδηγίες που περιγράφονται στην «Διαμόρφωση» (σελίδα 165).

2 Ξεκινήστε το SQ01 στον υπολογιστή και μετά ρυθμίστε όλες τις MIDI παραμέτρους, συμπεριλαμβανομένου του συγχρονισμού.

3 Ανοίξτε το αρχείο κομματιού που θέλετε στο SQ01.

Από τα “File” menus στο SQ01, επιλέξτε “Open” για να καλέσετε το πλαίσιο διαλόγου. Μετά, επιλέξτε το κομμάτι που θέλετε.

4 Βάλτε την MIDI Sync παράμετρο στο “MIDI” και το SeqCtrl στο “in” στην SYNC οθόνη ([UTILITY]→[F5] MIDI→[SF3] SYNC).

Αυτές οι ρυθμίσεις καθιστούν δυνατή την εκκίνηση, την αναπαραγωγή και το σταμάτημα των Songs και Patterns στο MOTIF ES σε ακριβή συγχρονισμό με το SQ01.

5 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να μπειτε στον Song Play τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Song που θα ηχογραφηθεί.

6 Πατήστε το κουμπί [●] (Record) για να μπειτε στον Song Record τρόπο.

7 Βάλτε το RecTrack στο “multi”.

Αυτή η ρύθμιση καθιστά δυνατή την ηχογράφηση MIDI sequence δεδομένων σε 16 tracks ταυτόχρονα.

8 Ξεκινήστε την αναπαραγωγή στο SQ01.

Η ηχογράφηση του κομματιού στο MOTIF ES ξεκινάει αυτόματα την ίδια στιγμή.

9 Σταματήστε την αναπαραγωγή του κομματιού στο SQ01.

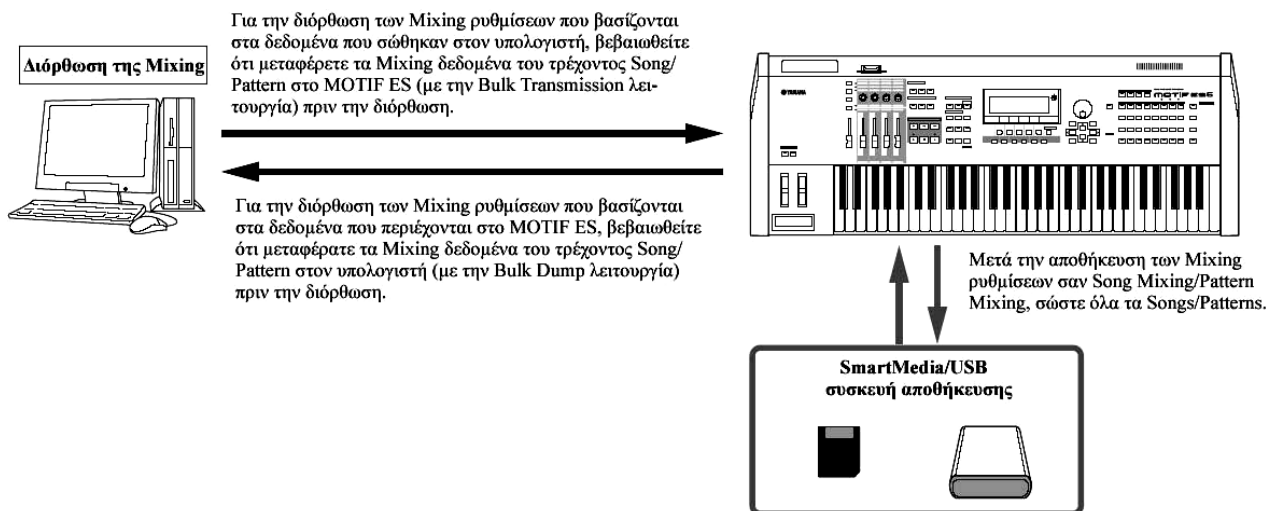
Η ηχογράφηση του κομματιού στο MOTIF ES σταματάει αυτόματα την ίδια στιγμή.

10 Σώστε το ηχογραφημένο κομμάτι στο MOTIF ES.

Πριν την επιλογή διαφορετικού κομματιού, αποθηκεύστε τις Mixing ρυθμίσεις σαν Song δεδομένα (σελίδα 152).

Πριν κλείσετε την τροφοδοσία, σώστε το ηχογραφημένο Song σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης (σελίδα 153).

Χρήση του Multi Part Editor για την δημιουργία/διόρθωση των Mixing ρυθμίσεων



Το Multi Part Editor πρόγραμμα (περιλαμβάνεται στο CD-ROM) παρέχεται σαν ένας διαισθητικός

τρόπος για την δημιουργία και διόρθωση των Mixing ρυθμίσεων του τρέχοντος επιλεγμένου Song ή Pattern. Επειδή είναι εύκολο να καταλάβετε το γραφικό interface, μπορείτε να διορθώσετε πραγματικά όλες τις Mixing παραμέτρους από τον υπολογιστή σας – χρησιμοποιώντας το ποντίκι για να ρυθμίσετε τα εικονικά knobs, sliders και κουμπιά και να εισάγετε τιμές από το πληκτρολόγιο του υπολογιστή.

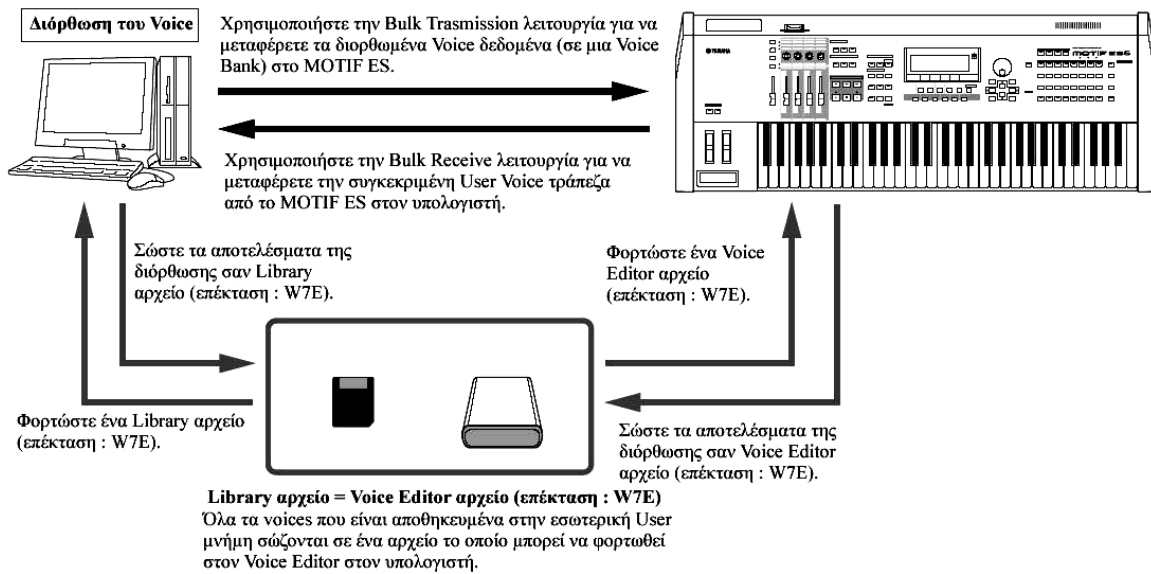
- Αν θέλετε να αναθέσετε ένα User Voice σε ένα Part, βεβαιωθείτε ότι μεταφέρατε τα User Voice δεδομένα του MOTIF ES στον υπολογιστή (με την Bulk Dump λειτουργία) πριν διορθώσετε τις παραμέτρους στον Multi Part Editor.
 - Τα Parts στα οποία έχουν ανατεθεί τα Mixing Voices δεν μπορούν να διορθωθούν με τον Multi Part Editor.
- 1 Ακολουθήστε τις οδηγίες που περιγράφονται στην «Διαμόρφωση» (σελίδα 165) και μετά εγκαταστήστε τον Multi Part Editor στον υπολογιστή.
 - 2 Μπείτε στον Song ή τον Pattern τρόπο στο MOTIF ES και μετά επιλέξτε το Song ή το Pattern που θέλετε.
 - 3 Ξεκινήστε τον Multi Part Editor στον υπολογιστή.
 - 4 Ρυθμίστε τις MIDI παραμέτρους στον Multi Part Editor.
 - 5 Διορθώστε τις παραμέτρους στον Multi Part Editor για να δημιουργήσετε το δικό σας Mixing.
 - 6 Ελέγξτε τα αποτελέσματα των διορθώσεων σας παίζοντας το Song/Pattern ή παίζοντας στο κλαβιέ του MOTIF ES.
 - 7 Αποθηκεύστε τις διορθωμένες Mixing ρυθμίσεις στο τρέχον Song Mixing/Pattern Mixing. Πατήστε το κουμπί [MIXING] και μετά το κουμπί [STORE] για να μπείτε στον Song Mixing/Pattern Mixing τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Store διαδικασία.
 - 8 Σώστε όλα τα κομμάτια ή μοτίβα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.
 - Μπορείτε να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις σαν Mixing Template. Δείτε στην σελίδα 153.
 - 9 Επίσης, σώστε τα διορθωμένα δεδομένα σαν Multi Part Editor αρχείο στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας.

Χρήση του Voice Editor για την δημιουργία/διόρθωση ενός Voice

Το Voice Editor πρόγραμμα (περιλαμβάνεται στο CD-ROM) παρέχει έναν διαισθητικό τρόπο για την δημιουργία και διόρθωση Voices για το MOTIF ES. Λόγω της ευκολίας στην κατανόηση του γραφικού interface, μπορείτε να διορθώσετε πραγματικά όλες τις Voice παραμέτρους από τον υπολογιστή σας – χρησιμοποιώντας το ποντίκι για να ρυθμίσετε τα εικονικά knobs, sliders και κουμπιά και εισάγοντας τιμές από το πληκτρολόγιο του υπολογιστή.

- 1 Ακολουθήστε τις οδηγίες που περιγράφονται στην «Διαμόρφωση» (σελίδα 165) και μετά εγκαταστήστε τον Voice Editor στον υπολογιστή.
- 2 Μπείτε στον Voice τρόπο στο MOTIF ES και μετά ξεκινήστε τον Voice Editor στον υπολογιστή.
- 3 Ρυθμίστε τις MIDI παραμέτρους στον Voice Editor.
- 4 Καλέστε τα Voice δεδομένα που θα διορθωθούν στον Voice Editor.

Δημιουργήστε ένα καινούριο Library αρχείο ή ανοίξτε ένα υπάρχον Library αρχείο. Για να διορθώσετε δεδομένα που περιέχονται στο MOTIF ES, χρησιμοποιήστε την Bulk Receive λειτουργία για να μεταφέρετε User Voice δεδομένα στον υπολογιστή.



5 Διορθώστε τις παραμέτρους στον Voice Editor για να δημιουργήσετε το δικό σας Voice.

6 Μετά την διόρθωση των Voices, αποθηκεύστε τα δεδομένα και μετά μεταφέρετέ τα στον MOTIF ES με την Bulk Transmission λειτουργία στον Voice Editor.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Η Bulk Transmission από τον υπολογιστή στο MOTIF ES θα σβήσει (αντικαταστήσει) τα Voice Bank δεδομένα προορισμού στο MOTIF ES. Αν θέλετε να διατηρήσετε τα voices του προορισμού, σώστε τα Voice δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν εκτελέσετε την Bulk Transmission.

7 Σώστε τα διορθωμένα δεδομένα σαν Library αρχείο στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας.

8 Ελέγξτε τα αποτελέσματα των διορθώσεών σας επιλέγοντας το User Voice και παίζοντας στο κλαβιέ στον Voice Play τρόπο.

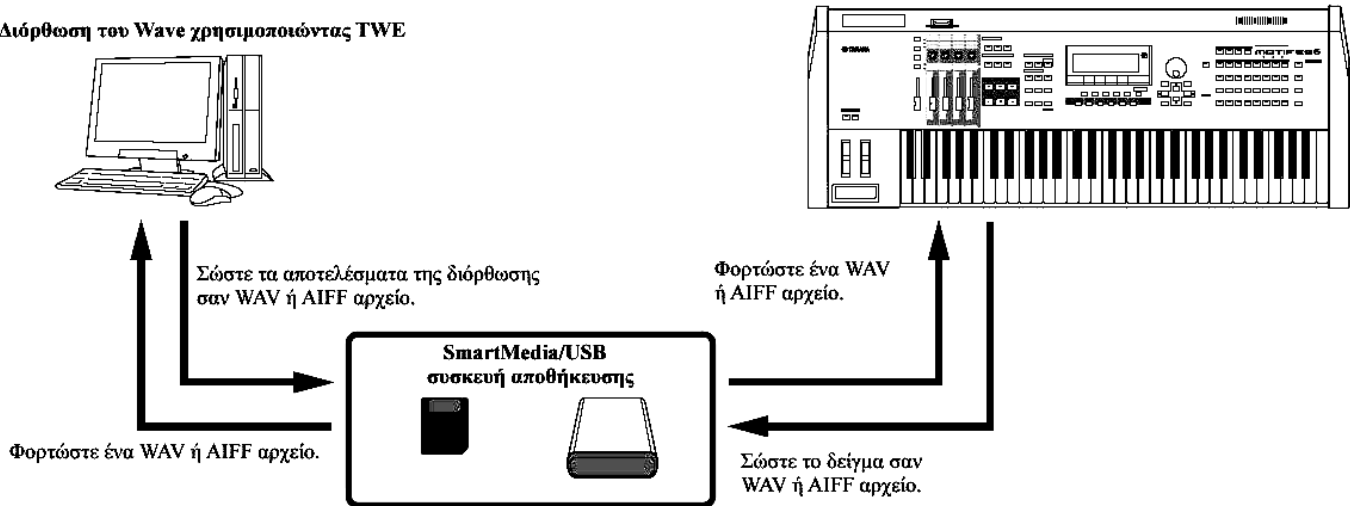
Διόρθωση των Plug-in και Board Voices

Όπως περιγράφεται στην σελίδα 78, τα voices της Plug-in κάρτας που εγκαθίσταται στο MOTIF ES μπορούν να χωριστούν σε δύο τύπους : Board και Plug-in voices. Τα Plug-in Voices μπορούν να διορθωθούν στον Voice Edit τρόπο στο MOTIF ES ή μπορούν να διορθωθούν με την χρήση του Voice Editor στον υπολογιστή. Τα Board Voices, ωστόσο, διορθώνονται με την χρήση του κατάλληλου editor προγράμματος που περιέχεται στο CD-ROM, "TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System".

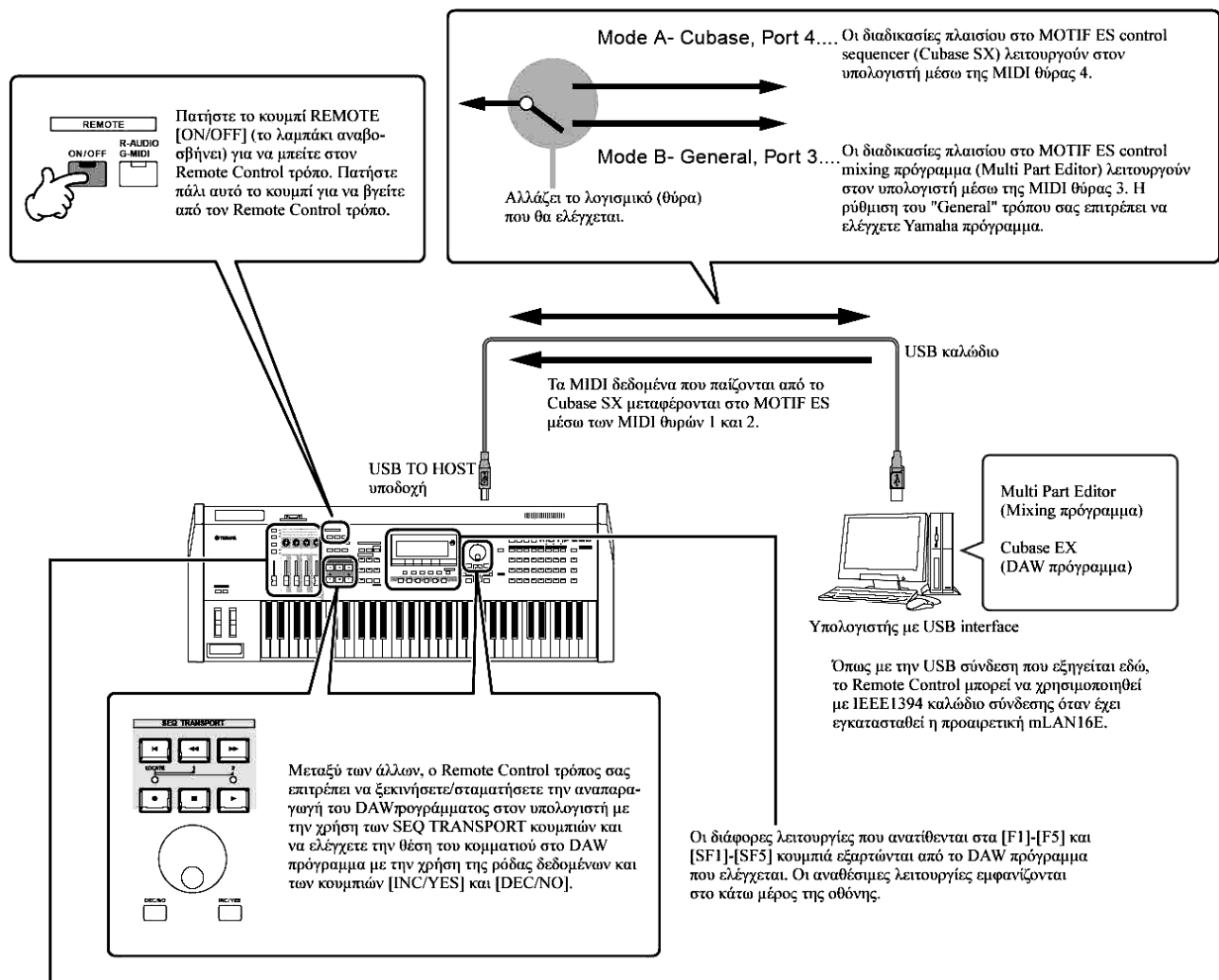
Χρήση του TWE Wave Editor για την δημιουργία Samples

Το TWE wave πρόγραμμα διόρθωσης (περιλαμβάνεται στο CD-ROM) σας επιτρέπει να διορθώσετε ήχο στον υπολογιστή σας και να τον σώσετε για χρήση με το MOTIF ES. Λόγω της ευκολίας στην κατανόηση του γραφικού interface, μπορείτε να διορθώσετε πραγματικά όλες τις wave παραμέτρους από τον υπολογιστή σας.

Διόρθωση του Wave χρησιμοποιώντας TWE



Έλεγχος του υπολογιστή από το όργανο



Οι λειτουργίες των οκτώ knobs/sliders στο Mackie Control, Logic Control και 01X ανατίθενται στα τέσσερα Knobs/Sliders στο MOTIF ES. Πατώντας το κουμπί [SF5] αλλάζουν οι λειτουργίες ομάδας (1-4 ή 5-8) που ανατίθενται στα τέσσερα Knobs/Sliders.

Τα οκτώ Knobs/Sliders στο Mackie Control, Logic Control και 01X μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν σαν διακόπτες. Ωστόσο, αφού τα τέσσερα Knobs στο MOTIF ES δεν έχουν την δυνατότητα διακόπτη, μπορούν να χρησιμοποιηθούν με το κουμπί [PRE1]-[PRE4]. Ενώ τα οκτώ knobs στις συσκευές που εξομοιώνονται έχουν περιστρεφόμενο κουμπί χωρίς τέλος, τα τέσσερα Knobs στο MOTIF ES σταματούν στο ελάχιστο και μέγιστο σημείο. Για μερικές παραμέτρους αυτό μπορεί να σημαίνει ότι η τιμή δεν μπορεί να ρυθμιστεί πέρα από συγκεκριμένα δημεία. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ρόδα δεδομένων για να ρυθμίσετε την τιμή όπως θέλετε. Η ρόδα δεδομένων είναι ενεργή για την παράμετρο που αντιστοιχεί στο Knob που ρυθμίστηκε τελευταία.

Όπως έχετε δει στα προηγούμενα τμήματα, το MOTIF ES μπορεί να ελέγχεται από έναν υπολογιστή. Σε αυτό το τμήμα, θα δούμε πως μπορεί να γίνει το αντίθετο – έλεγχος της διαδικασίας του

μουσικού/ηχητικού λογισμικού στο υπολογιστή. Αυτή η πανίσχυρη λειτουργία σας επιτρέπει να ελέγχετε δύο διαφορετικά προγράμματα χρησιμοποιώντας knobs, sliders και κουμπιών στο πλαίσιο του MOTIF ES, και όχι με το ποντίκι και το πληκτρολόγιο του υπολογιστή. Το MOTIF ES μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον έλεγχο DAW (digital audio workstation) λογισμικό, όπως Cubase SX και SONAR, όπως επίσης και του Multi Part Editor προγράμματος (που περιέχεται στο CD-ROM). Η Remote Control λειτουργία στο όργανο εξομοιώνει δημοφιλής hardware controllers, Mackie Control, Logic Control και Yamaha 01X.

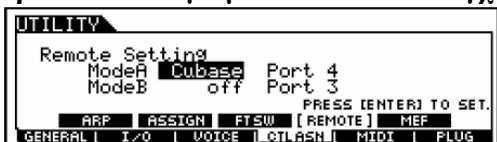
■ **Πρόγραμμα υπολογιστή που μπορεί να ελεγχθεί από το όργανο**

• Για Windows	• Για Macintosh
SQ01 V2	Logic 5.5
Cubase SX	Digital Performer 3.1
SONAR 2.0	
Multi Part Editor for MOTIF-RACK	
Multi Part Editor for MOTIF ES6/7/8	

Ρύθμιση για Remote Control

Ρυθμίσεις στο MOTIF ES

- 1 “Βάλτε την MIDI N/OUT παράμετρο στο “USB” ([UTILITY]→[F5] MIDI→[SF4] OTHER). Όταν συνδέετε τον υπολογιστή στο MOTIF ES μέσω mLAN (με εγκατεστημένη την προαιρετική mLAN16E), βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “mLAN”.
- 2 Καλέστε την Remote Control Setup οθόνη πατώντας το κουμπί [F4] CTL ASN και μετά το κουμπί [SF4] REMOTE.
- 3 Ορίστε το λογισμικό που θα ελέγχεται και τον Port αριθμό, αναφερόμενοι στο σχήμα της προηγούμενης σελίδας.



- 4 Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να καλέσετε πραγματικά τις ρυθμίσεις που κάνατε στο παραπάνω βήμα #3.
- 5 Πατήστε το κουμπί [STORE] για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις που έγιναν στα παραπάνω βήματα #1 και 4.

ΠΡΟΣΟΧΗ :

- Οι ρυθμίσεις στον Utility τρόπο αποθηκεύονται πραγματικά στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) με το πάτημα του κουμπιού [STORE]. Να θυμάστε ότι οι ρυθμίσεις θα χαθούν αν κλείσετε την τροφοδοσία χωρίς να εκτελέσετε την Store διαδικασία.
- Οι ρυθμίσεις στον Utility τρόπο αποθηκεύονται σαν ρυθμίσεις συστήματος στην εσωτερική Flash ROM. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία όταν γράφονται δεδομένα στη Flash ROM (ενώ εμφανίζεται το μήνυμα “Please keep power on”). Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση, προκαλείται χάσιμο όλων των user δεδομένων και μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό μπορεί να έχει επίσης να αποτελείσμα να μην

μπορεί να ανοίξει σωστά το MOTIF ES την επόμενη φορά.

Ρυθμίσεις στον υπολογιστή

- 1** Αφού ακολουθήσετε τις οδηγίες που περιγράφονται στην «Διαμόρφωση» στην σελίδα 165, εγκαταστήστε στον υπολογιστή το πρόγραμμα που θέλετε.
- 2** Μπείτε στον Song ή τον Pattern τρόπο στο MOTIF ES και μετά ξεκινήστε το πρόγραμμα στον υπολογιστή.
- 3** Ρυθμίστε τις MIDI και Remote Control παραμέτρους στον πρόγραμμα.
Ρυθμίστε την MIDI θύρα με βάση το σχήμα της σελίδας 170.

■ Cubase EX

- 1** Ανοίξτε το [Devices] menu και επιλέξτε [Device Setup] για να καλέσετε το “Device Setup” παράθυρο.
 - 2** Κάντε κλικ στην [Add/Remove] ετικέτα και προσθέστε το “Mackie Control”.
 - 3** Επιλέξτε την Mackie Control συσκευή που προστέθηκε και κάντε κλικ στην [Setup] ετικέτα.
 - 4** Όταν ρυθμίσετε το Port στο “4”, για παράδειγμα, στο βήμα #3 των ρυθμίσεων στο MOTIF ES, βάλτε το MIDI Input στο “YAMAHA USB IN 0-4” και το MIDI Output στο “YAMAHA USB OUT 0-4”.
- Οι λειτουργίες των κουμπιών στο Mackie Control ανατίθενται στα κουμπιά του MOTIF ES, με εξαίρεση τα User A και UserB (FootSw) τα οποία δεν υποστηρίζονται από το MOTIF ES.

■ SONAR

- 1** Ανοίξτε το [Options] menu και επιλέξτε [MIDI Devices] για να καλέσετε το “MIDI Devices” παράθυρο.
- 2** Όταν ρυθμίσετε το Port στο “4”, για παράδειγμα, στο βήμα #3 των ρυθμίσεων στο MOTIF ES, προσθέστε το “YAMAHA USB IN 0-4” στο “Inputs” και προσθέστε το “YAMAHA USB OUT 0-4” στο “Outputs”.
- 3** Ανοίξτε το [Options] menu και επιλέξτε το [Control Surfaces] για να καλέσετε το Control Surfaces παράθυρο.
- 4** Κάντε κλικ στο εικονίδιο “New”, επιλέξτε “Mackie Control” και μετά ορίστε το Input Port στο “YAMAHA USB IN 0-4” και το Output Port στο “YAMAHA USB OUT 0-4” (για παράδειγμα, όταν ρυθμίσετε το Port στο “4” στο βήμα #3 των ρυθμίσεων στο MOTIF ES).

■ Digital Performer

- 1** Ανοίξτε το [Basics] menu και επιλέξτε [Control Surface Setup] για να καλέσετε το “Control Surface” παράθυρο.
- 2** Επιλέξτε “Mackie Control” στο Driver τμήμα.
- 3** Στο πλαίσιο για ρύθμιση “Unit” και “MIDI”, επιλέξτε “Mackie Control” στο “Unit” τμήμα και την MIDI θύρα στο “MIDI” τμήμα.

Όταν δεν μπορείτε να επιλέξετε “Mackie Control” στο βήμα #2 :

- 1) **Κατεβάστε το Mackie Control Plug-in λογισμικό από την διεύθυνση www.motu.com και σώστε το στον σκληρό σας δίσκο.**
- 2) **Μετακινήστε το αρχείο Mackie Control στην “Plug-ins” φάκελο που περιέχεται στον φάκελο στο οποίο έχει εγκατασταθεί το Digital Performer.**
- 3) **Ξεκινήστε το Digital Performer.**

■ Logic

Όταν ανοίξετε την τροφοδοσία του MOTIF ES πριν ξεκινήσετε το Logic :

- 1 **Βάλτε το πρόγραμμα που θα ελέγχεται στο “Logic” στον Utility τρόπο και μετά μπίτε στον Remote Control τρόπο.**
- 2 **Ξεκινήστε το Logic στον υπολογιστή.**

Το Logic αναγνωρίζει αυτόματα το MOTIF ES και εκτελεί τις απαιτούμενες ρυθμίσεις.

Όταν το Logic ξεκινήσει πριν ανοίξετε την τροφοδοσία του MOTIF ES :

- 1 **Ξεκινήστε το Logic στον υπολογιστή και μετά ανοίξτε την τροφοδοσία στο MOTIF ES.**

Αν έχετε ήδη ορίσει το πρόγραμμα που θα ελέγχεται στο “Logic” στον Utility τρόπο, δεν χρειάζεται να εκτελέσετε το βήμα #2 επειδή το Logic αναγνωρίζει αυτόματα το MOTIF ES όταν εκτελείται αυτό το βήμα.

- 2 **Βάλτε το πρόγραμμα που θα ελέγχεται στο “Logic” στον Utility τρόπο και μετά μπίτε στον Remote Control τρόπο.**

Το Logic αναγνωρίζει αυτόματα το MOTIF ES και εκτελεί τις απαιτούμενες ρυθμίσεις.

Αν για κάποιο λόγο το Logic αποτυγχάνει να αναγνωρίσει το MOTIF ES, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες :

- 1) **Επιλέξτε [Option]→[Performance]→[Control Surface]→[Install] από το menu.**
- 2) **Ανιχνεύστε το Logic Control στο παράθυρο που καλείται στο βήμα #1.**

Όταν η ανίχνευση είναι επιτυχής, το Logic αναγνωρίζει το MOTIF ES και εκτελεί αυτόματα τις απαιτούμενες ρυθμίσεις.

Αν το Logic συνεχίζει να αποτυγχάνει να αναγνωρίσει το MOTIF ES ακόμη και μετά την εκτέλεση των παραπάνω οδηγιών, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

- 1) **Επιλέξτε [Option]→[Performance]→[Control Surface]→[Install] από το menu.**
- 2) **Προσθέστε το Logic Control στο παράθυρο που καλείται στο βήμα #1.**
- 3) **Καθορίστε την Input Port και Output Port στο CONTROL SURFACE SETUP παράθυρο που καλείται στο βήμα #2.**

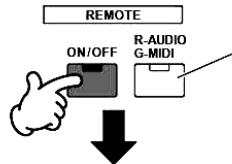
■ SQ01

- 1 **Επιλέξτε [Setup]→[Remote Control] για να καλέσετε το Remote Control Setup παράθυρο.**
- 2 **Επιλέξτε το “01X” σαν τρόπο και μετά ρυθμίστε το Input Device/Output Device στον κατάλληλο αριθμό θύρας.**

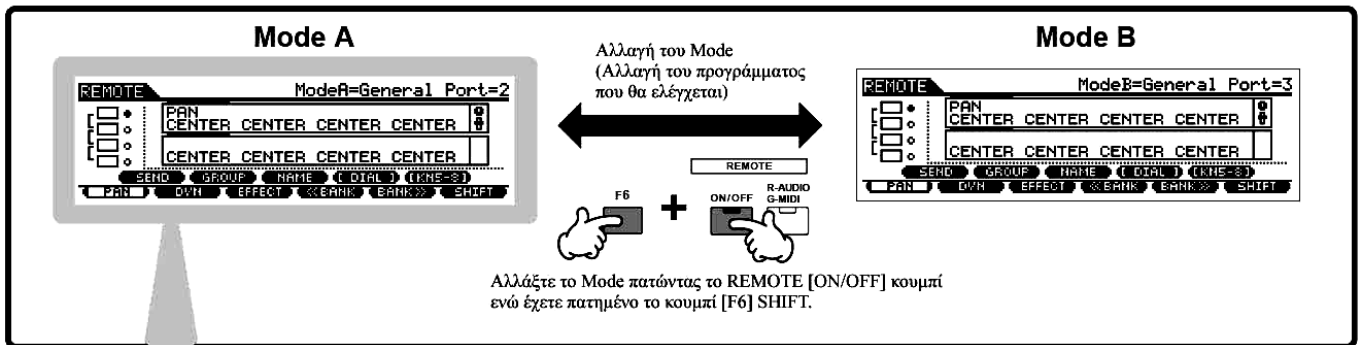
Λειτουργίες που ανατίθενται στα κουμπιά πλαισίου στον Remote Control τρόπο

Για να μπείτε στον Remote Control τρόπο, πατήστε το κουμπί REMOTE [ON/OFF] (το λαμπάκι αναβοσβήνει). Εμφανίζεται η REMOTE οθόνη (όπως οι παρακάτω) και τα κουμπιά πλαισίου ενεργοποιούνται για Remote διαδικασία του προγράμματος υπολογιστή (απενεργοποιούνται οι κανονικές τους λειτουργίες).

Πατήστε πάλι αυτό το κουμπί για να βγείτε από τον Remote Control τρόπο.

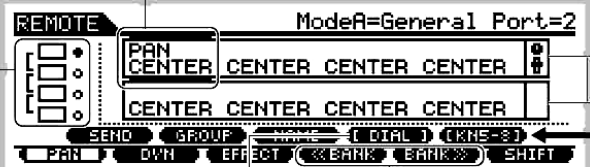
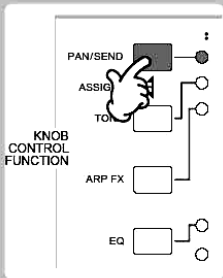


Αυτό το κουμπί είναι διαθέσιμο όταν το Mode έχει οριστεί στο "General" και χρησιμοποιείται για εναλλαγή μεταξύ της διόρθωσης των audio tracks (το λαμπάκι είναι κόκκινο) και των MIDI tracks του sequence προγράμματος (το λαμπάκι είναι πράσινο).



Αυτός είναι ο κέρσορ ο οποίος δείχνει το τρέχον διορθωμένο track/part με το knob/slider. Ο έλεγχος του knob/slider μετακινεί τον κέρσορα αυτόματα στο αντίστοιχο track/part. Μπορείτε επίσης να μετακινήσετε τον κέρσορα χρησιμοποιώντας τα κέρσορα κουμπιά [<] και [>].

Πατήστε το κουμπί [KNOB CONTROL FUNCTION] για να αλλάξετε τις λειτουργίες που ανατίθενται στα [F1]-[F5] και [SF1]-[SF5] κουμπιά (φαίνονται στο κάτω μέρος της οθόνης).

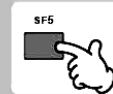


Οι παράμετροι και οι τιμές τους που ελέγχονται από τα knobs/sliders εμφανίζονται σε δύο σειρές, στα πλαίσια.

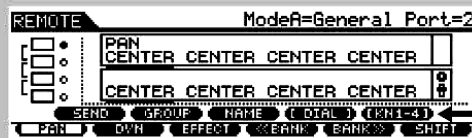
Τα ονόματα παραμέτρων εμφανίζονται σε συνάρτηση με τις πληροφορίες που μεταφέρονται από το DAW πρόγραμμα στον υπολογιστή. Οι χαρακτήρες μπορεί να μην είναι καθαροί σε συνάρτηση με το DAW πρόγραμμα ή την OS γλώσσα του υπολογιστή.

Όταν εδώ εμφανίζονται τα [<<BANK] και [BANK >>] κουμπιά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα [F4] και [F5] κουμπιά για να αλλάξετε την τράπεζα των οκτώ tracks/parts (φαίνονται στην οθόνη) που θα ελέγχονται.

Ελέγχοντας το knob μπορεί να αλλάξει το [SF4] menu για να δείξει [DIAL]. Όταν εδώ εμφανιστεί το [DIAL], η λειτουργία του τελευταίου knob που χρησιμοποιήθηκε ανατίθεται στην ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά. Αν θέλετε να τα επαναφέρετε στην αρχική τους λειτουργία (έλεγχος της θέσης κουμπιού), πατήστε το κουμπί [SF4] για να σβήσετε το [DIAL] menu.



Για να εναλλάξετε τον κέρσορα μεταξύ της επάνω και κάτω σειράς, πατήστε το κουμπί [SF5].



Τα παρακάτω εξηγούν ποιες sequencer λειτουργίες ανατίθενται σε ποια κουμπιά πλαισίου στον Remote Control τρόπο.

■ SEQ TRANSPORT κουμπιά

Ο Remote Control τρόπος σας επιτρέπει να ξεκινήσετε/σταματήσετε την αναπαραγωγή του DAW

προγράμματος στον υπολογιστή με την χρήση των SEQ TRANSPORT κουμπιών και να ελέγχετε την θέση του κομματιού στο DAW πρόγραμμα χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων και τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO].

- Όταν ο κέρσορας εμφανίζεται σε οποιοδήποτε track/part στα πλαίσια των δύο σειρών της LCD οθόνης, η ρόδα δεδομένων και τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO] λειτουργούν όπως το τελευταίο knob που χρησιμοποιήθηκε και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο της θέσης κομματιού. Για να τα επαναφέρετε στον αρχικό έλεγχο της θέσης κομματιού, πατήστε μερικές φορές τα κέρσορ κουμπιά [<]/[>] ή πατήστε το κουμπί [SF4] (αν εμφανίζεται το [DIAL] menu) για να σβήσετε τον κέρσορα.

■ Knob, Ρόδα δεδομένων και [PRE1]-[PRE4] κουμπιά

Οι λειτουργίες των οκτώ knobs στα Mackie Control, Logic Control και 01X ανατίθενται στα τέσσερα knobs στο MOTIF ES. Το πάτημα του κουμπιού [SF5] αλλάζει τις group λειτουργίες (1-4 ή 5-8) που ανατίθενται στα τέσσερα Knobs. Όταν τα [<<BANK] και [BANK>>] εμφανίζονται στην οθόνη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα κουμπιά [F4] και [F5] για να αλλάξετε την τράπεζα των οκτώ tracks/parts (φαίνονται στην οθόνη) που θα ελέγχετε.

Τα οκτώ knobs στα Mackie Control, Logic Control και 01X μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν σαν διακόπτες. Ωστόσο, αφού τα τέσσερα Knobs στο MOTIF ES δεν έχουν την ικανότητα διακόπτη, μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα [PRE1]-[PRE4] κουμπιά. Για ευκολία, η λειτουργία διακόπτη που αντιστοιχεί στο τελευταίο Knob που χρησιμοποιήθηκε, ανατίθεται επίσης αυτόματα στο κουμπί [ENTER].

Ενώ τα οκτώ knobs στις συσκευές που εξομοιώνονται έχουν περιστρεφόμενο κουμπί «χωρίς τέλος», τα τέσσερα κουμπιά στο MOTIF ES σταματούν στο ελάχιστο και μέγιστο σημείο. Με κάποιες παραμέτρους αυτό μπορεί να σημαίνει ότι η τιμή δεν μπορεί να ρυθμιστεί πέρα από συγκεκριμένα σημεία. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ρόδα δεδομένων για να ρυθμίσετε την τιμή όπως θέλετε. Για ευκολία, η ρόδα δεδομένων είναι ενεργή για την παράμετρο που αντιστοιχεί στο Knob που χρησιμοποιήθηκε τελευταία.

- Για να επαναφέρετε την λειτουργία της ρόδας δεδομένων και των κουμπιών [INC/YES] και [DEC/NO] στον αρχικό έλεγχο της θέσης κομματιού, πατήστε το κουμπί [SF4] (αν φαίνεται το [DIAL] menu) για να σβήσετε τον κέρσορα.

■ Control Sliders

Οι λειτουργίες των οκτώ faders στα Mackie Control, Logic Control και 01X ανατίθενται στα τέσσερα Sliders στο MOTIF ES. Το πάτημα του κουμπιού [SF5] αλλάζει τις group λειτουργίες (1-4 και 5-8) που ανατίθενται στα τέσσερα Sliders. Όταν εμφανίζονται στην οθόνη τα [<<BANK] και [BANK>>], μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα κουμπιά [F4] και [F5] για να αλλάξετε την τράπεζα των οκτώ tracks/parts (εμφανίζονται στην οθόνη) που ελέγχονται.

■ [F1]-[F5] κουμπιά και [SF1]-[SF5] κουμπιά

Οι λειτουργίες που ανατίθενται σε αυτά τα κουμπιά εξαρτώνται από τον επιλεγμένο Mode (A και B) και το πρόγραμμα που χρησιμοποιείται (όπως ορίστηκε στο βήμα #3 στις «Ρυθμίσεις στο MOTIF ES» στην σελίδα 171.

Όταν το Mode οριστεί στο “General”, αυτά τα κουμπιά ανατίθενται στην εκτέλεση των ίδιων λειτουργιών όπως τα κουμπιά πλαισίου στην Yamaha 01X, για τον έλεγχο διαφόρων προγραμμάτων της Yamaha για μουσική/ήχο. Τα αντίστοιχα ονόματα των κουμπιών πλαισίου της 01X δείχνονται επίσης στο κάτω μέρος της οθόνης του MOTIF ES.

Όταν το Mode οριστεί στο “Logic”, αυτά τα κουμπιά ανατίθενται στην εκτέλεση των ίδιων λειτουργιών όπως τα κουμπιά πλαισίου στο Logic Control, για τον έλεγχο του Logic στον υπολογιστή. Τα αντίστοιχα ονόματα των κουμπιών πλαισίου του Logic Control δείχνονται επίσης στο κάτω μέρος της οθόνης του MOTIF ES.

Όταν το Mode οριστεί στο “Cubase” ή το “SONAR” ή το “D.Perf”, αυτά τα κουμπιά ανατίθενται στην εκτέλεση των ίδιων λειτουργιών όπως τα κουμπιά πλαισίου στο Mackie Control, για τον έλεγχο του αντίστοιχου προγράμματος στον υπολογιστή. Τα αντίστοιχα ονόματα των κουμπιών πλαισίου του Mackie Control δείχνονται επίσης στο κάτω μέρος της οθόνης του MOTIF ES.

Η λειτουργία που ανατίθεται μπορεί να αλλάξει με το πάτημα των [KNOB CONTROL FUNCTION] κουμπιών.

- Ανάμεσα στις λειτουργίες που ανατίθενται στα [F1]-[F5] και [SF1]-[SF5] κουμπιά, οι λειτουργίες που δείχνονται μέσα σε βραχίονες (όπως [DIAL]) δεν σχετίζονται με τα Mackie Control, Logic Control και 01X αλλά είναι μοναδικές για το MOTIF ES.

■ Ρόδα δεδομένων, [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά

Αν και η ρόδα δεδομένων και τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO] χρησιμοποιούνται γενικά για την αλλαγή της θέσης κομματιού στο DAW πρόγραμμα, όταν γυρίσετε ένα από τα Knobs στο MOTIF ES, ο έλεγχος της λειτουργίας που ανατίθεται σε αυτό το Knob ανατίθεται αυτόματα επίσης στα κουμπιά πλαισίου, και εμφανίζεται το [DIAL] menu (στο κουμπί [SF4]). Σε αυτήν την κατάσταση, αυτοί οι controllers δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο της θέσης του κομματιού. Για να επαναφέρετε την λειτουργία της ρόδας δεδομένων και των κουμπιών [INC/YES] και [DEC/NO] στον αρχικό έλεγχο της θέσης κομματιού, πατήστε το κουμπί [SF4] (αν φαίνεται το [DIAL] menu) για να σβήσετε το [DIAL] menu.

■ Κέρσορ [<] και [>] κουμπιά

Μετακινώντας τον κέρσορα αριστερά/δεξιά, μπορείτε να αλλάξετε το track ή το part που ελέγχεται από την ρόδα δεδομένων και τα κουμπιά [INC/YES]/[DEC/NO]. Για παράδειγμα, όταν ο κέρσορ είναι στο επάνω πλαίσιο στην οθόνη, πατώντας το κέρσορ κουμπί [.] μετακινήστε διαδοχικά μέσα στις στήλες (1, 2, 3, 4...). Μετά το 4, ο κέρσορας εξαφανίζεται και επιστρέφει στο 1. Όταν ο κέρσορας φαίνεται στην οθόνη, η παράμετρος στην οποία βρίσκεται ο κέρσορας μπορεί να διορθωθεί με την ρόδα δεδομένων και τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO]. όταν ο κέρσορας δεν φαίνεται στην οθόνη, η ρόδα δεδομένων και

τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO] μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τις κανονικές τους λειτουργίες – έλεγχος της θέσης κομματιού.

■ Κέρσορ [^] και [v] κουμπιά

Όταν το Mode οριστεί στο “General”, τα κέρσορ κουμπιά [^]/[v] εκτελούν την ίδια λειτουργία όπως τα κουμπιά DISPLAY [^]/[v] στην 01X.

Όταν το Mode οριστεί σε κάτι άλλο εκτός από “General”, τα κέρσορ κουμπιά [^]/[v] εκτελούν την ίδια λειτουργία όπως τα κέρσορ κουμπιά [^]/[v] στο Mackie Control και Logic Control.

■ [EXIT] κουμπί

Όταν το Mode οριστεί στο “General”, αυτό το κουμπί εκτελεί την ίδια λειτουργία όπως το [PAGE SHIFT] κουμπί στην 01X.

Όταν το κουμπί οριστεί σε κάτι άλλο εκτός από “General”, το κουμπί δεν έχει λειτουργία.

■ BANK, GROUP και NUMBER κουμπί

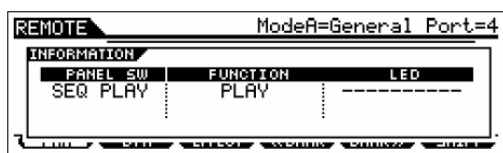
Αυτά τα κουμπιά έχουν ανατεθεί να εκτελούν τις ίδιες λειτουργίες όπως τα κουμπιά ακριβώς επάνω από τα faders στα 01X, Mackie Control και Logic Control.

[PRE1]-[PRE4] κουμπιά	Τα οκτώ knobs στα 01X, Mackie Control και Logic Control μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν σαν διακόπτες. Ωστόσο, αφού τα τέσσερα Knobs στο MOTIF ES δεν έχουν την δυνατότητα διακόπτη, μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα κουμπιά [PRE1]-[PRE4].
[PRE5]-[PLG3] κουμπιά	Οι λειτουργίες των οκτώ [REC/RDY] κουμπιών στα Mackie Control και Logic Control έχουν ανατεθεί σε αυτά τα κουμπιά. Σημειώστε ότι αυτά τα κουμπιά δεν είναι διαθέσιμα όταν το Mode έχει τεθεί στο “General”.
[A]-[H] κουμπιά	Οι λειτουργίες των οκτώ [SOLO] κουμπιών στα Mackie Control και Logic Control έχουν ανατεθεί σε αυτά τα κουμπιά. Σημειώστε ότι αυτά τα κουμπιά δεν είναι διαθέσιμα όταν το Mode έχει τεθεί στο “General”.
[1]-[8] και [TRACK SELECT] κουμπιά	Όταν το Mode έχει τεθεί στο “General”, οι λειτουργίες των εννέα [SEL] κουμπιών στην 01X έχουν ανατεθεί σε αυτά τα κουμπιά. Όταν το Mode οριστεί σε κάτι άλλο εκτός του “General”, οι λειτουργίες των οκτώ [MUTE] κουμπιών στα Mackie Control και Logic Control ανατίθενται στα κουμπιά [1]-[8].
[9]-[16] και [MUTE] κουμπιά	Όταν το Mode έχει τεθεί στο “General”, οι λειτουργίες των εννέα [ON] κουμπιών στην 01X ανατίθενται σε αυτά τα κουμπιά. Όταν το Mode οριστεί σε κάτι άλλο εκτός του “General”, οι λειτουργίες των οκτώ [SELECT] κουμπιών στα Mackie Control και Logic Control ανατίθεται στα κουμπιά [9]-[16].

Έλεγχος των Remote Control αναθέσεων

Αν δεν είστε σίγουροι για το ποια λειτουργία προγράμματος έχει ανατεθεί σε συγκεκριμένο κουμπί πλαισίου στο MOTIF ES, αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να το ελέγξετε γρήγορα από την οθόνη.

- 1 Στον Remote Control τρόπο, πατήστε το κουμπί [INFORMATION] για να καλέσετε την οθόνη πληροφοριών, που δείχνει την λειτουργία του τελευταίου πατημένου κουμπιού.
- 2 Πατήστε το κουμπί για το οποίο θέλετε να ελέγξετε την ανάθεση.



Αυτή η οθόνη εμφανίζεται όταν πατήσετε το [F] (Play) κουμπί του SEQ TRANSPORT. Με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να ελέγξετε τη ανάθεση του κουμπιού απλά

πατώντας το.

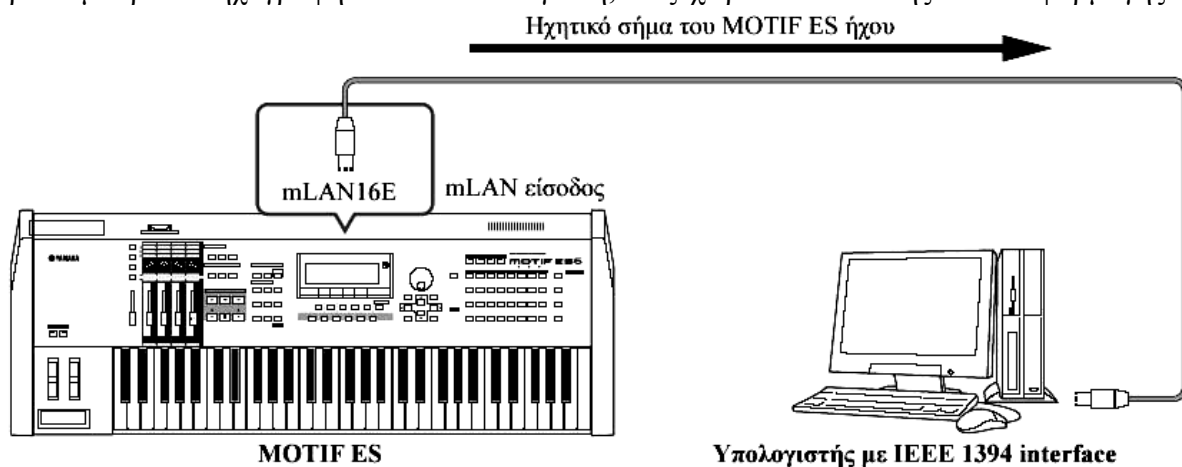
3 Πατήστε πάλι το κουμπί [INFORMATION] για να επιστρέψετε στον Remote Control τρόπο.

- Όταν εμφανίζεται η οθόνη πληροφοριών, τα κουμπιά πλαισίου δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο του προγράμματος στον υπολογιστή.

Ηχογράφηση των ήχων του MOTIF ES στον υπολογιστή μέσω mLAN

Χρησιμοποιώντας το προαιρετικό mLAN interface και σύνδεση IEEE 1394 καλωδίου, μπορείτε να ηχογραφήσετε πολυκάναλο ήχο από το MOTIF ES σε ένα DAW πρόγραμμα συμβατό με mLAN στον υπολογιστή. Αυτό σας επιτρέπει να μεταφέρετε τα ηχητικά δεδομένα των multi-part Songs στην DAW εφαρμογή για επιπλέον διόρθωση και αποθήκευση στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας.

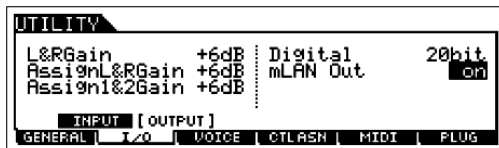
Στις οδηγίες του παρακάτω παραδείγματος, η Song αναπαραγωγή και/ή το παίξιμό σας στο κλαβιέ στον Song τρόπο μπορεί να ηχογραφηθεί στον υπολογιστή, σε ξεχωριστά tracks της DAW εφαρμογής.



Διαμόρφωση για σύνδεση του υπολογιστή στο MOTIF ES μέσω mLAN

Διαμόρφωση στο MOTIF ES

- 1 Εγκαταστήστε το προαιρετικό mLAN16E στο MOTIF ES (σελίδα 340).
- 2 Μετά το άνοιγμα της τροφοδοσίας, βάλτε την MIDI IN/OUT παράμετρο στο “mLAN” ([UTILITY]→[F5] MIDI→[SF4] OTHER).
- 3 Πατήστε το κουμπί [SONG] για να μπειτε στον Song τρόπο και επιλέξτε το Song που θέλετε για αναπαραγωγή ή τις συγκεκριμένες Mixing ρυθμίσεις που θέλετε να χρησιμοποιήσετε.
- 4 Βάλτε την mLAN MonitorSw παράμετρο στο “on” ([UTILITY]→[F2] I/O→[SF2] OUTPUT).



Όταν αυτή η παράμετρος τεθεί στο on, το ηχητικό σήμα εξόδου μέσω mLAN στον υπολογιστή βγαίνει επίσης στην εξωτερική συσκευή μέσω των κύριων OUTPUT L/MONO

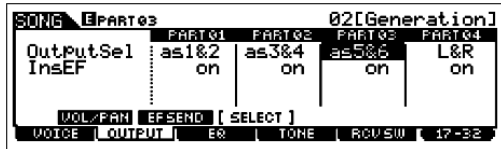
και R υποδοχών. Αυτό σας επιτρέπει να ελέγχετε τον ήχο που πηγαίνει στον υπολογιστή με ένα ζευγάρι ακουστικών.

5 Καθορίστε την Output υποδοχή ή κανάλι του ηχητικού σήματος κάθε μέρους.

Κάντε τις επιθυμητές ρυθμίσεις στην OutputSel παράμετρο ([SONG]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] OUTPUT→[SF3] SELECT). Για παράδειγμα, βάλτε την OutputSel παράμετρο στο

Part 1 στο “as1&2”, το Part 2 στο “as3&4” και το Part 3 στο “as5&6”.

Αυτές οι ρυθμίσεις (as1&2, as3&4, κ.λ.π.) δείχνουν τις hardware υποδοχές εξόδου στην προαιρετική



AIEB2, όταν έχει εγκατασταθεί η συσκευή. Όταν έχει εγκατασταθεί η mLAN16E, αυτές δείχνουν τα διάφορα ηχητικά κανάλια μέσα στην απλή mLAN σύνδεση.

Διαμόρφωση στον υπολογιστή

- 1 Συνδέστε τον υπολογιστή στο MOTIF ES χρησιμοποιώντας ένα IEEE 1394 καλώδιο.
- 2 Εγκαταστήστε όλα τα απαραίτητα προγράμματα στον υπολογιστή, συμπεριλαμβανομένου του mLAN driver.
- 3 Εγκαταστήστε ένα audio sequencer συμβατό με mLAN ή DAW εφαρμογή στον υπολογιστή.
- 4 Ρυθμίστε τις ηχητικές παραμέτρους στο DAW πρόγραμμα.

Εκτέλεση ηχογράφησης στον σκληρό δίσκο

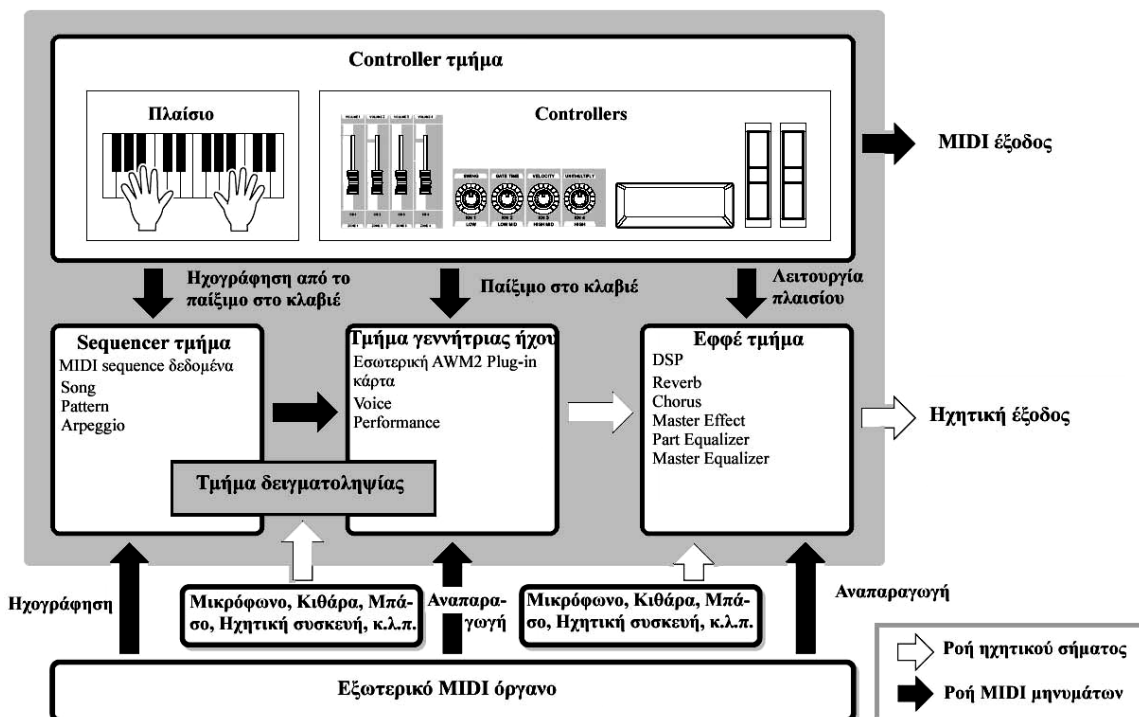
Μετά την ολοκλήρωση της παραπάνω διαμόρφωσης, δοκιμάστε να ηχογραφήσετε το παίξιμό σας στο κλαβιέ στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή χρησιμοποιώντας το DAW πρόγραμμα. Για λεπτομέρειες σχετικά με την διαδικασία, ανατρέξτε στο σχετικό εγχειρίδιο του προγράμματος.

Βασική δομή

Αυτό το κεφάλαιο σας δίνει μια ευκολονόητη περίληψη του MOTIF ES – το τεράστιο εύρος των σύνθετων λειτουργιών του, τον MIDI έλεγχο του και τις λειτουργίες παιξίματος, και το εύχρηστο σύστημα διαχείρισης αρχείων για τα αρχικά δεδομένα που δημιουργήσατε με το όργανο.

Εσωτερική δομή (περίληψη συστήματος)

Αυτό το synthesizer δημιουργείτε από διάφορα τμήματα, όπως φαίνεται εδώ.



Τμήμα controller

Αυτό το τμήμα περιλαμβάνει το κλαβιέ, τις Pitch Bend και Modulation ρόδες, τον Ribbon Controller, τα Knobs, τα Control Sliders, και άλλα.

Το κλαβιέ από μόνο του δεν δημιουργεί ήχο αλλά δημιουργεί/μεταδίδει note on/off, velocity και άλλες πληροφορίες (MIDI μηνύματα) στο τμήμα γεννήτριας του synthesizer όταν παίζετε νότες. Οι controllers δημιουργούν/μεταδίδουν επίσης MIDI μηνύματα.

Το τμήμα γεννήτριας ήχου του synthesizer παράγει τον ήχο σε συνάρτηση με τα MIDI μηνύματα που μεταδίδονται από το κλαβιέ και τους controllers.

Controllers που υποστηρίζονται από το MOTIF ES

Οι controllers που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε αυτό το synthesizer είναι οι παρακάτω :

● Controllers με τους οποίους είναι εφοδιασμένο το MOTIF ES

Κλαβιέ (Initial Touch, Aftertouch), Pitch Bend ρόδα, Modulation ρόδα, Ribbon Controller, Knob (KN), Control Slider (CS)

● Controllers (πωλούνται ξεχωριστά) που μπορούν να συνδεθούν το πίσω πλαίσιο του MOTIF ES

Foot Controller, Footswitch, Breath Controller

Controller παράμετροι σε κάθε τρόπο

Voice τρόπος	Controller Set (για κάθε Voice)	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTL SET
	Ανάθεση του Control Change αριθμού σε κάθε Controller (για όλα τα Voices)	[VOICE]→[UTILITY]→[F3] VOICE→[SF4] CTL ASN
Performance τρόπος	Ανάθεση του Control Change αριθμού σε κάθε Controller (για κάθε Performance)	[PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTL ASN
Song τρόπος	Ανάθεση του Control Change αριθμού σε κάθε Controller (για κάθε Song Mixing)	[SONG]→Song επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTR ASN
Pattern τρόπος	Ανάθεση του Control Change αριθμού σε κάθε Controller (για κάθε Pattern Mixing)	[PATTERN]→Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTR ASN
Όλοι οι τρόποι	Ανάθεση λειτουργίας και Control Change αριθμού στο Assign Knob A/B	[UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF2] ASSIGN
	Ανάθεση λειτουργίας και Control Change αριθμού στον Footswitch (που συνδέεται στην ASSIGNABLE υποδοχή).	[UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF3] FT SW

Controller Set ([VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTL SET) (σελίδα 224)

Εκτός από τις προκαθορισμένες τους παραμέτρους ελέγχους, οι controllers του οργάνου, όπως Pitch Bend ρόδα και Modulation ρόδα, μπορεί να ανατεθεί μια ποικιλία διαφορετικών παραμέτρων. Για παράδειγμα, μπορείτε να αναθέσετε Resonance στην Modulation ρόδα και να ορίσετε το aftertouch να εφαρμόζει vibrato. Αυτές οι ρυθμίσεις για όλους του controllers αναφέρεται σαν “Controller Set” και μέχρι έξι Controller Sets μπορούν να δημιουργηθούν για κάθε Voice.

● Source και Destination

Το “source” αναφέρεται στον hardware controller και το “destination” αναφέρεται στην παράμετρο ή την λειτουργία που ελέγχεται. Είναι διαθέσιμη μια μεγάλη ποικιλία destination παραμέτρων.

● Χρήση μιας source για τον έλεγχο μερικών destinations

Για παράδειγμα, ορίστε την Source παράμετρο του Control Set 1 στο MW (Modulation Wheel) και την Destination παράμετρο στο ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Μετά ορίστε την Source παράμετρο του Control Set 2 επίσης στο MW αλλά ορίστε την Destination παράμετρο στο ELM PAN (Element Pan). Θα χρειαστεί επίσης να καθορίσετε το Element που θα ελέγχεται και επίσης το βάθος (ποσότητα) του ελέγχου.

Σε αυτό το παράδειγμα, όταν μετακινείτε την Modulation ρόδα προς τα επάνω, η ποσότητα του Pitch Modulation αυξάνεται ανάλογα και το Element τοποθετείται από τα αριστερά προς τα δεξιά. Σε αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να έχετε τον ήχο να αλλάζει με διάφορους τρόπους, απλά με την ρύθμιση ενός controller.

● Χρήση μερικών sources για τον έλεγχο μιας destination

Για παράδειγμα, ορίστε την Source παράμετρο του Control Set 1 στο MW (Modulation Wheel) και την Destination παράμετρο στο ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Μετά ορίστε την Source παράμετρο του Control Set 2 στο FC (Foot Controller) και ορίστε την Destination παράμετρο επίσης στο ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth).

Τώρα, το Pitch Modulation ανατίθεται τόσο στην Modulation ρόδα όσο και στον Foot Controller. Σε αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να έχετε μερικούς διαφορετικούς controllers να επηρεάσουν τον ίδιο παράγοντα του ήχου. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο σε ζωντανό παίξιμο, επιτρέποντάς σας να χρησιμοποιείτε μόνο έναν από τους διάφορους controllers σε συνάρτηση με το ποιος είναι πιο βολικός κάθε φορά.

- Το Controller Set που διορθώνεται στον Voice Edit τρόπο είναι διαθέσιμο όταν το αντίστοιχο Voice επιλέγεται στον Performance, Song και Pattern τρόπο.
- Η λειτουργία που ανατίθεται στον Controller από την Controller Set λειτουργία μπορεί να εφαρμοστεί μόνο στο τμήμα της εσωτερικής γεννήτριας ήχου. Χειριζόμενοι τον Controller θα μεταδοθεί το MIDI μήνυμα (Control Change αριθμός που ανατίθεται παρακάτω) στο εξωτερικό MIDI όργανο.

Ανάθεση Control Change αριθμών στους controllers

Οι λειτουργίες που ανατίθενται στους controllers από την Controller Set λειτουργία μπορούν να εφαρμοστούν μόνο στο τμήμα εσωτερικής γεννήτριας ήχου. Για συνδεδεμένα εξωτερικά όργανα, χρησιμοποιήστε τους controllers που δημιουργούν MIDI Control Change μηνύματα, όπως φαίνεται παρακάτω.

Controller	MIDI μήνυμα που δημιουργείται	Οθόνη
Aftertouch	Channel Aftertouch (DnH)	---

Pitch Bend Wheel	Pitch Bend (EnH)	---
Modulation Wheel	Control Change (BhH, 01H)	---
Footswitch (που συνδέεται στην SUSTAIN υποδοχή)*	Control Change (BhH, 40H)	---
ASSIGN Knob A, B*	Control Change (BhH)	[UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF2] ASSIGN
Footswitch (που συνδέεται στην ASSI-GNABLE υποδοχή)*	Control Change (BhH)	[UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF3] FT SW
Ribbon Controller	Control Change (BhH)	[VOICE]→[UTILITY]→[F3] VOICE→[SF3] CTL ASN
ASSIGN Knob 1, 2		[PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→ [F4] CTL ASN
Foot Controller 1, 2		[SONG]→Song επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→ [F4] CTL ASN
Breath Controller		[PATTERN]→Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→ [F4] CTL ASN

* Αυτοί οι Controllers δεν χρησιμοποιούνται στην Controller Set λειτουργία.

Όπως φαίνεται παραπάνω, τα κλαβιέ Aftertouch, Pitch Bend Wheel, Modulation Wheel, Footswitch που συνδέεται στην SUSTAIN υποδοχή, είναι αρχικά σχεδιασμένοι για συγκεκριμένη περίπτωση, και στέλνουν προκαθορισμένα MIDI Control Change μηνύματα όταν χρησιμοποιούνται, άσχετα από τις Control Set κατανομές τους μέσα στο synthesizer. Για παράδειγμα, όταν η pan λειτουργία ανατίθεται στην Pitch Bend ρόδα με το Controller Set, χρησιμοποιώντας την Pitch Bend ρόδα θα εφαρμοστεί η pan λειτουργία στην εσωτερική γεννήτρια ήχου και θα μεταδοθούν Pitch Bend μηνύματα στο εξωτερικό MIDI όργανο.

Μπορείτε επίσης να διαμορφώσετε έναν controller έτσι ώστε να στέλνει ένα είδος Control Change μηνύματος στην εσωτερική γεννήτρια του synthesizer και άλλο είδος στο εξωτερικό MIDI όργανο. Για παράδειγμα, σε ένα Controller Set μπορείτε να αναθέσετε Resonance στο ASSIGN Knob 1. Μετά, στον Utility τρόπο, μπορείτε να αναθέσετε τον Control Change αριθμό 1 (modulation) στο ίδιο knob. Τώρα, όταν γυρίζετε το knob, το resonance θα εφαρμόζεται στο ήχο του τμήματος της εσωτερικής γεννήτριας ήχου, ωστόσο, την ίδια στιγμή, modulation μηνύματα θα μεταδίδονται στο εξωτερικό MIDI όργανο.

Τμήμα γεννήτριας ήχου

Το τμήμα γεννήτριας ήχου είναι αυτό που στην πραγματικότητα παράγει ήχο σε απόκριση των MIDI μηνυμάτων που δημιουργούνται από το παίξιμο στο κλαβιέ, με την χρήση των controllers και την αναπαραγωγή του sequencer (Song/Pattern/Arpeggio).

Η γεννήτρια ήχου αποτελείται από τα παρακάτω τμήματα στην σειρά :

OSC Βγάζει την κυματομορφή που δημιουργεί τον ήχο.

PITCH Ελέγχει τον τόνο του ήχου.

FILTER Αλλάζει την τονική ποιότητα του ήχου που βγαίνει από την PITCH μονάδα.

AMP Ελέγχει την στάθμη εξόδου (amplitude) του ήχου που βγαίνει από την FILTER μονάδα. Τα σήματα μετά στέλνονται με αυτήν την στάθμη στο Effect τμήμα.

Εσωτερική AWM2 γεννήτρια ήχου και προαιρετικές Plug-in κάρτες

Το τμήμα της γεννήτριας ήχου σε αυτό του synthesizer περιλαμβάνει την ενσωματωμένη AWM2 ηχητική πηγή και προαιρετικές Plug-in κάρτες.

● **AWM2 (Advanced Wave Memory 2)**

Το AWM2 είναι ένα σύστημα σύνθεσης που βασίζεται σε κυματομορφές από δειγματοληψία (ηχητικό υλικό) και χρησιμοποιείται σε πολλά Yamaha synthesizers. Για επιπλέον ρεαλισμό, κάθε AWM2 Voice, χρησιμοποιεί πολλά δείγματα μιας κυματομορφής πραγματικού οργάνου. Επιπλέον, μπορεί να εφαρμοστεί μια μεγάλη γκάμα παραμέτρων – envelope generator, filter, modulation, και άλλα.

Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε τις δικές σας κυματομορφές (δείγματα) μέσω μικροφώνου ή από εξωτερική ηχητική συσκευή με την χρήση της Sampling λειτουργίας. Μετά, αυτές αποθηκεύονται στην εσωτερική μνήμη (DRAM) και μπορούν να χρησιμοποιηθούν όπως οι έτοιμες κυματομορφές.

● **Plug-in κάρτα**

Για λεπτομέρειες σχετικά με την χρήση των προαιρετικών Plug-in καρτών για ακόμη περισσότερους ήχους, δείτε στην σελίδα 75.

Voice, Performance και Mixing

Αυτό το όργανο διαθέτει τρεις διαφορετικούς τύπους προγραμμάτων, που σχηματίζουν την βάση για την δημιουργία και το παίξιμο ήχων.

● **Voice**

Ένα πρόγραμμα που περιέχει τα ηχητικά στοιχεία για την δημιουργία ενός συγκεκριμένου ήχου μουσικού οργάνου αναφέρεται σαν “Voice”. Κάθε Voice περιέχει μέχρι τέσσερα στοιχεία (elements) (Normal Voice) ή μέχρι 73 πλήκτρα (Drum Voice). Κάθε Voice δημιουργείτε με την διόρθωση παραμέτρων μοναδικών για κάθε στοιχείο/πλήκτρο στον Voice τρόπο (σελίδα 218) ή στον Mixing Voice τρόπο (σελίδα 292).

● **Performance**

Ένα πρόγραμμα στο οποίο πολλά Voices (μέρη) συνδυάζονται σε μια διάταξη ή σε άλλους συνδυασμούς αναφέρεται σαν “Performance”. Κάθε Performance μπορεί να περιέχει μέχρι τέσσερα διαφορετικά μέρη (Voices). Κάθε Performance μπορεί να δημιουργείται από την διόρθωση παραμέτρων κοινών σε όλα τα μέρη στον Performance τρόπο (σελίδα 247).

● **Mixing**

Ένα πρόγραμμα στο οποίο πολλά Voices ανατίθενται στα Parts για multi-timbral παίξιμο στον Song και Pattern τρόπο αναφέρεται σαν “Mixing”. Κάθε Mixing μπορεί να περιέχει μέχρι 34 μέρη (σελίδα 187). Κάθε Mixing μπορεί να δημιουργηθεί με την διόρθωση παραμέτρων μοναδικών για κάθε μέρος και παραμέτρους κοινές σε όλα τα μέρη στον Song Mixing τρόπο (σελίδα 273) ή στον Pattern Mixing τρόπο (σελίδα 291).

- Το Mixing ανήκει στο Song ή το Pattern.

■ Normal Voices & Drum Voices

Εσωτερικά, υπάρχουν δύο Voice τύποι : Normal και Drum. Τα Normal Voices είναι κυρίως ήχοι τονικών μουσικών οργάνων που μπορούν να παιχτούν στο εύρος του κλαβιέ. Τα Drum Voice είναι κυρίως percussion/drum ήχοι που ανατίθενται σε ανεξάρτητες νότες στο κλαβιέ. Μια συλλογή αναθέσιμων percussion/drum κυματομορφών ή Normal Voices είναι γνωστή σαν Drum Kit.

■ GM Voices

Το GM (General MIDI) είναι ένα παγκόσμιο πρότυπο για την Voice οργάνωση και τις MIDI λειτουργίες των synthesizers και των γεννητριών ήχου. Αρχικά ήταν σχεδιασμένο για να εξασφαλίσει ότι κάθε κομμάτι που δημιουργείτε με συγκεκριμένη GM συσκευή θα ακούγεται με τον ίδιο τρόπο σε οποιαδήποτε άλλη GM συσκευή – άσχετα από τον κατασκευαστή ή το μοντέλο. Η GM Voice τράπεζα σε αυτό το synthesizer είναι σχεδιασμένη για την κατάλληλη αναπαραγωγή των GM κομματιών. Ωστόσο, να θυμάστε ότι ο ήχος μπορεί να μην είναι ακριβώς ίδιος όπως παίχτηκε από την αρχική γεννήτρια ήχου.

■ Παράμετροι γεννήτριας ήχου που παράγουν τον Voice ήχο

Μεταξύ των διαφόρων παραμέτρων που δημιουργούν ένα Voice, οι Oscillator, Pitchy, Filter, Amplitude, LFO και τρεις Envelope Generators (PEG, FEG, AEG) είναι οι βασικές παράμετροι για την δημιουργία του Voice ήχου. Οι παράμετροι Oscillator, Pitch, Filter και Amplitude καθορίζουν τα τρία βασικά στοιχεία του ήχου – Pitch (πόσο ψηλός ή χαμηλός είναι), Tone (ή την συνολική ηχητική ποιότητα του) και Volume (πόσο δυνατή είναι η στάθμη έντασής του). Παράμετροι όπως οι LFO και EG (Envelope Generator) καθορίζουν την μεταβολή στα τρία αυτά βασικά στοιχεία του ήχου από την στιγμή που ο ήχος ξεκινάει μέχρι την στιγμή που ο ήχος σταματάει.

Παρακάτω θα εξηγήσετε με λεπτομέρειες τις παραμέτρους του ήχου και παρέχεται μια εισαγωγή στα βασικά της ηλεκτρονικής σύνθεσης.

● Oscillator

[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή/Drum Key επιλογή→[F1] OSC

Αυτή η μονάδα βγάζει την κυματομορφή που καθορίζει τον βασικό τόνο. Μπορείτε να αναθέσετε την κυματομορφή (ή το βασικό ηχητικό υλικό) σε κάθε Element του Normal Voice ή κάθε πλήκτρο του Drum Voice. Στην περίπτωση του Normal Voice, μπορείτε να ορίσετε το εύρος νοτών για το Element (το εύρος των νοτών στο κλαβιέ στο οποίο θα ακούγεται το Element) όπως επίσης και την velocity απόκριση (το εύρος του velocity των νοτών μέσα στο οποίο θα ακούγεται το Element). Για παράδειγμα, μπορείτε να ρυθμίσετε ένα Element να ακούγεται στο επάνω εύρος του κλαβιέ και άλλο Element να ακούγεται στο κάτω εύρος. Έτσι, ακόμη και μέσα στο ίδιο Voice, μπορείτε να έχετε δύο διαφορετικούς ήχους για διαφορετικά τμήματα του κλαβιέ ή μπορείτε να κάνετε το εύρος των δύο Elements να επικαλύπτετε έτσι ώστε οι ήχοι τους να διατάσσονται σε ένα εύρος. Επιπλέον, μπορείτε να ρυθμίσετε κάθε Element να ανταποκρίνεται σε διαφορετικό velocity εύρος έτσι ώστε ένα Element να ακούγεται για χαμηλότερα

velocities νοτών ενώ άλλο Element να ακούγεται για υψηλότερα velocities νοτών.

- Μπορείτε να αναθέσετε την κυματομορφή με την ακόλουθη διαδικασία : [VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή/Drum Key επιλογή→[F1] OSC→[SF1] WAVE.

● Pitch

[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή/Drum Key επιλογή→[F2] PITCH

αυτή η μονάδα ελέγχει τον τόνο του ήχου εξόδου από τον Oscillator (ταλαντωτή). Στην περίπτωση του Normal Voice, μπορείτε να ξεκουρδίσετε ξεχωριστά Elements, να εφαρμόσετε Pitch Scaling, και άλλα. Επίσης, ρυθμίζοντας το PEG (Pitch Envelope Generator), μπορείτε να ελέγξετε πως ο τόνος αλλάζει με τον χρόνο.

PEG (Pitch Envelope Generator)

Χρησιμοποιώντας το PEG, μπορείτε να ελέγχετε την μεταβολή του τόνου από την στιγμή που ξεκινάει ο ήχος μέχρι την στιγμή που ο ήχος σταματάει. Μπορείτε να δημιουργήσετε το PEG ρυθμίζοντας παραμέτρους. Όταν πατήσετε μια νότα στο κλαβιέ, το τόνος του Voice θα αλλάζει σε συνάρτηση με αυτές τις ρυθμίσεις περιβάλλουσας. Αυτό είναι χρήσιμο για την δημιουργία αυτόματων αλλαγών στον τόνο, που είναι αποτελεσματικές για Synth Brass. Επιπλέον, διαφορετικές PEG παράμετροι μπορούν να οριστούν για κάθε Element ή κάθε Key.

● Filter

[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή/Drum Key επιλογή→[F3] FILTER

Αυτή η μονάδα τροποποιεί την χροιά του ήχου εξόδου από το Pitch κόβοντας την έξοδο συγκεκριμένου τμήματος συχνοτήτων του ήχου.

Cutoff συχνότητα και Resonance

Εδώ είναι το πώς λειτουργεί το φίλτρο. Για παράδειγμα, ένα low pass φίλτρο επιτρέπει το πέρασμα ενός τμήματος του σήματος χαμηλότερου από μια συγκεκριμένη συχνότητα και τα σήματα επάνω από αυτήν την συχνότητα κόβονται. Αυτή η συχνότητα αναφέρεται σαν cutoff συχνότητα. Μπορείτε να παράγετε έναν σχετικά φωτεινό ή σκοτεινό ήχο ρυθμίζοντας το cutoff. Το resonance είναι μια παράμετρος που ενισχύει την στάθμη του σήματος στον χώρο της cutoff συχνότητας. Δίνοντας έμφαση στις αρμονικές αυτού του χώρου, αυτό μπορεί να παράγει μια διακριτή χροιά κορύφωσης, κάνοντας τον ήχο πιο φωτεινό και σκληρό.

Σχετικά με του κύριους τύπους φίλτρου

Αυτό το synthesizer διαθέτει τους τέσσερις παρακάτω τύπους φίλτρου :

Low Pass φίλτρο

Αυτό περνάει μόνο εκείνα τα σήματα που είναι κάτω από την Cutoff συχνότητα. Μετά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την παράμετρο reso (resonance) για να δώσετε επιπλέον χαρακτήρα στον ήχο.

High Pass φίλτρο

Αυτό περνάει μόνο εκείνα τα σήματα που είναι επάνω από την Cutoff συχνότητα. Μετά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την παράμετρο reso (resonance) για να δώσετε επιπλέον χαρακτήρα στον ήχο.

Band Pass φίλτρο

Αυτό περνάει μόνο εκείνη την περιοχή των σημάτων γύρω από την Cutoff συχνότητα. Το εύρος της περιοχής μπορεί να ποικίλει.

Band Elimination φίλτρο

Αυτό μειώνει μια περιοχή σημάτων γύρω από την Cutoff συχνότητα αλλά περνάει οτιδήποτε άλλο.

FEQ (Filter Envelope Generator)

Χρησιμοποιώντας το FEG, μπορείτε να ελέγξετε την μεταβολή της χροιάς από την στιγμή που ξεκινάει ο ήχος μέχρι την στιγμή που ο ήχος σταματάει. Μπορείτε να δημιουργήσετε το FEG ρυθμίζοντας παραμέτρους. Όταν πατήσετε μια νότα στο κλαβιέ, η cutoff συχνότητα θα αλλάξει σε συνάρτηση με αυτές τις ρυθμίσεις περιβάλλουσας. Αυτό είναι χρήσιμο για την δημιουργία αυτόματων wah ή filter sweep εφέ, για παράδειγμα. Επιπλέον, διαφορετικές FEG παράμετροι μπορούν να οριστούν για κάθε Element Key.

● **Amplitude**

[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή/Drum Key επιλογή→[F4] AMP

αυτή η μονάδα ελέγχει την στάθμη εξόδου του ήχου εξόδου από το Filter. Μετά, τα σήματα στέλνονται σε αυτήν την στάθμη στο Εφέ τμήμα. Επίσης, ρυθμίζοντας το AEG (Amplitude Envelope Generator), μπορείτε να ελέγξετε το πώς η ένταση αλλάζει με τον χρόνο.

AEG (Amplitude Envelope Generator)

Χρησιμοποιώντας το AEG, μπορείτε να ελέγχετε την μεταβολή στην ένταση από την στιγμή που ξεκινάει ο ήχος μέχρι την στιγμή που ο ήχος σταματάει. Μπορείτε να δημιουργήσετε το AEG ρυθμίζοντας παραμέτρους. Όταν πατήσετε μια νότα στο κλαβιέ, η ένταση θα αλλάξει σε συνάρτηση με αυτές τις ρυθμίσεις. Επιπλέον, διαφορετικές AEG παράμετροι μπορούν να οριστούν για κάθε Element Key.

- Όταν αφήνετε το πλήκτρο ενώ έχετε πατημένο τον ποδοδιακόπτη που είναι συνδεδεμένος στην SUSTAIN υποδοχή, ο ήχος θα διατηρηθεί στην Sustain στάθμη. Για Voices που έχουν Sustain Level τιμή μεγαλύτερη από 0, ο ήχος συνεχίζεται. Για Voices που έχουν Sustain Level 0, ο ήχος εξασθενεί φυσικά μέχρι την σιωπή.

● **LFO (Low Frequency Oscillator)**

[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή/Drum Key επιλογή→[F5] LFO

[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F5] LFO

Το LFO παράγει μια κυματομορφή χαμηλής συχνότητας.

Αυτές οι κυματομορφές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την μεταβολή του pitch, του φίλτρου και της ενίσχυσης κάθε Element για την δημιουργία εφέ όπως vibrato, wah και tremolo. Το LFO μπορεί να οριστεί ανεξάρτητα για κάθε Element. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε γενικά για όλα τα Elements.

Single Timbre γεννήτρια ήχου (Voice/Performance τρόπος) και Multi-timbral γεννήτρια ήχου (Song/Pattern τρόπος)

Το τμήμα της εσωτερικής γεννήτριας ήχου λειτουργεί με δύο τρόπους (Single timbre και Multi-timbral)

σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τρόπο. Η διαφορά μεταξύ των δύο είναι τι αν μπορούν να διαχειρίζονται ή όχι πολλά MIDI κανάλια την ίδια στιγμή.

● **Single Timbre γεννήτρια ήχου (Voice/Performance τρόπος)**

Μια MIDI γεννήτρια ήχου που λαμβάνει σε ένα MIDI κανάλι και παίζει το μέρος ενός οργάνου, αναφέρεται σαν “single timbre” γεννήτρια ήχου. Αυτή είναι η κατάσταση λειτουργίας της εσωτερικής γεννήτριας ήχου στους Voice και Performance τρόπους.

- Για να ρυθμίσετε το MIDI κανάλι λήψης για single timbre λειτουργία (Voice και Performance τρόποι), χρησιμοποιήστε την ακόλουθη διαδικασία στον Utility τρόπο : [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF1] CH→BasicRcvCh

● **Multi-timbral γεννήτρια ήχου (Song/Pattern τρόπος)**

Μια MIDI γεννήτρια ήχου που λαμβάνει ταυτόχρονα σε πολλά MIDI κανάλια και παίζει τα μέρη πολλών οργάνων, αναφέρεται σαν “multi-timbral” γεννήτρια ήχου. Αυτό επιτρέπει την αναπαραγωγή πολυκάναλου MIDI κομματιού – όπως σε ένα MIDI sequencer ή υπολογιστή – με κάθε εσωτερικό μέρος να ανατίθεται και να παίζεται από διαφορετικό track ή κανάλι. Αυτή είναι η κατάσταση λειτουργίας της εσωτερικής γεννήτριας ήχου στους Song και Pattern τρόπους.

- Για να ρυθμίσετε το MIDI κανάλι λήψης για multi-timbral λειτουργία (Song και Pattern τρόποι), χρησιμοποιήστε την ακόλουθη διαδικασία στον Utility τρόπο : [SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] VOICE→[SF2] MODE→ReceiveCh
- Όταν χρησιμοποιείτε ένα εξωτερικό MIDI sequencer ή υπολογιστή για να παίζετε αυτό το όργανο, βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε τον Song ή τον Pattern τρόπο.

Μέγιστη πολυφωνία

Η μέγιστη πολυφωνία αναφέρεται στον μέγιστο αριθμό νοτών που μπορεί να ακούγεται ταυτόχρονα από την εσωτερική γεννήτρια του οργάνου. Η μέγιστη πολυφωνία αυτού του synthesizer είναι 128. Όταν η εσωτερική γεννήτρια λαμβάνει έναν αριθμό νοτών που υπερβαίνει την μέγιστη πολυφωνία, κόβονται οι προηγούμενες νότες. Να θυμάστε ότι αυτό μπορεί να παρατηρηθεί ιδιαίτερα με Voices που δεν έχουν decay. Επιπλέον, η μέγιστη πολυφωνία εφαρμόζεται στον αριθμό των voice elements που χρησιμοποιούνται και όχι στον αριθμό των voices. Όταν χρησιμοποιούνται normal voices που περιέχουν μέχρι τέσσερα elements, ο μέγιστος αριθμός των ταυτόχρονων νοτών μπορεί να είναι μικρότερος του 128.

- Όταν εγκατασταθεί Plug-in κάρτα, η μέγιστη πολυφωνία αυξάνεται ανάλογα. Για λεπτομέρειες σχετικά με την μέγιστη πολυφωνία των Plug-in καρτών, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της συγκεκριμένης κάρτας.

Δομή μέρους του τμήματος της γεννήτριας ήχου

Αυτό το synthesizer παίζει τους ήχους στο τμήμα της γεννήτριας ήχου σε απόκριση των MIDI μηνυμάτων που λαμβάνονται από το controller ή το sequencer τμήμα. Τα MIDI μηνύματα ανατίθενται στα δεκαέξι ανεξάρτητα κανάλια και αυτό το synthesizer είναι ικανό να παίζει ταυτόχρονα δεκαέξι

ξεχωριστά μέρη, μέσω των δεκαέξι MIDI καναλιών. Ωστόσο, το όριο των δεκαέξι καναλιών μπορεί να ξεπεραστεί με την χρήση ξεχωριστών MIDI «θυρών», καθεμιά από τις οποίες υποστηρίζει δεκαέξι κανάλια. Οι πολλές ηχητικές πηγές αυτού του synthesizer (εσωτερική γεννήτρια ήχου και Plug-in κάρτες) εκμεταλλεύονται τις τρεις MIDI θύρες που υπάρχουν στο όργανο.

Παρέχονται μέχρι 48 μέρη για τους τρόπους (εκτός του Voice τρόπου). Ωστόσο, ο αριθμός των μερών που χρησιμοποιούνται πραγματικά δεν ξεπερνάει το 34 στους Song και Pattern τρόπους.

- Το USB καλώδιο υποστηρίζει μέχρι οκτώ ξεχωριστές MIDI θύρες. Το τμήμα της γεννήτριας ήχου αυτού του synthesizer υποστηρίζει τρεις ξεχωριστές θύρες.
- Ένα απλό MIDI καλώδιο σύνδεσης δεν μπορεί να διαχειριστεί δεδομένα σε πολλές MIDI θύρες.

■ Δομή μέρους του τμήματος γεννήτριας ήχου στον Voice τρόπο

Σε αυτόν τον τρόπο, ένα Voice παίζεται από το κλαβιέ, χρησιμοποιώντας ένα μέρος. Αυτό το μέρος χρησιμοποιείται επίσης όταν επιλέγεται Plug-in Voice. Το τμήμα γεννήτριας ήχου στον Voice τρόπο λαμβάνει MIDI δεδομένα σε ένα κανάλι. Να θυμάστε ότι τα δεδομένα κομματιού σε εξωτερικό sequencer που περιλαμβάνουν πολλά MIDI κανάλια δεν θα παιχτούν σωστά σε αυτόν τον τρόπο. Αν χρησιμοποιείτε εξωτερικό MIDI sequencer ή υπολογιστή για να παίξετε το όργανο, βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε τον Song ή τον Pattern τρόπο.

- Το MIDI κανάλι λήψης στον Voice τρόπο μπορεί να οριστεί από την ακόλουθη οθόνη στον Utility τρόπο : [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF1] CH→BasicRcvCh

Ο αριθμός MIDI θύρας που αυτό το synthesizer μπορεί να αναγνωρίσει στον Voice τρόπο είναι 1.

- Η Multi-Part Plug-in κάρτα (PLG100-XG) δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στον Voice τρόπο.

■ Δομή μέρους του τμήματος γεννήτριας ήχου στον Performance τρόπο

Αυτός ο τρόπος σας επιτρέπει να παίξετε ένα Performance (το οποίο συνδυάζει πολλά Voices (μέρη) σε μια διάταξη ή άλλες διαμορφώσεις) χρησιμοποιώντας το κλαβιέ. Ενώ σε αυτόν τον τρόπο είναι διαθέσιμα συνολικά επτά μέρη, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα τέσσερα μέρη. Αν και αυτός ο τρόπος σας επιτρέπει να παίξετε μερικά μέρη την ίδια στιγμή, όλα είναι ρυθμισμένα να λαμβάνουν στο ίδιο MIDI κανάλι, όπως στον Voice τρόπο. Για αυτόν τον λόγο, τα δεδομένα κομματιού ενός εξωτερικού sequencer που περιέχουν πολλά MIDI κανάλια δεν θα παίζονται σωστά σε αυτόν τον τρόπο. Αν χρησιμοποιείτε εξωτερικό MIDI sequencer ή υπολογιστή για να παίξετε το όργανο, βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε τον Song ή τον Pattern τρόπο.

- Το MIDI κανάλι λήψης στον Performance τρόπο μπορεί να οριστεί με την ακόλουθη διαδικασία στον Utility τρόπο : [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF1] CH→BasicRcvCh

Στον Voice τρόπο, το όργανο αναγνωρίζει δεδομένα μόνο στην MIDI θύρα 1.

- Η Multi-Part Plug-in κάρτα (PLG100-XG) δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στον Voice τρόπο.

■ Δομή μέρους του τμήματος γεννήτριας ήχου στον Song/Pattern τρόπο

Σε αυτούς τους τρόπους, παρέχονται πολλά μέρη και μπορούν να παιχτούν διαφορετικό voice και

διαφορετικές μελωδίες ή φράσεις για κάθε μέρος. Επειδή αυτοί οι τρόποι σας επιτρέπουν να ορίσετε το MIDI κανάλι για κάθε μέρος του τμήματος της γεννήτριας ήχου, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα εξωτερικό MIDI sequencer όπως επίσης και το sequencer τμήμα του οργάνου για να παίξετε τους ήχους. Τα sequence δεδομένα κάθε track παίζουν τα αντίστοιχα μέρη (εκείνα που έχουν το ίδιο MIDI κανάλι ανάθεσης) στο τμήμα γεννήτριας ήχου.

Το MIDI κανάλι μετάδοσης/θύρα του Song/Pattern μπορεί να οριστεί με την ακόλουθη διαδικασία :

Στον Song τρόπο : [SONG]→Song επιλογή→[F3] TRACK→[SF1] CHANNEL

Στον Pattern τρόπο : [PATTERN]→Pattern επιλογή→[F3] TRACK→[SF1] CHANNEL

Όταν ακούγεται το τμήμα της εσωτερικής γεννήτριας ήχου, αναθέστε τα tracks στην Transmit Port 1 και χρησιμοποιήστε τα Parts 1-16. Να θυμάστε ότι δεδομένα στις Transmit Ports 1 και 2 δεν ακούγονται από το τμήμα γεννήτριας ήχου. Η γεννήτρια ήχου της εγκατεστημένης Plug-in κάρτας μπορεί να ακούγεται μέσω οποιασδήποτε από τις MIDI θύρες 1-3.

Το MIDI κανάλι λήψης μέρους της γεννήτριας ήχου μπορεί να οριστεί με την ακόλουθη διαδικασία :

Στον Song τρόπο : [SONG]→Song επιλογή→[MIXING] →[EDIT]→Part επιλογή→[F1] VOICE→[SF2] MODE→ReceiveCh

Στον Pattern τρόπο : [PATTERN]→Pattern επιλογή→[MIXING] →[EDIT]→Part επιλογή→[F1] VOICE→[SF2] MODE→ReceiveCh

Μπορείτε να ορίσετε τον αριθμό θύρας ανάθεσης για την Plug-in κάρτα με την ακόλουθη διαδικασία :
[UTILITY]→[F6] PLUG→[SF2] MIDI

- Για λεπτομέρειες σχετικά με το MIDI, δείτε στην σελίδα 207.
- Η Plug-in κάρτα σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε μόνο ένα Voice την ίδια στιγμή. Σημειώστε ότι δεν μπορείτε να αναθέσετε πολλά Voices της Plug-in κάρτας σε πολλά μέρη την ίδια στιγμή.
- Οι Voice και σχετικές ρυθμίσεις (volume, pan, κ.λ.π.) ακούγονται από το κλαβιέ σε συνάρτηση με τις Part παραμέτρους στις Mixing ρυθμίσεις του τρέχοντος Song/Pattern και Part. Άλλες ρυθμίσεις όπως Controllers και Effect τύποι αντιστοιχούν στις Common παραμέτρους στις Mixing ρυθμίσεις του τρέχοντος Song/Pattern.

Audio Input Part (AUDIO IN)

Ο Performance, Song και Pattern τρόπος είναι ικανοί να διαχειριστούν το ηχητικό σήμα εισόδου σαν ένα Part. Διάφοροι παράμετροι, όπως volume, pan και effect, μπορούν να οριστούν σε αυτό το Part και ο ήχος βγαίνει μαζί με άλλα Parts. Άλλες διαθέσιμες ρυθμίσεις περιλαμβάνουν το πώς διαχειρίζονται τα stereo σήματα εισόδου, όπως επίσης και την ανάθεση εξόδου του ηχητικού Part.

Αυτές οι παράμετροι ρυθμίζονται και αποθηκεύονται για κάθε Performance, Song Mixing και Pattern Mixing. Σημειώστε ότι το Audio Input Part δεν είναι διαθέσιμο στον Voice τρόπο.

Ανάμεσα στους τρεις παρακάτω τύπους Audio Input μερών τους οποίους μπορεί να διαχειριστεί αυτό το synthesizer, δύο τύποι (πέντε stereo μέρη αν έχει εγκατασταθεί η mLAN16E) μπορούν να διαχειρίζονται την ίδια στιγμή, αφού οι προαιρετικές mLAN16E και AIEB2 δεν μπορούν να εγκατασταθούν μαζί.

A/D Input part	Αυτό το μέρος (ένα stereo μέρος) είναι είσοδος από την εξωτερική ηχητική συσκευή που συνδέεται στην A/D INPUT υποδοχή.
mLAN Input parts (όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN)	Αυτά τα stereo μέρη είναι είσοδος από εξωτερική ηχητική συσκευή συμβατή με mLAN που συνδέεται στην mLAN υποδοχή μέσω ενός IEEE 1394 καλωδίου.
AIEB2 (όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική AIEB2)	Αυτό το μέρος (ένα stereo μέρος) είναι είσοδος από εξωτερική ηχητική συσκευή που συνδέεται στην OPTICAL INPUT ή την DIGITAL INPUT (Coaxial) υποδοχή. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε από αυτές τις υποδοχές (OPTICAL ή COAXIAL). Ωστόσο, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν και οι δύο την ίδια στιγμή. Επιλέξτε ποια υποδοχή χρησιμοποιείται για ψηφιακή είσοδο με την ακόλουθη διαδικασία στον Utility τρόπο : [UTILITY]→[F2] I/O→[SF1] INPUT→Digital

Οι παράμετροι για τα παραπάνω Parts μπορούν να οριστούν με τις ακόλουθες διαδικασίες :

Στον Performance τρόπο	[PERFORM]→Performance [F5] AUDIO IN	επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→
Στον Song τρόπο	[SONG]→Song AUDIO IN	επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F5]
Στον Pattern τρόπο	[PATTERN]→Pattern AUDIO IN	επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F5]

- Αν και τα Insertion Effects αυτού του synthesizer μπορούν να εφαρμοστούν στο A/D Input Part, δεν μπορούν να εφαρμοστούν στο mLAN Input μέρος και το AIEB2 Input μέρος.

Τμήμα sequencer

Αυτό το τμήμα σας επιτρέπει να δημιουργήσετε κομμάτια και μοτίβα με την ηχογράφηση και διόρθωση του παιχνιδιού σας σαν MIDI δεδομένα (από το controller τμήμα), και μετά αναπαράγοντάς τα με το τμήμα της γεννήτριας ήχου. Το sequencer τμήμα μπορεί να λειτουργήσει στον Song τρόπο, στον Pattern τρόπο και με την Arpeggio λειτουργία. Όταν παίζεται ένα Song ή Pattern, τα μουσικά δεδομένα κάθε sequence track μεταδίδονται στο τμήμα της γεννήτριας ήχου σε συνάρτηση με τις Transmit Channel ρυθμίσεις.

- Τα κομμάτια μπορούν να παιχτούν μόνο στον Song τρόπο. Δεν μπορούν να παιχτούν σε άλλους τρόπους. Τα Patterns μπορούν να παιχτούν μόνο στον Pattern τρόπο. Δεν μπορούν να παιχτούν σε άλλους τρόπους. Τα Arpeggios μπορούν να παιχτούν σε οποιονδήποτε τρόπο.

Song και Pattern

Τα Songs και Patterns είναι MIDI sequence δεδομένα που περιλαμβάνουν μέχρι 16 tracks.

Ένα Song σε αυτό το synthesizer είναι αποτελεσματικά ίδια όπως ένα Song σε ένα MIDI sequencer και η αναπαραγωγή σταματάει αυτόματα στο τέλος των ηχογραφημένων δεδομένων.

Στο MOTIF ES, ο όρος “Pattern” αναφέρεται σε μια σχετικά μικρή μουσική ή ρυθμική φράση – 1-256 μέτρα – που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για λουπαρισμένη αναπαραγωγή. Για αυτό, αφού ξεκινήσει η Pattern αναπαραγωγή, συνεχίζεται μέχρι να πατήσετε το κουμπί [■] (Stop). Αυτό το synthesizer διαθέτει ποικιλία έτοιμων Phrase δεδομένων που χρησιμοποιούνται σαν βασικό υλικό για την δημιουργία των Patterns.

■ Δομή δεδομένων κομματιού

Τα κομμάτια δημιουργούνται με την ηχογράφηση MIDI sequence δεδομένων σε ανεξάρτητα tracks και ρυθμίζοντας τις παραμέτρους της γεννήτριας ήχου (στο Song Mixing).

● Song Mixing

Ακόμη αν ηχογραφήσετε το παίξιμό σας στο κλαβιέ σε ένα Song track, τα δεδομένα διαμόρφωσης (δεδομένα όπως voice, pan, volume) τα οποία για την σωστή αναπαραγωγή πρέπει να γραφτούν στην αρχή του Song, δεν θα γραφτούν σε αυτό. Για αυτόν τον λόγο, τα δεδομένα διαμόρφωσης διαχειρίζονται σαν Song Mixing ρυθμίσεις θα πρέπει να αποθηκευθούν στον Song Mixing Store τρόπο.

Επειδή το Song Mixing είναι μια συλλογή ρυθμίσεων σχετικών με την γεννήτρια ήχου, μπορεί να εφαρμοστεί στα sequence δεδομένα που μεταδίδονται από το εξωτερικό MIDI sequencer όπως επίσης και στην Song αναπαραγωγή αυτού του synthesizer.

- Όταν έχει εγκατασταθεί η Multi-Part Plug-in κάρτα PLG100-XG, μπορεί να οριστεί το Mixing των δεκαεπτά μερών (17-32). Σημειώστε ότι οι Multi-part Plug-in Part (17-32) ρυθμίσεις δεν εφαρμόζονται μόνο σε ένα ανεξάρτητο Song αλλά και στα 64 Songs.

● Scene

Μια Song Scene είναι ένα «στιγμιότυπο» των σημαντικών ρυθμίσεων και περιέχει ρυθμίσεις παραμέτρων όπως transpose, tempo και track mute και παραμέτρους γεννήτριας ήχου που ελέγχονται με τα Knobs με το [PAN/SEND] ή [TONE] λαμπάκι αναμμένο και τα Control Sliders. Πέντε ρυθμίσεις μπορούν να καταχωρηθούν στα κουμπιά [SF1]-[SF5] για κάθε Song.

● Song Chain

Αυτή η λειτουργία επιτρέπει στα κομμάτια να συνδέονται μεταξύ τους για αυτόματη διαδοχική αναπαραγωγή. Το Song Chain μπορεί να δημιουργηθεί και να παιχτεί από την [SONG]→[F6] CHAIN οθόνη. Αυτό το όργανο σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μία Song Chain.

■ Δομή Pattern δεδομένων

Τα Patterns δημιουργούνται με την ηχογράφηση MIDI sequence δεδομένων σε ανεξάρτητα tracks, αναθέτοντας φράσεις (Preset και User Phrases) που είναι το υλικό για ένα Pattern σε ανεξάρτητα tracks και ρυθμίζοντας τις παραμέτρους γεννήτριας ήχου (σε ένα Pattern Mixing).

● Pattern Mixing

Ακόμη και αν ηχογραφήσετε το παίξιμό σας στο κλαβιέ σε ένα Pattern track, τα δεδομένα διαμόρφωσης (δεδομένα όπως voice, pan, volume) τα οποία για την σωστή αναπαραγωγή πρέπει να γραφτούν στην αρχή του Pattern, δεν θα γραφτούν σε αυτό. Για αυτόν τον λόγο, τα δεδομένα διαμόρφωσης διαχειρίζονται σαν Pattern Mixing ρυθμίσεις θα πρέπει να αποθηκευθούν στον Pattern Mixing Store τρόπο. Αντίθετα με το Song, μόνο ο voice αριθμός γράφεται σε ένα track σαν Track Voice (Phrase Voice) το οποίο χρησιμοποιείται για κανονική αναπαραγωγή. Επειδή το Pattern Mixing είναι μια συλλογή ρυθμίσεων σχετικών με την γεννήτρια ήχου, μπορεί να εφαρμοστεί στα sequence δεδομένα που

μεταδίδονται από το εξωτερικό MIDI sequencer όπως επίσης και στην Pattern αναπαραγωγή αυτού του synthesizer.

- Όταν έχει εγκατασταθεί η Multi-Part Plug-in κάρτα PLG100-XG, μπορεί να οριστεί το Mixing των δεκαεπτά μερών (17-32). Σημειώστε ότι οι Multi-part Plug-in Part (17-32) ρυθμίσεις δεν εφαρμόζονται μόνο σε ένα ανεξάρτητο Pattern αλλά και στα 64 Patterns.

● Section

Ένα Pattern περιέχει ένα ή περισσότερα “Sections” (Pattern παραλλαγές). Μπορείτε να παίξετε το Pattern καθορίζοντας ένα Section μετά την επιλογή ενός Pattern.

● Phrase

Αυτά είναι τα βασικά MIDI sequence δεδομένα – και η μικρότερη μονάδα – που χρησιμοποιείται στην δημιουργία ενός Pattern. Η φράση είναι ένα μικρό μουσικό/ρυθμικό πέρασμα για ένα όργανο, όπως ένα ρυθμικό μοτίβο για το ρυθμικό μέρος, μια μπάσα γραμμή για το μέρος του μπάσου ή μια συνοδεία συγχορδίας για το καθαριστικό μέρος. Αυτό το synthesizer διαθέτει 687 Preset Phrases και διαθέτει μνήμη για 256 δικά σας User Phrases.

● Pattern Chain

Το Pattern Chain σας επιτρέπει να συνδέσετε μερικά διαφορετικά Sections (μέσα σε ένα Pattern) μαζί για να κάνετε ένα Song. Μπορείτε να έχετε το synthesizer να αλλάζει αυτόματα από πριν Sections με την δημιουργία Pattern Chains με αυτόν τον τρόπο.

Μπορείτε να δημιουργήσετε την Pattern Chain ηχογραφώντας μια Pattern αναπαραγωγή με Section αλλαγές από την [PATTERN]→[F6] CHAIN οθόνη ή με την διόρθωση του χρονισμού των Section αλλαγών από την [PATTERN]→[F6] CHAIN→[EDIT] οθόνη. Η δημιουργημένη Pattern Chain μπορεί να παιχτεί όταν καλείται η [PATTERN]→[F6] CHAIN αλυσίδα.

Μπορείτε επίσης να τις χρησιμοποιήσετε κατά την δημιουργία Songs με βάση ένα συγκεκριμένο Pattern, αφού η δημιουργημένη Pattern Chain μπορεί να μετατραπεί σε ένα Song από την [PATTERN] →[F6] CHAIN→[EDIT]→[F3] SONG οθόνη. Αυτό το synthesizer σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μια Pattern Chain για κάθε Pattern.

■ MIDI tracks και Sample tracks

Τα Song/Pattern tracks (1-16) αυτού του synthesizer χωρίζονται σε δύο ομάδες : MIDI και Sample tracks. Τα MIDI tracks δημιουργούνται με την ηχογράφηση του παιχνιδιού σας στο κλαβιέ στον Song/Pattern τρόπο. Από την άλλη μεριά, τα Sample tracks δημιουργούνται με την ηχογράφηση και δημιουργία ενός δείγματος στον Sampling τρόπο.

● Sample tracks – με Sample Voices

Τα Voices που δημιουργούνται και αποθηκεύονται αυτόματα με την Sampling λειτουργία στον sequencer (Song/Pattern) τρόπο, αναφέρονται σαν “Sample Voices”. Τα tracks που χρησιμοποιούν αυτά τα Sample Voices αναφέρονται σαν “Sample tracks” – για να διακρίνονται από τα MIDI tracks. Τα Sample Voices αποθηκεύονται σαν αρχικά, ειδικά Voices για κάθε Song ή Pattern. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε ένα

Sample Voice ενός συγκεκριμένου κομματιού/μοτίβου για άλλο κομμάτι/μοτίβο, εκτελέστε την διαδικασία αντιγραφής στον Song Job τρόπο (σελίδα 264) ή στον Pattern Job τρόπο (σελίδα 286).

■ Μέθοδος MIDI track ηχογράφησης

[SONG] ή [PATTERN]→[●] (Record)→[F1] SETUP→Type

Οι παρακάτω εξηγήσεις είναι σημαντικά σημεία που πρέπει να θυμάστε όταν ηχογραφείτε τα User Songs/Patterns σας. Οι μέθοδοι ηχογράφησης που εξηγούνται εδώ, θα ρυθμιστούν από την Setup οθόνη στον Song Record/Pattern Record τρόπο πριν την ηχογράφηση.

- Δείτε στην σελίδα 198 λεπτομέρειες σχετικά με την Sample track μέθοδο ηχογράφησης.

● Realtime και Step ηχογράφηση

Realtime ηχογράφηση

Με την realtime ηχογράφηση, το όργανο λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως ένα μαγνητόφωνο, ηχογραφεί τα δεδομένα παιχνιδιού όπως παίζονται. Αυτό σας επιτρέπει να πετύχετε όλα τα ηχοχρώματα ενός πραγματικού παιχνιδιού. Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται για τύπους ηχογράφησης που εξηγούνται παρακάτω, όπως Replace, Overdub, Loop και Punch In/Out.

Step ηχογράφηση (Type = step)

Με την step ηχογράφηση, μπορείτε να συνθέσετε το παίξιμό σας «γράφοντάς» ένα γεγονός κάθε φορά. Αυτή είναι μια μη realtime, step μέθοδος ηχογράφησης – παρόμοια με το γράψιμο σε παρτιτούρα.

● Replace και Overdub (Song/Pattern)

Replace

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την μέθοδο όταν θέλετε να γράψετε νέα δεδομένα πάνω σε ένα ήδη ηχογραφημένο track. Η πρώτη ηχογράφηση χάνεται και η καινούρια παίρνει την θέση της.

Overdub

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την μέθοδο όταν θέλετε να προσθέσετε περισσότερα δεδομένα σε ένα track που ήδη περιέχει δεδομένα. Η πρώτη ηχογράφηση διατηρείται και η νέα προστίθεται. Αυτή η μέθοδος σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μια σύνθετη φράση μαζί με Loop ηχογράφηση.

● Loop ηχογράφηση (Pattern)

[PATTERN]→[●] (Record)→[F1] SETUP→loop = on

Το pattern επαναλαμβάνει το ρυθμικό μοτίβο μερικών μέτρων (1-256 μέτρα) σε μια «λούπα» και η ηχογράφησή του γίνεται επίσης χρησιμοποιώντας λούπες. Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται κατά την ηχογράφηση μιας Pattern Phrase με την χρήση της Overdub μεθόδου. Οι νότες που ηχογραφείτε θα παίζονται από την επόμενη επανάληψη (λούπα), επιτρέποντάς σας να ηχογραφήσετε ενώ ακούτε το προηγούμενα ηχογραφημένο υλικό.

● Punch In/Out (Song)

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την μέθοδο όταν θέλετε να επανηχογραφήσετε μόνο σε ένα συγκεκριμένο τμήμα του track. Θα χρειαστεί να ορίσετε τα σημεία αρχής και τέλους πριν την επανηχογράφηση.

- Η Punch In/Out ηχογράφηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο με Realtime ηχογράφηση.
- Σημειώστε ότι η Punch In/Out μέθοδος αντικαθιστά (καταστρέφει) πάντα τα αρχικά δεδομένα στο συγκεκριμένο τμήμα.

Arpeggio

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε αυτόματα μουσικές και ρυθμικές φράσεις χρησιμοποιώντας το τρέχον Voice απλά παίζοντας μια νότα ή νότες στο κλαβιέ. Το Arpeggio sequence επίσης αλλάζει σε απόκριση των πραγματικών νοτών ή των συγχορδιών που παίζεται, δίνοντάς σας μια μεγάλη γκάμα εμπνευσμένων μουσικών φράσεων και ιδεών – τόσο στην σύνθεση όσο και στο παίξιμο.

- Ένας απλός Arpeggio τύπος μπορεί να παιχτεί την ίδια στιγμή ακόμη και στον Performance, Song και Pattern τρόπο, δίνοντάς σας την δυνατότητα να παίζετε ταυτόχρονα πολλά μέρη της γεννήτριας ήχου.

■ Κατηγορία του Arpeggio τύπου

Οι Arpeggio τύποι χωρίζονται στις 18 παρακάτω κατηγορίες.

LCD	Όνομα κατηγορίας	Περιγραφή
Seq	Synth Sequence	Διάφορες arpeggio φράσεις κατάλληλες για synth voices.
ChSq	Synth Chord Sequence	Διάφορες ρυθμικές συγχορδιακές φράσεις ή synth voices.
HySq	Synth Hybrid Sequence	Διάφοροι arpeggio τύποι προγραμματισμένοι έτσι ώστε οι brass φράσεις να παίζονται με χαμηλότερα πλήκτρα και οι συγχορδίες ή οι μελωδίες να παίζονται με τα μεσαία και υψηλότερα πλήκτρα. Αυτοί οι arpeggio τύποι είναι χρήσιμοι για split voice συνδυασμούς. Πρόσθετα, υπάρχουν επίσης Hybrid Velocity (“HybVel...”) τύποι που διαθέτουν διάφορες φράσεις για διαφορετικό velocity εύρος, επιτρέποντάς σας να αλλάξετε την arpeggio φράση σε συνάρτηση με το πόσο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ.
APK	Acoustic Piano & Keyboard	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι πιάνο και άλλα keyboard voices, όπως electric piano και clav.
Orgn	Organ	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για organ voices.
GtPl	Guitar & Plucked	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για κιθαριστικά και harp voices.
GtKM	Guitar – Keyboard Mega Voice	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για κιθαριστικά Keyboard Mega voices.
Bass	Bass	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για bass ή synth bass voices.
BaKM	Bass – Keyboard Mega Voice	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για bass Keyboard Mega voices.
Strn	Strings	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για strings και pizzicato voices.
Bras	Brass	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για brass voices.
RdPp	Reed & Pipe	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για voices σαξόφωνου και φλάουτου.
Lead	Synth Lead	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για synth lead voices.
PdMe	Synth Pad & Musical FX	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για synth pad voices και ειδικά μουσικά εφέ voices, συμπεριλαμβανομένων των percussion ήχων.
CPrc	Chromatic Percussion	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για chromatic percussion voices.

DrPc	Drum & Percussion	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για drum και percussion voices (drum kits).
Comb	Combination	Διάφοροι arpeggio τύποι κατάλληλοι για Performances. Αυτοί είναι συνδυασμός arpeggios, με ξεχωριστές φράσεις κατάλληλες για drum voices, bass voices όργανα συγχορδίας/μελωδίας.
Cntr	Control	Διάφοροι arpeggio τύποι προγραμματισμένοι κυρίως με Control Change και Pitch Bend δεδομένα. Αυτοί οι arpeggio τύποι αλλάζουν την χροιά ή τον τόνο του ήχου αντί να παίζουν συγκεκριμένες νότες. Πράγματι, μερικοί τύποι δεν περιέχουν καθόλου δεδομένα νότας. Όταν χρησιμοποιείται ένας τύπος αυτής της κατηγορίας, βάλτε την KeyMode παράμετρο στο “direct” σε κάθε τρόπο.

■ Τύποι Arpeggio αναπαραγωγής

Το MOTIF ES διαθέτει συνολικά 1787 Arpeggio τύπους χωρισμένους σε 18 κατηγορίες, καθεμία με τον δικό της τύπο αναπαραγωγής σχεδιασμένο για χρήση με συγκεκριμένους τύπους Voices.

● Arpeggios για Normal Voices

Οι Arpeggio τύποι (που ανήκουν στις κατηγορίες εκτός των DrPc και Cntr) που δημιουργήθηκαν για χρήση με Normal Voices, έχουν τους δύο παρακάτω τρόπους αναπαραγωγής.

Αναπαραγωγή μόνο των νοτών που παίζονται	Το Arpeggio παίζεται με την χρήση μόνο των νοτών που παίζονται και των νοτών οκτάβας.
Αναπαραγωγή προγραμματισμένης ακολουθίας σε συνάρτηση με την συγχορδία που παίζεται	Αυτοί οι Arpeggio τύποι έχουν μερικά καθένα από τα οποία είναι κατάλληλο για έναν συγκεκριμένο τύπο συγχορδίας. Ακόμη και αν πατήσετε μόνο μια νότα, το Arpeggio παίζεται χρησιμοποιώντας το προγραμματισμένο sequence – που σημαίνει ότι μπορεί να ακούγονται νότες άλλες από αυτές που παίζετε. Προσθέτοντας νότες σε αυτές που ήδη κρατιούνται αλλάζει ανάλογα το sequence – με άλλα λόγια, το arpeggio παίζεται σύμφωνα με την συγχορδία που παίζετε.

- Οι δύο παραπάνω τύποι αναπαραγωγής δεν διακρίνονται από το όνομα κατηγορίας ή το όνομα τύπου. Θα χρειαστεί να παίζετε τους τύπους και να ακούσετε την διαφορά.
- Αφού αυτοί οι τύποι είναι προγραμματισμένοι για Normal Voices, χρησιμοποιώντας τους με Drum Voices μπορεί να μην δίνουν κατάλληλα μουσικά αποτελέσματα.

● Arpeggios για Drum/Percussion Voices – Category : DrPc

Αυτοί οι arpeggio τύποι είναι ειδικά προγραμματισμένοι για χρήση με Drum Voices, δίνοντας σας άμεση πρόσβαση στα διάφορα ρυθμικά μοτίβα. Είναι διαθέσιμοι τρεις τύποι αναπαραγωγής.

Αναπαραγωγή ενός drum pattern	Πατώντας οποιεσδήποτε νότες θα ενεργοποιείται το ίδιο ρυθμικό μοτίβο.
Αναπαραγωγή ενός drum pattern συν πρόσθετες παιγμένες νότες (ανατίθενται σε drum όργανα)	Πατώντας οποιαδήποτε νότα θα ενεργοποιείται το ίδιο ρυθμικό μοτίβο. Πρόσθετες νότες σε εκείνη που ήδη κρατιέται παράγει πρόσθετους ήχους (ανατίθενται σε drum όργανα) για το drum pattern.

Αναπαραγωγή μόνο των νοτών που παίζονται (ανατίθενται σε drum όργανα)	Παίζοντας μια νότα ή νότες θα ενεργοποιείται ένα ρυθμικό μοτίβο με την χρήση μόνο των νοτών που παίζονται (ανατίθενται σε drum όργανα). Να θυμάστε ότι ακόμη και αν παίζετε τις ίδιες νότες, το ρυθμικό μοτίβο που ενεργοποιείται διαφέρει σε συνάρτηση με την σειρά των νοτών που παίζονται. Αυτό σας δίνει πρόσβαση σε διαφορετικά ρυθμικά μοτίβα με την χρήση των ίδιων οργάνων απλά αλλάζοντας την σειρά με την οποία παίζετε τις νότες.
--	--

- Οι τρεις παραπάνω τύποι αναπαραγωγής δεν διακρίνονται από το όνομα κατηγορίας ή το όνομα τύπου. Θα χρειαστεί να παίζετε τους τύπους και να ακούσετε την διαφορά.
- Αφού αυτοί οι τύποι είναι προγραμματισμένοι για Drum Voices, χρησιμοποιώντας τους με Normal Voices μπορεί να μην δίνουν κατάλληλα μουσικά αποτελέσματα.

● **Arpeggios για Performances – Category : Comb**

Οι Arpeggio τύποι που ανήκουν στην κατηγορία “Comb” είναι προγραμματισμένοι έτσι ώστε να ενεργοποιούνται διαφορετικά arpeggios – ένα για ένα Normal Voice και ένα arpeggio για ένα Drum Voice – σε συνάρτηση με την νότα που παίζεται. Αυτοί οι τύποι είναι χρήσιμοι στον Performance τρόπο στον οποίο πολλά voices (Drum Voice και Normal Voice) συνδυάζονται σε μια διάταξη αφού αυτοί οι τύποι σας δίνουν την δυνατότητα να ενεργοποιήσετε το arpeggio για το Normal Voice και το Drum Voice την ίδια στιγμή.

● **Arpeggios χωρίς γεγονότα νότας – Category : Cntr**

Αυτοί οι arpeggio τύποι είναι προγραμματισμένοι κυρίως με Control Change και Pitch Bend δεδομένα. Αυτά χρησιμοποιούνται για την αλλαγή της χροιάς ή του τόνου του ήχου αντί να παίζουν συγκεκριμένες νότες. Πράγματι, μερικοί τύποι δεν περιέχουν καθόλου δεδομένα νότας. Όταν χρησιμοποιείται ένας τύπος αυτής της κατηγορίας, βάλτε την KeyMode παράμετρο στο “direct” με τις ακόλουθες διαδικασίες.

Voice τρόπος	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF1] TYPE→KeyMode
Performance	[PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF1] TYPE→KeyMode
Song τρόπος	[SONG]→Song επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF1] TYPE→KeyMode
Pattern τρόπος	[PATTERN]→Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP→[SF1] TYPE→KeyMode

■ **Arpeggio παράμετροι**

Οι Arpeggio παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν από τις ακόλουθες οθόνες, σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τρόπο.

● **Voice τρόπος**

Παράμετροι Arpeggio τύπου που καλούνται όταν επιλέγεται ένα Voice	[VOICE]→Voice επιλογή→[F6] ARP
	[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP
Ανάθεση Arpeggio τύπων στα κουμπιά [SF1]-[SF5] για κάθε Voice	[VOICE]→Voice επιλογή→[F1] PLAY
Παράμετροι MIDI εξόδου για Arpeggio αναπαραγωγή για όλα τα Voices	[VOICE]→[UTILITY]→[F3] VOICE→[SF3] ARP CH

- Οι παράμετροι MIDI εξόδου για Arpeggio αναπαραγωγή ορίζονται για κάθε Voice στον Voice τρόπο. Ωστόσο, στους άλλους τρόπους μπορούν να οριστούν για κάθε Performance, Song και Pattern.

● Performance τρόπος

Παράμετροι Arpeggio τύπου που καλούνται όταν επιλέγεται ένα performance (συμπεριλαμβανομένων των παραμέτρων MIDI εξόδου για Arpeggio αναπαραγωγή)	[PERFORM]→Performance επιλογή→[F6] ARP
	[PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP
Ανάθεση Arpeggio τύπων στα κουμπιά [SF1]-[SF5] για κάθε Performance	[PERFORM]→Performance επιλογή→[F1] PLAY

● Song τρόπος

Παράμετροι του Arpeggio τύπου που καλείται όταν επιλέγεται ένα Song (συμπεριλαμβανομένων των παραμέτρων MIDI εξόδου για Arpeggio αναπαραγωγή)	[SONG]→Song επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP
Ανάθεση Arpeggio τύπων στα κουμπιά [SF1]-[SF5] για κάθε Song	[SONG]→Song επιλογή→[F1] PLAY
	[SONG]→Song επιλογή→[●] (Record)→[F3] ARP
Παράμετροι του Arpeggio τύπου στην ηχογράφηση	[SONG]→Song επιλογή→[●] (Record)→[F4] REC ARP

- Οι Arpeggio παράμετροι στον Song τρόπο ανήκουν στο Mixing. Έτσι, αν θέλετε, αποθηκεύστε τις στην εσωτερική μνήμη (DRAM) στον Song Mixing Store τρόπο και σώστε τις σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης σαν Song δεδομένα στον File τρόπο.

● Pattern τρόπος

Παράμετροι του Arpeggio τύπου που καλείται όταν επιλέγεται ένα Pattern (συμπεριλαμβανομένων των παραμέτρων MIDI εξόδου για Arpeggio αναπαραγωγή)	[PATTERN]→Pattern επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F3] ARP
Ανάθεση Arpeggio τύπων στα κουμπιά [SF1]-[SF5] για κάθε Pattern	[PATTERN]→Pattern επιλογή→[F1] PLAY
	[PATTERN]→Pattern επιλογή→[●] (Record)→[F3] ARP
Παράμετροι του Arpeggio τύπου στην ηχογράφηση	[PATTERN]→Pattern επιλογή→[●] (Record)→[F4] REC ARP

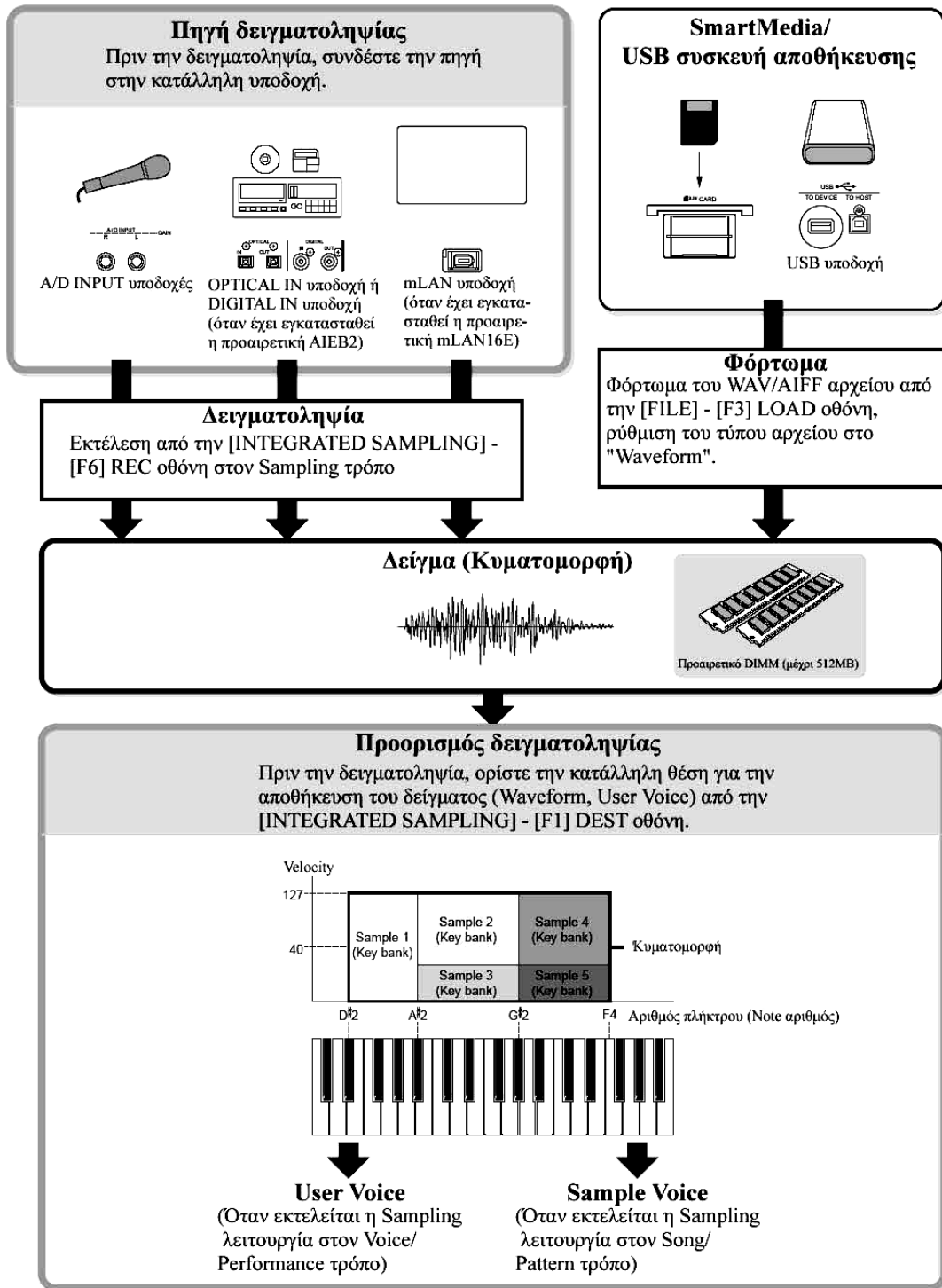
- Οι Arpeggio παράμετροι στον Pattern τρόπο ανήκουν στο Mixing. Έτσι, αν θέλετε, αποθηκεύστε τις στην εσωτερική μνήμη (DRAM) στον Pattern Mixing Store τρόπο και σώστε τις σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης σαν Pattern δεδομένα στον File τρόπο.

Τμήμα δειγματοληψίας

Η δειγματοληψία είναι μια πανίσχυρη λειτουργία που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τους δικούς σας ηχογραφημένους ήχους – φωνή, όργανο, ρυθμός, ειδικά ηχητικά εφέ, κ.λ.π. – στο σύστημα αυτού του synthesizer, και να τους παίξετε όπως τα Voices του οργάνου.

Σημαντικό : Για να χρησιμοποιήσετε την Sampling λειτουργία, θα χρειαστεί να εγκαταστήσετε DIMM modules μνήμης στο όργανο.

- Εκτός του ότι μπορείτε να ηχογραφήσετε δείγματα κατευθείαν στο MOTIF ES, μπορείτε επίσης να εισάγετε ηχητικά δεδομένα που υπάρχουν (σε WAV ή AIFF μορμάτ) στον File τρόπο. Αυτό σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε ήχο που έχετε ηχογραφήσει και διορθώσει στον υπολογιστή.



Δεδομένα που δημιουργούνται με δειγματοληψία

Άσχετα από τον τρόπο, τα μη επεξεργασμένα δεδομένα δειγματοληψίας, φυσικά είναι ίδια. Ωστόσο, διάφορες παράμετροι είναι διαφορετικές σε συνάρτηση με τον συγκεκριμένο τρόπο ή τις ρυθμίσεις. Εδώ υπάρχουν περιληπτικές εξηγήσεις για το τι είδους δεδομένα δημιουργούνται στην Sampling λειτουργία.

● Δεδομένα δειγματοληψίας κοινά σε όλους τους τρόπους

Wave (Sample δεδομένα)

Αυτά είναι μη επεξεργασμένα ηχητικά δεδομένα που αποθηκεύονται στην εσωτερική μνήμη του synthesizer κατά την δειγματοληψία.

Key Bank

Το εύρος νοτών και το velocity εύρος στο οποίο ανατίθεται το δείγμα, ονομάζεται Key Bank.

Waveform (κυματομορφή)

Η ομάδα των Key Banks στην οποία ανατίθεται το δείγμα, ονομάζεται Waveform.

● Δεδομένα που δημιουργούνται με δειγματοληψία στον Voice/Performance τρόπο

User Voice

Πριν μπορέσετε να παίξετε/εισάγετε δεδομένα δειγματοληψίας (Waves), θα χρειαστεί να τα σώσετε σαν User Voices, και μετά μπορείτε να τα επιλέξετε και να τα παίξετε από το κλαβιέ ή το sequencer – το ίδιο όπως τα Voices. Επίσης, αυτά τα User Voices μπορούν να ανατεθούν σαν Performance μέρη – όπως γίνεται με τα Preset Voices.

● Δεδομένα που δημιουργούνται με δειγματοληψία στον Song/Pattern τρόπο

Κατά την δειγματοληψία στον Song/Pattern τρόπο, τα ηχογραφημένα/εισαγμένα δεδομένα δειγματοληψίας αποθηκεύονται αυτόματα σαν Sample Voice.

Τα Sample Voices μπορούν να ανατεθούν στα Mixing μέρη που αντιστοιχούν στο track το οποίο έχει ανατεθεί από την [INTEGRATED SAMPLING]→[F1] DEST οθόνη και μπορούν να ακουστούν όταν παιχτούν τα Song/Pattern δεδομένα. Τα Sample Voices είναι αρχικά, ειδικά Voices για το συγκεκριμένο Song/Pattern που επιλέχθηκε κατά την δειγματοληψία. Εξαιτίας αυτού, δεν μπορείτε να πάρετε ένα Sample Voice Song ή Pattern και να το χρησιμοποιήσετε σε άλλο Song ή Pattern.

- Δεν μπορείτε να επιλέξετε Sample Voices στον Voice ή τον Performance τρόπο. (Ωστόσο, μπορείτε να επιλέξετε το Wave του Sample Voice στο Voice Edit).

Note δεδομένα

Όταν βάζετε το Type στο “Sample+note” από την [SONG] ή [PATTERN]→[INTEGRATED SAMPLING]→[F2] SOURCE οθόνη και εκτελείται Sampling, δημιουργείται ένα Sample Voice και η κυματομορφή δειγματοληψίας ανατίθεται σε συγκεκριμένη νότα και ηχογραφείται σαν απλά MIDI sequence δεδομένα σε ένα συγκεκριμένο track.

Key Bank και Sequence δεδομένα

Όταν βάζετε το Type στο “Sample+seq” από την [SONG] ή [PATTERN]→[INTEGRATED SAMPLING]→[F2] SOURCE οθόνη και εκτελείται Sampling, δημιουργείται ένα Sample Voice και η κυματομορφή δειγματοληψίας «κόβεται» ή χωρίζεται σε μερικά δείγματα – και καθένα ανατίθεται σε συγκεκριμένες νότες, με τα sequence δεδομένα να παίζουν νότες για την αναδημιουργία του δείγματος. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο με ρυθμικά δείγματα, αφού σας δίνει πλήρη έλεγχο στην αναπαραγωγή, συμπεριλαμβανομένων των tempo αλλαγών.

Waveform και User Voices/Sample Voices

- Όταν εκτελείτε την δειγματοληψία στον Sampling τρόπο μπαίνοντας από τον Voice/Performance τρόπο, μπορείτε να καθορίσετε από πριν τον Waveform αριθμό και τον User Voice αριθμό σαν Destination (θέση στην οποία θα αποθηκευθεί η κυματομορφή δειγματοληψίας). Όμοια, μπορείτε να καθορίσετε τις ίδιες παραμέτρους επίσης όταν φορτώνετε το WAV/AIFF αρχείο στο File τρόπο όταν μπαίνετε από τον Voice/Performance τρόπο.
- Όταν εκτελείτε την δειγματοληψία στον Sampling τρόπο μπαίνοντας από τον Song/Pattern τρόπο, μπορείτε να καθορίσετε από πριν τον track αριθμό σαν Destination (θέση στην οποία θα αποθηκευθεί η κυματομορφή δειγματοληψίας). Όμοια, μπορείτε να καθορίσετε τις ίδιες παραμέτρους επίσης όταν φορτώνετε το WAV/AIFF αρχείο στον File τρόπο μπαίνοντας από τον Song/Pattern τρόπο. Όταν δημιουργούνται Waveforms, οι κυματομορφές δειγματοληψίας αποθηκεύονται αυτόματα ξεκινώντας από τον διαθέσιμο χώρο με την χαμηλότερο αριθμό.
- Μέχρι 128 keybanks μπορούν να ανατεθούν σε μια κυματομορφή. Ένα μέγιστο 4096 key banks μπορεί να δημιουργηθεί στο όργανο.

■ Πώς να επιλέξετε και να ακούσετε την Waveform

Μπορείτε να επιλέξετε και να ακούσετε οποιαδήποτε από τις Waveforms από την ακόλουθη σελίδα στον Voice Edit τρόπο : **[VOICE]→[EDIT]→Element επιλογή→[F1] OSC→[SF1] WAVE**

Αν βάλτε την Bank παράμετρο στο “usr wave”, μπορείτε να επιλέξετε και να ακούσετε την Waveform που δημιουργείται με την χρήση της Sampling λειτουργίας ή το φόρτωμα του WAV/AIFF αρχείου.

Μπορείτε επίσης να επιλέξετε και να ακούσετε την User Waveform από την ακόλουθη σελίδα στον Sampling τρόπο : **[INTEGRATED SAMPLING]→[EDIT]→[F1] KEY BANK**

Trigger τρόπος

[INTEGRATED SAMPLING]→[F6] REC→TriggerMode

ο Trigger τρόπος είναι μια εύχρηστη λειτουργία στην δειγματοληψία που σας επιτρέπει να καθορίσετε το πώς θα ξεκινήσει η ηχογράφηση του δείγματος – χειρονακτικά ή αυτόματα, με βάση την ηχητική στάθμη.

■ Χειρονακτική εκκίνηση της ηχογράφησης

[INTEGRATED SAMPLING]→[F6] REC→TriggerMode = manual

Άσχετα από την στάθμη του ηχητικού σήματος εισόδου ή την κατάσταση της Song/Pattern αναπαραγωγής, η δειγματοληψία ξεκινάει αμέσως μόλις πατήσετε το κουμπί [F6] REC στην Sampling Setup οθόνη. Η δειγματοληψία ξεκινάει επίσης άσχετα από την κατάσταση αναπαραγωγής/σταματήματος του Song/Pattern.

■ Εκκίνηση της ηχογράφησης όταν το σήμα εισόδου υπερβαίνει την Trigger στάθμη

[INTEGRATED SAMPLING]→[F6] REC→TriggerMode = level

Μετά το πάτημα του κουμπιού [F6] REC στην Sampling Setup οθόνη (σε οποιονδήποτε τρόπο), η δειγματοληψία ξεκινάει αμέσως μόλις ληφθεί ένα αρκετά δυνατό σήμα. Το όριο για αυτήν την ηχητική ενεργοποίηση ονομάζεται Trigger Level.

Όσο υψηλότερη είναι η Trigger στάθμη τόσο πιο δυνατός ήχος εισόδου χρειάζεται για να ξεκινήσει η δειγματοληψία. Από την άλλη μεριά, αν η Trigger Level ρυθμιστεί πολύ χαμηλά, ένα μικρός θόρυβος μπορεί να είναι αρκετός για να ξεκινήσει ακούσια την δειγματοληψία.

■ Εκκίνηση της ηχογράφησης όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή φτάσει σε συγκεκριμένο σημείο [INTEGRATED SAMPLING]→[F6] REC→TriggerMode = meas

Μετά το πάτημα του [F6] REC κουμπιού στην Sampling Setup οθόνη, η εκκίνηση και το σταμάτημα της δειγματοληψίας συνδέονται με την αναπαραγωγή του Song/Pattern.

Αυτή η ρύθμιση είναι διαθέσιμη μόνο όταν ο Song/Pattern τρόπος και ο τύπος ηχογράφησης (Rec Type) έχουν οριστεί στο “Slice+Seq” ή “Sample+Note”.

Τύποι αναπαραγωγής δείγματος

[INTEGRATED SAMPLING]→[EDIT]→[F3] PARAM→PlayMode

Τα δείγματα μπορούν να ρυθμιστούν να παίζονται στους τρεις ακόλουθους διαφορετικούς τρόπους.

■ One Shot

[INTEGRATED SAMPLING]→[EDIT]→[F3] PARAM→PlayMode = oneshot

Όταν πατήσετε μια νότα στο κλαβιέ, το δείγμα παίζεται από την αρχή μέχρι το τέλος μια φορά. Αυτός ο τύπος αναπαραγωγής χρησιμοποιείται συχνά για drum και percussion ήχους.

■ Loop

[INTEGRATED SAMPLING]→[EDIT]→[F3] PARAM→PlayMode = loop

Αυτός χρησιμοποιείται κυρίως για την δημιουργία μακριών συνεχών ήχων, όπως brass και strings, ή οργάνων με φυσικά μακρύ decay, όπως το πιάνο. Ένα κατάλληλο τμήμα του δείγματος, κοντά στο τέλος, λουπάρεται για να αναπαράγει μακρύ sustain ή decay.

Όταν παίζετε μια νότα στο κλαβιέ, το δείγμα παίζεται από την αρχή μέχρι το τέλος. Μετά επιστρέφει στο αρχικό σημείο της λούπας και παίζεται πάλι μέχρι το τέλος και το επαναλαμβάνει μέχρι να αφήσετε την νότα. Γενικά με μουσικά όργανα, το χαρακτηριστικό τμήμα του ήχου (το “attack” τμήμα) είναι συνήθως στην αρχή, ακριβώς μετά την αρχή. Μετά από αυτό, ο ήχος δεν μεταβάλλεται σε μεγάλο βαθμό ενώ κρατιέται η νότα και μπορείτε να ορίσετε τα σημεία λούπας και τέλους σε οποιοδήποτε άκρο αυτού του τμήματος. Όταν παίζεται το δείγμα ενός οργάνου που έχει λουπαρισθεί έτσι, το attack τμήμα του ήχου παίζεται μια φορά και μετά παίζεται συνέχεια το λουπαρισμένο τμήμα μέχρι να αφήσετε την νότα. Το λουπάρισμα είναι επίσης ένας τρόπος δημιουργία χρήσιμων ήχων οργάνων χωρίς να χρειάζεται τόσο πολλή μνήμη.

Μπορείτε να ορίσετε κάθε σημείο στον Sampling τρόπο. Αφού αυτό το synthesizer είναι ικανό να εμφανίζει ολόκληρη την εικόνα του δείγματος στην οθόνη (είναι διαθέσιμα zoom in και zoom out), μπορείτε να διορθώνεται στην οθόνη τα σημεία της λούπας – κάνοντας έτσι την διόρθωση του δείγματος πιο ακριβή και εύκολη.

■ Reverse

[INTEGRATED SAMPLING]→[EDIT]→[F3] PARAM→PlayMode = reverse

Όταν πατήσετε μια νότα στο κλαβιέ, το δείγμα παίζεται από το τέλος προς την αρχή, μια φορά. Αυτό είναι χρήσιμο για την δημιουργία αντίστροφων ήχων πιατινιών και άλλων ειδικών εφφέ.

Τμήμα εφφέ

Αυτό το τμήμα εφαρμόζει εφφέ στην έξοδο της γεννήτριας ήχου, επεξεργάζοντας και εμπλουτίζοντας τον ήχο με την χρήση σύνθετης DSP τεχνολογίας.

Εφφέ δομή

Η εφφέ επεξεργασία αυτού του synthesizer διαθέτει τα System Effects, τα Insertion Effects, το Master Effect, το Part EQ (Equalizer) και το Master EQ (Equalizer).

■ System Effects (Reverb, Chorus)

Τα System Effects εφαρμόζονται στον συνολικό ήχο, είτε είναι ένα Voice, είτε ένα ολόκληρο Performance, είτε ένα Song, κ.λ.π.

Με τα System εφφέ, ο ήχος κάθε Part στέλνεται στο εφφέ σύμφωνα με την εφφέ Send Level για κάθε Part. Ο επεξεργασμένος ήχος στέλνεται πίσω στον μίκτη, σύμφωνα με την Return Level, και βγαίνει – αφού μιξαριστεί με τον μη επεξεργασμένο ήχο. Αυτή η διάταξη σας επιτρέπει να προετοιμάσετε μια καλύτερη ισορροπία του εφφέ ήχου και του αρχικού ήχου των Parts.

Reverb

Τα Reverb εφφέ προσθέτουν ζεστασιά στον ήχο, εξομοιώνοντας τις σύνθετες ανακλάσεις των πραγματικών μουσικών χώρων, όπως μια αίθουσα συναυλιών ή ένα μικρό club. Συνολικά είναι διαθέσιμοι 20 διαφορετικοί reverb τύποι.

Chorus

Τα Chorus εφφέ χρησιμοποιούν διάφορους τύπος επεξεργασίας διαμόρφωσης, συμπεριλαμβανομένων flanger και phaser, για τον εμπλουτισμό του ήχου με διάφορους τρόπους. Συνολικά είναι διαθέσιμοι 49 τύποι, συμπεριλαμβανομένων reverb και delay εφφέ.

- Σχετικά με τα System εφφέ σε κάθε τρόπο, δείτε στις σελίδες 205 και 206.

■ Insertion Effect A, B

Τα Insertion εφφέ μπορούν να εφαρμοστούν ανεξάρτητα σε κάθε μέρος. Τα Insertion εφφέ χρησιμοποιούνται κυρίως για άμεση επεξεργασία ενός μέρους. Το βάθος του εφφέ ρυθμίζεται μέσω της ισορροπίας επεξεργασμένου/μη επεξεργασμένου σήματος. Αφού ένα Insert εφφέ μπορεί να εφαρμοστεί μόνο σε ένα συγκεκριμένο μέρος, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί για ήχους που θέλετε να αλλάξετε δραματικά ή για ήχους που χρησιμοποιούν ένα εφφέ ακατάλληλο για άλλους ήχους. Μπορείτε επίσης να ορίσετε την ισορροπία έτσι ώστε να ακούγεται μόνο ο εφφέ ήχος, βάζοντας το Wet στο 100%.

Αυτό το synthesizer διαθέτει οκτώ ομάδες Insertion εφφέ (μια ομάδα έχει A και B μονάδες). Αυτές μπορούν να εφαρμοστούν σε όλα τα μέρη του Performance, και εφαρμόζονται στα οκτώ μέρη (μέγιστο) του Song/Pattern.

Συνολικά είναι διαθέσιμοι 116 διαφορετικοί Chorus τύποι.

- Στον Voice τρόπο, είναι διαθέσιμη μόνο μια ομάδα Insertion εφφέ.
- Για λεπτομέρειες σχετικά με τα Insertion εφφέ σε κάθε τρόπο, δείτε στις σελίδες 205 και 206.
- Μεταξύ των AUDIO IN μερών, τα Insertion εφφέ δεν μπορούν να εφαρμοστούν στα mLAN και AIEB2 μέρη.

■ Plug-in Insertion Effects

Αυτό είναι ένα ειδικό εφφέ σύστημα, διαθέσιμο μόνο όταν εγκατασταθεί μι εφφέ τύπου Plug-in κάρτα. Τα Plug-in Board εφφέ δεν είναι διαθέσιμα στον Voice τρόπο.

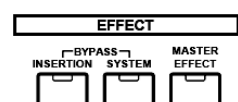
- Για λεπτομέρειες σχετικά με τα Plug-in Insertion εφφέ σε κάθε τρόπο, δείτε στις σελίδες 000 και 000.

■ Master Effect

Αυτό το τμήμα εφαρμόζει εφφέ στο τελικό stereo σήμα εξόδου ολόκληρου του ήχου. Συνολικά είναι διαθέσιμοι 8 διαφορετικοί Master Effect τύποι.

- Για λεπτομέρειες σχετικά με τα Master εφφέ σε κάθε τρόπο, δείτε στις σελίδες 205 και 206.

Effect κουμπιά



Τρία EFFECT κουμπιά στο πλαίσιο σας επιτρέπουν να ενεργοποιείται ή να απενεργοποιείται κάθε εφφέ τμήμα.

Πατήστε το [INSERTION] κουμπί κάτω από το “BYPASS” έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι για να απενεργοποιηθούν τα Insertion εφφέ. Μπορείτε να καθορίσετε ποια Insertion εφφέ (μόνο το εσωτερικό Insertion εφφέ, μόνο το Plug-in Insertion εφφέ ή και τα δύο) παρακάμπτονται από την [UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF3] EF BYPS οθόνη στον Utility τρόπο.

Πατήστε το [SYSTEM] κουμπί κάτω από το “BYPASS” έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι για να απενεργοποιηθούν τα System εφφέ. Μπορείτε να καθορίσετε ποια System εφφέ (μόνο το Reverb εφφέ, μόνο το Chorus εφφέ ή και τα δύο) παρακάμπτονται από την [UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF3] EF BYPS οθόνη στον Utility τρόπο.

Πατήστε το [MASTER EFFECT] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι για να απενεργοποιηθεί το Master εφφέ. Να θυμάστε ότι πατώντας και κρατώντας πατημένο αυτό το κουμπί για να καλέσετε την οθόνη διαμόρφωση του Master εφφέ στον τρέχοντα τρόπο.

Έλεγχος του Master εφφέ με την χρήση των Knobs

Όταν πατιούνται ταυτόχρονα τα [ARP FX] και [EQ] κουμπιά (ανάβουν και τα δύο λαμπάκια), μπορείτε να ελέγχετε τα Knobs για να ρυθμίζετε τις Master εφφέ παραμέτρους που καθορίζονται στην [UTILITY]→[F4] CTRL ASN→[SF5] MEF οθόνη στον Utility τρόπο.

Equalizer (EQ)

Συνήθως ένα equalizer χρησιμοποιείται για να διορθωθεί ο ήχος εξόδου από ενισχυτές ή ηχεία ώστε να προσαρμοστεί στον ιδιαίτερο χαρακτήρα του χώρου ή για να αλλάξει η χροιά του ήχου. Ο ήχος χωρίζεται σε μερικές περιοχές συχνοτήτων και οι ρυθμίσεις γίνονται στον ήχο αυξάνοντας ή χαμηλώνοντας την στάθμη κάθε περιοχής.

Ρυθμίζοντας τον ήχο σε συνάρτηση με το είδος – η κλασική μουσική γίνεται πιο εξευγενισμένη, η ποπ μουσική γίνεται πιο ζωντανή και η ροκ μουσική πιο δυναμική – μπορείτε να δώσετε τα ειδικά χαρακτηριστικά της μουσικής και να κάνετε το παίξιμό σας πιο διασκεδαστικό.

Είναι διαθέσιμα τρία EQ τμήματα στο όργανο : Element EQ, Part EQ και Master EQ.

● **Element EQ**

[VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή/Key επιλογή→[F6] EQ

Το Element EQ εφαρμόζεται σε κάθε στοιχείο του Normal Voice και κάθε πλήκτρο του Drum Voice. μπορείτε να καθορίσετε ποια διαμόρφωση χρησιμοποιείται μεταξύ των δύο διαμορφώσεων που περιγράφονται παρακάτω και να ρυθμίσετε τις σχετικές παραμέτρους.

Peaking τύπος

Αυτός ο EQ τύπος διαμόρφωσης σας επιτρέπει να μειώσετε/αυξήσετε το σήμα στην καθορισμένη Frequency ρύθμιση.

Shelving τύπος

Αυτός ο EQ τύπος διαμόρφωσης σας επιτρέπει να μειώσετε/αυξήσετε το σήμα στις συχνότητες επάνω ή κάτω από την καθορισμένη Frequency ρύθμιση.

- Πρόσθετα με τα ανεξάρτητα gain κουμπιά, υπάρχει επίσης μια παράμετρος συνολικής στάθμης που μειώνει/αυξάνει ολόκληρο το εύρος συχνοτήτων.

● **Part EQ**

Αυτό το 3-περιοχών EQ εφαρμόζεται σε κάθε μέρος του Performance/Song/Pattern. Η υψηλή και χαμηλή περιοχή είναι shelving τύπου. Η μεσαία περιοχή είναι peaking τύπου.

- Το Part EQ δεν είναι διαθέσιμο στον Voice τρόπο.

● **Master EQ**

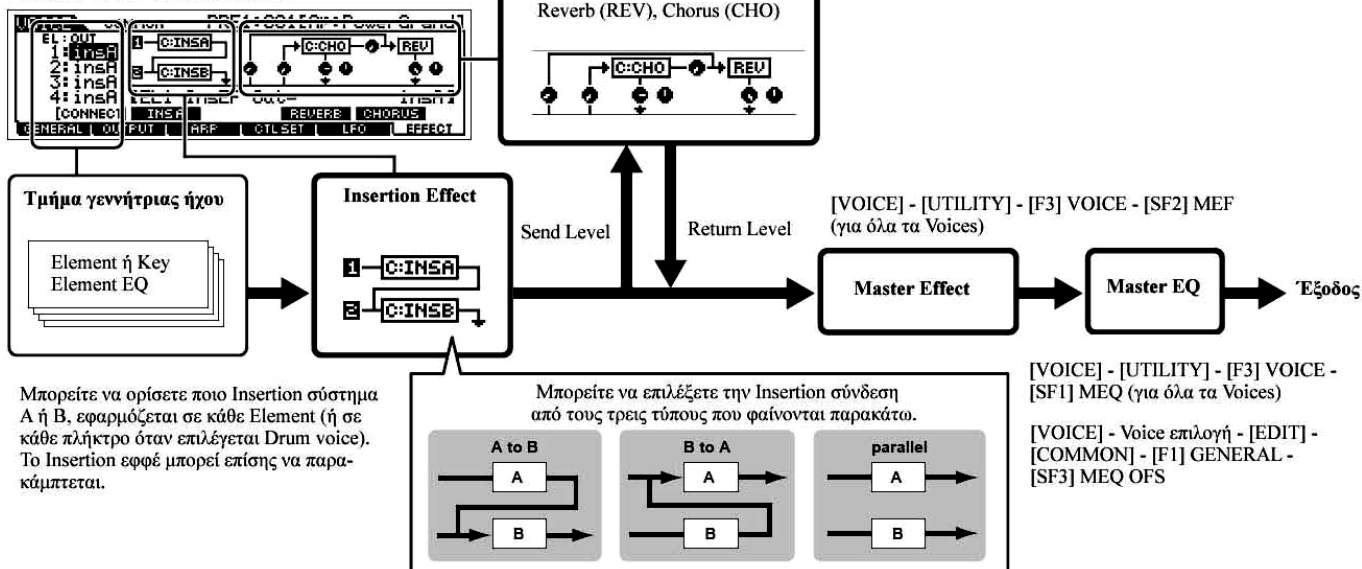
Το Master EQ εφαρμόζεται στον τελικό (post-effect), συνολικό ήχο του οργάνου. Σε αυτό το EQ, όλες οι περιοχές μπορούν να οριστούν στο peaking ή η χαμηλότερη και υψηλότερη περιοχή να οριστούν στο shelving.

Effect σύνδεση σε κάθε τρόπο

● **Στον Voice τρόπο**

Οι Effect παράμετροι στον Voice τρόπο ορίζονται για κάθε Voice και οι ρυθμίσεις αποθηκεύονται στην εσωτερική flash ROM σαν User Voice. Σημειώστε ότι οι Master Effect και Master EQ παράμετροι ορίζονται για όλα τα Voices στον Utility τρόπο και αποθηκεύονται στη εσωτερική Flash ROM σαν System ρυθμίσεις πατώντας το κουμπί [STORE] επίσης στον Utility τρόπο.

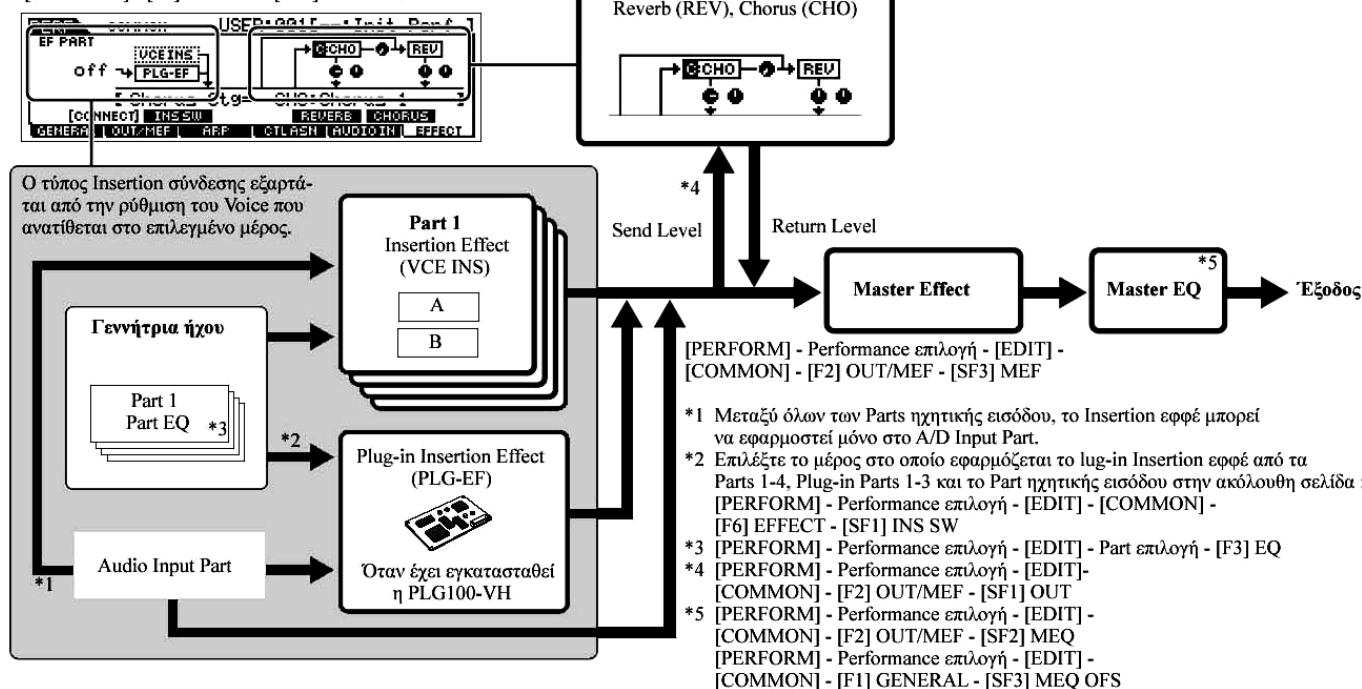
[VOICE] - Voice επιλογή - [EDIT] - [COMMON]
- [F6] EFFECT - [SF1] CONNECT



- Η παράλληλη σύνδεση δεν είναι διαθέσιμη στα Plug-in voices.
- Το Plug-in Insertion εφέ (όταν έχει εγκατασταθεί η Effect Plug-in κάρτα) δεν είναι διαθέσιμο στον Voice τρόπο.
- **Στον Performance τρόπο**

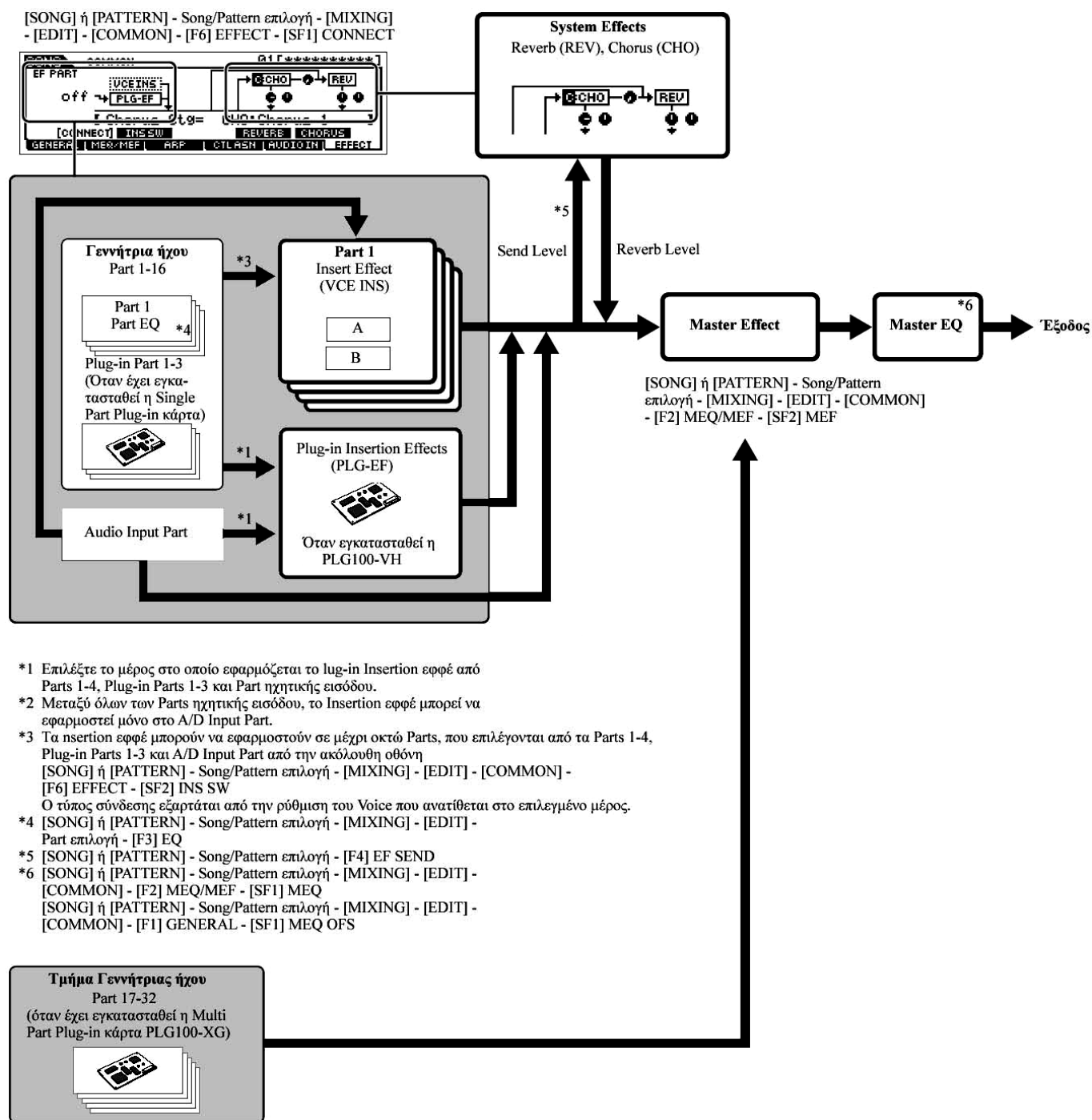
Οι Effect παράμετροι στον Performance τρόπο ορίζονται για κάθε Performance και οι ρυθμίσεις αποθηκεύονται στην εσωτερική flash ROM σαν User δεδομένα.

[PERFORM] - Performance επιλογή - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT - [SF1] CONNECT



● Στον Song/Pattern τρόπο

Οι Effect παράμετροι στον Song/Pattern τρόπο ορίζονται για κάθε Song/Pattern. Οι Effect ρυθμίσεις αποθηκεύονται στην εσωτερική DRAM στον Song Mixing/Pattern Mixing τρόπο και σώζονται σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο.



*1 Επιλέξτε το μέρος στο οποίο εφαρμόζεται το Plug-in Insertion εφέ από Parts 1-4, Plug-in Parts 1-3 και Part ηχητικής εισόδου.

*2 Μεταξύ όλων των Parts ηχητικής εισόδου, το Insertion εφέ μπορεί να εφαρμοστεί μόνο στο A/D Input Part.

*3 Τα Insertion εφέ μπορούν να εφαρμοστούν σε μέχρι οκτώ Parts, που επιλέγονται από τα Parts 1-4, Plug-in Parts 1-3 και A/D Input Part από την ακόλουθη οθόνη
[SONG] ή [PATTERN] - Song/Pattern επιλογή - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT - [SF2] INS SW
Ο τύπος σύνδεσης εξαρτάται από την ρύθμιση του Voice που ανατίθεται στο επιλεγμένο μέρος.

*4 [SONG] ή [PATTERN] - Song/Pattern επιλογή - [MIXING] - [EDIT] - Part επιλογή - [F3] EQ

*5 [SONG] ή [PATTERN] - Song/Pattern επιλογή - [F4] EF SEND

*6 [SONG] ή [PATTERN] - Song/Pattern επιλογή - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F2] MEQ/MEF - [SF1] MEQ
[SONG] ή [PATTERN] - Song/Pattern επιλογή - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F1] GENERAL - [SF1] MEQ OFS

Τα Insertion Effect, Plug-in Insertion Effect και System Effect δεν μπορούν να εφαρμοστούν στα Parts 17-32 (με την χρήση της Multi-part Plug-in κάρτας PLG100-XG).

- Το Part EQ δεν μπορεί να εφαρμοστεί στα μέρη της Plug-in κάρτας.
- Τα System Effects (Reverb, Chorus), το Master EQ και το Master Effect δεν εφαρμόζεται στον ήχο εξόδου μέσω των ASSIGNABLE OUTPUT υποδοχών (συμπεριλαμβανομένων εκείνων της AIEB2) ή της mLAN υποδοχής της mLAN16E κάρτας. (Εφαρμόζονται μόνο τα Part EQ και Insertion Effect).

Σχετικά με το MIDI

Το MIDI (MIDI Instrument Digital Interface) είναι ένα πρότυπο το οποίο επιτρέπει την επικοινωνία μεταξύ ηλεκτρονικών οργάνων, στέλνοντας και λαμβάνοντας συμβατά Note, Control Change, Program Change και άλλους τύπους MIDI δεδομένων ή μηνυμάτων.

Αυτό το synthesizer μπορεί να ελέγχει άλλες MIDI συσκευές μεταδίδοντας note δεδομένα και διάφορους τύπους controller δεδομένων. Μπορεί επίσης να ελέγχεται με την είσοδο MIDI μηνυμάτων τα οποία καθορίζουν αυτόματα τον τρόπο της γεννήτριας ήχου, επιλέγουν MIDI κανάλια, voices και εφφέ, αλλάζουν τιμές παραμέτρων, και φυσικά παίζουν τα voices που καθορίζονται για τα διάφορα Parts.

Πολλά MIDI μηνύματα εκφράζονται σε δεκαεξαδικούς ή δυαδικούς αριθμούς. Οι δεκαεξαδικοί αριθμοί μπορεί να περιλαμβάνουν το γράμμα “H” σαν πρόθεμα. Το γράμμα “h” δείχνει έναν συγκεκριμένο ολόκληρο αριθμό.

MIDI κανάλια

Τα MIDI δεδομένα παιχνιδιού ανατίθενται σε ένα από τα δεκαέξι MIDI κανάλια. Χρησιμοποιώντας αυτά τα κανάλια, 1-16, τα δεδομένα παιχνιδιού για δεκαέξι διαφορετικά μέρη οργάνων μπορούν να σταλούν ταυτόχρονα σε ένα MIDI καλώδιο.

Σκεφτείτε τα MIDI κανάλια σαν κανάλια της τηλεόρασης. Κάθε τηλεοπτικός σταθμός μεταδίδει τα προγράμματα του σε συγκεκριμένο κανάλι. Η τηλεόρασή σας λαμβάνει πολλά διαφορετικά προγράμματα ταυτόχρονα από διάφορους τηλεοπτικούς σταθμούς και επιλέγετε το κατάλληλο κανάλι για να δείτε το πρόγραμμα που θέλετε.

Το MIDI λειτουργεί με την ίδια βασική αρχή. Το όργανο μετάδοσης στέλνει MIDI δεδομένα σε ένα συγκεκριμένο MIDI κανάλι (MIDI κανάλι μετάδοσης) μέσω ενός MIDI καλωδίου στο όργανο λήψης. Αν το MIDI κανάλι (MIDI κανάλι λήψης) του οργάνου λήψης ταιριάζει με το κανάλι μετάδοσης, ο όργανο λήψης θα ακούγεται σύμφωνα με τα δεδομένα που στέλνονται από το όργανο μετάδοσης.

Για πληροφορίες σχετικά με το πώς να ρυθμίσετε το MIDI κανάλι μετάδοσης και λήψης, δείτε στην σελίδα 31.

Τα MIDI δεδομένα ανατίθενται σε ένα από τα δεκαέξι κανάλια. Ωστόσο, μπορούμε να ξεπεράσουμε το όριο των δεκαέξι καναλιών χρησιμοποιώντας ξεχωριστές MIDI «θύρες», καθεμιά από τις οποίες υποστηρίζει δεκαέξι κανάλια. Για πληροφορίες δείτε στην σελίδα 36.

MIDI μηνύματα που στέλνονται/αναγνωρίζονται από αυτό το synthesizer

Τα MIDI μηνύματα μπορούν να χωριστούν σε δύο ομάδες : Channel και System μηνύματα. Παρακάτω υπάρχει εξήγηση για τους διάφορους τύπους MIDI μηνυμάτων που μπορεί να αναγνωρίσει/μεταδώσει αυτό το synthesizer.

- Η γεννήτρια ήχου και το sequencer αυτού του synthesizer διαχειρίζεται διαφορετικά MIDI γεγονότα.

CHANNEL μηνύματα

Τα Channel μηνύματα περιέχουν δεδομένα σχετικά με το παίξιμο στο κλαβιέ για το καθορισμένο κανάλι.

■ Note On/Note Off (Key On/Key Off)

Μηνύματα τα οποία δημιουργούνται όταν παίζεται το κλαβιέ.

Εύρος λήψης νότας = C-2 (0) – G8 (127), C3 = 60

Velocity εύρος = 1 – 127 (Λαμβάνεται μόνο Note On velocity)

Note On : Δημιουργείται όταν πατιέται ένα πλήκτρο.

Note Off : Δημιουργείται όταν αφήνεται ένα πλήκτρο.

Κάθε μήνυμα περιλαμβάνει έναν καθορισμένο αριθμό νότας ο οποίος αντιστοιχεί στο πλήκτρο που πατιέται, συν μια velocity τιμή με βάση το πόσο δυνατά πατιέται το πλήκτρο.

■ Control Change

Τα Control Change σας επιτρέπουν να επιλέξετε μια voice bank, να ελέγξετε την ένταση, το panning, το modulation, το portamento time, το brightness και διάφορες άλλες controller παραμέτρους, μέσω συγκεκριμένων Control Change αριθμών που αντιστοιχούν σε καθεμιά από τις διάφορες παραμέτρους.

Bank Select MSB (Control #000)

Bank Select LSB (Control #032)

Μηνύματα τα οποία επιλέγουν αριθμούς παραλλαγής voice bank με τον συνδυασμό και την αποστολή MSB και LSB από μια εξωτερική συσκευή. Οι λειτουργίες των MSB και LSB μηνυμάτων διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρόπο γεννήτριας ήχου. Οι MSB αριθμοί επιλέγουν voice τύπο (Normal Voice ή Drum Voice) και οι LSB αριθμοί επιλέγουν voice banks.

Η επιλογή μιας νέας τράπεζας δεν θα είναι αποτελεσματική μέχρι να ληφθεί το επόμενο Program Change μήνυμα.

Modulation

Μηνύματα τα οποία ελέγχουν το vibrato βάθος με την χρήση της Modulation ρόδας.

Βάζοντας την τιμή στο 127 παράγεται μέγιστο vibrato και στο 0 το vibrato είναι κλειστό.

Portamento Time (Control #005)

Μηνύματα τα οποία ελέγχουν την διάρκεια του portamento ή του συνεχούς γλιστρήματος του τόνου μεταξύ διαδοχικά παιζόμενων νοτών.

Όταν η παράμετρος Portamento Switch (Control #065) ορίζεται στο on, η τιμή που ορίζεται εδώ μπορεί να ρυθμίσει την ταχύτητα της αλλαγής του τόνου.

Βάζοντας την τιμή στο 127 παράγεται μέγιστος portamento χρόνος και στο 0 παράγεται ελάχιστος portamento χρόνος.

Data Entry MSB (Control #006)

Data Entry LSB (Control #038)

Μηνύματα τα οποία ορίζουν την τιμή για την παράμετρο που καθορίζεται από τα PRN MSB/LSB και NRPN MSB/LSB (σελίδα 210). Η τιμή παραμέτρου καθορίζεται με τον συνδυασμό των MSB και LSB.

Main Volume (Control #007)

Μηνύματα τα οποία ελέγχουν την ένταση κάθε Part.

Βάζοντας την τιμή στο 127 παράγεται μέγιστη ένταση και στο 0 η ένταση είναι κλειστή.

Pan (Control #010)

Μηνύματα τα οποία ελέγχουν την stereo panning θέση κάθε Part (για stereo έξοδο).

Βάζοντας την τιμή στο 127 ο ήχος τοποθετείται εντελώς δεξιά και στο 0 ο ήχος τοποθετείται εντελώς αριστερά.

Expression (Control #011)

Μηνύματα τα οποία ελέγχουν την μουσική έκφραση κάθε Part κατά την διάρκεια του παιξίματος.

Βάζοντας την τιμή στο 127 παράγεται μέγιστη ένταση και στο 0 η ένταση είναι κλειστή.

Hold1 (Control #064)

Μηνύματα τα οποία ελέγχουν το sustain on/off.

Βάζοντας την τιμή μεταξύ 64-127 ενεργοποιείται το sustain και μεταξύ 0-63 απενεργοποιείται το sustain.

Portamento Switch (Control #065)

Μηνύματα τα οποία ελέγχουν το portamento on/off.

Βάζοντας την τιμή μεταξύ 64-127 ενεργοποιείται το portamento και μεταξύ 0-63 απενεργοποιείται το portamento.

Sostenuto (Control #066)

Μηνύματα τα οποία ελέγχουν το sostenuto on/off.

Κρατώντας πατημένες συγκεκριμένες νότες και μετά πατώντας και κρατώντας πατημένο το sostenuto πετάλι θα διατηρούνται εκείνες οι νότες καθώς παίζεται επόμενες νότες, μέχρι να αφήσετε το πετάλι.

Βάζοντας την τιμή μεταξύ 64-127 ενεργοποιείται το sostenuto και μεταξύ 0-63 απενεργοποιείται το sostenuto.

Harmonic Content (Control #071)

Μηνύματα τα οποία ρυθμίζουν το resonance του φίλτρου που ορίζεται για κάθε Part. Η τιμή που ορίζεται εδώ είναι μια τιμή μετατόπισης η οποία θα προστίθεται σε ή θα αφαιρείται από τα voice δεδομένα. Υψηλότερες τιμές θα έχουν σαν αποτέλεσμα περισσότερο χαρακτηριστικό, ήχο με αντήχηση. Σε συνάρτηση με το voice, το αποτελεσματικό εύρος μπορεί να είναι πιο περιορισμένο από το διαθέσιμο εύρος για ρύθμιση.

Release Time (Control #072)

Μηνύματα τα οποία ρυθμίζουν τον AEG release χρόνο που ορίζεται για κάθε Part.

Η τιμή που ορίζεται εδώ είναι μια τιμή μετατόπισης η οποία θα προστεθεί σε ή θα αφαιρεθεί από τα voice δεδομένα.

Attack Time (Control #073)

Μηνύματα τα οποία ρυθμίζουν τον AEG attack χρόνο που ορίζεται για κάθε Part.

Η τιμή που ορίζεται εδώ είναι μια τιμή μετατόπισης η οποία θα προστεθεί σε ή θα αφαιρεθεί από τα voice δεδομένα.

Brightness (Control #074)

Μηνύματα τα οποία ρυθμίζουν την cutoff συχνότητα του φίλτρου που ορίζεται για κάθε Part.

Η τιμή που ορίζεται εδώ είναι μια τιμή μετατόπισης η οποία θα προστεθεί σε ή θα αφαιρεθεί από τα voice δεδομένα. Χαμηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα πιο ομαλό ήχο.

Σε συνάρτηση με το voice, το αποτελεσματικό εύρος μπορεί να είναι πιο περιορισμένο από το διαθέσιμο εύρος για ρύθμιση.

Decay Time (Control #075)

Μηνύματα τα οποία ρυθμίζουν τον AEG decay χρόνο που ορίζεται για κάθε Part.

Η τιμή που ορίζεται εδώ είναι μια τιμή μετατόπισης η οποία θα προστεθεί σε ή θα αφαιρεθεί από τα voice δεδομένα.

Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control #091)

Μηνύματα τα οποία ρυθμίζουν την send στάθμη για το Reverb εφέ.

Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control #093)

Μηνύματα τα οποία ρυθμίζουν την send στάθμη για το Chorus εφέ.

Data Increment (Control #096)

Decrement (Control #097) for RPN

Μηνύματα τα οποία αυξάνουν ή μειώνουν την MSB τιμή της pitch bend sensitivity, του fine tune ή του coarse tune σε βήματα του 1. Θα χρειαστεί να αναθέσετε μία από αυτές τις παραμέτρους χρησιμοποιώντας το RPN στην εξωτερική συσκευή. Το data byte αγνοείται. Όταν φτάσει η μέγιστη ή η ελάχιστη τιμή, η τιμή δεν αυξάνεται ή μειώνεται περαιτέρω. (Η αύξηση του fine tune δεν θα προκαλέσει την αύξηση του coarse tune).

NRPN (Non-Registered Parameter Number)

LSB (Control #098) (Plug-in κάρτα μόνο)

NRPN (Non-Registered Parameter Number)

MSB (Control #099) (Plug-in κάρτα μόνο)

Μηνύματα τα οποία ρυθμίζουν το vibrato, το φίλτρο, το EQ, την drum διαμόρφωση ή άλλες παραμέτρους του voice.

Πρώτα στείλτε τα NRPN MSB και NRPN LSB για να καθορίσετε την παράμετρο η οποία θα ελέγχεται.

Μετά χρησιμοποιήστε το Data Entry (σελίδα 208) για να ορίσετε την τιμή της καθορισμένης παραμέτρου. Σημειώστε ότι αφού το NRPN οριστεί για ένα κανάλι, τα data entry που ακολουθούν θα αναγνωρίζονται σαν η ίδια αλλαγή NRPN τιμής. Έτσι, αφού χρησιμοποιήσετε την NRPN, θα πρέπει να ορίσετε μια Null (7FH, 7FH) τιμή για να αποφύγετε μη αναμενόμενα αποτελέσματα.

RPN (Registered Parameter Number) LSB (Control #100)

RPN (Registered Parameter Number) MSB (Control #101)

Μηνύματα τα οποία μετατοπίζουν, ή προσθέτουν ή αφαιρούν τιμές από το pitch bend sensitivity, το tuning ή άλλες παραμέτρους του Part.

Πρώτα στείλτε τα RPN MSB και RPN LSB για να καθορίσετε την παράμετρο η οποία θα ελέγχεται. Μετά χρησιμοποιήστε το Data Increment/Decrement (σελίδα 210) για να ορίσετε την τιμή της καθορισμένης παραμέτρου. Σημειώστε ότι αφού το RPN οριστεί για ένα κανάλι, τα data entry που ακολουθούν θα αναγνωρίζονται σαν η ίδια αλλαγή RPN τιμής. Έτσι, αφού χρησιμοποιήσετε την RPN, θα πρέπει να ορίσετε μια Null (7FH, 7FH) τιμή για να αποφύγετε μη αναμενόμενα αποτελέσματα.

RPN MSB	RPN LSB	Παράμετρος
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
7F	7F	Null

■ Channel Mode μηνύματα

Μπορούν να ληφθούν τα ακόλουθα Channel Mode μηνύματα.

2 nd BYTE	3 rd BYTE	Μήνυμα
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)

Σβήνει όλους τους ήχους που ακούγονται στο καθορισμένο κανάλι. Ωστόσο, διατηρείται η κατάσταση των μηνυμάτων καναλιού όπως Note On και Hold On.

Reset All Controllers (Control #121)

Οι τιμές των παρακάτω controllers θα επανέλθουν στις προεπιλογές.

CONTROLLER	Τιμή
Pitch Bend Change	0 (κέντρο)
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	Ακυρώνει τον Portamento source key αριθμό
RPN	Μη καθορισμένος αριθμός. Δεν θα αλλάξουν εσωτερικά δεδομένα.
NRPN	Μη καθορισμένος αριθμός. Δεν θα αλλάξουν εσωτερικά δεδομένα.

All Notes Off (Control #123)

Σβήνει όλες τις νότες στο καθορισμένο κανάλι. Ωστόσο, αν το Hold1 ή το Sostenuto είναι ενεργό, οι νότες θα συνεχίσουν να ακούγονται μέχρι να κλείσουν αυτά.

Mono (Control #126)

Εκτελεί την ίδια λειτουργία με εκείνη όταν λαμβάνεται ένα All Sounds Off μήνυμα, και αν το 3^o byte (mono αριθμός) είναι στο εύρος 0-16, ορίζει το αντίστοιχο κανάλι στον Mono Mode (Mode 4: m=1).

Poly (Control #127)

Εκτελεί την ίδια λειτουργία με εκείνη όταν λαμβάνεται ένα All Sound Off μήνυμα και ορίζει το αντίστοιχο κανάλι στον Poly Mode.

■ Program Change

Μηνύματα που καθορίζουν ποιο voice επιλέγεται για κάθε Part. Με έναν συνδυασμό του Bank Select, μπορείτε να επιλέξετε όχι μόνο τους βασικούς voice αριθμούς αλλά επίσης και αριθμούς παραλλαγής voice bank.

■ Pitch Bend

Τα Pitch Bend μηνύματα είναι συνεχή controller μηνύματα που επιτρέπουν στον τόνο συγκεκριμένων νοτών να ανεβαίνει ή να κατεβαίνει με καθορισμένη ποσότητα σε καθορισμένη διάρκεια.

■ Channel Aftertouch

Μηνύματα τα οποία σας επιτρέπουν να ελέγχετε τους ήχους με την πίεση που εφαρμόζετε στα πλήκτρα μετά το αρχικό πάτημα των πλήκτρων, σε ολόκληρο το κανάλι.

Αυτό το synthesizer δεν μεταδίδει αυτά τα δεδομένα από το κλαβιέ. Ωστόσο, αυτό το synthesizer μπορεί να ανταποκριθεί σωστά σε αυτά τα δεδομένα όταν λαμβάνονται από μια εξωτερική συσκευή.

■ Polyphonic Aftertouch

Μηνύματα που σας επιτρέπουν να ελέγχετε τους ήχους με την πίεση που εφαρμόζεται στα πλήκτρα μετά το αρχικό πάτημα των πλήκτρων, για κάθε ανεξάρτητο πλήκτρο. αυτό το synthesizer δεν μεταδίδει αυτά τα δεδομένα από το κλαβιέ. Ωστόσο, τα δεδομένα μεταδίδονται από το εσωτερικό sequencer.

SYSTEM μηνύματα

Τα System μηνύματα είναι δεδομένα που έχουν σχέση με το συνολικό σύστημα της συσκευής.

■ System Exclusive μηνύματα

Τα System Exclusive μηνύματα ελέγχουν διάφορες λειτουργίες αυτού του synthesizer, συμπεριλαμβανομένων των master volume και master tuning, του τρόπου γεννήτριας ήχου, τον εφφέ τύπο και διάφορες άλλες παραμέτρους.

General MIDI (GM) System On (Song/Pattern τρόπος μόνο)

Όταν λαμβάνεται “General MIDI system on”, το MOTIF ES θα λαμβάνει MIDI μηνύματα τα οποία είναι συμβατά με GM System Level 1 και συνεπώς δεν θα λαμβάνονται NRPN και Bank Select μηνύματα.

F0 7E 7F 09 01 F7 (δεκαεξαδικό)

- Βεβαιωθείτε ότι το διάστημα ανάμεσα σε αυτό το μήνυμα και τα πρώτα note δεδομένα του κομματιού είναι τουλάχιστον νότα τετάρτου ή μεγαλύτερο.

Master Volume

Όταν λαμβάνεται, το Volume MSB θα είναι αποτελεσματικό για την System Parameter.

F0 7F 7F 04 01 II mm F7 (δεκαεξαδικό)

- mm (MSB) = κατάλληλη τιμή έντασης. II (LSB) = αγνοείται

■ System Realtime μηνύματα

Αυτά τα μηνύματα ελέγχουν το sequencer, δηλαδή το Song και Pattern.

Active Sensing (FEH)

Αφού ληφθεί το FEH, αν δεν υπάρχουν MIDI δεδομένα που λαμβάνονται στην συνέχεια για περισσότερο από ένα διάστημα περίπου 300 msec, το MOTIF ES θα εκτελεί την ίδια λειτουργία όπως όταν λαμβάνονται All Sounds Off, All Notes Off και Reset All Controllers μηνύματα, και μετά θα επιστρέφει σε μια κατάσταση στην οποία το FEH δεν ελέγχεται.

Timing Clock (F8H)

Αυτό το μήνυμα μεταδίδεται με σταθερό διάστημα (24 φορές ανά νότα 4^{ov}) για τον συγχρονισμό συνδεδεμένων MIDI οργάνων.

Μπορείτε να επιλέξετε αν το sequencer χρησιμοποιεί εσωτερικό Timing Clock ή εξωτερικά Timing Clock μηνύματα που λαμβάνονται μέσω MIDI IN ρυθμίζοντας την MIDI Sync παράμετρο :
[UTILITY]→[F5] MIDI→[SF3] SYNC→MIDI Sync.

Start (FAH)

Αυτό το μήνυμα επιτρέπει την εκκίνηση της αναπαραγωγής των MIDI sequence δεδομένων από την αρχή. Αυτό το μήνυμα θα μεταδίδεται όταν πατηθεί το [F] (Play) κουμπί στην αρχή του Song ή του Pattern.

Continue (FBH)

Αυτό το μήνυμα επιτρέπει την εκκίνηση της αναπαραγωγής των MIDI sequence δεδομένων από την τρέχουσα θέση κομματιού. Αυτό το μήνυμα θα μεταδίδεται όταν πατηθεί το [F] (Play) κουμπί στην μέση του Song ή του Pattern.

Stop (FCH)

Αυτό το μήνυμα προκαλεί το σταμάτημα της αναπαραγωγής των MIDI sequence δεδομένων. Αυτό το μήνυμα θα μεταδίδεται όταν πατηθεί το κουμπί [■] (Stop) κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής.

- Μπορείτε να επιλέξετε αν αυτό το synthesizer θα μεταδίδει Timing Clock, Start, Continue και Stop μηνύματα ρυθμίζοντας την SeqCtrl παράμετρο

[UTILITY]→[F5] MIDI→[SF3] SYNC→SeqCtrl

■ System Common μηνύματα

Τα System Common μηνύματα ελέγχουν επίσης το sequencer, συμπεριλαμβανομένων των Song Select και Song Position Pointer μηνυμάτων.

Εσωτερική μνήμη και διαχείριση αρχείων

Όπως χρησιμοποιείτε το MOTIF ES, θα δημιουργήσετε πολλούς διαφορετικούς τύπους δεδομένων, που συμπεριλαμβάνουν Voices, Performances, Songs και Patterns. Εδώ περιγράφεται το πώς θα διατηρήσετε τους διάφορους τύπους δεδομένων και πώς θα χρησιμοποιήσετε την μνήμη συσκευών/μέσων για να τους αποθηκεύσετε.

Διατήρηση δεδομένων

Μπορείτε να διατηρήσετε τα δεδομένα που δημιουργήσατε μέσω των τριών παρακάτω μεθόδων.

● Store

Αυτή είναι η διαδικασία μεταφοράς ή σωσίματος των δημιουργημένων δεδομένων αυτού του synthesizer σε μια κατάλληλη θέση (User Memory) στην εσωτερική μνήμη. Κάθε τύπος δεδομένων μπορεί να αποθηκευθεί με τις ακόλουθες διαδικασίες.

Voice	[VOICE]→Voice επιλογή→[STORE]
Performance	[PERFORM]→Performance επιλογή→[STORE]
Song Mixing	[SONG]→Song επιλογή→[MIXING]→[STORE]
Pattern Mixing	[PATTERN]→Pattern επιλογή→[MIXING]→[STORE]
Mixing Voice	[SONG] ή [PATTERN]→Song/Pattern επιλογή→[MIXING]→[F5] VCE ED→[STORE]
Master	[MASTER]→Master επιλογή→[STORE]
System settings	[UTILITY]→[STORE] *

* Σημειώστε ότι πατώντας το κουμπί [STORE] στον UTILITY τρόπο ξεκινάει αμέσως η Store διαδικασία των System ρυθμίσεων.

ΠΡΟΣΟΧΗ

- Αφού τα Song Mixing, Pattern Mixing και Mixing Voice δεδομένα αποθηκεύονται στην DRAM (σελίδα 217), αυτά τα δεδομένα χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία – ακόμη και αν τα δεδομένα έχουν αποθηκευθεί με τις παραπάνω διαδικασίες. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε αυτά τα δεδομένα σε SmartMedia/USB κάρτα αποθήκευσης στον File τρόπο μετά την αποθήκευση.
- Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ γράφονται δεδομένα (π.χ. Voice) στην Flash ROM (ενώ εμφανίζεται το μήνυμα “Executing...” ή “Please keep power on”). Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM) και να μην έχετε κανονική εκκίνηση την επόμενη φορά που ανοίγει η τροφοδοσία όπως επίσης και να χαθούν όλα τα user δεδομένα.

● Save ([FILE]→[F2] SAVE)

Αυτή είναι μια διαδικασία μεταφοράς ή σωσίματος των δημιουργημένων δεδομένων αυτού του synthesizer στην μνήμη εξωτερικής συσκευής (SmartMedia/USB συσκευής αποθήκευσης). Αυτή η διαδικασία μπορεί να γίνει στον File τρόπο. Η Save διαδικασία μπορεί να γίνει μέσω διαφόρων μεθόδων, όπως το σώσιμο όλων των δεδομένων σαν ένα αρχείο ή το σώσιμο ενός συγκεκριμένου τύπου δεδομένων (π.χ. μόνο Voices) σαν ένα αρχείο. Τα σωμένα δεδομένα μπορούν να ανακληθούν με φόρτωση στον File τρόπο.

● Bulk Dump

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να σώσετε τα δεδομένα στον Edit Buffer (DRAM) ή την Flash ROM μεταδίδοντάς τα σαν Bulk δεδομένα (system exclusive μηνύματα) σε ένα εξωτερικό MIDI όργανο ή sequencer πρόγραμμα σε υπολογιστή. Αυτό μπορεί να γίνει με τις ακόλουθες διαδικασίες.

Voice	[VOICE]→Voice επιλογή→[JOB]→[F4] BULK
Performance	[PERFORM]→[Performance] επιλογή→[JOB]→[F4] BULK
Song Mixing	[SONG]→Song επιλογή→[MIXING]→[JOB]→[F4] BULK
Pattern Mixing	[PATTERN]→Pattern επιλογή→[MIXING]→[JOB]→[F4] BULK
Master	[MASTER]→Master επιλογή→[JOB]→[F4] BULK

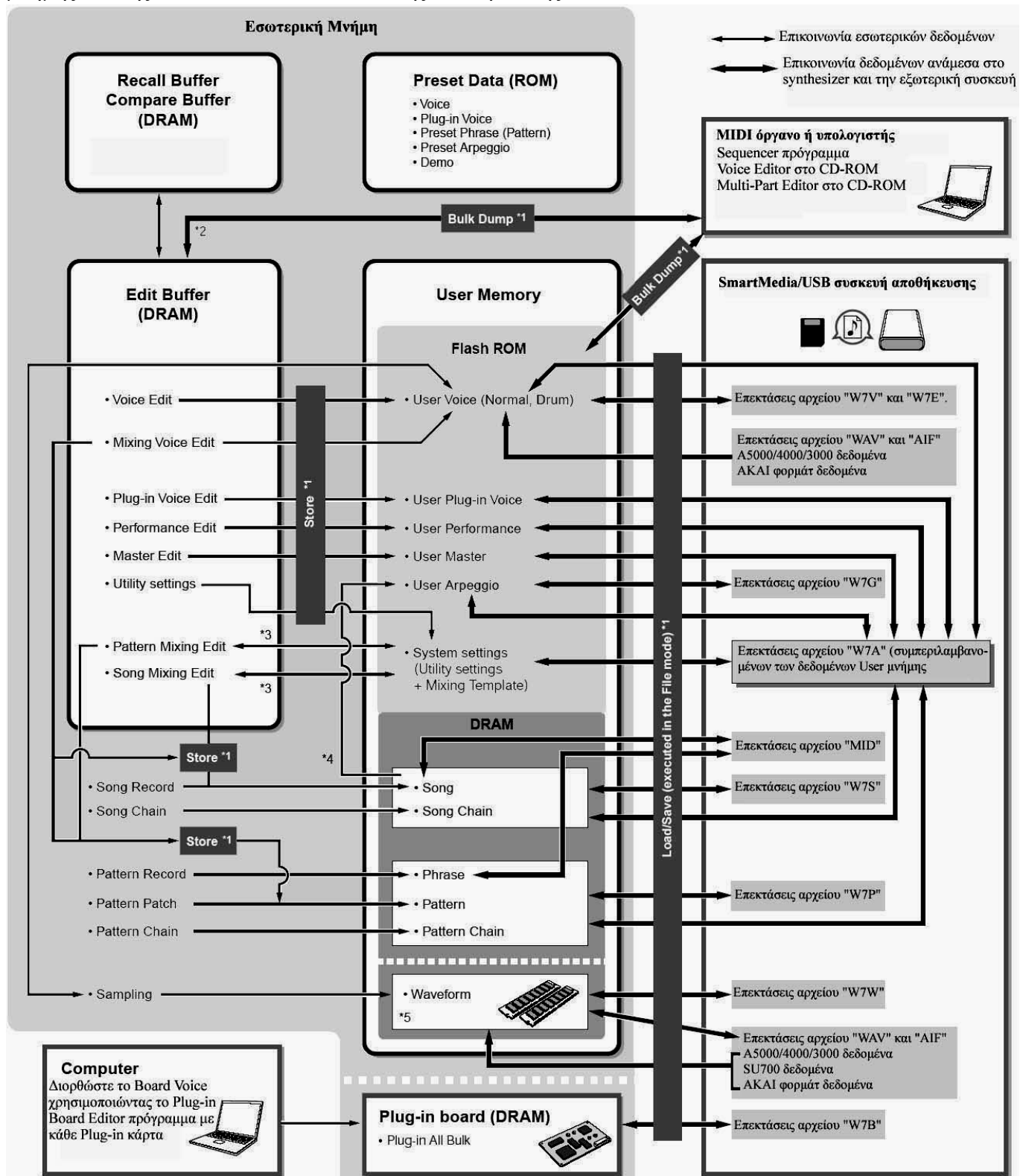
- Τα Mixing Voice δεδομένα δεν μπορούν να μεταδοθούν μέσω διαδικασιών στο πλαίσιο.
- Τα User Arpeggio δεδομένα και μερικές από τις System ρυθμίσεις δεν διαχειρίζονται σαν Bulk δεδομένα.
- Τα δεδομένα στην User Memory ή την Flash ROM μπορούν να μεταδοθούν σε ένα εξωτερικό MIDI όργανο ή υπολογιστή με την λήψη ενός μηνύματος bulk απαίτησης.

Τα Voice και Plug-in Voice δεδομένα μπορούν να μεταδοθούν σε έναν υπολογιστή για διόρθωση με το Voice Editor πρόγραμμα (περιλαμβάνεται στο CD-ROM). Μετά τα διορθωμένα Voice δεδομένα μπορούν να μεταδοθούν πίσω στο όργανο στις τράπεζες σαν bulk δεδομένα. Όμοια, τα Voice δεδομένα που δημιουργούνται στον Voice Edit τρόπο μπορούν να σταλούν στον υπολογιστή σε τράπεζες σαν bulk δεδομένα.

Τα Song Mixing και Pattern Mixing δεδομένα μπορούν επίσης να μεταδοθούν σε έναν υπολογιστή για διόρθωση, με την χρήση του Multi Part Editor προγράμματος (περιλαμβάνεται στο CD-ROM). Τα διορθωμένα Mixing δεδομένα μπορούν μετά να μεταδοθούν πίσω στο όργανο σαν bulk δεδομένα. Τα Mixing δεδομένα που δημιουργούνται στον Song Mixing Edit και Pattern Mixing τρόπο μπορούν επίσης να σταλούν στον υπολογιστή σε τράπεζες σαν bulk δεδομένα.

Δομή μνήμης

Αυτό το διάγραμμα δείχνει τις σχέσεις μεταξύ των λειτουργιών του MOTIF ES και της εσωτερικής μνήμης και της SmartMedia/USB συσκευής αποθήκευσης.



*1 Για λεπτομέρειες σχετικά με τις Bulk Dump, Save και Store διαδικασίες, δείτε στην σελίδα 214.

*2 Μόνο τα τρέχοντα διορθωμένα δεδομένα μπορούν να μεταδοθούν σαν Bulk δεδομένα. Σημειώστε ότι το Mixing Voice δεν μπορεί να μεταδοθεί σαν Bulk δεδομένα.

- *3 Οι Mixing ρυθμίσεις μπορούν να αποθηκευθούν/ανακληθούν σαν φόρμα στον Song Mixing Job/Pattern Mixing Job τρόπο.
- *4 Μπορείτε να μετατρέψετε τα MIDI sequence δεδομένα στον Song Record/Pattern Record τρόπο σε Arpeggio δεδομένα. Αυτό μπορεί να εκτελεστεί με τις ακόλουθες διαδικασίες :
[SONG]→[JOB]→[F5] TRACK→07: Put Track to ARP
[PATTERN]→[JOB]→[F5] TRACK→06: Track to ARP
- *5 Για να δημιουργηθεί μια Waveform με δειγματοληψία ή με την εισαγωγή ενός ηχητικού αρχείου, πρέπει να εγκατασταθούν προαιρετικά DIMM modules.

Εσωτερική μνήμη

Τα παρακάτω είναι εξηγήσεις των βασικών όρων που χρησιμοποιούνται στην δομή μνήμης στην προηγούμενη σελίδα.

● Flash ROM

Η ROM είναι μνήμη σχεδιασμένη ειδικά για την ανάγνωση των δεδομένων και δεν μπορούν να γραφτούν δεδομένα σε αυτήν. Αντίθετα με την συμβατική ROM, η Flash ROM μπορεί να σβηστεί και να γραφτεί πάλι – επιτρέποντάς σας να αποθηκεύσετε τα δικά σας δεδομένα. Τα περιεχόμενα της Flash ROM διατηρούνται ακόμη και αν κλείσει η τροφοδοσία.

● DRAM

Η RAM είναι μνήμη ειδικά σχεδιασμένη για διαδικασίες εγγραφής και ανάγνωσης δεδομένης. Υπάρχουν δύο διαφορετικά είδη RAM, σε συνάρτηση με την συνθήκη αποθήκευσης των δεδομένων : SRAM (Static RAM) και DRAM (Dynamic RAM). Τα δημιουργημένα δεδομένα που αποθηκεύονται στην DRAM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία. Εξαιτίας αυτού, θα πρέπει πάντα να αποθηκεύεται οποιαδήποτε δεδομένα μένουν στην DRAM στην SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

● DIMM

Τα DIMM modules πρέπει να εγκατασταθούν για να χρησιμοποιηθεί η Sampling λειτουργία ή για να φορτωθούν ηχητικά δεδομένα (Waveform/WAV αρχείο/AIFF αρχείο) στο όργανο. Όπως με την DRAM που περιγράφεται παραπάνω, τα δημιουργημένα δεδομένα που αποθηκεύονται στο DIMM χάνονται όταν κλείνει η τροφοδοσία. Εξαιτίας αυτού, θα πρέπει πάντα να αποθηκεύεται οποιαδήποτε δεδομένα μένουν στην DIMM στην SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

● Edit Buffer και User Memory

Ο edit buffer είναι η θέση μνήμης για τα διορθωμένα δεδομένα αυτών των τύπων : Voice, Performance, Master, Song Mixing και Pattern Mixing. Τα δεδομένα που διορθώνονται σε αυτήν την θέση θα αποθηκευθούν στην User μνήμη.

Αν επιλέξετε άλλο Voice, Performance, Master, Song ή Pattern, όλα τα περιεχόμενα του edit buffer θα αντικατασταθούν με τα καινούρια Voice/Performance/Master/Song Mixing/Pattern Mixing δεδομένα. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα σημαντικά δεδομένα πριν επιλέξετε άλλο Voice, κ.λ.π.

● Edit Buffer και Recall Buffer

Αν έχετε επιλέξει άλλο Voice/Performance/Song/Pattern χωρίς να σώσετε εκείνο που διορθώσατε, μπορείτε να ανακαλέσετε τις διορθώσεις σας, αφού τα περιεχόμενα του edit buffer αποθηκεύονται στην backup μνήμη.

- Να θυμάστε ότι ο recall buffer δεν είναι διαθέσιμος στον Master Edit τρόπο.

Αναφορά

Voice τρόπος

■ Δημιουργία Voices – βασική διαδικασία

Μπορείτε να δημιουργήσετε και να διορθώσετε Voices ρυθμίζοντας διάφορες παραμέτρους τόσο στον Voice Play όσο και στον Voice Edit τρόπο, ενώ ο Voice Job τρόπος παρέχει μερικές βασικές παραμέτρους εργαλεία, όπως Initialize και Copy. Αφού διορθώσετε ένα Voice, μπορείτε να το αποθηκεύσετε σε μια User Bank στην εσωτερική μνήμη (Flash ROM) και να σώσετε όλα τα διορθωμένα Voices σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο.

Voice Play τρόπος ([VOICE] → Voice επιλογή)

Ο Voice Play τρόπος σας επιτρέπει να εκτελέσετε μια ποικιλία διαδικασιών γενικής διόρθωσης στο επιλεγμένο voice. Για πιο λεπτομερείς και ευρύτερες διαδικασίες διόρθωσης, χρησιμοποιήστε τον Voice Edit τρόπο.

- Στον Voice Play και Voice Edit τρόπο, μπορείτε να ορίσετε τις παραμέτρους για κάθε Voice. Οι παράμετροι για όλα τα Voices όπως Master EQ και Master Effect μπορούν να οριστούν από την [UTILITY]→[F3] VOICE οθόνη στον Utility τρόπο.
- Οι παράμετροι που έχουν το ίδιο όνομα στον Voice Play και στον Voice Edit τρόπο έχουν τις ίδιες λειτουργίες και ρυθμίσεις.
- Όταν επιλεγεί ένα Plug-in voice, συγκεκριμένες παράμετροι δεν είναι διαθέσιμες για διόρθωση ακόμη και αν περιγράφονται παρακάτω.

[F1] PLAY

TCH (Transmit Channel)	Δείχνει το Keyboard MIDI κανάλι μετάδοσης. Μπορείτε να αλλάξετε το Keyboard MIDI κανάλι μετάδοσης πατώντας το κουμπί [TRACK SELECT] έτσι ώστε να ανάψει ο δείκτης του και πατώντας οποιοδήποτε από τα NUMBER [1]-[16] κουμπιά. Το Keyboard MIDI κανάλι μετάδοσης μπορεί επίσης να αλλάξει με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF1] CH→KBDTransCh.
OCT (Octave)	Δείχνει την Keyboard Octave ρύθμιση που ορίζεται με το [OCTAVE] κουμπί. Αυτό μπορεί επίσης να αλλάξει με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF2] KBD→Octave
ASA (ASSIGN A) ASB (ASSIGN B)	Δείχνει τις λειτουργίες που ανατίθενται στα αντίστοιχα Knobs (“ASSIGN A” και “ASSIGN B”) όταν είναι αναμμένα τα λαμπάκια των κουμπιών [PAN/SEND] και [TONE]. Οι λειτουργίες ανατίθενται με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF2] ASSIGN.

- Οι TCH, OCT, ASA και ASB ρυθμίσεις δεν ανήκουν σε κάθε Voice. εξαιτίας αυτού, δεν αποθηκεύονται σαν ανεξάρτητο Voice στον Voice Store τρόπο (σελίδα 243).

AS1 (ASSIGN 1) AS2 (ASSIGN 2)	Δείχνουν τις λειτουργίες που ανατίθενται στα αντίστοιχα Knobs (“ASSIGN 1” και “ASSIGN 2”) όταν είναι αναμμένα τα λαμπάκια των κουμπιών [PAN/SEND] και [TONE]. Οι λειτουργίες ανατίθενται με την ρύθμιση των Voice Edit παραμέτρων με την ακόλουθη διαδικασία : [VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTRL SET.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Μπορείτε να καταχωρήσετε του Arpeggio τύπους που θέλετε σε αυτά τα κουμπιά και να τους καλείται οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του παιχνιδιού στο κλαβιέ. Ανατρέξτε στην σελίδα 66.

[F2] BANK

Αυτή η οθόνη είναι διαθέσιμη μόνο όταν έχει εγκατασταθεί μια Plug-in κάρτα και έχει επιλεγεί ένα Voice της Plug-in κάρτας.

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε την συγκεκριμένη τράπεζα της Plug-in κάρτας και να καθορίσετε πότε θα χρησιμοποιείτε ένα Plug-in Voice ή ένα “Board” voice. Τα Board voices είναι μη επεξεργασμένα, αμετάβλητα voices της Plug-in κάρτας – το «ακατέργαστο υλικό» για Plug-in voices. Τα Plug-in voices είναι διορθωμένα Board voices – voices που έχουν ειδικά προγραμματιστεί και επεξεργαστεί για καλύτερη χρήση με αυτό το synthesizer. Για περισσότερες λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 75.

Ρυθμίσεις : Οι ακόλουθες επιλογές είναι διαθέσιμες, για παράδειγμα, όταν επιλεγεί ένα Plug-in voice χρησιμοποιώντας την Plug-in κάρτα που έχει εγκατασταθεί στην υποδοχή 1 : PLG1USR (User Plug-in voice), PLGPRE1 (Preset Plug-in voice), 032/000... (Δείχνει το Bank Select MSB/LSB του Board voice. Αυτές οι τιμές διαφέρουν σε συνάρτηση με την εγκατεστημένη Plug-in κάρτα).

[F3] EFFECT

Πατώντας το κουμπί [F3] EFFECT στον Voice Play τρόπο καλείται η ίδια EFFECT οθόνη στον Voice Edit τρόπο ([VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F6] EFFECT). Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ορίσετε τις εφφέ παραμέτρους για το τρέχον Voice. δείτε στην σελίδα 227.

[F4] PORT (Portamento)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε μονοφωνική ή πολυφωνική αναπαραγωγή και να ορίσετε Portamento παραμέτρους. Το Portamento χρησιμοποιείται για την δημιουργία ομαλής μεταβολής του τόνου από την πρώτη νότα που παίζεται στο κλαβιέ στην επόμενη.

Mono/Poly	Καθορίζει αν το Voice παίζεται μονοφωνικά (μονές νότες) ή πολυφωνικά (πολλές νότες ταυτόχρονα). Ρυθμίσεις : mono, poly <ul style="list-style-type: none"> Όταν πατιέται η δεύτερη νότα ενώ είναι πατημένη η πρώτη νότα με το PortaSw ενεργό και το Mono/Poly ενεργό, η δεύτερη νότα θα αρχίσει να ακούγεται ακολουθώντας την μεταβολή της πρώτης νότας ή η δεύτερη νότα ξεκινάει όχι από το EG (AEG/PEG/FEG) αρχικό σημείο αλλά από το EG (AEG/PEG/FEG) σημείο στο οποίο φτάνει η πρώτη νότα. Έτσι παράγεται legato παίξιμο. Ο βαθμός του legato μπορεί να οριστεί με την ακόλουθη διαδικασία : [VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF4] PORTA→LegatoSlope (σελίδα 221).
PortaSW (Portamento Switch)	Καθορίζει αν το Portamento εφαρμόζεται ή όχι στο τρέχον Voice. Ρυθμίσεις : off, on
PortTime (Portamento Time)	Καθορίζει τον χρόνο μεταβολής του τόνου. Υψηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερους χρόνους μεταβολής. Ρυθμίσεις : 0 – 127
PortaMode (Portamento Mode)	Καθορίζει τον Portamento τρόπο. Η συμπεριφορά του Portamento διαφέρει σε συνάρτηση με το αν το Mono/Poly έχει τεθεί στο “mono” ή στο “poly”. Ρυθμίσεις : fingered, fulltime fingered...Το Portamento εφαρμόζεται μόνο όταν παίζετε legato (παίζετε την επόμενη νότα πριν αφήσετε την προηγούμενη). fulltime....Το Portamento εφαρμόζεται πάντα.

[F5] EG (Envelope Generator)

Αυτή η οθόνη περιέχει τις βασικές EG ρυθμίσεις, volume και filter, για το voice, όπως επίσης και τις cutoff frequency και resonance ρυθμίσεις του φίλτρου. Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ εφαρμόζονται σαν μετατοπίσεις στις AEG και FEG ρυθμίσεις στον Voice Edit τρόπο.

Τα πλήρη ονόματα των διαθέσιμων παραμέτρων φαίνονται στον παρακάτω πίνακα, όπως εμφανίζονται στην οθόνη.

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

Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63 (εκτός των παραπάνω ---)

[F6] ARP (Arpeggio)

Αυτή η οθόνη περιέχει τις βασικές ρυθμίσεις για Arpeggio αναπαραγωγή, συμπεριλαμβανομένων των Type και Tempo. Σχετικά με τα κουμπιά [SF1]-[SF5], δείτε τις εξηγήσεις της [F1] PLAY οθόνης.

Bank, Ctgr (Category), Type	Αυτές οι Τρεις παράμετροι καθορίζουν τον Arpeggio τύπο. Ο τριψήφιος αριθμός πριν το Type όνομα δείχνει τον αριθμό μέσα στην επιλεγμένη κατηγορία.
Tempo	Καθορίζει το Arpeggio Tempo. Όταν το MIDI Sync ([UTILITY]→[F5] MIDI→[SF3] SYNC→MIDI Sync) τεθεί στο “MIDI”, η ένδειξη “MIDI” εμφανίζεται εδώ και δεν μπορεί να ρυθμιστεί. Ρυθμίσεις : 1 – 300
VelLimit (Velocity Limit)	Καθορίζει το χαμηλότερο και υψηλότερο velocity το οποίο μπορεί να ενεργοποιήσει την Arpeggio αναπαραγωγή. Το Arpeggio παίζεται όταν παίζετε νότες στα velocities μέσα σε αυτό το εύρος. Ρυθμίσεις : 1 – 127 <ul style="list-style-type: none"> Τα πλήκτρα που παίζονται έξω από το εύρος που ορίζεται, ακούγονται κανονικά χωρίς κανένα Arpeggio.
Switch	Καθορίζει αν το Arpeggio είναι ενεργό ή όχι. Μπορείτε επίσης να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε το Arpeggio από το εμπρός πλαίσιο με το κουμπί [ARPEGGIO ON/OFF]. Ρυθμίσεις : off, on
Hold	Καθορίζει αν η Arpeggio αναπαραγωγή «κρατιέται» ή όχι. Όταν αυτό τεθεί στο “on”, το Arpeggio ανακυκλώνεται αυτόματα, ακόμη και αν πάρετε τα δάχτυλά σας από τα πλήκτρα, και συνεχίζεται μέχρι να πατηθεί το επόμενο πλήκτρο. Ρυθμίσεις : sync-off, off, on sync-off... Όταν οριστεί στο “sync-off”, η Arpeggio αναπαραγωγή συνεχίζεται χωρίς ήχο, ακόμη και αφήσετε τα πλήκτρα. Πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο ενεργοποιείται πάλι η Arpeggio αναπαραγωγή. Με άλλα λόγια, μπορείτε να χρησιμοποιείτε το πλήκτρο για να κάνετε “un-mute” ή “mute” στην Arpeggio αναπαραγωγή κρατώντας πατημένο ή αφήνοντας αντίστοιχα το πλήκτρο.

Voice Edit τρόπος ([VOICE] → Voice επιλογή → [EDIT])

Υπάρχουν τρία είδη Voices : Normal Voice, Drum Voices και Plug-in Voices (αν έχει εγκατασταθεί μια Plug-in κάρτα). Παρακάτω φαίνεται πώς να διορθώσετε τους διάφορους τρόπους των voices και εξηγούνται οι διάφορες παράμετροι. Σημειώστε ότι οι διαθέσιμες παράμετροι για διόρθωση διαφέρουν σε συνάρτηση με τους Voice τύπους (Normal Voice, Drum Voice, Plug-in Voice).

Normal Voice Edit

Όταν επιλέγεται ένα Normal Voice, οι Voice Edit παράμετροι χωρίζονται σε Common Edit (παράμετροι κοινές και στα τέσσερα Elements) και σε Element Edit (παράμετροι των ανεξάρτητων Elements).

Common Edit	[VOICE]→Normal Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]
--------------------	--

Αυτές οι παράμετροι είναι για γενικές (ή κοινές) διορθώσεις και στα τέσσερα Elements του επιλεγμένου Normal Voice.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να αναθέσετε την κατηγορία (υπο- και κύρια) του επιλεγμένου voice, και να δημιουργήσετε ένα όνομα για το voice. Το voice όνομα μπορεί να έχει μέχρι 10 χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία ενός voice, δείτε την βασική διαδικασία στην σελίδα 52.
-------------------	---

[SF2] PLY MODE (Play mode)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις για την γεννήτρια ήχου αυτού του synthesizer και να αναθέσετε διάφορες Micro Tuning ρυθμίσεις.
Mono/Poly	Καθορίζει αν το Voice παίζεται μονοφωνικά (μονές νότες) ή πολυφωνικά (πολλές νότες ταυτόχρονα). Ρυθμίσεις : mono, poly
KeyAsgnMode (Key Assign Mode)	Όταν αυτό τεθεί στο “single”, εμποδίζεται η διπλή αναπαραγωγή της ίδιας νότας. Αυτό είναι χρήσιμη όταν λαμβάνεται σχεδόν ταυτόχρονα η ίδια νότα δύο ή περισσότερες φορές ή χωρίς το αντίστοιχο note off μήνυμα. Για να επιτραπεί το παίξιμο της ίδιας νότας, βάλτε το στο “multi”. Ρυθμίσεις : single, multi
M.TuningNo. (Micro Tuning Number)	Καθορίζει το σύστημα κουρδίσματος για το κανονικά, θα πρέπει να ρυθμιστεί στο 00 (Equal temperament). Ωστόσο, είναι διαθέσιμα πρόσθετα συστήματα κουρδίσματος για μια ποικιλία εφαρμογών και εφφέ. Ρυθμίσεις : Δείτε την Micro Tuning List στην σελίδα 243.
M.TuningRoot (Micro Tuning Number)	Καθορίζει την τονική του Micro Tuning που ορίζεται παραπάνω. Ρυθμίσεις : C – B
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε τις κύριες (γενικές) EQ ρυθμίσεις για ολόκληρο του Voice. Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ εφαρμόζονται σαν μετατοπίσεις στις EQ ρυθμίσεις (με εξαίρεση το “MID”) από τον Utility τρόπο, με την ακόλουθη διαδικασία : [VOICE]→[UTILITY]→[F3] VOICE→[SF1] MEQ. Μπορείτε να διορθώσετε αυτές τις παραμέτρους χρησιμοποιώντας τα Knobs. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
[SF4] PORTA (Portamento)	Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ορίσετε τις Portamento ρυθμίσεις. Το Portamento χρησιμοποιείται για την δημιουργία ομαλής μεταβολής στον τόνο από την πρώτη νότα που παίζεται στο κλαβιέ στην επόμενη.
Switch	Καθορίζει αν το Portamento εφαρμόζεται στο παίξιμο στο κλαβιέ με την χρήση του τρέχοντος Voice ή όχι. Ρυθμίσεις : off, on
Time	Καθορίζει τον χρόνο μεταβολής του τόνου. Υψηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο χρόνο για την μεταβολή του τόνου, όταν το Time Mode (παρακάτω) έχει τεθεί στο “Time”. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Mode	Καθορίζει το πώς εφαρμόζεται το Portamento στο παίξιμό σας στο κλαβιέ. Ρυθμίσεις : fingered, fulltime fingered...Το Portamento εφαρμόζεται μόνο όταν παίζετε legato (παίζετε την επόμενη νότα πριν αφήσετε την προηγούμενη). fulltime...Το Portamento εφαρμόζεται πάντα.
TimeMode	Αυτό καθορίζει το πώς αλλάζει ο τόνο στον χρόνο. Ρυθμίσεις : rate1, time1, rate2, time2 rate1...Ο τόνος αλλάζει με τον συγκεκριμένο ρυθμό. time1...Ο τόνος αλλάζει στον συγκεκριμένο χρόνο. rate2...Ο τόνος αλλάζει με τον συγκεκριμένο ρυθμό μέσα σε μια οκτάβα. time2...Ο τόνος αλλάζει στον συγκεκριμένο χρόνο μέσα σε μια οκτάβα.
Legato/Slope	Καθορίζει την ταχύτητα του attack των legato νοτών, όταν το Switch (παραπάνω) τίθεται στο on και το Mono/Poly τίθεται στο mono. (Οι legato νότες επικαλύπτουν η μία την άλλη, η επόμενη παίζεται πριν αφηθεί η προηγούμενη). Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο αργός είναι ο attack ρυθμός. Ρυθμίσεις : 0 – 7
[SF5] OTHER	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις λειτουργίες ελέγχου για τα Knobs και να καθορίσετε το επάνω/κάτω εύρος για την Pitch Bend ρόδα.
Knob Assign	Καθορίζει την λειτουργία για τα αναθέσιμα Knobs (1-4). Πατώντας το [KNOB CONTROL FUNCTION] κουμπί στο πλαίσιο, ορίζεται η σειρά της λειτουργίας που θέλετε, η οποία αποθηκεύεται αυτόματα στην μνήμη με το τρέχον επιλεγμένο voice. Ρυθμίσεις : pan, tone, MEQofs, MEF, arpFx

PB Upper (Pitch Bend range Upper), PB Lower (Pitch Bend range Lower)	Αυτές οι δύο παράμετροι καθορίζουν το εύρος της αλλαγής του τόνου της Pitch Bend ρόδας. Ρυθμίσεις : -48 – 24
AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Απλά γυρίστε το κουμπί με την ρύθμιση Knob Assign (παραπάνω) για να το «αναθέσετε» στην τιμή που θέλετε, η οποία αποθηκεύεται αυτόματα στην μνήμη με το τρέχον επιλεγμένο voice.
[F2] OUTPUT	
Volume	Καθορίζει την στάθμη εξόδου του Voice. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Pan	Καθορίζει την stereo pan θέση του Voice. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την παράμετρο χρησιμοποιώντας το κουμπί PAN στο εμπρός πλαίσιο. Ρυθμίσεις : L63 (αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (δεξιά) <ul style="list-style-type: none"> Όταν επιλεγεί ένα stereo Voice, η ρύθμιση αυτής της παραμέτρου μπορεί να μην είναι αποτελεσματική. Voices με Elements που ορίζονται σε αντίθετες Pan ρυθμίσεις (ορίζεται στην [F4] AMP→[SF1] LVL/PAN→Pan) – π.χ. το ένα στο L63 και το άλλο στο R63 – θεωρούνται stereo Voices.
RevSend	Καθορίζει την Send στάθμη του σήματος που στέλνεται από το Insertion Effect A/B (ή το σήμα που παρακάμπτεται) στο Reverb εφέ. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο χρησιμοποιώντας το REVERB κουμπί στο εμπρός πλαίσιο. Ρυθμίσεις : 0 – 127
ChoSend	Καθορίζει την Send στάθμη του σήματος που στέλνεται από το Insertion Effect A/B (ή το σήμα που παρακάμπτεται) στο Chorus εφέ. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο χρησιμοποιώντας το CHORUS κουμπί στο εμπρός πλαίσιο. Ρυθμίσεις : 0 – 127
<ul style="list-style-type: none"> Δείτε στην σελίδα 204-205 για την Effect σύνδεση στον Voice τρόπο. 	
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	
Bank, Ctgr (Category), Type	Αυτές οι Τρεις παράμετροι καθορίζουν τον Arpeggio τύπο. Ο τριψήφιος αριθμός πριν το Type όνομα δείχνει τον αριθμό μέσα στην επιλεγμένη κατηγορία. Όταν εδώ επιλεγεί ένα user arpeggio, μπορείτε να σβήσετε τα επιλεγμένα arpeggio δεδομένα χρησιμοποιώντας το κουμπί [SF5].
Tempo	Καθορίζει το Arpeggio Tempo. Όταν το MIDI Sync ([UTILITY]→[F5] MIDI→[SF3] SYNC→MIDI Sync) τεθεί στο “MIDI”, η ένδειξη “MIDI” εμφανίζεται εδώ και δεν μπορεί να ρυθμιστεί. Ρυθμίσεις : 1 – 300
ChgTiming (Change Timing)	Καθορίζει τον πραγματικό χρονισμό στον οποίο αλλάζει ο Arpeggio τύπος όταν επιλέγετε άλλο τύπο κατά την διάρκεια της Arpeggio αναπαραγωγής. Ρυθμίσεις : realtime, measure realtime...Ο Arpeggio τύπος αλλάζει αμέσως όταν επιλέγετε άλλον τύπο. measure...Ο Arpeggio τύπος αλλάζει στην αρχή του επόμενου μέτρου αφού επιλέξετε άλλον τύπο.
Switch	Καθορίζει αν το Arpeggio είναι ενεργό ή όχι. Μπορείτε επίσης να ενεργοποιείται/απενεργοποιείται το Arpeggio από το εμπρός πλαίσιο με το κουμπί [ARPEGGIO ON/OFF]. Ρυθμίσεις : off, on
Hold	Καθορίζει αν η Arpeggio αναπαραγωγή «κρατιέται» ή όχι. Όταν αυτό τεθεί στο “on”, το Arpeggio ανακυκλώνεται αυτόματα, ακόμη και αν πάρετε τα δάχτυλά σας από τα πλήκτρα, και συνεχίζεται μέχρι να πατηθεί το επόμενο πλήκτρο. Ρυθμίσεις : sync-off, off, on sync-off...Όταν οριστεί στο “sync-off”, η Arpeggio αναπαραγωγή συνεχίζεται χωρίς ήχο, ακόμη και αφήσετε τα πλήκτρα. Πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο ενεργοποιείται πάλι η Arpeggio αναπαραγωγή. Με άλλα λόγια, μπορείτε να χρησιμοποιείτε το πλήκτρο για να κάνετε “un-mute” ή “mute” στην Arpeggio αναπαραγωγή κρατώντας πατημένο ή αφήνοντας αντίστοιχα το πλήκτρο.

KeyMode	<p>Καθορίζει το πώς αναπαράγεται το Arpeggio όταν παίζεται το κλαβιέ.</p> <p>Ρυθμίσεις : sort, thru, direct</p> <p>sort.....Όταν παίζετε συγκεκριμένες νότες (για παράδειγμα, τις νότες μιας συγχορδίας), παίζεται το ίδιο sequence, άσχετα από την σειρά που παίζετε τις νότες.</p> <p>thru.....Όταν παίζετε συγκεκριμένες νότες (για παράδειγμα, τις νότες συγχορδίας), το sequence που προκύπτει διαφέρει σε συνάρτηση με την σειρά των νοτών.</p> <p>direct.....Δεν παίζονται Note γεγονότα του Arpeggio. Ακούγονται μόνο οι νότες που παίζετε στο κλαβιέ. Αυτή η ρύθμιση είναι για χρήση με μη note Arpeggio δεδομένα, όπως Control Change ή Pitch Bend. Όταν παίζεται το Arpeggio, αυτά τα γεγονότα εφαρμόζονται στο ήχο του παιξίματός σας στο κλαβιέ. Χρησιμοποιήστε αυτήν την ρύθμιση όταν οι Arpeggio τύποι περιλαμβάνουν μη note δεδομένα ή όταν επιλεγεί ο Category τύπος "Ctrl".</p> <p>sortdirect...Τόσο το "sort" όσο και το "direct" εφαρμόζονται στο παίξιμό σας στο κλαβιέ.</p> <p>thrudirect...Τόσο το "thru" όσο και το "direct" εφαρμόζονται στο παίξιμό σας στο κλαβιέ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Όταν το Arpeggio Category (παραπάνω) τεθεί στο "Ctrl", το Voice δεν θα ακούγεται εκτός και αν εδώ έχει επιλεγεί το "direct". • Με τις "sort" και "thru" ρυθμίσεις, η σειρά με την οποία παίζονται οι νότες θα εξαρτάται από τα Arpeggio sequence δεδομένα.
VelMode (Velocity Mode)	<p>Αυτό καθορίζει το velocity αναπαραγωγής του Arpeggio ή πως αυτό ανταποκρίνεται στην δύναμη του παιξίματός σας.</p> <p>Ρυθμίσεις : original, thru</p> <p>original...Το Arpeggio παίζεται σε προκαθορισμένα velocities που περιλαμβάνονται στα Arpeggio sequence δεδομένα.</p> <p>thru.....Το Arpeggio παίζεται σε συνάρτηση με το velocity του παιξίματός σας. Για παράδειγμα, αν παίζετε τις νότες δυνατά, αυξάνεται η ένταση αναπαραγωγής του Arpeggio.</p>
[SF2] LIMIT	
NoteLimit	<p>Καθορίζει την χαμηλότερη και υψηλότερη νότα στο Arpeggio εύρος. Οι νότες που παίζονται σε αυτό το εύρος ενεργοποιούν το Arpeggio.</p> <p>Ρυθμίσεις : C-2 – G8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε χαμηλότερο ή υψηλότερο εύρος ενεργοποίησης για το Arpeggio, με «τρύπα» στο εύρος νοτών στην μέση, καθορίζοντας πρώτα την υψηλότερη νότα. Για παράδειγμα, ορίζοντας ένα Note Limit "C5-C4" μπορείτε να ενεργοποιείτε το Arpeggio παίζοντας νότες σε δύο τμήματα C-2...C4 και C5...C8. Οι νότες που παίζονται μεταξύ C4 και C5 δεν έχουν αποτέλεσμα στο Arpeggio. • Μπορείτε επίσης να ορίσετε το εύρος άμεσα από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το χαμηλότερο και υψηλότερο πλήκτρο που θέλετε.
VelocityLimit	<p>Καθορίζει το χαμηλότερο και υψηλότερο velocity στο velocity εύρος του Arpeggio. Αυτό σας επιτρέπει να ελέγχετε το πότε θα ακούγεται το Arpeggio με την δύναμη του παιξίματος σας.</p> <p>Ρυθμίσεις : 1 – 127</p> <ul style="list-style-type: none"> • Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ξεχωριστό χαμηλό και υψηλό εύρος ενεργοποίησης για την Arpeggio αναπαραγωγή, με velocity «τρύπα» στην μέση, καθορίζοντας πρώτα με μέγιστη τιμή. Για παράδειγμα, ορίζοντας ένα Velocity Limit 93-34 μπορείτε να παίζετε το Arpeggio από δύο διαφορετικά velocity τμήματα : soft (1-34) και hard (93-127). Οι νότες που παίζονται στα μεσαία velocities μεταξύ 35 και 92 δεν θα παίζουν το Arpeggio.

[SF3] PLAY FX	Αυτές οι Play Effect παράμετροι σας επιτρέπουν να ελέγχετε την αναπαραγωγή του Arpeggio με χρήσιμους και ενδιαφέροντες τρόπους. Αλλάζοντας τον χρονισμό και το velocity των νοτών, μπορείτε να αλλάξετε το ρυθμικό “feel” του Arpeggio.
UnitMultiply (Unit Multi Play)	Ρυθμίζει τον χρόνο της Arpeggio αναπαραγωγής. Για παράδειγμα, αν ορίσετε μια τιμή του 200%, ο χρόνος αναπαραγωγής θα διπλασιαστεί (το tempo υποδιπλασιάζεται). Από την άλλη μεριά, αν ορίσετε μια τιμή 50%, ο χρόνος αναπαραγωγής θα υποδιπλασιαστεί (το tempo διπλασιάζεται). Ο κανονικός χρόνος αναπαραγωγής είναι 100%. Ρυθμίσεις : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%
Swing	Καθυστερεί νότες στις άρσεις για να παραχθεί swing αίσθηση. Ρυθμίσεις : -120 – +120
QuntValue (Quantize Value)	Καθορίζει σε ποια beats θα ευθυγραμμιστούν τα Arpeggio sequence δεδομένα ή καθορίζει σε ποια beats στα Arpeggio sequence δεδομένα εφαρμόζεται το swing. Ρυθμίσεις : 32 ^a , τρίηχα 16 ^{ov} , 16 ^a , τρίηχα 8 ^{ov} , 8 ^a , τρίηχα 4 ^{ov} , 4 ^a
QuntStrength (Quantize Strength)	Η Strength τιμή ορίζει την «δύναμη» με την οποία τα note δεδομένα σπρώχνονται προς τα πλησιέστερα quantize beats. Μια ρύθμιση 100% θα παράγει τον ακριβή χρονισμό που ορίζεται μέσω της παραπάνω QuntValue παραμέτρου. Μια ρύθμιση του 0% θα έχει σαν αποτέλεσμα να μην εφαρμόζεται quantize. Ρυθμίσεις : 0% – 100%
VelocityRate	Καθορίζει το πόσο μετατοπίζεται από την αρχική τιμή το Velocity της Arpeggio αναπαραγωγής. Για παράδειγμα, μια ρύθμιση του 100% σημαίνει ότι χρησιμοποιούνται οι αρχικές τιμές. Ρυθμίσεις κάτω του 100% θα μειώσουν το velocity των Arpeggio νοτών ενώ ρυθμίσεις επάνω από 100% θα αυξήσουν τα velocities. Ρυθμίσεις : 0% – 200% <ul style="list-style-type: none"> • Το Velocity δεν μπορεί να μειωθεί ή αυξηθεί πέρα από το κανονικό του εύρος 1-127. Οποιοσδήποτε τιμές έξω από αυτό το εύρος θα περιορίζονται αυτόματα στο ελάχιστο ή το μέγιστο.
GateTimeRate	Καθορίζει το πόσο μετατοπίζεται από την αρχική τιμή το Gate Time (μήκος) των Arpeggio νοτών. Μια ρύθμιση 100% σημαίνει ότι χρησιμοποιούνται οι αρχικές τιμές. Ρυθμίσεις κάτω του 100% θα μικρύνουν τους gate χρόνους των Arpeggio νοτών ενώ ρυθμίσεις επάνω από 100% θα τις μεγαλώσουν. Ρυθμίσεις : 0% – 200% <ul style="list-style-type: none"> • Το Gate Time δεν μπορεί να μειωθεί κάτω από το κανονικό του ελάχιστο 1. Οποιοσδήποτε τιμές έξω από αυτό το εύρος θα περιορίζονται αυτόματα στο ελάχιστο.
[F4] CTL SET (Controller Set)	
[SF1] SET1/2-[SF3] SET5/6	Αφού μέχρι έξι Controller Sets μπορούν να ανατεθούν σε κάθε Voice, παρέχονται τρεις σελίδες (Sets 1/2, Sets 3/4, Sets 5/6). Για περισσότερες πληροφορίες στα Controller Sets, δείτε στην σελίδα 180.
ElementSw	Καθορίζει αν ο επιλεγμένος controller επηρεάζει ή όχι κάθε ανεξάρτητο Element. Ρυθμίσεις : Τα Elements (1-4) ενεργά (“1”-“4”) ή ανενεργά (“-”). <ul style="list-style-type: none"> • Αυτή η παράμετρος απενεργοποιείται όταν το Dest (Destination) που περιγράφεται παρακάτω ορίζεται σε μια παράμετρο που δεν είναι σχετικά με τα Voice Elements.
Source	Καθορίζει ποιος controller πλαισίου ανατίθεται και χρησιμοποιείται για το επιλεγμένο Set. Μετά, αυτός ο controller χρησιμοποιείται για τον έλεγχο της παραμέτρου που ορίζεται στο Destination. Ρυθμίσεις : 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 Controller 2) <ul style="list-style-type: none"> • Να θυμάστε ότι αντίθετα με άλλους controllers, τα ASSIGN A και B κουμπιά μπορεί καθένα να ανατεθεί σε κοινή λειτουργία για ολόκληρο του σύστημα του synthesizer και όχι σε διαφορετικές λειτουργίες για κάθε ανεξάρτητο voice. Δείτε επίσης στον Utility τρόπο στην σελίδα 313.

Dest (Destination)	Καθορίζει την παράμετρο που ελέγχεται από τον Source controller (παραπάνω).
Depth	Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο ο Source controller επηρεάζει την Destination παράμετρο. Για αρνητικές τιμές, ο controller λειτουργεί ανάποδα. Μέγιστες controller ρυθμίσεις παράγουν ελάχιστες αλλαγές παραμέτρου. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)	
Από αυτές τις οθόνες, μπορείτε να κάνετε μια ποικιλία ρυθμίσεων σχετικών με το LFO. Όπως προδίδει το όνομά του, το LFO δημιουργεί κυματομορφές χαμηλής συχνότητας. Αυτές οι κυματομορφές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μεταβάλλουν τον τόνο, το φίλτρο ή την ενίσχυση για την δημιουργία εφέ όπως vibrato, wah και tremolo.	
[SF1] WAVE	
Wave	Καθορίζει το LFO Wave. Ρυθμίσεις : tri, tri+, sawup, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, user
Speed	Καθορίζει την ταχύτητα της LFO Wave διαμόρφωσης. υψηλότερες τιμές παράγουν πιο γρήγορες ταχύτητες διαμόρφωσης. Ρυθμίσεις : 0 – 63
TempoSync	Καθορίζει αν το LFO συγχρονίζεται ή όχι στο tempo του Arpeggio ή του sequencer (song ή pattern). Ρυθμίσεις : off (δεν συγχρονίζεται), on (συγχρονίζεται)
TempoSpeed	Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν το παραπάνω TempoSync έχει οριστεί στο “on”. Αυτό σας επιτρέπει να κάνετε λεπτομερείς ρυθμίσεις της note τιμής που καθορίζουν πως το LFO πάλλεται σε συγχρονισμό με το Arpeggio ή το sequencer. Ρυθμίσεις : 16 ^a , τρίηχα 8 ^{ov} , παρεστιγμένα 16 ^a , 8 ^a , τρίηχα 4 ^{ov} , παρεστιγμένα 8 ^a , 4 ^a , τρίηχα μισών, παρεστιγμένα 4 ^a , μισά, τρίηχα ολόκληρων, παρεστιγμένα μισών, τετράηχα τετάρτων (τέσσερις νότες τετάρτων ανά μέρος του μέτρου), πεντάηχα τετάρτων (πέντε νότες τετάρτων ανά μέρος του μέτρου), εξάηχα (έξι νότες τετάρτων ανά μέρος του μέτρου), επτάηχα (επτά νότες τετάρτων ανά μέρος του μέτρου), οκτάηχα (οκτώ νότες τετάρτων ανά μέρος του μέτρου) <ul style="list-style-type: none"> • Το πραγματικό μήκος των νοτών εξαρτάται από την εσωτερική ή εξωτερική MIDI tempo ρύθμιση.
KeyOnReset	Καθορίζει αν το LFO επανέρχεται ή όχι στην αρχική του θέση κάθε φορά που πατιέται μια νότα. Είναι διαθέσιμες οι ακόλουθες τρεις ρυθμίσεις. Ρυθμίσεις : off, each-on, 1 st -on off.....Το LFO εκτελεί περιοδική κίνηση χωρίς συγχρονισμό πλήκτρου. Πατώντας ένα πλήκτρο ξεκινάει η LFO κυματομορφή σε οποιαδήποτε φάση τυχαίνει να βρίσκεται σε εκείνο το σημείο. each-on.....Το LFO επανέρχεται στην αρχική κατάσταση με κάθε νότα που παίζετε και ξεκινάει μια κυματομορφή στην φάση που καθορίζεται από την Phase παράμετρο (παρακάτω). 1 st -on.....Το LFO επανέρχεται στην αρχική κατάσταση με κάθε νότα που παίζετε και ξεκινάει μια κυματομορφή στην φάση που καθορίζεται από την Phase παράμετρο (παρακάτω). Ωστόσο, αν παίζετε μια δεύτερη νότα ενώ κρατιέται η πρώτη, το LFO συνεχίζει την περιοδική του κίνηση στην ίδια φάση όπως ενεργοποιήθηκε από την πρώτη νότα. Με άλλα λόγια, το LFO επανέρχεται στην αρχική του κατάσταση μόνο αν αφήσετε την πρώτη νότα πριν παίζετε την δεύτερη.
RandomSpeed	Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο αλλάζει τυχαία η LFO ταχύτητα. Μια ρύθμιση “0” έχει σαν αποτέλεσμα την αρχική ταχύτητα. Υψηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα την αλλαγή της ταχύτητας σε μεγαλύτερο βαθμό. Ρυθμίσεις : 0 – 127
[SF2] DELAY	
Delay (Delay Time)	Καθορίζει τον delay χρόνο πριν το LFO έχει αποτέλεσμα. Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο delay χρόνο. Ρυθμίσεις : 0 – 127

FadeIn (Fade In Time)	Καθορίζει την ποσότητα του χρόνου για το fade in του LFO εφφέ (αφού περάσει ο Delay χρόνος). Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα πιο αργό fade-in. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Hold (Hold Time)	Καθορίζει την ποσότητα του χρόνου κατά την διάρκεια του οποίου του LFO διατηρείται στην μέγιστη στάθμη του. Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο Hold χρόνο. Ρυθμίσεις : 0 – 127
FadeOutTime	Καθορίζει την ποσότητα του χρόνου για το fade out του LFO εφφέ (αφού περάσει ο Delay χρόνος). Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα πιο αργό fade-out. Ρυθμίσεις : 0 – 127
[SF3] PHASE	
Phase	Καθορίζει το αρχικό σημείο φάσης για το LFO Wave όταν αυτό επανέρχεται στην αρχική κατάσταση. Ρυθμίσεις : 0, 90, 120, 180, 240, 270
Offset EL1-EL4 (Phase Offset Element1-Element4)	Καθορίζει τις τιμές μετατόπισης της Phase παραμέτρου (παραπάνω) για τα αντίστοιχα Elements.
[SF4] BOX1-3	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε την destination παράμετρο για το LFO (που αφορά στον ήχο που ελέγχει το LFO), τα Elements που θα επηρεάζονται από το LFO και το LFO Depth. Αυτές οι σελίδες (πλαίσια) παρέχονται για ρύθμιση του προορισμού επιτρέποντάς σας να αναθέσετε πολλούς προορισμούς.
ElemSw (Element Switch)	Καθορίζει αν κάθε Element επηρεάζεται ή όχι από το LFO. Ο Element αριθμός (1-4) εμφανίζεται όταν το LFO είναι ενεργό. Μια παύλα (-) δείχνει ότι το LFO είναι απενεργοποιημένο για το Element.
Dest (Destination)	Καθορίζει τις παραμέτρους οι οποίες θα ελέγχονται (διαμορφώνονται) από το LFO Wave. Ρυθμίσεις : amp, pmd, reso (Resonance), pan, ELFOSpd (Element LFO Speed)
Depth	Καθορίζει το LFO Wave Depth. Ρυθμίσεις : 0 – 127
DrtRatio EL1-L4 (Depth Offset Element1-Element4)	Καθορίζει τις τιμές μετατόπισης της Depth παραμέτρου (παραπάνω) για τα αντίστοιχα Elements. Ρυθμίσεις : 0 – 127
[SF5] USER	Αυτό το menu είναι διαθέσιμο μόνο όταν επιλεγεί η User LFO κυματομορφή. Μπορείτε να δημιουργήσετε μια προσαρμοσμένη LFO κυματομορφή που να περιέχει μέχρι δεκαέξι βήματα.
Template	Μπορείτε να επιλέξετε μια ήδη προγραμματισμένη φόρμα για την LFO κυματομορφή. Το γράφημα κυματομορφής της επιλεγμένης φόρμας εμφανίζεται στην οθόνη και μπορείτε να δημιουργήσετε την LFO κυματομορφή βλέποντάς την. Κάθε φορά που πατιέται το [SF1] random κουμπί, εμφανίζεται τυχαία στην οθόνη διαφορετική LFO κυματομορφή. Ρυθμίσεις : all0.....Οι τιμές όλων των βημάτων τίθενται στο 0. all64.....Οι τιμές όλων των βημάτων τίθενται στο 64. all127.....Οι τιμές όλων των βημάτων τίθενται στο 127. saw up.....Δημιουργεί πριονωτή προς τα επάνω κυματομορφή. saw down...Δημιουργεί πριονωτή προς τα κάτω κυματομορφή. even step....Οι τιμές όλων των ζυγών βημάτων ορίζονται στο 127 και οι τιμές όλων των μονών βημάτων ορίζονται στο 0. odd step.....Οι τιμές όλων των μονών βημάτων ορίζονται στο 127 και οι τιμές όλων των ζυγών βημάτων ορίζονται στο 0.
Slope	Καθορίζει τα χαρακτηριστικά κλίσης της LFO κυματομορφής. Ρυθμίσεις : OFF (χωρίς κλίση), up, down, up&down
Value	Διορθώνει την τιμή για κάθε βήμα. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Step	Επιλέγει τον αριθμό βήματος της LFO κυματομορφής. Ρυθμίσεις : 1 – 16

[F6] EFFECT	
<ul style="list-style-type: none"> • Για λεπτομέρειες στις Effect συνδέσεις στον Voice τρόπο, δείτε στην σελίδα 204. Για λεπτομέρειες στους Effect τύπους, ανατρέξτε στον Effect κατάλογο. 	
[SF1] CONNECT	Αυτή η οθόνη σας δίνει ευρύτατο έλεγχο στα εφφέ.
EL: OUT 1-4 (Element1-4 Effect Output)	Καθορίζει ποιο Insertion εφφέ (A ή B) χρησιμοποιείται για την επεξεργασία κάθε ανεξάρτητου Element. Η ρύθμιση “thru” σας επιτρέπει να παρακάμψετε τα Insertion εφφέ για το συγκεκριμένο Element. Ρυθμίσεις : insA, insB, thru
InsEF Connect (Insertion Effect Connect)	Καθορίζει την εφφέ δρομολόγηση για τα Insertion εφφέ A και B. Η ρύθμιση που αλλάζει φαίνεται στο διάγραμμα στην οθόνη, δίνοντάς σας μια καθαρή εικόνα του πως δρομολογείται το σήμα. Ρυθμίσεις : Para, InsAtoB, InsBtoA (δείτε στην σελίδα 205).
InsA Ctgr (Insertion A Category), InsA Type (Insertion A Type)	Καθορίζει τον εφφέ τύπο για το Insertion A.
InsB Ctgr (Insertion B Category), InsB Type (Insertion B Type)	Καθορίζει τον εφφέ τύπο για το Insertion B.
Reverb Type	Καθορίζει τον εφφέ τύπο για το Reverb.
Chorus Ctg (Chorus Effect Category) ChoType (Chorus Effect Type)	Καθορίζει τον εφφέ τύπο για το Chorus
Reverb Send	Καθορίζει την στάθμη του ήχου (από το Insertion A ή B ή το σήμα που παρακάμπτεται) που στέλνεται στο Reverb εφφέ. Μια ρύθμιση “0” έχει σαν αποτέλεσμα να μην υπάρχει Reverb επεξεργασία του ήχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Chorus Send	Καθορίζει την στάθμη του ήχου (από το Insertion 1 ή 2 ή το σήμα που παρακάμπτεται) που στέλνεται στο Chorus εφφέ. Μια ρύθμιση “0” έχει σαν αποτέλεσμα να μην υπάρχει Chorus επεξεργασία του ήχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Reverb Return	Καθορίζει την Return στάθμη του Reverb εφφέ. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Chorus Return	Καθορίζει την Return στάθμη του Chorus εφφέ. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Chorus to Reverb	Καθορίζει την Send στάθμη του σήματος που στέλνεται από το Chorus στο Reverb εφφέ. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Reverb Pan	Καθορίζει την ρύθμιση της pan θέσης για το Reverb εφφέ. Ρυθμίσεις : L63 (εντελώς αριστερά) – cnt (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)
Chorus Pan	Καθορίζει την ρύθμιση της pan θέσης για το Chorus εφφέ. Ρυθμίσεις : L63 (εντελώς αριστερά) – cnt (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)
[SF2] INS A (Insertion A)	Αυτά είναι για την ρύθμιση διαφόρων παραμέτρων των εφφέ τμημάτων.
[SF3] INS B (Insertion B)	Ο αριθμός των παραμέτρων και των τιμών που είναι διαθέσιμες εξαρτάται από τον τρέχοντα επιλεγμένο εφφέ τύπο.
[SF4] REVERB	
[SF5] CHORUS	Σημειώστε ότι το menu του αντίστοιχου εφφέ τμήματος εξαφανίζεται όποτε επιλέγεται ο “thru” τύπος.

Element Edit	[VOICE]→Normal Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή
Αυτές οι παράμετροι είναι για διόρθωση των ανεξάρτητων Elements που δημιουργούν ένα Normal Voice.	
[F1] OSC (Oscillator)	
[SF1] WAVE	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε την κυματομορφή ή τον ήχο που θέλετε για το Element.
ElementSw (Element Switch)	Καθορίζει αν το τρέχον επιλεγμένο Element είναι ενεργό ή όχι. Ρυθμίσεις : off (ανενεργό), on (ενεργό)
Bank	Καθορίζει αν χρησιμοποιείτε Preset ή User κυματομορφή. Ρυθμίσεις : preset, usr wav <ul style="list-style-type: none"> • Η User Waveform περιέχει ηχητικά δεδομένα που έχετε δημιουργήσει με την Sampling λειτουργία ή εισάγοντας (WAV ή AIFF αρχεία) από SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.
Wave No. (Waveform Number) WaveCtgr (Waveform Category)	Καθορίζει την κυματομορφή για το επιλεγμένο Element.
[SF2] OUTPUT	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε συγκεκριμένες παραμέτρους εξόδου για το επιλεγμένο Element.
KeyOnDelay	Καθορίζει τον χρόνο (delay) ανάμεσα στην στιγμή που πατάτε μια νότα στο κλαβιέ και στο σημείο στο οποίο παίζεται ο ήχος. Μπορείτε να ορίσετε διαφορετικούς delay χρόνους για κάθε Element. Ρυθμίσεις : 0 – 127
DelayTempoSync	Καθορίζει αν το KeyOnDelay συγχρονίζεται ή όχι με το tempo του Arraggio ή sequencer (song ή pattern). Ρυθμίσεις : off (χωρίς συγχρονισμό), on (με συγχρονισμό)
DelayTempo	Καθορίζει τον χρονισμό του KeyOnDelay όταν το DelayTempoSync έχει τεθεί στο on. Ρυθμίσεις : 16 ^a , τρίηχα 8 ^{ov} , παρεστιγμένα 16 ^a , 8 ^a , τρίηχα 4 ^{ov} , παρεστιγμένα 8 ^a , 4 ^a , τρίηχα μισών, παρεστιγμένα 4 ^a , μισά, τρίηχα ολόκληρων, παρεστιγμένα μισών, τετράηχα τετάρτων (τέσσερις νότες τετάρτων ανά μέρος του μέτρου), πεντάηχα τετάρτων (πέντε νότες τετάρτων ανά μέρος του μέτρου), εξάηχα (έξι νότες τετάρτων ανά μέρος του μέτρου), επτάηχα (επτά νότες τετάρτων ανά μέρος του μέτρου), οκτάηχα (οκτώ νότες τετάρτων ανά μέρος του μέτρου)
InsEffectOut (Insertion Effect Output)	Καθορίζει ποιο Insertion εφέ (1 ή 2) χρησιμοποιείται για την επεξεργασία κάθε ανεξάρτητου Element. Η “thru” ρύθμιση σας επιτρέπει να παρακάμψετε τα Insertion εφέ για το συγκεκριμένο Element. (Αυτή η παράμετρος είναι η ίδια με την “EL: OUT” στην [F6] EFFECT→[SF1] CONNECT οθόνη στον Normal Common Edit. Κάνοντας εδώ μια ρύθμιση, αλλάζει αυτόματα η ρύθμιση και εκείνης της παραμέτρου). Ρυθμίσεις : thru, insA (Insertion Effect A), insB (Insertion Effect B)
[SF3] LIMIT	
NoteLimit	Καθορίζει την χαμηλότερη και υψηλότερη νότα στο κλαβιέ εύρος για κάθε Element. Το επιλεγμένο Element θα ακούγεται μόνο όταν παίζετε νότες μέσα σε αυτό το εύρος. Ρυθμίσεις : C-2 – G8 <ul style="list-style-type: none"> • Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε χαμηλότερο ή υψηλότερο εύρος για το Element, με «τρύπα» στο εύρος νοτών στην μέση, καθορίζοντας πρώτα την υψηλότερη νότα. Για παράδειγμα, ορίζοντας ένα Note Limit “C5-C4” μπορείτε να παίζετε το Element από δύο ξεχωριστά τμήματα : C-2...C4 και C5...C8. Οι νότες που παίζονται μεταξύ C4 και C5 δεν θα παίζουν το επιλεγμένο Element. • Μπορείτε επίσης να ορίσετε το εύρος άμεσα από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το χαμηλότερο και υψηλότερο πλήκτρο που θέλετε.

VelocityLimit	Καθορίζει την ελάχιστη και μέγιστη τιμή του velocity εύρους μέσα στο οποίο θα ανταποκρίνεται κάθε Element. Κάθε Element θα ακούγεται μόνο για νότες που παίζονται μέσα στο καθορισμένο του velocity εύρος. Για παράδειγμα, αυτό σας επιτρέπει να έχετε ένα Element να ακούγεται όταν παίζετε απαλά και να έχετε ένα άλλο να ακούγεται όταν παίζετε δυνατά. Ρυθμίσεις : 1 – 127 <ul style="list-style-type: none"> Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ξεχωριστό χαμηλό και υψηλό εύρος για το Element, με velocity «τρύπα» στην μέση, καθορίζοντας πρώτα με μέγιστη τιμή. Για παράδειγμα, ορίζοντας ένα Velocity Limit 93-34 μπορείτε να παίζετε το Element από δύο διαφορετικά velocity τμήματα : soft (1-34) και hard (93-127). Οι νότες που παίζονται στα μεσαία velocities μεταξύ 35 και 92 δεν θα παίζουν το επιλεγμένο Element.
VelCrossFade (Velocity Cross Fade)	Αυτό καθορίζει πόσο βαθμιαία μειώνεται η ένταση του ήχου ενός Element σε σχέση με την απόσταση των velocity αλλαγών έξω από την Velocity Limit ρύθμιση (παραπάνω). Η πρακτική εφαρμογή αυτής της παραμέτρου είναι στην δημιουργία φυσικών velocity διασταυρώσεων, στις οποίες διαφορετικά Elements αλλάζουν βαθμιαία σε συνάρτηση με το πόσο δυνατά ή απαλά παίζετε. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο βαθμιαία είναι η αλλαγή στάθμης.
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε διάφορες pitch παραμέτρους για το επιλεγμένο Element.
Coarse	Καθορίζει τον τόνο για κάθε Element σε ημιτόνια. Ρυθμίσεις : -48 – 0 – +48
Fine	Καθορίζει το απόλυτο κούρδισμα για τον τόνο κάθε Element. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
FineScaling	Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ιδιαίτερα, η θέση τους ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν τον τόνο στο fine κούρδισμα (παραπάνω) του επιλεγμένου Element, σε σχέση με τον βασικό τόνο C3). Μια θετική ρύθμιση θα κάνει τον τόνο των χαμηλών νοτών να αλλάξει χαμηλότερα και εκείνο των υψηλότερων νοτών να αλλάξει υψηλότερα. Αρνητικές τιμές θα έχουν το αντίστροφο αποτέλεσμα. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
Random	Αυτό σας επιτρέπει να μεταβάλλετε τυχαία τον τόνο του Element για κάθε νότα που παίζετε. Αυτό είναι αποτελεσματικό στην αναπαραγωγή των φυσικών μεταβολών του τόνου στα ακουστικά όργανα. Αυτό είναι επίσης χρήσιμο για την δημιουργία ασυνήθιστων τυχαίων αλλαγών τόνου. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο μεγαλύτερη είναι η τονική παραλλαγή. Μια τιμή “0” δεν παράγει Αλλαγή τόνου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
[SF2] VEL SENS Velocity Sensitivity	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε το πώς το Pitch EG ανταποκρίνεται στο velocity.
EGTime, Segment	Καθορίζει την velocity ευαισθησία των Time παραμέτρων του PEG. Πρώτα επιλέξτε το Segment και μετά ορίστε την Time παράμετρό του. Θετικές Time ρυθμίσεις θα παίζουν πιο γρήγορα το επιλεγμένο Segment σε σχέση με το παίζόμενο velocity και αρνητικές τιμές θα το παίζουν πιο αργά. Ρυθμίσεις : EGTime : -64 – 0 – +63 Ρυθμίσεις : Segment : atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (attack).....Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Attack χρόνο. atk+dcy (attack+decay)...Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Attack/Decay1 χρόνο. dcy (decay).....Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Decay χρόνο. atk+rls (attack+release)...Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Attack/Release χρόνο. all.....Η EG Time τιμή επηρεάζει όλες τις PEG Time παραμέτρους.

EGDepth, Curve	<p>Καθορίζει την velocity ευαισθησία της PEG Level. Θετικές ρυθμίσεις θα προκαλέσουν αυξητική αλλαγή τόνου όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ και αρνητικές τιμές θα προκαλέσουν την πτώση του. Η Curve παράμετρος σας επιτρέπει να επιλέξετε από πέντε διαφορετικές έτοιμες velocity καμπύλες (δείχνονται γραφικά στην οθόνη), που καθορίζουν πως το velocity επηρεάζει το Pitch EG Depth.</p> <p>Ρυθμίσεις : EG Depth : -64 – 0 – +63 Ρυθμίσεις : Curve : 0 – 4</p>																					
Pitch	<p>Καθορίζει την velocity ευαισθησία το Pitch. Ακραίες τιμές παράγουν μεγαλύτερη παραλλαγή στο PEG Depth. Για θετικές τιμές, όσο πιο δυνατά παίζετε στα πλήκτρα τόσο μεγαλύτερη είναι η αλλαγή στο PEG Depth. Για αρνητικές τιμές, όσο πιο απαλά παίζετε στα πλήκτρα τόσο μεγαλύτερη είναι η αλλαγή στο PEG Depth.</p> <p>Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63</p>																					
[SF3] PEG (Pitch Envelope Generator)	<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε όλες τις ρυθμίσεις χρόνου και στάθμης για το Pitch EG, οι οποίες καθορίζουν πως ο τόνος του ήχου αλλάζει στον χρόνο. Αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο της αλλαγής στον τόνο από την στιγμή που πατιέται μια νότα στο κλαβιέ μέχρι την στιγμή που σταματάει ο ήχος.</p> <p>Τα πλήρη ονόματα των διαθέσιμων παραμέτρων δείχνονται στον παρακάτω χάρτη, όπως εμφανίζονται στην οθόνη.</p> <table border="1" data-bbox="499 824 1489 902"> <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>Ρυθμίσεις : TIME : 0 – 127 LEVEL : -128 – 0 – +127 DEPTH : -64 – 0 – +63</p> <ul style="list-style-type: none"> • Για λεπτομέρειες σχετικά με το PEG, δείτε στην σελίδα 185. 		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																
[SF4] KEY FLW (Key Follow)	<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε το Key Follow εφφέ – με άλλα λόγια, πως ο τόνος του Element και το Pitch EG του ανταποκρίνονται στις συγκεκριμένες νότες (ή εύρος οκτάβας) που παίζεται.</p>																					
PitchSens (Pitch Sensitivity)	<p>Καθορίζει την ευαισθησία του Key Follow εφφέ (το τονικό διάστημα γειτονικών νοτών).</p> <p>Στο +100 (η κανονική ρύθμιση), οι γειτονικές νότες είναι ένα ημιτόνιο (100 cents) χωριστά. Στο 0, όλες οι νότες είναι στον ίδιο τόνο. Στο +50, μια οκτάβα επεκτείνεται στις 24 νότες. Για αρνητικές τιμές, οι ρυθμίσεις αντιστρέφονται.</p> <p>Ρυθμίσεις : -200 – 0 – +200</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αυτή η παράμετρος είναι χρήσιμη για την δημιουργία εναλλακτικών κουρδισμάτων ή για χρήση με ήχους που δεν χρειάζεται να χωρίζονται σε ημιτόνια, όπως τονικοί drum ήχοι σε ένα Normal Voice. 																					
F CenterKey	<p>Καθορίζει την κεντρική νότα ή τόνο για το Key Follow εφφέ στον τόνο. Ο αριθμός νότας που ορίζεται εδώ είναι ίδια με τον τόνο όπως είναι κανονικά σε συνάρτηση με την Pitch Sensitivity ρύθμιση. Σε συνάρτηση με την Pitch Sensitivity παράμετρο (παραπάνω), όσο πιο μακριά παίζονται τα πλήκτρα από το Center Key, τόσο μεγαλύτερος είναι ο βαθμός τονικής αλλαγής.</p> <p>Ρυθμίσεις : C-2 – G8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Μπορείτε επίσης να ορίσετε το Center Key άμεσα από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Ανατρέξτε στην βασική λειτουργία, στην σελίδα 51. 																					
EGTimeSens (EG Time Sensitivity)	<p>Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ιδιαίτερα, η θέση ή το εύρος οκτάβας τους) επηρεάζει τους Pitch EG χρόνους του επιλεγμένου Element. Το Center Key (επόμενη παράμετρος) χρησιμοποιείται σαν ο βασικός τόνος για αυτήν την παράμετρο. Μια θετική ρύθμιση θα κάνει τον τόνο των χαμηλότερων νοτών να αλλάξει πιο αργά και εκείνο των υψηλότερων νοτών να αλλάξει γρηγορότερα. Αρνητικές τιμές θα έχουν τα αντίστροφο αποτέλεσμα.</p> <p>Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63</p>																					

F CenterKey	Καθορίζει την κεντρική νότα ή τόνο για το Key Follow εφέ στο Pitch EG. Όταν παίζεται η Center Key νότα, το PEG συμπεριφέρεται σύμφωνα με τις πραγματικές του ρυθμίσεις. Τα χαρακτηριστικά αλλαγής του τόνου για άλλες νότες θα ποικίλλουν σε συνάρτηση με τις EQ Time ρυθμίσεις. Ρυθμίσεις : C-2 – G8 Μπορείτε επίσης να ορίσετε το Center Key άμεσα από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Ανατρέξτε στην βασική λειτουργία, στην σελίδα 51.
[F3] FILTER [SF1] TYPE	
Type	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε ευρύτερες ρυθμίσεις για την Filter μονάδα. Οι διαθέσιμες παράμετροι διαφέρουν σε συνάρτηση με το ποιος Filter τύπος επιλέγεται εδώ. Για περισσότερες πληροφορίες στους Filter τύπους ανατρέξτε στην σελίδα 185.
Gain	Βασικά, υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί Filter τύποι : LPF (Low Pass Filter), HPF (High Pass Filter), BPF (Band Pass Filter) και BEF (Band Elimination Filter). Κάθε τύπος έχει διαφορετική απόκριση συχνότητας και παράγει διαφορετικό εφέ στον ήχο. Αυτό το synthesizer διαθέτει επίσης ειδικούς συνδυασμούς Filter τύπου, για επιπλέον ηχητικό έλεγχο. Ρυθμίσεις : Ανατρέξτε στην σελίδα 244.
Gain	Καθορίζει το Gain (την ποσότητα ενίσχυσης που εφαρμόζεται στο σήμα που στέλνεται στο Filter). Ρυθμίσεις : 0 – 255
Cutoff	Καθορίζει την cutoff συχνότητα για το Filter ή την κεντρική συχνότητα γύρω από την οποία εφαρμόζεται το Filter. Ρυθμίσεις : 0 – 255
Resonance/Width	Η λειτουργία της παραμέτρου ποικίλλει σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο Filter τύπο. Αν το επιλεγμένο φίλτρο είναι ένα LPF, HPF, BPF (με εξαίρεση το BPFw) ή BEF, αυτή η παράμετρος χρησιμοποιείται για να οριστεί το Resonance. Για το BPFw, χρησιμοποιείται για να ρυθμιστεί το Width της περιοχής. Το Resonance χρησιμοποιείται για να οριστεί η ποσότητα του Resonance (αρμονική έμφαση) που εφαρμόζεται στο σήμα της cutoff συχνότητας. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με την παράμετρο της cutoff συχνότητας για να προστεθεί επιπλέον χαρακτήρας στον ήχο. Η Width παράμετρος χρησιμοποιείται για να ρυθμιστεί το εύρος της περιοχής του σήματος συχνοτήτων που περνούν από το φίλτρο με το BPFw. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Distance	Καθορίζει την απόσταση μεταξύ των Cutoff συχνοτήτων, για τους Dual Filter τύπους (οι οποίοι διαθέτουν δύο ίδια φίλτρα που συνδυάζονται παράλληλα, και τον LPF12 + HPF12 τύπο). Ρυθμίσεις : 0 – 255
HFCutoff	Καθορίζει την κεντρική συχνότητα για την Key Follow παράμετρο (παρακάτω) του HPF. Όταν επιλεγεί ένας τύπος φίλτρου “LPF12” ή “LPF6”, αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη. Ρυθμίσεις : 0 – 255
HPFKeyFlw (Key Follow)	Καθορίζει την Key Follow ρύθμιση για την HPF Cutoff συχνότητα. Αυτή η παράμετρος μεταβάλλει την κεντρική συχνότητα σε συνάρτηση με την θέση των νοτών που παίζονται στο κλαβιέ. Μια θετική ρύθμιση θα ανεβάσει την κεντρική συχνότητα για υψηλότερες νότες και θα την χαμηλώσει για χαμηλότερες νότες. Μια αρνητική ρύθμιση θα έχει το αντίστροφο αποτέλεσμα. Όταν επιλεγεί ένας “LPF12” ή “LPF6” τύπος φίλτρου, αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη. Ρυθμίσεις : -200 – 0 – +200

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε πως ανταποκρίνονται στο velocity το Filter και το FEG.																					
EGTime, Segment	<p>Καθορίζει την velocity ευαισθησία των Time παραμέτρων του FEG. Πρώτα επιλέξετε το Segment και μετά ορίστε την Time παράμετρό του. Θετικές Time ρυθμίσεις θα παίξουν πιο γρήγορα το επιλεγμένο Segment σε σχέση με το παίζόμενο velocity και αρνητικές τιμές θα το παίξουν πιο αργά.</p> <p>Ρυθμίσεις : EG Time : -64 – 0 – +63</p> <p>Ρυθμίσεις : Segment : atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all</p> <p>atk (attack).....Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Attack χρόνο.</p> <p>atk+dcy (attack+decay)...Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Attack/Decay1 χρόνο.</p> <p>dcy (decay).....Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Decay χρόνο.</p> <p>atk+rls (attack+release)...Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Attack/Release χρόνο.</p> <p>all.....Η EG Time τιμή επηρεάζει όλες τις PEG Time παραμέτρους.</p>																					
EGDepth, Curve	<p>Καθορίζει την velocity ευαισθησία της FEG Level. Για θετικές ρυθμίσεις, όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ, τόσο περισσότερο το φίλτρο θα αλλάζει τον ήχο. Η Curve παράμετρος σας επιτρέπει να επιλέξετε από πέντε διαφορετικές έτοιμες velocity καμπύλες (δείχνονται γραφικά στην οθόνη), που καθορίζουν πως το velocity επηρεάζει το Filter EG.</p> <p>Ρυθμίσεις : EG Depth : -64 – 0 – +63</p> <p>Ρυθμίσεις : Curve : 0 – 4</p>																					
Cutoff	<p>Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο το velocity επηρεάζει την Cutoff συχνότητα του Filter EQ. Για θετικές τιμές, όσο πιο δυνατά παίζετε στα πλήκτρα τόσο μεγαλύτερη είναι η αλλαγή στην Cutoff συχνότητα. Αρνητικές τιμές κάνουν το αντίστροφο, όσο πιο απαλά παίζετε τόσο μεγαλύτερη είναι η αλλαγή στην συχνότητα.</p> <p>Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63</p>																					
Resonance	<p>Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο το velocity επηρεάζει το Resonance του Filter EQ. Για θετικές τιμές, όσο πιο δυνατά παίζετε στα πλήκτρα τόσο μεγαλύτερη είναι η Resonance αλλαγή. Αρνητικές τιμές κάνουν το αντίστροφο, όσο πιο απαλά παίζετε τόσο μεγαλύτερη είναι η αλλαγή στο Resonance.</p> <p>Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63</p>																					
[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)	<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε όλες τις ρυθμίσεις χρόνου και στάθμης για το Filter EG, οι οποίες καθορίζουν πως αλλάζει στον χρόνο η τονική ποιότητας. Αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο της αλλαγής στην Cutoff συχνότητα από την στιγμή που πατιέται μια νότα στο κλαβιέ μέχρι την στιγμή που σταματάει ο ήχος.</p> <p>Τα πλήρη ονόματα των διαθέσιμων παραμέτρων δείχνονται στον παρακάτω χάρτη, όπως εμφανίζονται στην οθόνη.</p> <table border="1" data-bbox="496 1435 1490 1514"> <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>Ρυθμίσεις : TIME : 0 – 127 LEVEL : -128 – 0 – +127 DEPTH : -64 – 0 – +63</p> <ul style="list-style-type: none"> • Για λεπτομέρειες σχετικά με το FEG, δείτε στην σελίδα 186. 		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																
[SF4] KEY FLW (Key Follow)	<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε το Key Follow εφφέ στο Filter – με άλλα λόγια πως οι τονικές ποιότητες του Element και το Filter EG του ανταποκρίνονται στις συγκεκριμένες νότες (ή το εύρος οκτάβας) που παίζετε.</p>																					
CutoffSens (Cutoff Sensitivity)	<p>Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ιδιαίτερα, η θέση ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν το Filter του επιλεγμένου Element. Μια Center Key ρύθμιση (επόμενη παράμετρος) του C3 χρησιμοποιείται σαν βασική ρύθμιση από την Cutoff παράμετρο. Μια θετική ρύθμιση θα χαμηλώνει την Cutoff συχνότητα για χαμηλότερες νότες και θα την ανεβάζει για υψηλότερες νότες. Μια αρνητική ρύθμιση θα έχει το αντίστροφο αποτέλεσμα.</p> <p>Ρυθμίσεις : -200 – 0 – +200</p>																					

F CenterKey	Αυτό δείχνει ότι η κεντρική νότα για το Cutoff Sensitivity (παραπάνω) είναι C3. Στο C3, ο τόνος παραμένει αμετάβλητος. Για άλλες νότες που παίζονται, η Cutoff Frequency ποικίλει σε συνάρτηση με την συγκεκριμένη νότα και την Cutoff Frequency ρύθμιση. Να θυμάστε αυτό είναι μόνο για να βλέπετε και η τιμή δεν μπορεί να αλλάξει. Ρυθμίσεις : C-2 – G8
EGTimeSens (EG Time Sensitivity)	Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ιδιαίτερα, η θέση ή το εύρος οκτάβας τους) επηρεάζει τους Filter EG χρόνους του επιλεγμένου Element. Η βασική ταχύτητα αλλαγής για το FEG είναι στην νότα που καθορίζεται στο Center Key (επόμενη παράμετρος). Μια θετική ρύθμιση θα πιο αργές αλλαγές για χαμηλότερες νότες και γρηγορότερες αλλαγές για υψηλότερες νότες. Μια αρνητική ρύθμιση θα έχει το αντίστροφο αποτέλεσμα. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
F CenterKey	Καθορίζει την κεντρική νότα ή τόνο για το Key Follow εφέ στο Filter EG. Σε συνάρτηση με την παραπάνω EG Time Sensitivity παράμετρο, όσο πιο μακριά από το Center Key παίζονται οι νότες, τόσο περισσότερο χρόνο αποκλίνει από το κανονικό το Filter EQ. Όταν παίζεται η Center Key νότα, το FEG συμπεριφέρεται σύμφωνα με τις πραγματικές του EG Time ρυθμίσεις. Τα χαρακτηριστικά αλλαγής του Filter για άλλες νότες θα μεταβάλλονται σε συνάρτηση με τις EG Time ρυθμίσεις. Ρυθμίσεις : C-2 – G8 <ul style="list-style-type: none"> Μπορείτε επίσης να ορίσετε το Center Key άμεσα από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Ανατρέξτε στην βασική λειτουργία, στην σελίδα 51.
[SF5] SCALE (Filter Scaling)	Το Filter Scaling ελέγχει την cutoff συχνότητα του φίλτρου σε συνάρτηση με τις θέσεις των νοτών στο κλαβιέ. Μπορείτε να χωρίσετε ολόκληρο το κλαβιέ με τέσσερα break σημεία και να αναθέσετε διαφορετικές τιμές μετατόπισης της Cutoff συχνότητας σε αυτά αντιστοίχως. Ανατρέξτε στο παράδειγμα ρύθμιση στην σελίδα 246. Ρυθμίσεις : BREAK POINT 1-4 : C-2 – G8 OFFSET 1-4 : 128 – 0 – +127 <ul style="list-style-type: none"> Μπορείτε επίσης να ορίσετε το Break Point άμεσα από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Ανατρέξτε στην βασική λειτουργία, στην σελίδα 51.
[F4] AMP (Amplitude)	
[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)	Αυτή η οθόνη όχι μόνο σας επιτρέπει να κάνετε βασικές Level και Pan ρυθμίσεις για κάθε ανεξάρτητο Element αλλά σας δίνει επίσης μερικές λεπτομερείς και ασυνήθιστες παραμέτρους που επηρεάζουν την Pan θέση.
Level	Καθορίζει την στάθμη εξόδου για το επιλεγμένο Element. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Pan	Καθορίζει την stereo Pan θέση για το επιλεγμένο Element. Αυτό θα χρησιμοποιηθεί επίσης σαν η βασική Pan θέση για τις Alternate, Random και Scaling ρυθμίσεις. Ρυθμίσεις : L63 (αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (δεξιά)
AlternatePan	Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ο ήχος του επιλεγμένου Element τοποθετείτε εναλλάξ αριστερά και δεξιά κάθε φορά που πατάτε μια νότα. Η Pan ρύθμιση (παραπάνω) χρησιμοποιείται σαν βασική Pan ρύθμιση. Ρυθμίσεις : L64 – C – R63
RandomPan	Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ο ήχος του επιλεγμένου Element τοποθετείτε τυχαία αριστερά και δεξιά κάθε φορά που πατάτε μια νότα. Η Pan ρύθμιση χρησιμοποιείται σαν η Center Pan θέση. Ρυθμίσεις : 0 – 127
ScalingPan	Καθορίζει τον βαθμό με τον οποίο οι νότες (ιδιαίτερα, η θέση ή η ρύθμιση οκτάβας τους) επηρεάζουν την Pan θέση, αριστερά και δεξιά, του επιλεγμένου Element. Στην νότα C3, η κύρια Pan ρύθμιση (παραπάνω) χρησιμοποιείται για την βασική Pan θέση. Ρύθμιση : -64 – 0 – +63

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε πως το Amplitude (ένταση) EG ανταποκρίνεται στο velocity.																											
EGTime, Segment	<p>Καθορίζει την velocity ευαισθησία των Time παραμέτρων του AEG. Πρώτα επιλέξετε το Segment και μετά ορίστε την Time παράμετρό του. Θετικές Time ρυθμίσεις θα παίζουν πιο γρήγορα το επιλεγμένο Segment σε σχέση με το παίζόμενο velocity και αρνητικές τιμές θα το παίζουν πιο αργά.</p> <p>Ρυθμίσεις : EG Time : -64 – 0 – +63</p> <p>Ρυθμίσεις : Segment : atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all</p> <p>atk (attack).....Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Attack χρόνο.</p> <p>atk+dcy (attack+decay)...Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Attack/Decay1 χρόνο.</p> <p>dcy (decay).....Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Decay χρόνο.</p> <p>atk+rls (attack+release)...Η EG Time τιμή επηρεάζει τον Attack/Release χρόνο.</p> <p>all.....Η EG Time τιμή επηρεάζει όλες τις AEG Time παραμέτρους.</p>																											
Level, Curve	<p>Καθορίζει την velocity ευαισθησία της Amplitude EG Level. Για θετικές ρυθμίσεις, όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ τόσο περισσότερο αλλάζει η ένταση. Αρνητικές τιμές κάνουν το αντίθετο, όσο πιο απαλά παίζετε τόσο περισσότερο αλλάζει η ένταση. Η Curve παράμετρος σας επιτρέπει να επιλέξετε από πέντε διαφορετικές έτοιμες velocity καμπύλες (δείχνονται γραφικά στην οθόνη), που καθορίζουν πως το velocity επηρεάζει το Amplitude EG.</p> <p>Ρυθμίσεις : Level : 64 – 0 – +63</p> <p>Curve : 0 – 4</p>																											
[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)	<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε όλες τις ρυθμίσεις χρόνου και στάθμης για το Amplitude EG, που καθορίζουν πως η ένταση του ήχου αλλάζει στον χρόνο. Αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο της αλλαγής στην ένταση από την στιγμή που πατιέται μια νότα στο κλαβιέ μέχρι την στιγμή που σταματάει ο ήχος.</p> <p>Τα πλήρη ονόματα των διαθέσιμων παραμέτρων φαίνονται στον παρακάτω πίνακα, όπως εμφανίζονται στην οθόνη.</p> <table border="1" data-bbox="496 1093 1490 1173"> <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>								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>Ρυθμίσεις : TIME : 0 – 127</p> <p>LEVEL : 0 – +127</p>																											
	<ul style="list-style-type: none"> • Για λεπτομέρειες σχετικά με το AEG δείτε στην σελίδα 186. 																											
[SF4] KEY FLW (Key Follow)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε το Key Follow εφέ για Amplitude – με άλλα λόγια, πως η ένταση του Element και το Amplitude EG του ανταποκρίνεται στις συγκεκριμένες νότες (ή εύρος οκτάβας) που παίζετε.																											
LevelSens (Level Sensitivity)	<p>Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ιδιαίτερα, η θέση ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν την ένταση του επιλεγμένου Element. Μια Center Key ρύθμιση του C3 χρησιμοποιείται σαν βασική ρύθμιση.</p> <p>Μια θετική ρύθμιση θα χαμηλώσει την στάθμη εξόδου για χαμηλότερες νότες και θα την ανεβάσει για υψηλότερες νότες. Μια αρνητική ρύθμιση θα έχει το αντίθετο αποτέλεσμα.</p> <p>Ρυθμίσεις : -200 – 0 – +200</p>																											
F CenterKey	Αυτό δείχνει ότι η κεντρική νότα για το Level Sensitivity (παραπάνω) είναι C3. Στο C3, η ένταση παραμένει αμετάβλητη. Για άλλες νότες που παίζονται, η ένταση ποικίλει σε συνάρτηση με την συγκεκριμένη νότα και την Level Sensitivity ρύθμιση. Να θυμάστε αυτό είναι μόνο για να βλέπετε και η τιμή δεν μπορεί να αλλάξει.																											
EGTimeSens (EG Time Sensitivity)	<p>Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ιδιαίτερα, η θέση ή το εύρος οκτάβας τους) επηρεάζει τους Amplitude EG χρόνους του επιλεγμένου Element. Το Center Key (επόμενη παράμετρος) χρησιμοποιείται σαν η βασική ένταση για αυτήν την παράμετρο.</p> <p>Μια θετική ρύθμιση θα κάνει την ένταση των χαμηλότερων νοτών να αλλάζει πιο αργά και εκείνη των υψηλότερων νοτών να αλλάζει πιο γρήγορα.</p> <p>Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63</p>																											

F CenterKey	<p>Καθορίζει την κεντρική νότα ή τόνο για το Key Follow εφφέ στο Amplitude EG. Σε συνάρτηση με την παραπάνω EG Time Sensitivity παράμετρο, όσο πιο μακριά από το Center Key παίζονται οι νότες, τόσο περισσότερο χρόνο αποκλίνει από το κανονικό το Amplitude EQ.</p> <p>Όταν παίζεται το Center Key, το AEG συμπεριφέρεται σύμφωνα με τις πραγματικές του ρυθμίσεις. Τα χαρακτηριστικά αλλαγής της έντασης για άλλες νότες θα μεταβάλλονται σε συνάρτηση με τις EG Time ρυθμίσεις.</p> <p>Ρυθμίσεις : C-2 – G8</p> <ul style="list-style-type: none"> Μπορείτε επίσης να ορίσετε το Center Key άμεσα από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Ανατρέξτε στην βασική λειτουργία, στην σελίδα 51.
[SF5] SCALE (Amplitude Scaling)	<p>Το Amplitude Scaling ελέγχει την στάθμη εξόδου (που ορίζεται στην [F4] AMP→[SF1] LVL/PAN οθόνη) σε συνάρτηση με την θέση των νοτών στο κλαβιέ. Μπορείτε να χωρίσετε ολόκληρο το κλαβιέ σε τέσσερα break σημεία και να αναθέσετε διαφορετικές τιμές μετατόπισης του amplitude (ένταση) σε αυτά αντίστοιχα. Ανατρέξτε στο παράδειγμα ρύθμισης στην σελίδα 247.</p> <p>Ρυθμίσεις : BREAK POINT 1-4 : C-2 – G8 OFFSET 1-4 : -128 – 0 – +127</p> <ul style="list-style-type: none"> Μπορείτε επίσης να ορίσετε το Break Point άμεσα από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Ανατρέξτε στην βασική λειτουργία, στην σελίδα 51.
[F5] LFO (Low frequency Oscillator)	
<p>Αυτή η οθόνη σας δίνει ευρύτατο έλεγχο στο LFO για κάθε ανεξάρτητο Element. Το LFO μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την δημιουργία vibrato, wah, tremolo και άλλων ειδικών εφφέ, με την εφαρμογή του στο pitch, το φίλτρο και το amplitude.</p>	
Wave	<p>Καθορίζει την LFO κυματομορφή που χρησιμοποιείται για την μεταβολή του ήχου.</p> <p>Ρυθμίσεις : saw (πριονωτή), tri (τριγωνική), squ (τετραγωνική)</p>
Speed	<p>Καθορίζει την ταχύτητα της LFO κυματομορφής. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο πιο γρήγορη είναι η ταχύτητα.</p> <p>Ρυθμίσεις : 0 – 63</p>
KeyOnReset	<p>Καθορίζει αν το LFO επανέρχεται ή όχι στην αρχική του κατάσταση κάθε φορά που παίζεται μια νότα.</p> <p>Ρυθμίσεις : off, on</p>
KeyOnDelay	<p>Καθορίζει τον delay χρόνο μεταξύ της στιγμής που παίζεται μια νότα στο κλαβιέ και της στιγμής που το LFO έχει αποτέλεσμα. Όσο μεγαλύτερη είναι η τιμή τόσο μεγαλύτερος είναι ο delay χρόνος.</p> <p>Ρυθμίσεις : 0 – 127</p>
PMOD (Pitch Modulation Depth)	<p>Καθορίζει την ποσότητα (βάθος) με την οποία η LFO κυματομορφή μεταβάλλει (διαμορφώνει) τον τόνο του ήχου. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο μεγαλύτερη είναι η ποσότητα διαμόρφωσης του ήχου.</p> <p>Ρυθμίσεις : 0 – 127</p>
FMOD (Filter Modulation Depth)	<p>Καθορίζει την ποσότητα (βάθος) με την οποία η LFO κυματομορφή μεταβάλλει (διαμορφώνει) την Filter Cutoff συχνότητα. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο μεγαλύτερη είναι η ποσότητα διαμόρφωσης του φίλτρου.</p> <p>Ρυθμίσεις : 0 – 127</p>
AMOD (Amplitude Modulation Depth)	<p>Καθορίζει την ποσότητα (βάθος) με την οποία η LFO κυματομορφή μεταβάλλει (διαμορφώνει) την ένταση του ήχου. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο μεγαλύτερη είναι η ποσότητα διαμόρφωσης της έντασης.</p> <p>Ρυθμίσεις : 0 – 127</p>
FadeInTime	<p>Καθορίζει την ποσότητα του χρόνου για fade in του LFO εφφέ (αφού περάσει ο KeyOnDelay χρόνος). Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα πιο αργό fade-in.</p> <p>Ρυθμίσεις : 0 – 127</p>

[F6] EQ (Equalizer)	
Type	<p>Καθορίζει τον Equalizer τύπο. Αυτό το synthesizer διαθέτει μεγάλη συλλογή διαφόρων equalizer τύπων, οι οποίοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν όχι μόνο για τον εμπλουτισμό του αρχικού ήχου αλλά και για την πλήρη αλλαγή του χαρακτήρα του ήχου. Οι παράμετροι και οι ρυθμίσεις που είναι διαθέσιμες εξαρτώνται από τον συγκεκριμένο Equalizer Type που θα επιλεγεί.</p> <p>Ρυθμίσεις : EQ L/H, P.EQ, boost6, boost12, boost18, thru EQ L/H (Low/High)..... Αυτό είναι ένα “shelving” equalizer, που συνδυάζει ξεχωριστές περιοχές υψηλών και χαμηλών συχνοτήτων.</p> <p>P.EQ (Parametric EQ)..... Το παραμετρικό EQ χρησιμοποιείται για την μείωση ή την αύξηση της στάθμης του σήματος (gain) γύρω από την συχνότητα. Αυτός ο τύπος διαθέτει 32 διαφορετικές “Q” ρυθμίσεις, που καθορίζουν το εύρος της περιοχής συχνοτήτων του equalizer.</p> <p>boost6 (αύξηση 6 dB)/boost12 (αύξηση 12 dB)/boost18 (αύξηση 18 dB) Αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αύξηση της στάθμης ολόκληρου του σήματος κατά 6dB, 12dB και 18dB, αντίστοιχα.</p> <p>thru..... Αν επιλέξετε αυτό, τα equalizers παρακάμπτονται και ολόκληρο το σήμα μένει ανεπηρέαστο.</p>

Drum Voice Edit

Όταν επιλεγεί ένα Drum Voice, οι Voice Edit παράμετροι χωρίζονται σε Common Edit (παράμετροι κοινές για όλα τα πλήκτρα, μέχρι το 73) και Key Edit (παράμετροι για ανεξάρτητα πλήκτρα).

Common Edit	[VOICE]→Drum Voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]
--------------------	---

Αυτές οι παράμετροι είναι για γενικές (κοινές) διορθώσεις σε όλα τα πλήκτρα του επιλεγμένου Drum Voice.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	Ίδιες όπως στον Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 220.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	
[SF5] OTHER	

[F2] OUTPUT
Ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 222. Επιπλέον, είναι επίσης διαθέσιμες οι δύο παρακάτω παράμετροι.

InsRevSend (Insertion Reverb Send)	Καθορίζει την Send στάθμη για ολόκληρο το Drum voice (όλα τα πλήκτρα), που στέλνεται από το Insertion Effect A/B στο Reverb ερφέ. Ρυθμίσεις : 0 – 127
InsChoSend (Insertion Chorus Send)	Καθορίζει την Send στάθμη για ολόκληρο το Drum voice (όλα τα πλήκτρα), που στέλνεται από το Insertion Effect A/B στο Chorus ερφέ. Ρυθμίσεις : 0 – 127

- Η Send στάθμη (στο Reverb και Chorus) δεν μπορεί να ρυθμιστεί ανεξάρτητα για κάθε Drum πλήκτρο. η τιμή είναι σταθερή στα 127 (μέγιστο).

[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	Ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 222.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	

[F4] CTL SET (Controller Set)
Ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 224.
Σημειώστε ότι η παράμετρος Element Switch δεν είναι διαθέσιμη στον Drum Voice Common Edit.

[F6] EFFECT

Ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 227.

Η μόνη διαφορά εδώ είναι ότι εμφανίζεται το “KEY: OUT” στην [SF1] CONNECT οθόνη αντί του “EL: OUT” (στο Normal Common Effect).

Key Edit	[VOICE]→Drum Voice επιλογή→[EDIT]→Key επιλογή
-----------------	--

Αυτές οι παράμετροι είναι για την διόρθωση των ανεξάρτητων πλήκτρων που δημιουργούν ένα Drum Voice.

[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε την επιθυμητή κυματομορφή ή Normal voice που χρησιμοποιείται για το ανεξάρτητο Drum πλήκτρο.
Type	Καθορίζει αν ένα Wave ή Normal voice χρησιμοποιείται για το επιλεγμένο πλήκτρο. επίσης, χρησιμοποιήστε τις Bank, Number και Category παραμέτρους για να καθορίσετε το επιθυμητό Wave ή Normal voice. Ρυθμίσεις : pre wav (preset wave), voice, usr wav (user wave) <ul style="list-style-type: none"> Όταν εδώ το Type τεθεί στο “voice”, δεν μπορούν να διορθωθούν μερικές παράμετροι στον Drum Voice Edit τρόπο.
ElementSw (Element Switch)	Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη όταν το Type (παραπάνω) τεθεί στο “pre wav” ή το “usr wav”. Αυτό καθορίζει αν το τρέχον επιλεγμένο πλήκτρο είναι ανοιχτό ή κλειστό, ή με άλλα λόγια, αν το wave για το πλήκτρο είναι ενεργό ή ανενεργό. Ρυθμίσεις : on, off
Bank	Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη όταν το Type (παραπάνω) έχει τεθεί στο “voice”. μπορεί να επιλεγεί οποιαδήποτε από τις Normal voice τράπεζες. <ul style="list-style-type: none"> Τα Plug-in voices δεν μπορούν να επιλεγούν για Drum πλήκτρα.
Number	Καθορίζει τον Wave/Voice αριθμό. Ο αριθμός διαφέρει σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τύπο. Ρυθμίσεις : Όταν το Type τεθεί στο “pre wav” : 001 – 1859 Όταν το Type τεθεί στο “voice” : 001 – 128 Όταν το Type τεθεί στο “usr wav” : 001 – 1024
Category	Καθορίζει την κατηγορία του Wave/Normal Voice. αν αλλάξετε σε άλλη κατηγορία, θα επιλεγεί το πρώτο Wave/Normal Voice σε αυτήν την κατηγορία.
[SF2] OUTPUT	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε συγκεκριμένες παραμέτρους εξόδου για το επιλεγμένο Drum πλήκτρο.
InsEFOut (Insertion Effect Output)	Καθορίζει ποιο Insertion εφέ (Α ή Β) χρησιμοποιείται για την επεξεργασία κάθε ανεξάρτητου Drum πλήκτρου. Η ρύθμιση “thru” σας επιτρέπει να παρακάμψετε τα Insertion εφέ για το συγκεκριμένο πλήκτρο.
RevSend (Reverb send)	Καθορίζει την στάθμη του ήχου του Drum πλήκτρου (του σήματος που παρακάμπτεται) που στέλνεται στο Reverb εφέ. Μια ρύθμιση “0” δεν έχει καμία Reverb επεξεργασία στον ήχο του Drum πλήκτρου. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν το Insertion Effect Output (παραπάνω) έχει τεθεί στο “thru”. Ρυθμίσεις : 0 – 127
ChoSend (Chorus Send)	Καθορίζει την στάθμη του ήχου του Drum πλήκτρου (του σήματος που παρακάμπτεται) που στέλνεται στο Chorus εφέ. Μια ρύθμιση “0” δεν έχει καμία Reverb επεξεργασία στον ήχο του Drum πλήκτρου. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν το Insertion Effect Output (παραπάνω) έχει τεθεί στο “thru”. Ρυθμίσεις : 0 – 127
OutputSel (Output Select)	Καθορίζει τις συγκεκριμένες εξόδους για το σήμα του ανεξάρτητου Drum πλήκτρου. Μπορείτε να αναθέσετε τον ήχο κάθε ανεξάρτητου Drum πλήκτρου να βγαίνει από συγκεκριμένη υποδοχή εξόδου στο πίσω πλαίσιο. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν το Insertion Effect Output (παραπάνω) έχει τεθεί στο “thru”. Ρυθμίσεις : Δείτε στην σελίδα 26.

[SF5] OTHER	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε διάφορες παραμέτρους σχετικές με το πώς οι ανεξάρτητες νότες του Drum voice ανταποκρίνονται στο κλαβιέ και τα MIDI δεδομένα.
AssignMode	Όταν αυτό τεθεί στο “single”, αποφεύγεται η διπλή αναπαραγωγή της ίδιας νότας. Αυτό είναι χρήσιμο όταν παίζεται σχεδόν ταυτόχρονα η ίδια νότα δύο ή περισσότερες φορές ή χωρίς το αντίστοιχο note off μήνυμα. Για να επιτραπεί η αναπαραγωγή της ίδιας νότας, βάλτε το στο “multi”. Ρυθμίσεις : single, multi
RcvNoteOff (Receive Note Off)	Καθορίζει αν το επιλεγμένο Drum πλήκτρο ανταποκρίνεται ή όχι στα MIDI Note Off μηνύματα. Ρυθμίσεις : off, on <ul style="list-style-type: none"> Αυτή η παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη όταν το Type τεθεί στο “pre wav” ή “usr wav” στην [F1] OSC→[SF1] WAVE οθόνη (σελίδα 237).
AlternateGroup	Ορίστε το Alternate Group σε εκείνο που ανατίθεται το πλήκτρο. Σε ένα πραγματικό drum kit, μερικοί drum ήχοι δεν μπορούν να παιχτούν ταυτόχρονα, όπως ανοιχτό και κλειστό hi-hat. Μπορείτε να αποφύγετε το ταυτόχρονο παίξιμο πλήκτρων αναθέτοντάς τα στο ίδιο Alternate Group. Μπορούν να καθοριστούν μέχρι 127 Alternate Groups. Επίσης, μπορείτε εδώ να επιλέξετε “off” αν θέλετε να επιτρέψετε την ταυτόχρονα αναπαραγωγή ήχων. Ρυθμίσεις : off, 1 – 127
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε διάφορες παραμέτρους σχετικές με τον τόνο του επιλεγμένου πλήκτρου.
Coarse	Καθορίζει τον τόνο κάθε Drum Key Wave (ή Normal Voice) σε ημιτόνια. Ρυθμίσεις : -48 – +48 <ul style="list-style-type: none"> Αν στο πλήκτρο έχει ανατεθεί ένα Normal voice, αυτή η παράμετρος ρυθμίζει την θέση της νότας του (όχι του τόνου του) σε σχέση με την C3 νότα.
Fine	Καθορίζει το λεπτομερές κούρδισμα του τόνου κάθε Drum Key Wave (ή Normal Voice). Ρυθμίσεις : -64 – +63
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
Pitch	Καθορίζει πώς ο τόνος του επιλεγμένου Drum πλήκτρου ανταποκρίνεται στο velocity. Για θετικές τιμές, όσο πιο δυνατά παίζετε το πλήκτρο τόσο χαμηλότερος είναι ο τόνος. Ρυθμίσεις : -64 – +63
[F3] FILTER	
[SF1] CUTOFF	Αυτό το synthesizer σας επιτρέπει να εφαρμόσετε ένα low pass φίλτρο για κάθε ανεξάρτητο Drum πλήκτρο – δίνοντάς σας εξαιρετικά λεπτομερή και ευρύ ηχητικό έλεγχο στο Drum voice. Ρυθμίσεις : Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη όταν το Type έχει τεθεί στο “pre wav” ή “usr wav” στην [F1] OSC→[SF1] WAVE οθόνη (σελίδα 237).
LPFCutoff	Καθορίζει την Cutoff συχνότητα του Low Pass φίλτρου. Ρυθμίσεις : 0 – 255
LPFReso	Καθορίζει την ποσότητα του Resonance (αρμονική έμφαση) που εφαρμόζεται στο σήμα στην Cutoff συχνότητα. Ρυθμίσεις : 0 – 127
HPFCutoff	Καθορίζει την Cutoff συχνότητα του High Pass φίλτρου. Ρυθμίσεις : 0 – 255
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
LPFCutoff	Καθορίζει την velocity ευαισθησία της Cutoff συχνότητας του Low Pass φίλτρου. Για θετικές ρυθμίσεις, όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ τόσο υψηλότερη γίνεται η Cutoff συχνότητα. Για αρνητικές τιμές, όσο πιο δυνατά παίζετε τόσο χαμηλότερη γίνεται η Cutoff συχνότητα. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63

[F4] AMP (Amplitude)	
[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)	Αυτή η οθόνη δεν σας επιτρέπει μόνο να κάνετε τις βασικές Level και Pan ρυθμίσεις για τον ήχο κάθε ανεξάρτητου Drum πλήκτρου, αλλά σας δίνει επίσης μερικές λεπτομερείς και ασυνήθιστες παραμέτρους που επηρεάζουν την Pan θέση.
Level	Καθορίζει την έξοδο για το επιλεγμένο Drum πλήκτρο (Wave). Αυτό σας επιτρέπει να κάνετε λεπτομερείς ρυθμίσεις ισορροπίας μεταξύ των διαφόρων ήχων του Drum voice. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Pan	Καθορίζει την stereo Pan θέση του επιλεγμένου
AlternatePan	Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ο ήχος του επιλεγμένου Drum πλήκτρου τοποθετείται εναλλάξ αριστερά και δεξιά για κάθε νότα που παίζετε. Η Pan ρύθμιση (παραπάνω) χρησιμοποιείται σαν η βασική Pan θέση. Ρυθμίσεις : L64 – C – R63 <ul style="list-style-type: none"> Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη όταν το Type έχει τεθεί στο “pre wav” ή “usr wav” στην [F1] OSC→[SF1] WAVE οθόνη (σελίδα 237).
RandomPan	Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ο ήχος του επιλεγμένου Drum πλήκτρου τοποθετείται τυχαία αριστερά και δεξιά για κάθε νότα που παίζετε. Η Pan ρύθμιση (παραπάνω) χρησιμοποιείται σαν η Center Pan ρύθμιση. Ρυθμίσεις : 0 – 127 <ul style="list-style-type: none"> Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη όταν το Type έχει τεθεί στο “pre wav” ή “usr wav” στην [F1] OSC→[SF1] WAVE οθόνη (σελίδα 237).
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
Level	Καθορίζει την στάθμη εξόδου της Amplitude Envelope Generator. Θετικές ρυθμίσεις θα κάνουν την στάθμη εξόδου να αυξάνεται όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ και, αντίστροφα, αρνητικές τιμές θα την κάνουν να πέφτει. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)	
Attack Time	Ρυθμίσεις : 0 – 127
Decay1Time	Ρυθμίσεις : 0 – 127
Decay1Lvl (Level)	Ρυθμίσεις : 0 – 127
Decay2Time	Ρυθμίσεις : 6, hold

[F6] EQ (Equalizer)

Ίδιο όπως στο Normal Voice Element Edit. Δείτε στην σελίδα 236.

Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη όταν το Type έχει τεθεί στο “pre wav” ή “usr wav” στην [F1] OSC→[SF1] WAVE οθόνη (σελίδα 237).

Plug-in Voice Edit

Αυτές οι παράμετροι είναι βασικά ίδιες όπως στο Normal Voice Edit. Αντίθετα από τα Normal voices, τα Plug-in voices έχουν μόνο ένα Element για διόρθωση.

- Σε συνάρτηση με την συγκεκριμένη Plug-in κάρτα που χρησιμοποιείτε, μπορεί να μην είναι διαθέσιμες μερικές από τις παραμέτρους που περιγράφονται εδώ.
- Για λεπτομέρειες σχετικά με τις μέχρι τώρα διαθέσιμες Plug-in κάρτες, δείτε στην σελίδα 76.

Common Edit	[VOICE]→Plug-in voice επιλογή→[EDIT]→[COMMON]
--------------------	--

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 220.
[SF2] PLY MODE (Play mode)	Ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 221. Σημειώστε ότι το Micro Tuning δεν είναι διαθέσιμο στο Plug-in Voice Common Edit.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 221.

[SF4] PORTA (Portamento)	Ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 221. Σημειώστε ότι τα Portamento Mode και Time Mode δεν είναι διαθέσιμα στο Plug-in Voice Common Edit.
[SF5] OTHER	Ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 221. Αντίθετα από το Normal Voice Edit, εδώ δεν μπορεί να οριστεί ανεξάρτητα το Upper και Lower εύρος.
[F2] OUTPUT	
Ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 222.	
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	Ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 222.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	
[F4] CTL SET (Controller Set)	
[SF1] SET1/2	Ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 224. Σημειώστε ότι το Element Switch δεν είναι διαθέσιμο στον Plug-in Voice Common Edit.
[SF2] MW (Modulation Wheel)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε πως το Plug-in voice ανταποκρίνεται στην Modulation ρόδα, αλλάζοντας το βάθος για το φίλτρο, το pitch και την ένταση (amplitude).
Filter	Καθορίζει το βάθος ελέγχου της Modulation ρόδας στην cutoff συχνότητα του φίλτρου. Αρνητικές ρυθμίσεις έχουν σαν αποτέλεσμα την αντιστροφή της λειτουργίας της Modulation ρόδας (δηλ., μετακινώντας την ρόδα προς τα επάνω υπάρχει λιγότερη διαμόρφωση). Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Καθορίζει το βάθος ελέγχου της Modulation ρόδας στην pitch διαμόρφωση. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση, τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος ελέγχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
FMod (Filter Modulation Depth)	Καθορίζει το βάθος ελέγχου της Modulation ρόδας στην διαμόρφωση του cutoff του φίλτρου. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση, τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος ελέγχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
AMod (Amplitude Modulation Depth)	Καθορίζει το βάθος ελέγχου της Modulation ρόδας στην διαμόρφωση της έντασης. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση, τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος ελέγχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
[SF3] AT (After Touch)	Αυτό το synthesizer σας δίνει μια ευρεία ομάδα aftertouch κουμπιών για το Plug-in voice, επιτρέποντάς σας να αλλάξετε τον τόνο και τις ρυθμίσεις φίλτρου, και να παράγετε modulation εφέ (pitch, filter και amplitude) – απλά πατώντας δυνατά τα πλήκτρα.
Pitch	Καθορίζει το βάθος ελέγχου του aftertouch στον τόνο. Μπορείτε να ορίσετε μια τιμή (σε ημιτόνια) μέχρι και δύο οκτάβες. Ρύθμιση : -24 – 0 – +24
Filter	Καθορίζει το βάθος ελέγχου του aftertouch στην cutoff συχνότητα του φίλτρου. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Καθορίζει το βάθος ελέγχου του aftertouch στην διαμόρφωση του τόνου. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος ελέγχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
FMod (Filter Modulation Depth)	Καθορίζει το βάθος ελέγχου του aftertouch στην διαμόρφωση του cutoff του φίλτρου. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος ελέγχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
AMod (Amplitude Modulation Depth)	Καθορίζει το βάθος ελέγχου του aftertouch στην διαμόρφωση της έντασης. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος ελέγχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127

[SF4] AC (Assignable Control)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να αναθέσετε MIDI Control Change αριθμούς (σαν Src) και να καθορίσετε τον βαθμό στον οποίο οι controllers που έχουν ανατεθεί επηρεάζουν το φίλτρο και την διαμόρφωση των εφφέ (pitch, filter και amplitude).
Src (Source)	Καθορίζει τον MIDI Control Change αριθμό που χρησιμοποιείται για τον έλεγχο του φίλτρου, PMod, FMod και AMod. Ρυθμίσεις : 0 – 95
Filter	Καθορίζει το βάθος ελέγχου των Control Change αριθμών (ορίζονται στην παραπάνω Src παράμετρο) στην cutoff συχνότητα του φίλτρου.
PMod (Pitch Modulation Depth)	Καθορίζει το βάθος ελέγχου των Control Change μηνυμάτων (ορίζεται στην παραπάνω Src παράμετρο) στην διαμόρφωση του τόνου. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος ελέγχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
FMod (Filter Modulation Depth)	Καθορίζει το βάθος ελέγχου των Control Change μηνυμάτων (ορίζεται στην παραπάνω Src παράμετρο) στην διαμόρφωση του cutoff του φίλτρου. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος ελέγχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
AMod (Amplitude Modulation Depth)	Καθορίζει το βάθος ελέγχου των Control Change μηνυμάτων (ορίζεται στην παραπάνω Src παράμετρο) στην διαμόρφωση της έντασης. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος ελέγχου. Ρυθμίσεις : 0 – 127

[F6] EFFECT

Ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 227.

Σημειώστε ότι οι EL: OUT ρυθμίσεις δεν είναι διαθέσιμες στην [SF1] CONNECT οθόνη και η παράλληλη ρύθμιση (Insertion Connection) δεν είναι διαθέσιμη στην [SF1] CONNECT οθόνη.

Element Edit	[VOICE]→Plug-in Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή
---------------------	---

[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε το Board Voice που θέλετε να χρησιμοποιήσετε για το Element του Plug-in voice. να θυμάστε ότι ένα Plug-in voice έχει μόνο ένα Element.
Bank	Καθορίζει την Board Voice Bank. Ρυθμίσεις : Αυτές εξαρτώνται από την συγκεκριμένη Plug-in κάρτα. Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στο σχετικό εγχειρίδιο.
Number	Καθορίζει την Board Voice αριθμό. Ρυθμίσεις : Αυτές εξαρτώνται από την συγκεκριμένη Plug-in κάρτα. Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στο σχετικό εγχειρίδιο.
[SF5] OTHER	
VelocityDepth	Καθορίζει την velocity ευαισθησία του Plug-in Voice. για υψηλότερες τιμές, όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ τόσο πιο δυνατός γίνεται ο ήχος. Ρυθμίσεις : 0 – 127
VelocityOffset	Αυτό σας επιτρέπει να καθορίσετε μια τιμή μετατόπισης για το Velocity Depth (παραπάνω). Με άλλα λόγια, μπορείτε να αυξήσετε το σχετικό velocity (ή στάθμη) του voice με μια ορισμένη ποσότητα – έτσι ώστε όλες οι νότες που παίζετε να έχουν πρόσθετο velocity. Ρυθμίσεις : 0 – 127
NoteShift	Καθορίζει την transpose ρύθμιση για το Plug-in voice ή την ποσότητα (σε ημιτόνια) με την οποία ανεβαίνει ή κατεβαίνει ο τόνος. Το εύρος τόνου είναι δύο οκτάβες επάνω ή κάτω. Ρυθμίσεις : -24 – 0 – +24

[F2] PITCH

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε ρυθμίσεις χρόνου και στάθμης για το Pitch EG, το οποίο καθορίζει πως ο τόνος του Plug-in Voice αλλάζει στον χρόνο.

Τα ονόματα των διαθέσιμων παραμέτρων φαίνονται στον παρακάτω πίνακα, όπως εμφανίζονται στην οθόνη.

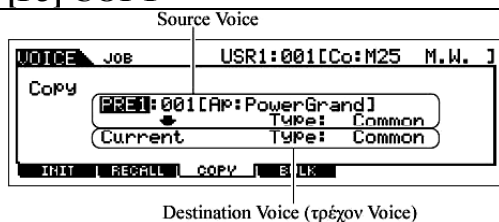
	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	---	---	Release time	
LEVEL	Initial level	---	---	---	Release level	---

[F3] FILTER	
HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff frequency)	Καθορίζει την Cutoff συχνότητα για το High Pass φίλτρο. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
[F4] NATIVE	
Με μια Plug-in κάρτα εγκατεστημένη σε αυτό το synthesizer, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα Plug-in Voice διορθώνοντας τόσο τις αποκλειστικές παραμέτρους της κάρτας όσο και τις παραμέτρους ειδικά για αυτό το synthesizer. Πατήστε το [F4] για πρόσβαση στις αποκλειστικές παραμέτρους της Plug-in κάρτας. Οι παράμετροι θα διαφέρουν σε συνάρτηση με την Plug-in κάρτα. Για λεπτομέρειες σχετικά με την κάθε παράμετρο και τις λειτουργίες της, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της Plug-in κάρτας.	
[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε την βασικές LFO παραμέτρους για την διαμόρφωση του τόνο για την δημιουργία vibrato και άλλων ειδικών εφφέ.	
Speed	Καθορίζει την ταχύτητα της LFO κυματομορφής. Θετικές ρυθμίσεις αυξάνουν την ταχύτητα και αρνητικές ρυθμίσεις την μειώνουν. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
Delay	Καθορίζει τον delay χρόνο μεταξύ της στιγμής που πατάτε μια νότα στο κλαβιέ και της στιγμής που γίνεται αποτελεσματικό το LFO. Θετικές ρυθμίσεις μεγαλώνουν την καθυστέρηση και αρνητικές ρυθμίσεις την μικραίνουν. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Καθορίζει την ποσότητα με την οποία η LFO κυματομορφή ελέγχει τον τόνο. Θετικές ρυθμίσεις αυξάνουν την ποσότητα και αρνητικές ρυθμίσεις την μειώνουν. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
[F6] EQ (Equalizer)	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να εφαρμόσετε equalizer ρυθμίσεις στο Plug-in Voice. Αυτό είναι shelving equalizer με δύο περιοχές, μία για τις υψηλές συχνότητες και μία άλλη για τις χαμηλές συχνότητες.	
<ul style="list-style-type: none"> • Για λεπτομέρειες σχετικά με το EQ, δείτε στην σελίδα 203. 	
LowFreq (Low Frequency)	Καθορίζει το κατηφορικό σημείο για τις χαμηλές συχνότητες. Οι στάθμες των σημάτων κάτω από αυτήν την συχνότητα θα αυξηθούν/μειωθούν με την ποσότητα που ορίζεται στην LowGain παράμετρο. Ρυθμίσεις : 32Hz – 2.0kHz
LowGain (Low Gain)	Καθορίζει την ποσότητα με την οποία θα αυξάνονται/μειώνονται τα σήματα κάτω από την LowFreq συχνότητα. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
HighFreq (High Frequency)	Καθορίζει το κατηφορικό σημείο για τις υψηλές συχνότητες. Οι στάθμες των σημάτων επάνω από αυτήν την συχνότητα θα αυξηθούν/μειωθούν με την ποσότητα που ορίζεται στην HighGain παράμετρο. Ρυθμίσεις : 32Hz – 2.0kHz
HighGain (High Gain)	Καθορίζει την ποσότητα με την οποία θα αυξάνονται/μειώνονται τα σήματα επάνω από την HighFreq συχνότητα. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
Voice Job τρόπος ([VOICE] → Voice επιλογή → [JOB])	
Ο Voice Job τρόπος διαθέτει αρκετές βασικές διαδικασίες, όπως Initialize και Copy. Μετά την ρύθμιση παραμέτρων όπως απαιτείται από την επιλεγμένη οθόνη, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε το Job.	
[F1] INIT (Initialize)	
Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να επαναφέρετε όλες τις Voice παραμέτρους στις προκαθορισμένες τους ρυθμίσεις. Επίσης σας επιτρέπει να επαναφέρετε επιλεκτικά συγκεκριμένες παραμέτρους, όπως Common ρυθμίσεις, ρυθμίσεις για κάθε Element/Drum πλήκτρο, και άλλα – πολύ χρήσιμο όταν δημιουργείτε έναν εντελώς καινούριο voice.	
Τύπος παραμέτρους που θα επανέλθει	Όταν επιλεγεί ένα Normal Voice : ALL, Common, EL1-4, without Wave Όταν επιλεγεί ένα Drum Voice : ALL, Common, EL, without Wave Όταν επιλεγεί ένα Plug-in Voice : ALL, Common, EL, without Wave

[F2] RECALL (Edit Recall)

Αν διορθώνετε ένα Voice και επιλέξετε διαφορετικό Voice χωρίς να αποθηκεύσετε το διορθωμένο, θα σβηστούν όλες οι διορθώσεις που κάνατε. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Edit Recall για να επαναφέρετε το Voice με τις τελευταίες σας διορθώσεις.

[F3] COPY



Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να αντιγράψετε ρυθμίσεις της Common και Element/Drum Key παραμέτρου από οποιοδήποτε Voice στο Voice που διορθώνετε. Αυτό είναι χρήσιμο αν δημιουργείτε ένα Voice και θέλετε να χρησιμοποιήσετε κάποιες ρυθμίσεις παραμέτρου από άλλο Voice.

Source Voice	Καθορίζει το Voice και τον τύπο δεδομένων που θα αντιγραφεί. Τύπος δεδομένων Όταν επιλεγεί ένα Normal voice : Common, Element 1-4 Όταν επιλεγεί ένα Drum voice : Common, Drum key C0-C6 Όταν επιλεγεί ένα Plug-in voice : Common, Element <ul style="list-style-type: none">Αν ο Source Voice τύπος (Normal/Drum/Plug-in) διαφέρει από εκείνο το Voice διορθώσατε τώρα (πηγή), θα μπορείτε να αντιγράψετε μόνο τις Common παραμέτρους.
Τύπος δεδομένων του Destination voice (τρέχον επιλεγμένο voice)	Αν η πηγή είναι ένα Normal ή Drum Voice και ο τύπος δεδομένων έχει ρυθμιστεί στο Element ή Drum Key, μπορείτε να ρυθμίσετε τον τύπο δεδομένων του Voice προορισμού. Τύπος δεδομένων Όταν επιλεγεί ένα Normal voice : Common, Element 1-4 Όταν επιλεγεί ένα Drum voice : Common, Drum key C0-C6 <ul style="list-style-type: none">Αν επιλέξετε να αντιγράψετε Common παραμέτρους από την πηγή, αυτή η οθόνη θα αλλάξει σε "Common".

[F4] BULK (Bulk Dump)

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να στείλετε όλες τις διορθωμένες ρυθμίσεις παραμέτρου για το τρέχον επιλεγμένο Voice σε έναν υπολογιστή ή άλλο MIDI όργανο για την αρχειοθέτηση των δεδομένων.

- Για να εκτελέσετε Bulk Dump, θα χρειαστεί να ορίσετε τον σωστό MIDI Device αριθμό με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF1] CH→DeviceNo.

Voice Store τρόπος ([VOICE] → Voice επιλογή → [STORE])

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε το διορθωμένο σας voice στην User μνήμη (Flash ROM). Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 89.

■ Συμπληρωματικές πληροφορίες

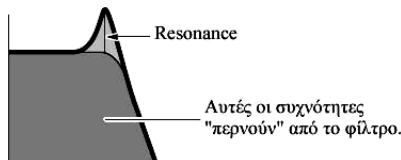
Micro Tuning κατάλογος ([VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF2] PLY MODE→M.TuningNo./ M.TuningRoot (σελίδα 221))

M.TuningNo.	Τύπος	M.TuningRoot	Σχόλια
00	Equal Temp (Equal temperament)	---	Το «συμβιβασμένο» κούρδισμα που χρησιμοποιείται τα τελευταία 200 χρόνια στην δυτική μουσική, και υπάρχει στα περισσότερα ηλεκτρονικά keyboards. Κάθε ημιτόνιο είναι ακριβώς το 1/12 της οκτάβας και η μουσική μπορεί να παιχτεί σε οποιαδήποτε κλίμακα με την ίδια ευκολία. Ωστόσο, κανένα από τα διαστήματα δεν είναι απόλυτο στον τόνο.
01	PureMaj (Pure major)	C – B	Αυτό το κούρδισμα είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε τα περισσότερα από τα διαστήματα (ειδικά της μεγάλης 3 ^{ης} και καθαρής 5 ^{ης} σε ματζόρε κλίμακα είναι ακέραια. Αυτό σημαίνει ότι άλλα διαστήματα θα είναι αντίστοιχα εκτός τόνου. Χρειάζεται να καθορίσετε την κλίμακα (C-B) στην οποία θα παίζετε.

02	PureMin (Pure minor)	C – B	Ίδιο με την Pure Major, αλλά σχεδιασμένο για μινόρε κλίμακες.
03	Werckmeister (Werckmeister)	C – B	Ο Andreas Werckmeister, σύγχρονος του Bach, σχεδίασε αυτό το κούρδισμα έτσι ώστε τα όργανα με κλαβιέ να μπορούν να παίξουν σε οποιαδήποτε κλίμακα. Κάθε κλίμακα έχει μοναδικό χαρακτήρα.
04	Kirnberger	C – B	Ο Johann Philipp Kirnberger, συνθέτης του 18 ^{ου} αιώνα, δημιούργησε αυτήν την δωδεκάτονη κλίμακα για να είναι δυνατό το παίξιμο σε οποιαδήποτε κλίμακα.
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C – B	Ο Francesantonio Vallotti και ο Tomas Young (και οι δύο στα μέσα του 1700) επινόησαν αυτήν την ρύθμιση στο Πυθαγόρειο κούρδισμα, στο οποίο οι πρώτες έξι 5 ^{ες} είναι χαμηλωμένες με την ίδια ποσότητα.
06	1/4 Shift (μετατόπιση 1/4)	---	Αυτό είναι η κανονική equal δωδεκάτονη κλίμακα μετατοπισμένη επάνω κατά 50 cents.
07	1/4 tone	---	Εικοσιτέσσερις νότες σε ίσα διαστήματα ανά οκτάβα. (Παίζονται 24 νότες για μετακίνηση μιας οκτάβας).
08	1/8 tone	---	Σαράντα οκτώ νότες σε ίσα διαστήματα ανά οκτάβα. (Παίζονται 48 νότες για μετακίνηση μιας οκτάβας).
09	Indian	---	Χρησιμοποιείται συνήθως στην Ινδική μουσική (μόνο λευκά πλήκτρα).
10	Arabic 1	C – B	Χρησιμοποιούνται συνήθως στην Αραβική μουσική.
11	Arabic 2		
12	Arabic 3		

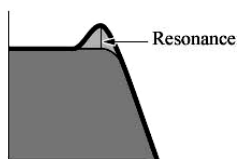
Filter Type κατάλογος ([VOICE]→[EDIT]→Element επιλογή→[F3] FILTER→[SF1] TYPE→Type (σελίδα 231)

LPF24D (24dB/oct Digital Low Pass Filter)



Ένα δυναμικό 24dB/Oct low-pass φίλτρο με χαρακτηριστικό ψηφιακό ήχο. Σε σύγκριση με τον LPF24A τύπο (παρακάτω), αυτό το φίλτρο μπορεί να παράγει ένα πιο αξιοσημείωτο resonance εφέ.

LPF24A (24dB/oct Analog Low Pass Filter)

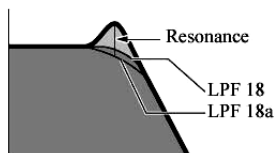


Ένα ψηφιακό δυναμικό low-pass φίλτρο με χαρακτηριστικά παρόμοια με ένα 4-πολικό αναλογικό synth φίλτρο.

LPF18 (18dB/oct Low Pass Filter)

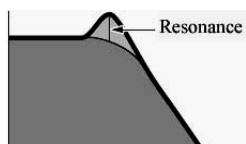
3-πολικό 18dB/oct low-pass φίλτρο.

LPF18s (18dB/oct Staggered Low Pass Filter)



3-πολικό 18dB/oct low-pass φίλτρο. Αυτό το φίλτρο έχει ομαλότερη cutoff κλίση από τον LPF18 τύπο.

LPF12 (12dB/oct Low Pass Filter)



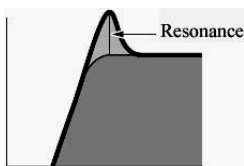
12dB/oct low-pass φίλτρο. Αυτό το φίλτρο είναι σχεδιασμένο για χρήση σε συνδυασμό με ένα high-pass φίλτρο.

LPF6 (6dB/oct low-pass Filter)



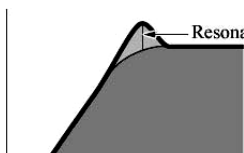
1-πολικό 6dB/oct low-pass φίλτρο. Χωρίς resonance. Αυτό το φίλτρο είναι σχεδιασμένο για χρήση σε συνδυασμό με ένα high-pass φίλτρο.

HPF24D (24dB/oct Digital High Pass Filter)



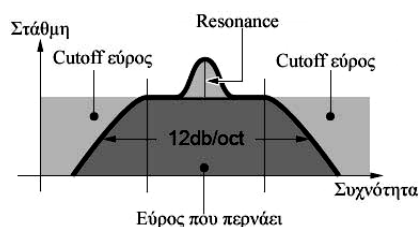
Ένα δυναμικό 24 dB/oct high-pass φίλτρο με χαρακτηριστικό ψηφιακό ήχο. Αυτό το φίλτρο μπορεί να παράγει ένα αξιοσημείωτο resonance εφέ.

HPF12 (12dB/oct High Pass Filter)

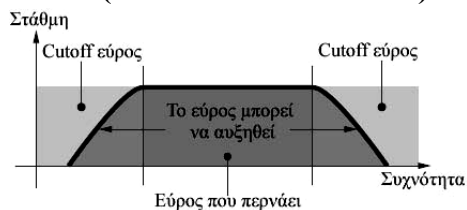


12dB/oct δυναμικό high-pass φίλτρο.

BPF12D (12dB/oct Digital Band Pass Filter)

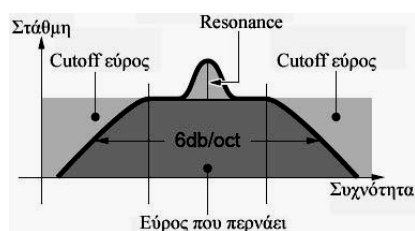


BPFw (Wide Band Pass Filter)



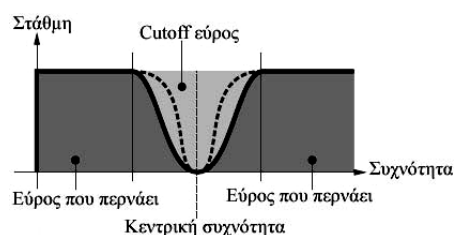
Ένα 12dB/oct BPF που συνδυάζει HPF και LPF φίλτρα για να επιτρέπονται ρυθμίσεις ευρύτερου bandwidth.

BPF6 (6dB/oct Band Pass Filter)

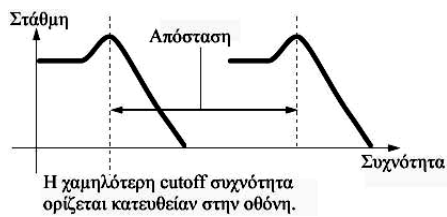


BEF12 (12dB/oct Band Elimination Filter)

BEF6 (6dB/oct Band Elimination Filter)

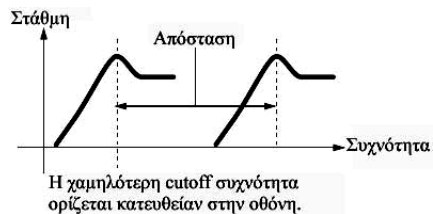


Dual LPF (Dual Low Pass Filter)



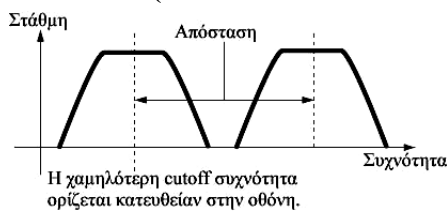
Δύο 12dB/oct low-pass φίλτρα που συνδέονται παράλληλα.

Dual HPF (Dual High Pass Filter)



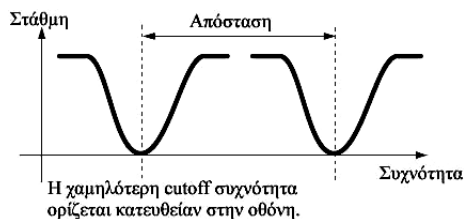
Δύο 12dB/oct high-pass φίλτρα που συνδέονται παράλληλα.

Dual BPF (Dual Band Pass Filter)



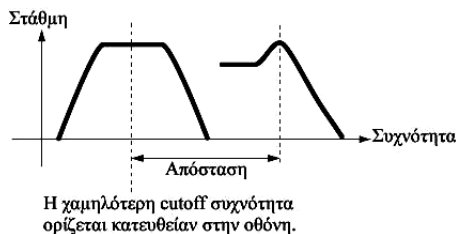
Δύο 6dB/oct band-pass φίλτρα που συνδέονται παράλληλα.

Dual BEF (Dual Band Elimination Filter)



Δύο 6dB/oct band-pass φίλτρα που συνδέονται σε σειρά.

LPF12 + BPF6 (12dB/oct Low Pass Filter + 6dB/oct Band Pass Filter)



Ένας συνδυασμός low-pass και high-pass φίλτρου.

thru

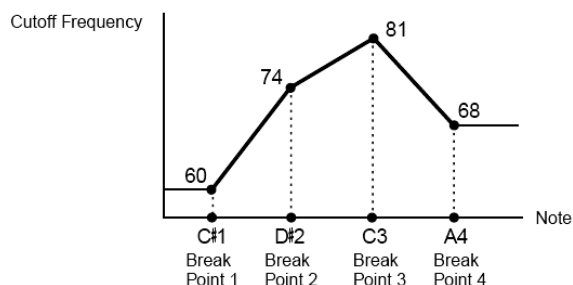
Τα φίλτρα παρακάμπτονται και ολόκληρο το σήμα είναι ανεπηρέαστο.

Παράδειγμα ρύθμισης του Filter Scaling

[VOICE]→[EDIT]→Element επιλογή→[F3] FILTER→[SF5] SCALE (σελίδα 233)

Ο καλύτερος τρόπος για να καταλάβετε το Filter Scaling είναι με ένα παράδειγμα. Για τις ρυθμίσεις που φαίνεται στην παρακάτω οθόνη του παραδείγματος, η τιμή της βασικής Cutoff συχνότητας είναι 64, και οι διάφορες Offset τιμές στα Break points αλλάζουν ανάλογα αυτήν την βασική τιμή. Οι συγκεκριμένες αλλαγές στην Cutoff συχνότητα φαίνονται στο παρακάτω διάγραμμα. Η Cutoff συχνότητα αλλάζει με έναν γραμμικό τρόπο μεταξύ των διαδοχικών Break Points.

VOICE [EL1] USR1:001[Co:M25 M.W.]				
1	2	3	4	
BREAKPOINT	C#1	D#2	C 3	A 4
OFFSET	- 4	+ 10	+ 17	+ 4
TYPE	MEL SENS	REG	KEVFLW	[SCALE] KBD
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO ER

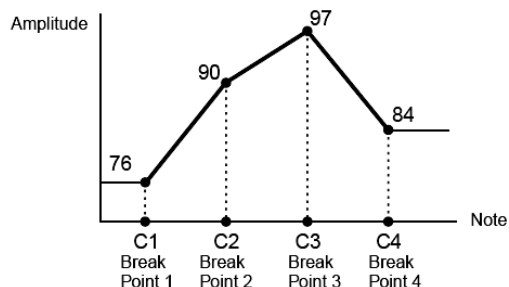


Παράδειγμα ρύθμισης του Amplitude Scaling

[VOICE] → [EDIT] → Element επιλογή → [F4] AMP → [SF5] SCALE (σελίδα 235)

VOICE [EL1] USR1:001[Co:M25 M.W.]				
1	2	3	4	
BREAKPOINT	C 1	C 2	C 3	C 4
OFFSET	- 4	+ 10	+ 17	+ 4
LVL/PRM	MEL SENS	REG	KEVFLW	[SCALE] KBD
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO ER

Ο καλύτερος τρόπος για να καταλάβετε το Amplitude Scaling είναι με ένα παράδειγμα. Για τις ρυθμίσεις που φαίνεται στην παρακάτω οθόνη του παραδείγματος, η τιμή της βασικής Amplitude (ένταση) είναι 64, και οι διάφορες Offset τιμές στα Break points αλλάζουν ανάλογα αυτήν την βασική τιμή. Οι συγκεκριμένες αλλαγές στο Amplitude φαίνονται στο παρακάτω διάγραμμα. Το Amplitude αλλάζει με έναν γραμμικό τρόπο μεταξύ των διαδοχικών Break Points.



Performance τρόπος

■ Δημιουργία Performances – βασική διαδικασία

Μπορείτε να δημιουργήσετε και να διορθώσετε τα αρχικά σας Performance ρυθμίζοντας διάφορες παραμέτρους τόσο στον Performance Play όσο και τον Performance Edit τρόπο, ενώ ο Performance Job τρόπος παρέχει μερικά βασικά εργαλεία παραμέτρων, όπως Initialize και Copy. Αφού διορθώσετε ένα Performance, μπορείτε να το αποθηκεύσετε σε μια User Bank στην εσωτερική μνήμη (Flash ROM) στον Performance Store τρόπο και να σώσετε όλα τα διορθωμένα Performances σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο.

Performance Play τρόπος ([PERFORM] → Performance επιλογή)

Ο Performance Play τρόπος σας επιτρέπει να εκτελέσετε μια ποικιλία γενικών διαδικασιών διόρθωσης στο επιλεγμένο Performance. Για περισσότερο λεπτομερείς και ευρύτερες διαδικασίες διόρθωσης, χρησιμοποιήστε τον Performance Edit τρόπο.

- Οι παράμετροι που έχουν το ίδιο όνομα στον Performance Play και τον Performance Edit τρόπο έχουν την ίδια λειτουργία και τις ίδιες ρυθμίσεις.

[F1] PLAY	
TCH (Transmit Channel)	Ίδιο όπως στον Voice Play τρόπο.
OCT (Octave)	Αυτές οι παράμετροι είναι διαθέσιμες τόσο στον Voice όσο και στον Performance τρόπο ανεξάρτητα από το επιλεγμένο Voice ή Performance.
ASA (ASSIGN A),	
ASB (ASSIGN B)	
<ul style="list-style-type: none"> Οι TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (Assign A) και ASB (Assign B) ρυθμίσεις δεν ανήκουν σε κάθε Performance. Εξαιτίας αυτού, αυτά δεν αποθηκεύονται σαν ένα ανεξάρτητο Performance στον Performance Store τρόπο (σελίδα 257). 	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Δείχνει τις τιμές επιτυγχάνονται με τον έλεγχο των αντίστοιχων Knobs (“ASSIGN 1” και “ASSIGN 2”) όταν είναι αναμμένα τα λαμπάκια των [PAN/SEND] και [TONE] κουμπιών. Οι λειτουργίες που ανατίθενται σε αυτά τα κουμπιά εξαρτώνται από την ρύθμιση του Voice που ανατίθεται σε κάθε Part του Performance.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Μπορείτε να καταχωρήσετε τους Arpeggio τύπους που θέλετε σε αυτά τα κουμπιά και να τους ανακαλείται οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια που παίζετε στο κλαβιέ. Ανατρέξτε στην σελίδα 66.
[F2] VOICE	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε ένα Voice για κάθε Part και να καθορίσετε το εύρος νότας από το οποίο μπορεί να παιχτεί το Voice.	
[SF1] ADD INT (Add Internal Voice)	Πατήστε αυτό το κουμπί για να αναθέσετε ένα εσωτερικό Voice στο επιλεγμένο Part.
[SF2] ADD PLG (Add Plug-in Voice)	Πατήστε αυτό το κουμπί για να αναθέσετε ένα Plug-in Voice στο επιλεγμένο Part.
[SF3] DELETE	Πατώντας αυτό το κουμπί σβήνετε η Voice ανάθεση για το επιλεγμένο Part, αφήνοντας το Part κενό.
[SF4] LIMIT L (Note Limit Low)	Αυτό ορίζει την χαμηλότερη νότα του εύρους στο οποίο ακούγεται το Voice του επιλεγμένου Part. Κρατήστε πατημένο αυτό το κουμπί και ταυτόχρονα πατήστε το πλήκτρο που θέλετε στο κλαβιέ για να ορίσετε την νότα.
[SF5] LIMIT H (Note Limit High)	Αυτό ορίζει την υψηλότερη νότα του εύρους στο οποίο ακούγεται το Voice του επιλεγμένου Part. Κρατήστε πατημένο αυτό το κουμπί και ταυτόχρονα πατήστε το πλήκτρο που θέλετε στο κλαβιέ για να ορίσετε την νότα.
[F3] EFFECT	
Πατώντας το [F3] EFFECT κουμπί στον Performance Play τρόπο καλείται η ίδια EFFECT οθόνη στον Performance Edit τρόπο ([PERFORM]→[EDIT]→[COMMON]→[F6] EFFECT). Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ορίσετε τις εφφέ παραμέτρους για το τρέχον Performance. Δείτε στην σελίδα 252.	
[F4] PORTA (Portamento)	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις Portamento παραμέτρους. Το Portamento χρησιμοποιείται για την δημιουργία ομαλότερης μεταβολής στον τόνο από την πρώτη νότα που παίζεται στο κλαβιέ στην επόμενη.	
PortaSw (Portamento Switch)	Καθορίζει αν το Portamento είναι ενεργό ή όχι για όλα τα Parts. (Αυτός είναι ένας γενικός διακόπτης και αναιρεί τις ανεξάρτητες Part ρυθμίσεις στο Part Switch παρακάτω).
PortaTime (Portamento Time)	Καθορίζει τον χρόνο μεταβολής του τόνου. Αυτή η παράμετρος μετατοπίζει την ίδια παράμετρο στο Part Edit (σελίδα 252). Υψηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερους χρόνους για την μεταβολή. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
PartSwitch	Καθορίζει αν το Portamento είναι ενεργό ή όχι για κάθε ανεξάρτητο Part. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν το PortaSw (παραπάνω) είναι ενεργό.
[F5] EG (Envelope Generator)	
Αυτή η οθόνη περιέχει τις βασικές EG ρυθμίσεις, ένταση και φίλτρο, για το Performance, όπως επίσης και τις ρυθμίσεις της cutoff συχνότητας του φίλτρου και του resonance. Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ εφαρμόζονται σαν μετατοπίσεις στις AEG και FEG ρυθμίσεις στον Performance Edit τρόπο (σελίδα 255). Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στον Voice Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 219.	
[F6] ARP (Arpeggio)	
Αυτή η οθόνη περιέχει τις βασικές ρυθμίσεις της Arpeggio αναπαραγωγής, συμπεριλαμβανομένων των Type και Tempo. Σημειώστε ότι ο Performance τρόπος σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε και να απενεργοποιείτε ανεξάρτητα της Arpeggio αναπαραγωγή για κάθε Part. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στον Voice Play τρόπο (σελίδα 220) με την παρακάτω εξαίρεση.	

PartSw	Καθορίζει αν το Arpeggio για το επιλεγμένο Part είναι ανοιχτό ή όχι. Τα Parts των οποίων είναι επιλεγμένα τα πλαίσια, είναι ενεργά για Arpeggio αναπαραγωγή.
---------------	--

Performance Edit τρόπος ([PERFORM] → Performance επιλογή → [EDIT])

Οι Performance Edit παράμετροι χωρίζονται σε Common Edit (παράμετροι κοινές και στα τέσσερα Parts) και Part Edit (παράμετροι για ανεξάρτητα Parts).

Common Edit	[PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→[COMMON]
--------------------	--

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να αναθέσετε την κατηγορία (υπο και κύρια) του επιλεγμένου Performance και να δημιουργήσετε ένα όνομα για το Performance. Το Performance όνομα μπορεί να περιέχει μέχρι 10 χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την ονομασία ενός Performance, δείτε στην σελίδα 52.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε τις κύριες (γενικές) EQ ρυθμίσεις για όλα τα Parts του επιλεγμένου Performance. Μπορεί να ρυθμιστεί η στάθμη καθεμιάς από τις τέσσερις περιοχές (με εξαίρεση την "MID"). Επιπλέον, μπορείτε να κάνετε αυτές τις ρυθμίσεις κατευθείαν από τα τέσσερα Knobs στο εμπρός πλαίσιο. Οι διορθώσεις με τα Knobs μπορούν να γίνουν στον Performance Play τρόπο. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
[SF4] PORTA (Portamento)	Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ορίσετε τις Portamento παραμέτρους. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στον performance Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 248.
[SF5] OTHER	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε ορίσετε λειτουργίες ελέγχου για τα Knobs και σχετικές παραμέτρους. Με εξαίρεση το Pitch Bend, που δεν μπορεί να ρυθμιστεί εδώ, αυτές οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στον Voice Play τρόπο (σελίδα 221).

[F2] OUT/MEF (Output/Master Effect)

[SF1] OUT (Output)	
Volume	Καθορίζει την στάθμη εξόδου του επιλεγμένου Performance. Μπορείτε να ρυθμίσετε την συνολική ένταση, διατηρώντας την ισορροπία ανάμεσα στα Parts. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Pan	Καθορίζει την stereo pan θέση του επιλεγμένου Performance. Αυτή η παράμετρος μετατοπίζει την ίδια παράμετρο στην Part Edit ρύθμιση. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο χρησιμοποιώντας το κουμπί PAN (ανάβει το [PAN/SEND] λαμπάκι) στο εμπρός πλαίσιο. Η διόρθωση με χρήση των Knobs μπορεί επίσης να γίνει στον Performance Play τρόπο. Ρυθμίσεις : L63 (αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (δεξιά) • Μια ρύθμιση "C" (κέντρο) διατηρεί τις ανεξάρτητες Pan ρυθμίσεις κάθε Part.
RevSend	Καθορίζει την Send στάθμη του σήματος που στέλνεται από το Insertion Effect A/B (ή το σήμα που παρακάμπτεται) στο Reverb εφέ. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο χρησιμοποιώντας το κουμπί REVERB (με αναμμένο το [PAN/SEND] λαμπάκι) στο εμπρός πλαίσιο. Η διόρθωση με χρήση των Knobs μπορεί επίσης να γίνει στον Performance Play τρόπο. Ρυθμίσεις : 0 – 127
ChoSend	Καθορίζει την Send στάθμη του σήματος που στέλνεται από το Insertion Effect A/B (ή το σήμα που παρακάμπτεται) στο Chorus εφέ. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο χρησιμοποιώντας το κουμπί [CHORUS] (με αναμμένο το [PAN/SEND] λαμπάκι) στο εμπρός πλαίσιο. Η διόρθωση με χρήση των Knobs μπορεί επίσης να γίνει στον Performance Play τρόπο. Ρυθμίσεις : 0 – 127 • Για λεπτομέρειες στις Effect συνδέσεις στον Performance τρόπο, δείτε στην σελίδα 205.

[SF2] MEQ (Master EQ)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να εφαρμόσετε ισοστάθμιση πέντε περιοχών σε όλα τα Parts του επιλεγμένου Performance. Μπορείτε να ανεβάσετε ή να χαμηλώσετε την στάθμη του σήματος στο Frequency κάθε περιοχής (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH).
SHAPE	Καθορίζει αν το equalizer τύπος που χρησιμοποιείται είναι Shelving ή Peaking. Ο Peaking τύπος μειώνει/ενισχύει το σήμα στην συγκεκριμένη Frequency ρύθμιση, ενώ ο Shelving τύπος μειώνει/ενισχύει το σήμα στις συχνότητες επάνω ή κάτω από την συγκεκριμένη Frequency ρύθμιση. Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο για τις LOW και HIGH περιοχές συχνότητας. Ρυθμίσεις : shelv (Shelving τύπος), peak (Peaking τύπος)
FREQ (Frequency)	Καθορίζει την κεντρική συχνότητα. Οι συχνότητες γύρω από αυτό το σημείο μειώνονται/ενισχύονται με την Gain ρύθμιση. Ρυθμίσεις : LOW : Shelving 32Hz – 2.0 kHz, Peaking 63Hz – 2.0kHz LOWMID, MID, HIGHMID : 100Hz – 10.0kHz HIGH : 500Hz – 16.0kHz
GAIN	Καθορίζει την gain στάθμη για το Frequency (που ορίζεται παραπάνω) ή την ποσότητα με την οποία μειώνεται ή ενισχύεται η επιλεγμένη περιοχή συχνοτήτων. Ρυθμίσεις : -12dB – 0dB – +12dB
Q (Frequency Characteristic)	Αυτό μεταβάλλει την στάθμη του σήματος στην Frequency ρύθμιση για την δημιουργία διαφόρων χαρακτηριστικών καμπύλης συχνότητας. Ρυθμίσεις : 0.1 – 12.0
<ul style="list-style-type: none"> • Για λεπτομέρειες σχετικά με το EQ, δείτε στην σελίδα 203. 	
[SF3] MEF (Master Effect)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις Master Effect παραμέτρους. Αυτή η οθόνη μπορεί να κληθεί πατώντας και κρατώντας πατημένο το [MASTER EFFECT] κουμπί στο εμπρός πλαίσιο.
Switch	Καθορίζει αν το Master Effect εφαρμόζεται ή όχι στο επιλεγμένο Performance. Μπορείτε να το ενεργοποιήσετε ή να το απενεργοποιήσετε πατώντας το [MASTER EFFECT] κουμπί στο εμπρός πλαίσιο. Ρυθμίσεις : off, on
Type	Καθορίζει τον Master effect τύπο.
<ul style="list-style-type: none"> • Οι διαθέσιμες παράμετροι εκτός από τις δύο παραπάνω διαφέρουν σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο εφφέ τύπο. 	
[F3] ARP (Arpeggio)	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις Arpeggio παραμέτρους.	
[SF1] TYPE	Ίδια όπως στον Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 222.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX (Play Effect)	
[SF4] OUT CH (Output Channel)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε ένα ξεχωριστό MIDI κανάλι εξόδου για τα δεδομένα της Arpeggio αναπαραγωγής, κάτι που σας επιτρέπει να έχετε τον Arpeggio ήχο από μια εξωτερική γεννήτρια ήχου ή synthesizer.
OutputSwitch	Όταν αυτό τεθεί στο on, τα δεδομένα της Arpeggio αναπαραγωγής βγαίνουν μέσω MIDI. Ρυθμίσεις : off, on
TransmitCh	Καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης για τα δεδομένα της Arpeggio αναπαραγωγής. Όταν τεθεί στο “KbdCh”, τα δεδομένα της Arpeggio αναπαραγωγής βγαίνουν μέσω του MIDI Keyboard Transmit Channel ([UTILITY]→[F5] MIDI→KBDTransCh). Ρυθμίσεις : 1-16, KbdCh (Keyboard Channel)
[F4] CTL ASN (Controller Assign)	
Μπορείτε να αναθέσετε Control Change αριθμούς στους παρακάτω controllers, έτσι ώστε να χρησιμοποιήσετε τους controllers στο keyboard για να μεταβάλλετε τον ήχο των εξωτερικών MIDI συσκευών, μέσω των κατάλληλων MIDI μηνυμάτων. Όταν το MOTIF ES λαμβάνει Control Change δεδομένα που αντιστοιχούν στις εδώ ρυθμίσεις, η εσωτερική γεννήτρια ήχου ανταποκρίνεται σαν να χρησιμοποιούνταν οι controllers του οργάνου.	
BC (Breath Controller)	Καθορίζει τον Control Change αριθμό που δημιουργείται όταν εφαρμόζεται breath πίεση στον Breath Controller που συνδέεται στην BREATH υποδοχή.

RB (Ribbon Controller)	Καθορίζει τον Control Change αριθμό που δημιουργείται όταν κινείτε το δάχτυλό σας στην επιφάνεια του Ribbon Controller.
RB Mode (Ribbon Controller Mode)	Καθορίζει αν η Ribbon Controller τιμή επιστρέφει σε μια κεντρική τιμή όταν αφήνετε το δάχτυλό σας από τον Ribbon Controller ή η τιμή παραμένει στο τελευταίο σημείο επαφής.
AS1 (Assign1), AS2 (Assign2)	Καθορίζει τον Control Change αριθμό που δημιουργείται όταν χρησιμοποιείτε το KN3 (Knob3) και KN4 (Knob4) με αναμμένα τα λαμπάκια των [PAN/SEND] και [TONE].
FC1 (Foot Controller 1), FC2 (Foot Controller 2)	Καθορίζει τον Control Change αριθμό που δημιουργείται όταν χρησιμοποιείτε τον Foot Controller που συνδέεται στην FOOT CONTROLLER υποδοχή.
<ul style="list-style-type: none"> • Να θυμάστε ότι οι λειτουργίες αυτών των controllers που ορίζονται εδώ δεν αλλάζουν για την εσωτερική γεννήτρια ήχου. Οι controller αναθέσεις για το MOTIF ES εξαρτώνται από τις ρυθμίσεις των Voices που ανατίθενται σε κάθε Part. 	
[F5] AUDIO IN	
<p>Το ηχητικό σήμα εισόδου από την A/D INPUT υποδοχή, την mLAN υποδοχή (όταν έχει εγκατασταθεί στο synthesizer η προαιρετική mLAN16E), την DIGITAL IN ή την OPTICAL IN υποδοχή (όταν έχει εγκατασταθεί στο synthesizer η προαιρετική AIEB2) μπορεί να διαχειριστεί σαν ένα Audio Input Part. Μπορείτε να εφαρμόσετε διάφορες παραμέτρους όπως Effect ρυθμίσεις σε αυτό το Part, όπως με τα άλλα Parts.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Για λεπτομέρειες σχετικά με τα Audio Input Parts, δείτε στην σελίδα 189. 	
[SF1] OUTPUT	
Volume	Καθορίζει την στάθμη εξόδου του Audio Input Part. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Pan	Καθορίζει την stereo pan θέση του Audio Input Part. Ρυθμίσεις : L63 (αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (δεξιά)
RevSend	Καθορίζει την Send στάθμη του Audio Input Part σήματος που στέλνεται στο Reverb εφέ. Ρυθμίσεις : 0 – 127
ChoSend	Καθορίζει την Send στάθμη του Audio Input Part σήματος που στέλνεται στο Chorus εφέ. Ρυθμίσεις : 0 – 127
DryLevel	Καθορίζει την στάθμη του Audio Input Part η οποία δεν έχει επεξεργαστεί με τα System Effects (Reverb, Chorus). Ρυθμίσεις : 0 – 127
Mono/Stereo	Καθορίζει την διαμόρφωση του σήματος για το Audio Input Part ή πως το σήμα ή τα σήματα δρομολογούνται (stereo ή mono). Ρυθμίσεις : stereo, L mono, R mono, L+R mono stereo.....Χρησιμοποιείται τόσο το αριστερό όσο και το δεξί κανάλι της ηχητικής εισόδου. L mono.....Χρησιμοποιείται μόνο το αριστερό κανάλι της ηχητικής εισόδου. R mono.....χρησιμοποιείται μόνο το δεξί κανάλι της ηχητικής εισόδου. L+R mono...Το αριστερό και δεξί κανάλι της ηχητικής εισόδου μιζάρονται και επεξεργάζονται μονοφωνικά.
OutputSel (Output Select)	Καθορίζει την ανάθεση της υποδοχής εισόδου για το Audio Input Part. Ρυθμίσεις : Δείτε στην σελίδα 26.
[SF2] INS TYPE (Insertion Type)	Αυτή η οθόνη είναι διαθέσιμη μόνο όταν το A/D (A/D Part) έχει τεθεί στο on από την [F6] EFFECT→[SF2] INS SW οθόνη. Ο τύπος και η σύνδεση του Insertion Effect που εφαρμόζεται στο A/D Part μπορεί να οριστεί από αυτήν την οθόνη.
InsEF Connect (Insertion Effect Connection)	Ίδιο όπως στην CONNECT οθόνη στον Voice Edit τρόπο ([VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F6] EFFECT→[SF1] CONNECT). Σημειώστε ότι εδώ το InsEF Connect δεν μπορεί να οριστεί στο “parallel”.
InsA Ctgry (Insertion A Category) InsA Type (Insertion A Type)	
InsB Ctgry (Insertion B Category) InsB Type (Insertion B Type)	

[F6] EFFECT	
Αυτό το menu σας δίνει ευρύ έλεγχο επάνω στα εφφέ. Για λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ συνδέσεις στον Performance τρόπο δείτε στην σελίδα 205.	
[SF1] CONNECT (Connection)	
EF PART → PLG-EF (Plug-in Insertion Effect)	Καθορίζει το Part στο οποίο εφαρμόζεται το Insertion εφφέ. Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν έχει εγκατασταθεί μια ειδική Effect Plug-in κάρτα (PLG100-VH). Ρυθμίσεις : Part 1-4, PartP2-P3, AD, off
Chorus Ctg (Category) Chorus Type	Καθορίζει τον Chorus εφφέ τύπο.
Chorus Return (Level)	Καθορίζει την Return στάθμη του Chorus εφφέ. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Chorus Pan	Καθορίζει την pan θέση του Chorus εφφέ ήχου. Ρυθμίσεις : L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)
Chorus to Reverb	Καθορίζει την Send στάθμη του σήματος που στέλνεται από το Chorus εφφέ στο Reverb εφφέ. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Reverb Type	Καθορίζει τον Reverb εφφέ τύπο.
Reverb Return	Καθορίζει την Return στάθμη του Reverb εφφέ. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Reverb Pan	Καθορίζει την pan θέση του Reverb εφφέ ήχου. Ρυθμίσεις : L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)
[SF2] INS SW (Insertion Switch)	Τα Insertion Effects μπορούν να εφαρμοστούν μέχρι και σε οκτώ Parts. Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ορίσετε σε ποια Parts εφαρμόζονται τα Insertion Effects.
[SF3] PLG-EF (Plug-in Effect)	Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ορίσετε τις Plug-in Insertion Effect παραμέτρους όταν έχει εγκατασταθεί στο synthesizer η Effect Plug-in Board PLG100-VH. Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε παράμετρο, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της PLG100-VH.
[SF4] REVERB	Ο αριθμός των παραμέτρων και τιμών που είναι διαθέσιμες διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρέχοντα επιλεγμένο εφφέ τύπο.
[SF5] CHORUS	

Part Edit	[PERFORM]→Performance επιλογή→[EDIT]→Part επιλογή
------------------	--

Αυτές οι παράμετροι είναι για την διόρθωση των ανεξάρτητων Parts που δημιουργούν ένα Performance.

Για να εναλλάσσετε μεταξύ της οθόνης για τα Parts 1-4 στα οποία έχουν ανατεθεί τα εσωτερικά Voices και της οθόνης για τα Plug-in Parts (PLG1-3) στα οποία έχουν ανατεθεί τα Plug-in Voices, πατήστε το κουμπί [F6].

- Όταν ένα Plug-in Voice έχει ανατεθεί σε ένα Part του επιλεγμένου Performance, μερικές παράμετροι μπορεί να μην είναι διαθέσιμες σε συνάρτηση με την εγκατεστημένη Plug-in κάρτα.

[F1] VOICE	
[SF1] VOICE	
PartSw (Part Switch)	Καθορίζει αν κάθε Part είναι ενεργό ή όχι. Αφού ένα Performance μπορεί να περιέχει μέχρι τέσσερα Parts, μπορείτε να επιλέξετε τέσσερα Parts από τα Parts 1-4 και τα Plug-in Parts 1-3. Ρυθμίσεις : on, off
Bank	Καθορίζει το Voice Bank (σελίδα 59) για κάθε Part. Για λεπτομέρειες σχετικά με την Plug-in Voice Bank, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της Plug-in κάρτας. <ul style="list-style-type: none"> • Όταν ο κέρσορας είναι στο Bank, μπορείτε να επιλέξετε ένα Voice με τον τρόπο που εξηγείται στην σελίδα 59-60.
Number	Καθορίζει τον Voice Program αριθμό για κάθε Part. Για πληροφορίες σχετικά με τον Plug-in Voice Program αριθμό, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της Plug-in κάρτας.

[SF2] MODE	
Mono/Poly	Καθορίζει την μέθοδο αναπαραγωγής του Voice για κάθε Part – μονοφωνική (παίζονται μόνο απλές νότες) ή πολυφωνική (πολλές νότες μαζί). Ρυθμίσεις : mono, poly <ul style="list-style-type: none"> Αυτή η παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη για το Part στο οποίο ανατίθεται ένα Drum Voice.
ArpSwitch (Arpeggio Switch)	Καθορίζει αν το Arpeggio είναι ανοιχτό ή κλειστό για το τρέχον επιλεγμένο Part. Ρυθμίσεις : on, off
[SF3] LIMIT	
Note LimitH (Note Limit High)	Καθορίζει την χαμηλότερη και υψηλότερη νότα του εύρους στο κλαβιέ για κάθε Part. Κάθε Part θα ακούγεται μόνο για νότες που παίζονται μέσα στο καθορισμένο του εύρος. Ρυθμίσεις : C-2 – G8 <ul style="list-style-type: none"> Αν καθορίσετε πρώτα την υψηλότερη νότα και μετά την χαμηλότερη νότα, για παράδειγμα C5 και C4, το εύρος νότας που καλύπτεται θα είναι “C-2 – C4” και “C5 – C8”. Μπορείτε να ορίσετε την νότα πατώντας στο κλαβιέ ενώ έχετε πατημένο το κουμπί [INFORMATION].
NoteLimitL (Note Limit Low)	
VelLimitH (Velocity Limit High)	Καθορίζει την ελάχιστη και μέγιστη τιμή του velocity εύρους μέσα στο οποίο θα ανταποκρίνεται κάθε Part. Κάθε Part θα παίζεται μέσα στο καθορισμένο του velocity εύρος. Ρυθμίσεις : 1 – 127 <ul style="list-style-type: none"> Αν καθορίσετε πρώτα την μέγιστη τιμή και μετά την ελάχιστη, για παράδειγμα 93 και 34, το velocity εύρος που καλύπτεται θα είναι “1 – 34” και “93 – 127”.
VelLimitLow (Velocity Limit Low)	
[SF4] PORTA (Portamento)	Καθορίζει τις Portamento παραμέτρους για κάθε Part. Το Portamento χρησιμοποιείται για την δημιουργία ομαλότερης μετάβασης στον τόνο από την πρώτη νότα που παίζεται στο κλαβιέ στην επόμενη.
Switch	Καθορίζει αν το Portamento είναι ενεργό ή όχι. Ρυθμίσεις : off, on
Time	Καθορίζει τον χρόνο μετατόπισης του τόνου. Υψηλότερες τιμές σημαίνουν μεγαλύτεροι χρόνοι μετατόπισης. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Mode	Καθορίζει τον Portamento τρόπο. Ρυθμίσεις : fingr (fingered), full (fulltime) fingr (fingered)...Το Portamento εφαρμόζεται μόνο όταν παίζετε legato παίζετε την επόμενη νότα πριν αφήσετε την προηγούμενη). full (fulltime).....Το Portamento εφαρμόζεται πάντα. <ul style="list-style-type: none"> Η Mode ρύθμιση δεν είναι διαθέσιμη για Plug-in Part. Αυτές οι Portamento παράμετροι δεν είναι διαθέσιμες για το Part στο οποίο έχει ανατεθεί το Drum Voice.
[SF5] OTHER	
PB (Pitch Bend) Upper, PB (Pitch Bend) Lower	Υπάρχουν δύο παράμετροι διαθέσιμες για τα Parts 1-4 στα οποία μπορεί να ανατεθούν εσωτερικά Normal Voices. Αυτές καθορίζουν το εύρος της αλλαγής τόνου (σε ημιτόνια) της Pitch Bend ρόδας για το Part Voice. για παράδειγμα, μια Lower ρύθμιση -12 θα έχει σαν αποτέλεσμα το κατέβασμα του τόνου μέχρι ένα μέγιστο μιας οκτάβας (12 ημιτόνια) όταν η Pitch Bend ρόδα μετακινείται προς τα κάτω. Όμοια, ρυθμίζοντας την Upper παράμετρο στο +12, το αποτέλεσμα θα είναι μια μέγιστη αύξηση του τόσο κατά μία οκτάβα όταν η ρόδα μετακινηθεί προς τα επάνω. Ρυθμίσεις : -48 – 0 – +24

PB (Pitch Bend) Range	Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη για τα Parts 1-4 στα οποία ανατίθενται τα εσωτερικά Drum Voices και τα Plug-in Parts 1-3. Αυτή καθορίζει το εύρος αλλαγής τόνου (σε ημιτόνια) της Pitch Bend ρόδας. Αντίθετα από την Pitch Bend ρύθμιση για τα Parts 1-4 στα οποία ανατίθενται τα εσωτερικά Normal Voices (παραπάνω), το Upper και Lower εύρος των Drum Voice Parts και Plug-in Parts δεν μπορεί να ρυθμιστεί ανεξάρτητα. Ρυθμίσεις : -24 – 0 – +24
VelSensDpt (Velocity Sensitivity Offset)	Καθορίζει τον βαθμό με τον οποίο η απορρέουσα ένταση της γεννήτριας ήχου ανταποκρίνεται στην δύναμη του παιξίματός σας. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο περισσότερο αλλάζει η ένταση αποκρινόμενη στην δύναμη του παιξίματός σας. Ρυθμίσεις : 0 – 127
VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset)	Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ρυθμίζονται τα παιζόμενα για το πραγματικό velocity εφφέ. Αυτό σας επιτρέπει να αυξήσετε ή μειώσετε όλα τα velocities με την ίδια ποσότητα – κάτι που σας δίνει την δυνατότητα να αντισταθμίσετε το πολύ δυνατό ή απαλό παίξιμο. Ρυθμίσεις : 0 – 127
[F2] OUTPUT	
[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)	
Volume	Καθορίζει την ένταση για κάθε Part, δίνοντάς σας λεπτομερή έλεγχο στην ισορροπία στάθμης μεταξύ των Parts. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Pan	Καθορίζει την stereo pan θέση για κάθε Part. Ρυθμίσεις : L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)
VoiceElPan (Voice Element Pan)	Καθορίζει αν εφαρμόζονται ή όχι οι ανεξάρτητες pan ρυθμίσεις για κάθε Voice (γίνονται μέσω του [VOICE]→[EDIT]→Element επιλογή→[F4] AMP→[SF1] LVL/PAN→Pan). Όταν αυτό τεθεί στο “off”, η βασική pan θέση για το επιλεγμένο Part τίθεται στο κέντρο. Ρυθμίσεις : on, off • Αυτή η παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη για τα Plug-in Parts.
[SF2] EF SEND (Effect Send)	
RevSend (Reverb Send)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε την Send Level και Dry Level που στέλνονται στα System Effects για κάθε Part. Για λεπτομέρειες σχετικά με την Effect σύνδεση στον Performance τρόπο, δείτε στην σελίδα 205.
ChoSend (Chorus Send)	Καθορίζει την στάθμη αποστολής για το Chorus εφφέ του επιλεγμένου Part, δίνοντάς σας λεπτομερή έλεγχο στην Reverb ισορροπία μεταξύ των Parts. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Dry Level	Καθορίζει την στάθμη του μη επεξεργασμένου ήχου του επιλεγμένου Part, δίνοντάς σας έλεγχο στην συνολική εφφέ ισορροπία μεταξύ των Parts. Ρυθμίσεις : 0 – 127
[SF3] SELECT (Output Select)	
OutputSel (Output Select)	Καθορίζει συγκεκριμένη έξοδο για το ανεξάρτητο Part. Μπορείτε να αναθέσετε το Voice κάθε ανεξάρτητου Part να βγαίνει από συγκεκριμένη υποδοχή εξόδου στο πίσω πλαίσιο. Ρυθμίσεις : Δείτε στην σελίδα 26.
InsEF (Insertion Effect)	Καθορίζει αν τα Insertion εφφέ εφαρμόζονται στα ανεξάρτητα Parts ή όχι. Ρυθμίσεις : on, off

[F3] EQ (Equalizer)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε τις EQ ρυθμίσεις για κάθε Part. Σημειώστε ότι παρέχονται δύο διαφορετικοί τύποι οθόνης και μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ τους πατώντας το κουμπί [SF5]. Κάθε τύπος οθόνης διαθέτει τις ίδιες ρυθμίσεις σε διαφορετικό φoρμάτ. Χρησιμοποιήστε τον τύπο με τον οποίο αισθάνεστε πιο άνετα.

- Οθόνη που δείχνει τέσσερα Parts
- Οθόνη που δείχνει όλες τις παραμέτρους για ένα Part

Να θυμάστε ότι αφού δεν μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα όλες οι διαθέσιμες παράμετροι στην οθόνη τεσσάρων Parts, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε τον κέρσορα για να κυλήσετε την οθόνη ώστε να δείτε και να ρυθμίσετε και τις άλλες παραμέτρους.

Για λεπτομέρειες σχετικά με την Effect σύνδεση συμπεριλαμβανομένου του EQ στον Performance τρόπο, δείτε στην σελίδα 205.

- Αυτή η οθόνη δεν είναι διαθέσιμη για το Plug-in Part.

LowFreq (Low Frequency)	Καθορίζει την κεντρική συχνότητα της χαμηλής EQ περιοχής που μειώνεται/αυξάνεται. Ρυθμίσεις : 50.1 – 2.00K
LowGain (Low gain)	Καθορίζει την ποσότητα της αύξησης ή μείωσης που εφαρμόζεται στην χαμηλή EQ περιοχή. Ρυθμίσεις : -32 – +32
MidFreq (Middle Frequency)	Καθορίζει την κεντρική συχνότητα της μεσαίας EQ περιοχής που μειώνεται/αυξάνεται. Ρυθμίσεις : 139.7 – 10.1K
MidGain (Middle Gain)	Καθορίζει την ποσότητα της αύξησης ή μείωσης που εφαρμόζεται στην μεσαία EQ περιοχή. Ρυθμίσεις : -32 – +32
MidReso (Middle Resonance)	Καθορίζει το resonance που εφαρμόζεται στην κεντρική συχνότητα της μεσαίας EQ περιοχής. Ρυθμίσεις : 0 – 31
HighFreq (High Frequency)	Καθορίζει την κεντρική συχνότητα της υψηλής EQ περιοχής που μειώνεται/αυξάνεται. Ρυθμίσεις : 503.8 – 14.0K
HighGain (High Gain)	Καθορίζει την ποσότητα της αύξησης ή μείωσης που εφαρμόζεται στην υψηλή EQ περιοχή. Ρυθμίσεις : -32 – +32

[F4] TONE

Μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με τον τόνο και την χροιά για κάθε Part. Να θυμάστε ότι οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ εφαρμόζονται σαν μετατοπίσεις στις Voice Edit ρυθμίσεις.

[SF1] TUNE	
NoteShift	Καθορίζει την pitch (key transpose) ρύθμιση για κάθε Part σε ημιτόνια. Ρυθμίσεις : -24 – +24
Detune	Καθορίζει το απόλυτο κούρδισμα για κάθε Part. Ρυθμίσεις : -12.8Hz – +12.7Hz
[SF2] FILTER	
Cutoff	Καθορίζει την cutoff συχνότητα για κάθε Part. Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη για το LPF όταν το φίλτρο που χρησιμοποιείται από το Part είναι συνδυασμός LPF και HPF τύπου. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
Resonance	Καθορίζει την ποσότητα resonance του φίλτρου ή την έμφαση της Cutoff συχνότητας για κάθε Part. Η ρύθμιση εδώ μειώνει/αυξάνει το resonance που εφαρμόζεται στο element του Voice που ανατίθεται σε κάθε Part. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63
FEGDepth	Καθορίζει το Filter Envelope Generator βάθος (ποσότητα της cutoff συχνότητας) που εφαρμόζεται για κάθε Part. Ρυθμίσεις : -64 – 0 – +63 <ul style="list-style-type: none"> • Η FEG Depth ρύθμιση δεν είναι διαθέσιμη για τα Plug-in Parts. • Για λεπτομέρειες σχετικά με το Filter, δείτε στην σελίδα 185.
[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις FEG (Filter Envelope Generator) παραμέτρους για κάθε Part. <ul style="list-style-type: none"> • Οι FEG ρυθμίσεις δεν είναι διαθέσιμες για Plug-in Parts.

Attack (Attack Time)	Καθορίζουν κάθε παράμετρο του FEG για κάθε Part.
Decay (Decay Time)	Για λεπτομέρειες σχετικά με το FEG δείτε στην σελίδα 186.
Sustain (Sustain level)	Ρυθμίσεις : -64 -0 - +63
Release (Release Level)	
[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις AEG (Amplitude Envelope Generator) παραμέτρους για κάθε Part.
Attack (Attack Time)	Καθορίζουν κάθε παράμετρο του AEG για κάθε Part.
Decay (Decay Time)	Για λεπτομέρειες σχετικά με το AEG δείτε στην σελίδα 186.
Sustain (Sustain level)	Ρυθμίσεις : -64 -0 - +63
Release (Release Level)	

[F5] RCV SW (Receive Switch)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε πως κάθε ανεξάρτητο Part ανταποκρίνεται στα διάφορα MIDI δεδομένα, όπως Control Change και Program Change μηνύματα. Όταν η σχετική παράμετρος έχει τεθεί στο “on”, το αντίστοιχο Part ανταποκρίνεται στα κατάλληλα MIDI δεδομένα.

Σημειώστε ότι παρέχονται δύο διαφορετικοί τύποι οθόνης και μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ τους πατώντας το κουμπί [SF5]. Κάθε τύπος οθόνης διαθέτει τις ίδιες ρυθμίσεις σε διαφορετικό φορμάτ. Χρησιμοποιήστε τον τύπο με τον οποίο αισθάνεστε πιο άνετα.

- Οθόνη που δείχνει τέσσερα Parts
- Οθόνη που δείχνει όλες τις παραμέτρους για ένα Part

Να θυμάστε ότι αφού δεν μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα όλες οι διαθέσιμες παράμετροι στην οθόνη τεσσάρων Parts, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε τον κέρσορα για να κυλήσετε την οθόνη ώστε να δείτε και να ρυθμίσετε και τις άλλες παραμέτρους.

Ρυθμίσεις : Δείτε παρακάτω. Οι παράμετροι που σημειώνονται με * δεν είναι διαθέσιμες για το Plug-in Part.

CtrlChange (Control Change)	Δείχνει όλα τα Control Change μηνύματα.
PB (Pitch Bend)	MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση της Pitch Bend ρόδας.
MW (Modulation Wheel)	MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση της Modulation ρόδας.
RB (Ribbon Controller)*	MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση του Ribbon Controller.
ChAT (Channel After Touch)	MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με το πάτημα και κράτημα της νότας στο κλαβιέ.
FC1 (Foot Controller 1)*	MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση του προαιρετικού Foot Controller που συνδέεται στο πίσω πλαίσιο.
FC2 (Foot Controller 2)*	
Sus (Sustain)	MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση του προαιρετικού ποδοδιακόπτη που συνδέεται στην SUSTAIN υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.
FS (Footswitch)*	MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση του προαιρετικού ποδοδιακόπτη που συνδέεται στην ASSIGNABLE υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.
AS1 (Assign1)*, AS2 (Assign2)*	MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση των κουμπιών ASSIGN1 και ASSIGN2 με αναμμένα τα λαμπάκια των [PAN/SEND] και [TONE].
BC (Breath Controller)*	MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση του προαιρετικού Breath Controller που συνδέεται στην BREATH υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.
Exp (Expression)	MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση του προαιρετικού Foot Controller που συνδέεται στο πίσω πλαίσιο.

Performance Job τρόπος ([PERFORM → Performance επιλογή → [JOB])

Ο Performance Job τρόπος διαθέτει μερικές βασικές διαδικασίες, όπως Initialize και Copy. Μετά την ρύθμιση των παραμέτρων όπως απαιτείται από την επιλεγμένη οθόνη, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε το Job.

- Μεταξύ των Audio Parts που εμφανίζονται στην οθόνη, το Audio 1 δείχνει το A/D Input Part. Όταν έχει εγκατασταθεί στο synthesizer η προαιρετική AIEB2, το Audio 2 δείχνει το AIEB2 Input Part. Όταν εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E, τα Audio 2, 3, 4 και 5 δείχνουν τα mLAN Input Parts.

[F1] INIT (Initialize)

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να επαναφέρετε όλες τις Performance παραμέτρους στις προκαθορισμένες τους ρυθμίσεις. Σας επιτρέπει επίσης να επαναφέρετε επιλεκτικά συγκεκριμένες παραμέτρους, όπως Common ρυθμίσεις, ρυθμίσεις για κάθε Part και άλλα – πολύ χρήσιμο όταν δημιουργείτε ένα εντελώς καινούριο Performance.

Τύποι παραμέτρων που θα επανέλθουν στις προκαθορισμένες ρυθμίσεις

All (επανέρχονται στις προκαθορισμένες τους ρυθμίσεις όλες οι ρυθμίσεις του επιλεγμένου Performance)

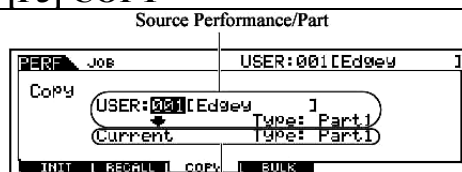
Common (επανέρχονται στις προκαθορισμένες τους ρυθμίσεις οι ρυθμίσεις Common παραμέτρων του επιλεγμένου Performance)

Part 1-4, PLG 1-3 (Plug-in Part 1-3), Audio 1-5

[F2] RECALL (Edit Recall)

Αν διορθώσετε ένα Performance και επιλέξετε άλλο Performance χωρίς να σώσετε αυτό που διορθώσατε, όλες οι διορθώσεις που κάνατε θα σβηστούν. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Edit Recall για να επαναφέρετε το performance με τις τελευταίες σας διορθώσεις.

[F3] COPY



Τύπος δεδομένων του Destination Performance (τρέχον επιλεγμένο Performance)/Part

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να αντιγράψετε ρυθμίσεις Part παραμέτρου από οποιοδήποτε performance, συμπεριλαμβανομένου αυτού που διορθώσατε πρόσφατα (αλλά δεν σώσατε ακόμη) σε συγκεκριμένο Part του Performance που διορθώνετε. Αυτό είναι χρήσιμο αν δημιουργείτε ένα Performance και θέλετε να χρησιμοποιήσετε μερικές ρυθμίσεις παραμέτρου από άλλο Performance.

Source Performance/Part	Καθορίζει το Performance και το Part που θα αντιγραφεί. Μπορείτε να καθορίσετε "Current" (το Performance που διορθώσατε αλλά δεν σώσατε ακόμη) σαν Source Performance. Τύπος : Part 1-4, PartP1-P3 (Plug-in Part 1-3), PartA1-A5 (Audio Part 1-5)
Τύπος δεδομένων του Destination Performance (τρέχον επιλεγμένο Performance)/Part	Καθορίζει το Part του Performance προορισμού. Τύπος : Part 1-4, PartP1-P3, PartA1-A5, Arp, Effect (Reverb, Chorus) <ul style="list-style-type: none">• Αν επιλέξετε Arp (Arpeggio) ή Effect, θα αντιγραφούν τα Arpeggio δεδομένα ή οι Effect ρυθμίσεις για το Voice που ανατίθεται στο Part πηγή (Source).

[F4] BULK (Bulk Dump)

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να στείλετε όλες τις διορθωμένες ρυθμίσεις παραμέτρου του τρέχοντος επιλεγμένου Performance σε υπολογιστή ή άλλο MIDI όργανο για αρχειοθέτηση των δεδομένων. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 213.

- Για να εκτελέσετε Bulk Dump, θα χρειαστεί να ορίσετε τον σωστό MIDI Device αριθμό με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF1] CH→DeviceNo.

Performance Store τρόπος ([PERFORM] → Performance επιλογή → [STORE])

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε το διορθωμένο σας Performance στην User μνήμη (Flash ROM). Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 98.

Song τρόπος

■ Δημιουργία κομματιών – βασική διαδικασία

Τα Songs περιέχουν τους τρεις παρακάτω τύπου δεδομένων :

- MIDI sequence δεδομένα (που δημιουργούνται στους Song Record, Song Edit και Song Job τρόπους)
- Setup δεδομένα (που δημιουργούνται στον Song Play τρόπο)
- Mixing δεδομένα (που δημιουργούνται στον Song Mixing/Mixing Edit τρόπο και αποθηκεύονται στον Song Mixing Store τρόπο)


Μετά την δημιουργία των δεδομένων σε αυτούς τους τρόπους που περιγράφονται παραπάνω, αποθηκεύστε τις Mixing ρυθμίσεις στον Song Mixing Store τρόπο για να τα αρχειοθετήσετε σαν Song δεδομένα και σώστε ολόκληρο το Song σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο.

- Τα μη note MIDI δεδομένα (όπως Voice αριθμός, volume, pan και effect send level) τα οποία είναι απαραίτητα στην αρχή ενός Song δεν ηχογραφούνται σαν MIDI sequence δεδομένα αλλά αντίθετα αποθηκεύονται σαν Mixing δεδομένα.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Επειδή τα Song δεδομένα (MIDI sequence δεδομένα, Setup δεδομένα και Mixing δεδομένα) γράφονται στην DRAM και χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε οποιαδήποτε Song δεδομένα που δημιουργήθηκαν με Record, Edit, Job και Mixing ρύθμιση σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο πριν κλείσετε την τροφοδοσία. Για λεπτομέρειες σχετικά με το σώσιμο Song δεδομένων, δείτε στην σελίδα 153.

Song Play τρόπος ([SONG] → Song επιλογή)

[F1] PLAY	Δείτε στην σελίδα 54.
Loc1 (Location1), Loc2 (Location2)	Δείχνει τον αριθμό μέτρου στον οποίο μπορεί να μετακινηθεί η Song αναπαραγωγή με την χρήση της Location λειτουργίας (σελίδα 57 – θέση κομματιού).
Trans (Transpose)	Καθορίζει την key transpose ρύθμιση για ολόκληρο το Song και μπορεί να ρυθμιστεί σε ημιτόνια. Ρυθμίσεις : -36 – +36 <ul style="list-style-type: none"> • Αν το Transpose εφαρμόζεται σε ένα Drum Voice, το αποτέλεσμα μπορεί να μην είναι μουσικά κατάλληλο. Για να εξασφαλιστεί η σωστή αναπαραγωγή ενός Drum Voice, βάλτε την Note Shift παράμετρο για το Drum Voice Part σε μια κατάλληλη τιμή ([SONG]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] TONE→[SF1] TUNE→NoteShift).
MEAS (measure)	Δείχνει τον τρέχοντα αριθμό μέτρου και beat για το τρέχον Song. Κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής, ατή η ένδειξη αλλάζει αυτόματα ανάλογα με την Song αναπαραγωγή. Μπορείτε να εισάγετε τον αριθμό μέτρου που θέλετε κατευθείαν χρησιμοποιώντας το Number Input παράθυρο που καλείται μέσω του [INFORMATION] κουμπιού.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Μπορείτε να καταχωρήσετε τους Arpeggio τύπους που θέλετε σε αυτά τα κουμπιά και να τους ανακαλείτε οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του παιξίματός σας στο κλαβιέ. Ανατρέξτε στην σελίδα 118.
[F2] GROOVE(Grid Groove)	 <p>Η Grid Groove λειτουργία καθιστά δυνατή την ρύθμιση του τόνου, του χρονισμού, του μήκος και του velocity των νοτών σε ένα συγκεκριμένο track μέσω ενός πλέγματος 1 μέτρου 16^{ov} νοτών για την δημιουργία “grooves” που δεν είναι δυνατά ακόμη και με ακριβή sequencer προγραμματισμό. Η Grid Groove λειτουργία επηρεάζει την Song αναπαραγωγή χωρίς στην πραγματικότητα να αλλάζει τα sequence δεδομένα.</p> 
NOTE OFST (Note Offset)	Ανεβάζει ή κατεβάζει τον τόνο των νοτών στο επιλεγμένο πλέγμα σε ημιτόνια. Ρυθμίσεις : -99 – +99
CLOCK SFT (Clock Shift)	Μετατοπίζει τον χρονισμό των νοτών στο επιλεγμένο πλέγμα εμπρός ή πίσω με clock βήματα. Ρυθμίσεις : -120 – +120
GATE OFST (Gate Time Offset)	Επιμηκύνει ή κονταίνει τις νότες στο επιλεγμένο πλέγμα με clock βήματα. Ρυθμίσεις : -120 – +120
VELO OFST (Velocity Offset)	Αυξάνει ή μειώνει το velocity των νοτών στο επιλεγμένο πλέγμα. Ρυθμίσεις : -127 – +127
[F3] TRACK	
[SF1] CHANNEL	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε το MIDI κανάλι εξόδου/θύρα για καθένα από τα δεκαέξι tracks της αντίστοιχης εσωτερικής/εξωτερικής γεννήτριας ήχου.

OUT CH (Output Channel)	Ορίζει το MIDI κανάλι εξόδου για κάθε track. Τα tracks που ορίζονται στο “off” δεν ακούγονται. Ρυθμίσεις : off, 01-16 <ul style="list-style-type: none"> Στον Song/Pattern τρόπο, το MIDI μήνυμα που δημιουργείται παίζοντας κλαβιέ/κουμπιά/ρόδες στέλνεται στην γεννήτρια ήχου ή σε εξωτερικά MIDI όργανα μέσω του καναλιού MIDI εξόδου του τρέχοντος επιλεγμένου track.
PORT	Καθορίζει την MIDI θύρα μετάδοσης για το αντίστοιχο track. Τα δεδομένα αναπαραγωγής των tracks που ορίζονται στο off βγαίνουν χωρίς Port σήμα μέσω MIDI. Όταν χρησιμοποιείται το τμήμα της εσωτερικής γεννήτριας ήχου, η Port ρύθμιση εδώ είναι διαθέσιμη για τα tracks που ανατίθενται στα Plug-in Parts 1-3 (όταν έχει εγκατασταθεί η single Plug-in κάρτα) και στα Multi Plug-in Parts 17-32 (όταν έχει εγκατασταθεί η PLG100-XG). Τα tracks που χρησιμοποιούν μέρη της εσωτερικής γεννήτριας ήχου αυτού του synthesizer είναι αυτομάτως σταθερά στο Port 1. Ρυθμίσεις : off, 1-3 <ul style="list-style-type: none"> Τα Port δεδομένα μπορούν να βγουν μόνο μέσω της USB υποδοχής. Δεν μεταδίδονται port δεδομένα μέσω της MIDI OUT υποδοχής ακόμη και αν το αντίστοιχο track έχει οριστεί σε συγκεκριμένο αριθμό θύρας.
[SF2] OUT SW (Output Switch)	
INT SW (Internal Switch)	Καθορίζει αν τα δεδομένα αναπαραγωγής μεταδίδονται στην εσωτερική γεννήτρια ήχου ή όχι. Ρυθμίσεις : on, off
EXT SW (External Switch)	Καθορίζει αν τα δεδομένα αναπαραγωγής βγαίνουν στην εξωτερική MIDI γεννήτρια ήχου μέσω MIDI ή όχι. Ρυθμίσεις : on, off
[SF3] TR LOOP (Track Loop)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε τα δεδομένα στο επιλεγμένο track λουπάρονται ή όχι στην αναπαραγωγή. Η χρήση του Loop μπορεί να είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να επαναλαμβάνονται μικρά μοτίβα και φράσεις στο Song. Δείτε στην σελίδα 279. Ρυθμίσεις : on, off

[F5] PHRASE

Source Phrase

Αν στην αρχική Phrase περιλαμβάνονται δεδομένα δείγματος και θέλετε να αντιγράψετε όλα τα δεδομένα, βεβαιωθείτε ότι επιλέξατε αυτό το πλαίσιο.

Καθορίζει το track προορισμού και το μέτρο του τρέχοντος επιλεγμένου κομματιού.

Μετά την ολοκλήρωση των ρυθμίσεων, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε το Copy Phrase.

Μπορείτε να αντιγράψετε Pattern track δεδομένα (Phrase) σε ένα Song track. Μπορείτε επίσης να αντιγράψετε έτοιμες φράσεις που δεν ανατίθενται στο Pattern track χρησιμοποιώντας την Patch λειτουργία (σελίδα 284). Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 129.

[F6] CHAIN

Αυτή η λειτουργία επιτρέπει την αλυσιδωτή σύνδεση των Songs για αυτόματη διαδοχική αναπαραγωγή. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 57.

skip...Αγνοεί τον επιλεγμένο chain αριθμό και συνεχίζει την αναπαραγωγή από τον επόμενο chain αριθμό.

stop...Σταματάει την Song chain αναπαραγωγή σε αυτόν τον chain αριθμό. Μπορείτε να ξεκινήσετε πάλι την Song chain αναπαραγωγή από τον επόμενο chain αριθμό πατώντας το κουμπί [F] (Play).

end...Δείχνει το σημάδι τέλους των Song chain δεδομένων.

Song Record τρόπος ([SONG] → Song επιλογή → [I] (Record))

Song Record Standby τρόπος

[F1] SETUP

Type (Recording Type)	Καθορίζει την μέθοδο ηχογράφησης. Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε μέθοδο, ανατρέξτε στην σελίδα 193. Ρυθμίσεις : Όταν το RecTrack έχει τεθεί σε οποιοδήποτε από τα 1-16 : replace, overdub, punch, step Όταν το RecTrack έχει τεθεί σε οποιοδήποτε από στο tempo: replace, punch, step Όταν το RecTrack έχει τεθεί σε οποιοδήποτε στο scene : replace, punch Όταν το RecTrack έχει τεθεί σε οποιοδήποτε στο multi : replace, overdub, punch <ul style="list-style-type: none"> • Όταν επιλεγεί “punch”, εμφανίζονται και θα οριστούν στην οθόνη τα “Punch-in measure: beat” και “Punch-out measure: beat”. Αν έχετε ορίσει τα Locate 1 και 2 σημεία (Loc1, Loc2, δείτε στην σελίδα 57, τα punch-in/out σημεία μπορούν να οριστούν με το πάτημα ενός κουμπιού. Μετακινήστε τον κέρσορα στην punch-in/out τιμή, και παρατηρήστε ότι εμφανίζεται ένα “COPYLOC” menu στοιχείο. Πατήστε το [SF1] COPYLOC κουμπί και οι punch-in/out ρυθμίσεις ανατίθενται αυτόματα στα υπάρχοντα Locate σημεία. • Όταν επιλεγεί “step”, θα πρέπει να καθορίσετε τον τύπο γεγονότος που θα εισαχθεί.
Quantize	Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη όταν ο Recording Type έχει οριστεί σε οτιδήποτε άλλο εκτός από “step”. Το Record quantize ευθυγραμμίζει τον χρονισμό όλων των νοτών αυτόματα καθώς ηχογραφείτε. Μπορείτε επίσης να ορίσετε αυτήν την παράμετρο χρησιμοποιώντας το παράθυρο Note Type επιλογής που καλείται με το [INFORMATION] κουμπί. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 48. Ρυθμίσεις : Off, 60 (32 ^α), 80 (τρίηχα 16 ^ο), 120 (16 ^α), 160 (τρίηχα 8 ^ο), 240 (8 ^α), 320 (τρίηχα 4 ^ο), 480 (4 ^α)
Event	Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη όταν ο Recording Type έχει τεθεί στο “step”. Αυτό σας επιτρέπει να καθορίσετε τον τύπο γεγονότος που θα εισαχθεί. Ρυθμίσεις : note, p.bend (pitch bend), CC£000-£119 (Control Change)
RecTrack	Καθορίζει το track που θα ηχογραφηθεί. Πατώντας το κουμπί [F6] μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ της Single Track και All Track ηχογράφησης. Ρυθμίσεις : scene, 1-16, multi
ν(Tempo)	Καθορίζει το Song tempo. Ρυθμίσεις : 001.0 – 300.0
Meas (Measure)	Καθορίζει το μέτρο από το οποίο θα ξεκινήσει η Song ηχογράφηση.

[F2] VOICE

Σε αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις voice παραμέτρους για το track ηχογράφησης. Οι εδώ ρυθμίσεις επηρεάζουν το Part για το οποίο το κανάλι λήψης (ορίζεται στον Mixing τρόπο) ταιριάζει με το κανάλι μετάδοσης (εξόδου) του track ηχογράφησης.

Voice	Καθορίζει το voice που χρησιμοποιείται στο track ηχογράφησης. Όταν ο κέρσορας τοποθετείται εδώ, μπορείτε να επιλέξετε ένα voice χρησιμοποιώντας τα BANK, GROUP, NUMBER κουμπιά και την Category Search λειτουργία (σελίδα 60). Μπορείτε επίσης να επιλέξετε ένα Sample Voice που δημιουργήθηκε με την Sampling λειτουργία.
Volume	Καθορίζει την ένταση του track ηχογράφησης. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Pan	Καθορίζει την stereo pan θέση του track ηχογράφησης. Ρυθμίσεις : L63 (αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (δεξιά)
InsEF (Insertion Effect Part Switch)	Καθορίζει αν τα Insertion εφέ εφαρμόζονται στο track ηχογράφησης ή όχι. Ρυθμίσεις : on, off

v(Tempo)	Καθορίζει το Song tempo. Ρυθμίσεις : 001.0 – 300.0
Meas (Measure)	Καθορίζει το μέτρο από το οποίο θα ξεκινήσει η Song ηχογράφηση.
[F3] ARP (Arpeggio)	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με το Arpeggio του track ηχογράφησης.	
Bank, Ctgr (Category), Type	Αυτές οι τρεις παράμετροι καθορίζουν τον Arpeggio τύπο. Ο τριψήφιος αριθμός πριν το Type όνομα δείχνει τον αριθμό μέσα στην επιλεγμένη κατηγορία.
VelLimit (Velocity Limit)	Καθορίζει το χαμηλότερο και υψηλότερο velocity που μπορεί να ενεργοποιήσει την Arpeggio αναπαραγωγή. Το Arpeggio παίζει όταν παίζετε νότες στα velocities μέσα σε αυτό το εύρος. Ρυθμίσεις : 1 – 127
Hold	Καθορίζει αν τη Arpeggio αναπαραγωγή «κρατιέται» ή όχι. Όταν αυτό τεθεί στο “on”, το Arpeggio ανακυκλώνεται αυτόματα, ακόμη και αν αφήσετε τα δάχτυλά σας από τα πλήκτρα και συνεχίζεται μέχρι να πατηθεί το επόμενο πλήκτρο. Ρυθμίσεις : sync-off, off, on • Σχετικά με το sync-off, δείτε στην σελίδα 222.
PartSw (Part Switch)	Καθορίζει αν το Arpeggio είναι ανοιχτό ή κλειστό για το Part γεννήτριας ήχου που αντιστοιχεί στο track ηχογράφησης. Ρυθμίσεις : off, on
Meas (Measure)	Καθορίζει το μέτρο από το οποίο θα ξεκινήσει η Song ηχογράφηση. Αυτή η παράμετρος είναι ίδια με την Meas παράμετρο στην [F1] SETUP οθόνη.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Μπορείτε να καταχωρήσετε τους Arpeggio τύπους που θέλετε σε αυτά τα κουμπιά και να τους καλέσετε οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του παιξίματος στο κλαβιέ. Ανατρέξτε στην σελίδα 142.
[F4] RECARP (Record Arpeggio)	
RecArp (Record Arpeggio)	Καθορίζει αν τα sequence δεδομένα που παίζονται από το Arpeggio ηχογραφούνται στο Song track ή όχι. Όταν αυτό τεθεί στο on, τα δεδομένα που παίζονται ηχογραφούνται. Ρυθμίσεις : off, on
OutputSwitch	Καθορίζει αν τα sequence δεδομένα που παίζονται από το Arpeggio κατά την ηχογράφηση βγαίνουν μέσω MIDI ή όχι. Όταν αυτό τεθεί στο on, τα sequencer δεδομένα που παίζονται από το Arpeggio κατά την ηχογράφηση βγαίνουν μέσω MIDI. Ρυθμίσεις : off, on
TransmitCh (Transmit Channel)	Καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης της Arpeggio αναπαραγωγής κατά την ηχογράφηση. Ρυθμίσεις : 1-16, KbdCh

[F5] CLICK

Πατώντας το [F5] κουμπί μπορείτε να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε τον ήχο του μετρονόμου για την ηχογράφηση.

[F6] ALL TR (All Track/1 TR (1 track))

Πατώντας το [F6] κουμπί μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ της Single Track και της All Track ηχογράφησης.

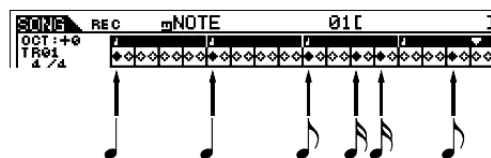
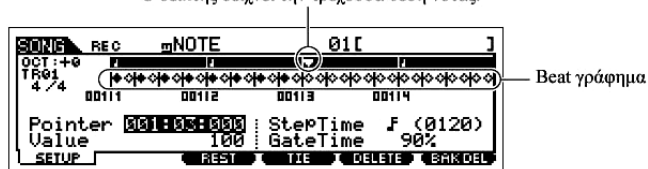
Κατά την διάρκεια της Song ηχογράφησης ([SONG] → Song επιλογή → [I] (Record) → [F] (Play))

Realtime Recording	Ανατρέξτε στην σελίδα 134.
---------------------------	----------------------------

Step Recording	Παραδείγματα Step ηχογράφησης περιγράφονται στην σελίδα 280.
-----------------------	--

[F1] SETUP

Ο δείκτης δείχνει την τρέχουσα θέση νότας.



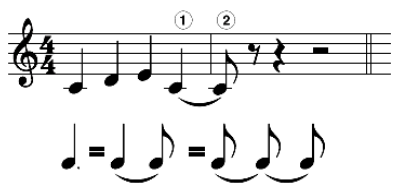
Beat Graph	Αυτή είναι η οθόνη στην οποία τοποθετούνται νότες κατά την step ηχογράφιση. Όταν το μέτρο είναι 4/4, η οθόνη χωρίζεται σε τέσσερα beats (ένα μέτρο). Κάθε σημάδι ρόμβου στην οθόνη αντιπροσωπεύει ένα 32 ^ο beat (κάθε νότα 4 ^ο χωρίζεται σε οκτώ 32 ^α beats).
Pointer	Καθορίζει την θέση εισόδου δεδομένων. Ο τριγωνικός δείκτης επάνω από το beat γράφημα δείχνει την θέση εισαγωγής δεδομένων. Για να μετακινήσετε τον δείκτη δεξιά ή αριστερά, χρησιμοποιήστε τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO] ή την ρόδα εισαγωγής.
Value	Όταν το γεγονός (Event) που θα εισαχθεί ([F1] SETUP→Event) έχει τεθεί στο “note”, αυτή η τιμή καθορίζει το velocity με το οποίο θα εισαχθεί η νότα. Ρυθμίσεις : Όταν το Event τεθεί στο “note” : 1-127, kbd, rnd1-rnd4 Όταν το Event τεθεί στο “p.bend” : -8192 – +8191 Όταν το Event τεθεί στο “CC (Control Change 001-119)” : 000 – 127 Όταν το Event τεθεί στο “tempo” με το RecTrack = tempo : 001–300 <ul style="list-style-type: none"> Μπορείτε να επιλέξετε “kbd” (keyboard) και “rnd1”-“rnd4” (random 1-4) όπως επίσης και τις τιμές 1-127 όταν το Event που θα εισαχθεί έχει τεθεί στο “note”. Όταν επιλεγεί το “kbd”, η πραγματική δύναμη παιξίματος θα εισαχθεί σαν velocity τιμή. Όταν επιλεγεί μία από τις random (τυχαίες) ρυθμίσεις, θα εισαχθεί μια τυχαία velocity τιμή.
StepTime	Το «μέγεθος» του τρέχοντος χρόνου βήματος ηχογράφισης για την επόμενη νότα που θα εισαχθεί. Αυτό καθορίζετε σε ποια θέση θα μετακινηθεί ο δείκτης αφού εισαχθεί μια νότα. Ρυθμίσεις : 0001-0059, 32 ^α , τρίγχο 16 ^ο v, 16 ^α , τρίγχο 8 ^ο v, 8 ^α , τρίγχο 4 ^ο v, 4 ^α , μισό, ολόκληρο.
GateTime	Ορίζει τον gate χρόνο για την παραγωγή σύζευξης, staccato, κ.λ.π. Ο “Gate Time” αναφέρεται στο πραγματικό μήκος χρόνο για το οποίο ακούγεται η νότα. Για παράδειγμα, για την ίδια νότα 4 ^ο , ένας μακρύς gate χρόνος θα παράγει μια σύζευξη ενός ένας κοντός gate χρόνος θα παράγει ένα staccato εφέ. Ο gate χρόνος δείχνεται σε ποσοστό επί τοις % του step χρόνου. Μια ρύθμιση 50% παράγει staccato ήχο, τιμές μεταξύ 80% και 90% παράγουν κανονικό μήκος νότας και μια τιμή 99% θα παράγει σύζευξη. Ρυθμίσεις : 001% – 200%

[F3] REST

Πατήστε το [F3] για να εισάγετε μια παύση τόσο μεγάλη όσο ο καθορισμένος step χρόνος. Το σημείο θα μετακινηθεί στην επόμενη θέση εισαγωγής νότας. Οι παύσεις δεν εμφανίζονται στην οθόνη.

- Δεν υπάρχουν πραγματικά δεδομένα που να αντιπροσωπεύουν παύσεις στον MIDI sequencer. Όταν εισάγεται μια παύση, απλά ο δείκτης μετακινείται στην επόμενη θέση εισαγωγής νότας.

[F4] TIE



Όταν πατιέται το κουμπί [F4] για να εισαχθεί μια σύζευξη, η προηγούμενη νότα επιμηκύνεται στον πλήρη step χρόνο.

Για παράδειγμα, στην φράση στα αριστερά, η νότα ① εισάγεται με step χρόνο νότας 4^ο. Αν μετά ο step χρόνος αλλάξει σε νότα 8^ο και πατηθεί το κουμπί [F4], εισάγεται η νότα ②.

Τα παρεστιγμένα μπορούν επίσης να εισαχθούν με την χρήση της TIE λειτουργίας. Για παράδειγμα, για να παραχθεί ένα παρεστιγμένο 4^ο, βάλτε τον step time σε νότα 8^ο, εισάγετε μια νότα και μετά πατήστε δύο φορές το [F4].

- Αυτή η οθόνη είναι διαθέσιμη μόνο όταν το Event που θα εισαχθεί έχει οριστεί στο “note”.

[F5] DELETE

Πατήστε το για να σβήσετε τα γεγονότα νότας στην τρέχουσα θέση του κέρσορα.

[F6] BAK DEL (Back Delete)

Μετακινεί τον δείκτη ένα βήμα προς τα πίσω και σβήνει όλες τις νότες σε αυτήν την θέση.

- Νότες που έχουν εισαχθεί κατά λάθος μπορούν να σβηστούν με το πάτημα του [F6] αμέσως μετά την εισαγωγή τους (πριν την αλλαγή της step time τιμής).

Song Edit τρόπος ([SONG] → Song επιλογή → [EDIT])

Αυτός ο τρόπος σας δίνει ευρύ και λεπτομερή έλεγχο για την διόρθωση των MIDI γεγονότων των

ανεξάρτητων Song tracks. Τα MIDI δεδομένα είναι μηνύματα (όπως note on/off, note αριθμός, program change αριθμός, και άλλα) που δημιουργούν τα δεδομένα του ηχογραφημένου Song.

[F1] CHANGE

Δείχνει την Event List του επιλεγμένου Song track. Για πληροφορίες σχετικά με το πώς θα διορθώσετε την Event List, δείτε στην σελίδα 143.

[F2] VIEW FLT (View Filter)

Το Event View Filter σας επιτρέπει να επιλέξετε τους τύπους γεγονότος που εμφανίζονται στην Event List οθόνη ([F1] CHANGE οθόνη). Για παράδειγμα, αν θέλετε να διορθώσετε μόνο γεγονότα νότας, επιλέξτε το πλαίσιο δίπλα στο "Note" έτσι ώστε να εμφανίζονται στην Event List οθόνη μόνο τα γεγονότα νότας.

Ρυθμίσεις : Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, PRN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

[F5] CLR ALL (Clear All) Πατήστε το κουμπί [F5] για να αναιρέσετε όλες τις επιλογές με την μία.

[F6] SET ALL Πατήστε το κουμπί [F6] για να επιλέξετε όλα τα πλαίσια.

[F4] TR SEL (Track Select)

Μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ των οθονών 1-16 tracks, SCN (Scene) track και TMP (Tempo) track πατώντας αυτό το κουμπί.

[F5] INSERT

Όταν ο κέρσορας είναι τοποθετημένος στην επιθυμητή θέση στην [F1] CHANGE οθόνη (Event List), πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η οθόνη για εισαγωγή νέων MIDI γεγονότων στον Song ή τον Pattern τρόπο.

Note	Αυτός είναι ο πιο κοινός και διαδεδομένος τύπος δεδομένων – οι ανεξάρτητες νότες ενός Song.
F NOTE (όνομα νότας)	Καθορίζει το όνομα νότας ή τον καθορισμένο κλαβιέ τόνο της νότας. Ρυθμίσεις : C-2 – G8
F GATE (Gate χρόνος)	Καθορίζει το μήκος του χρόνου για τον οποίο ακούγεται πραγματικά μια νότα σε beats και clocks. Ρυθμίσεις : 00:01 – 999:479 • Σε αυτό το synthesizer, ένα clock είναι το 1/480 νότας 4 ^ο .
F VELO (Velocity)	Καθορίζει πόσο δυνατά ακούγεται η επιλεγμένη νότα. Ρυθμίσεις : 1 – 127
PitchBend	Αυτά είναι γεγονότα που καθορίζουν συνεχείς αλλαγές στον τόνο και αυτά τα γεγονότα δημιουργούνται από την λειτουργία της Pitch Bend ρόδας.
F DATA	Καθορίζει τα Pitch Bend δεδομένα. Ρυθμίσεις : -8192 – +8191
ProgramChange	Αυτά τα γεγονότα καθορίζουν το Voice για το επιλεγμένο track.
F BANK	Καθορίζει την Voice τράπεζα. Ρυθμίσεις : 000 – 127, *** • Τα Bank select MSB και LSB είναι πραγματικά μέρος της Control Change ομάδας των μηνυμάτων (παρακάτω). Ωστόσο, αφού εφαρμόζονται ειδικά στην Voice επιλογή, ομαδοποιούνται και περιγράφονται εδώ.
F PC NO (Program Change Number)	Καθορίζει την συγκεκριμένη νότα (από την τράπεζα που επιλέγεται από τα MSB και LSB παραπάνω). Ρυθμίσεις : 000 - 127
ControlChange	Αυτά τα γεγονότα ελέγχουν τον ήχο και συγκεκριμένα χαρακτηριστικά απόκρισης του voice και γενικά δημιουργούνται/γράφονται με την κίνηση ενός controller (όπως modulation ρόδα, knob, slider ή foot controller).
F CTRL NO (Control Number)	Καθορίζει τον Control Change αριθμό. Ρυθμίσεις : 000 – 127 • Για λεπτομέρειες σχετικά με τις λειτουργίες που ανατίθενται σε καθέναν από τους αριθμούς, δείτε στην σελίδα 208.
F DATA	Δείτε στην σελίδα 208.
Ch.AfterTouch (Channel After Touch)	Αυτό το γεγονός δημιουργείται όταν εφαρμόζεται πίεση σε ένα πλήκτρο αφού παιχτεί η νότα.
F DATA	Αυτό αντιπροσωπεύει την ποσότητα της πίεσης που εφαρμόζεται στο πλήκτρο.

PolyAfterTouch (Polyphonic Aftertouch)	Αυτό το γεγονός δημιουργείται όταν εφαρμόζεται πίεση σε ένα πλήκτρο αφού παυθεί η νότα. Αντίθετα από το Channel Aftertouch παραπάνω, αυτό γράφει και εφαρμόζεται ανεξάρτητα για κάθε πλήκτρο που πατιέται.
F NOTE (όνομα νότας)	Καθορίζει το πλήκτρο στο οποίο εφαρμόζεται το aftertouch. Ρυθμίσεις : C-2 – G8
F DATA	Αυτό αντιπροσωπεύει την ποσότητα της πίεσης που εφαρμόζεται στο πλήκτρο. Ρυθμίσεις : 000 – 127
RPN (Registered Parameter Number)	Αυτό το γεγονός αλλάζει τις τιμές παραμέτρου για κάθε Part της γεννήτριας ήχου. Αυτό το γεγονός χρησιμοποιείται για να οριστούν Part ρυθμίσεις όπως Pitch Bend Sensitivity ή Tuning.
F MSB-LSB	Δείτε στην σελίδα 208. Ρυθμίσεις : 000 – 127
F DATA (Data Entry MSB-LSB)	Δείτε στην σελίδα 208. Ρυθμίσεις : 000 – 127, ***
<ul style="list-style-type: none"> Κανονικά στέλνονται τρεις τύποι control change δεδομένων : RPN MSB (101), RPN LSB (100) και Data Entry MSB (6). Σε αυτό το synthesizer, προστίθεται το Data Entry LSB (38) και η ομάδα των control change γεγονότων που προκύπτει διαχειρίζεται σαν μία σε αυτήν την οθόνη. 	
NRPN (Non Registered Parameter Number)	Αυτά τα γεγονότα χρησιμοποιούνται για την αλλαγή τιμών παραμέτρου για κάθε Part της γεννήτριας ήχου. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την διόρθωση ήχων μέσω MIDI, επιτρέποντάς σας να διορθώσετε ρυθμίσεις φίλτρου και EQ ή να ρυθμίσετε τον τόνο ή την στάθμη για κάθε όργανο ενός drum voice.
F MSB-LSB	Δείτε στην σελίδα 208. Ρυθμίσεις : 000 – 127
F DATA (Data Entry MSB-LSB)	Δείτε στην σελίδα 208. Ρυθμίσεις : 000 – 127, ***
<ul style="list-style-type: none"> Κανονικά στέλνονται τρεις τύποι control change δεδομένων : NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) και Data Entry MSB (6). Σε αυτό το synthesizer, αυτή η ομάδα control change γεγονότων διαχειρίζεται σαν μία σε αυτήν την οθόνη. 	
Exclusive (System Exclusive)	Ένας τύπος MIDI μηνύματος που χρησιμοποιείται για την ανταλλαγή δεδομένων μοναδικών για ένα συγκεκριμένο μοντέλο ή τύπο συσκευής. Αντίθετα από τα άλλα MIDI γεγονότα, αυτά τα γεγονότα διαφέρουν σε συνάρτηση με τον κατασκευαστή/συσκευή και είναι ασύμβατα μεταξύ διαφορετικών συσκευών.
F DATA (HEX)	Δείτε στην σελίδα 212. Ρυθμίσεις : 00 – 7F, F7 (Τα δεδομένα πρέπει να εισαχθούν σε δεκαεξαδικό φορμάτ).

Song Job τρόπος ([SONG] → Song επιλογή → [JOB])

Ο Song Job τρόπος περιέχει μια ευρεία ομάδα εργαλείων διόρθωσης και λειτουργιών αλλαγής δεδομένων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αλλάξετε τον ήχο του Song. Επίσης περιλαμβάνει μια ποικιλία εύχρηστων διαδικασιών, όπως αντιγραφή ή σβήσιμο δεδομένων.

Μετά την ρύθμιση των παραμέτρων από την επιλεγμένη οθόνη, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Ένα μήνυμα “Executing...” εμφανίζεται όταν χρειάζεται κάποιος χρόνος για να εκτελεστεί το Job. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ εμφανίζεται το μήνυμα “Executing...”.

Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση θα χαθούν όλα τα user δεδομένα.

[F1] UNDO/REDO

Το Undo Job ακυρώνει τις αλλαγές που κάνατε στο πιο πρόσφατα διορθωμένο τμήμα, την διόρθωση τμήματος ή το Job, επαναφέροντας τα δεδομένα στην προηγούμενη τους κατάσταση. Αυτό σας επιτρέπει να επαναφέρετε δεδομένα που χάθηκαν από λάθος. Το Redo είναι διαθέσιμο μόνο με την χρήση του Undo και σας επιτρέπει να επαναφέρετε τις αλλαγές που κάνατε πριν το undo.

Προσοχή : Το Undo/redo δεν δουλεύει με Sample Voice και Mixing Voice διαδικασίες.

[F2] NOTE (Note data Job)	
<ul style="list-style-type: none"> Πριν την εκτέλεση του Note data Job, βεβαιωθείτε ότι έχετε καθορίσει το track (01-16, all) και το εύρος (measure : beat : clock) στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job. 	
01 : Quantize	Το Quantization είναι η διαδικασία της ρύθμισης του χρονισμού των γεγονότων νότας με την μετακίνησή τους κοντά στο πλησιέστερο ακριβές beat. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την λειτουργία, για παράδειγμα, για να βελτιώσετε τον χρονισμό ενός παιξίματος που ηχογραφήθηκε σε πραγματικό χρόνο.
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.
Quantize (Resolution)	Καθορίζει σε ποια beats θα ευθυγραμμιστούν τα δεδομένα νότας στο καθορισμένο track. Ρυθμίσεις : 32 ^a , τρίηχο 16 ^{ov} , 16 ^a , τρίηχο 8 ^{ov} , 8 ^a , τρίηχο 4 ^{ov} , 4 ^a , 16 ^o +τρίηχο 16 ^{ov} , 8 ^o +τρίηχο 8 ^{ov}
Strength	Η τιμή Strength ορίζει την «ένταση» με την οποία οι νότες σπρώχνονται προς τα πλησιέστερα quantize beats. Μια ρύθμιση 100% παράγει ακριβή χρονισμό. Μια ρύθμιση 0% δεν παράγει quantization. Ρυθμίσεις : 000% – 100%
SwingRate	Καθυστερεί τις νότες στις άρσεις παράγοντας ένα swing feel. Για παράδειγμα, αν το μέτρο είναι 4/4 και η quantize τιμή είναι νότες 4 ^{ov} , το 2 ^o και το 4 ^o beat του μέτρου θα καθυστερήσουν. Όταν χρησιμοποιείται quantize τιμή τρίηχου, καθυστερεί η τελευταία νότα κάθε τρίηχου. Όταν η quantize τιμή είναι στις θέσεις, θα καθυστερούν τα beats. Ρυθμίσεις : Δείτε παρακάτω. Αν η quantize τιμή είναι 4^o, 8^o, 16^o, 32^o : 50% – 75% Μια ρύθμιση 100% είναι ίση με το διπλάσιο του μήκους της καθορισμένης quantize τιμής. Μια ρύθμιση 50% παράγει ακριβή χρονισμό και συνεπώς δεν υπάρχει swing feel. Ρυθμίσεις επάνω από 51% αυξάνουν την ποσότητα του swing, με το 75% να είναι ίσο με καθυστέρηση παρεστιγμένης νότας. Αν η quantize τιμή είναι τρίηχο 4^{ov}, τρίηχο 8^{ov}, τρίηχο 16^{ov} : 66% – 83% Μια ρύθμιση 100% είναι ίση με το τριπλάσιο του μήκους της καθορισμένης quantize τιμής. Μια ρύθμιση 66% παράγει ακριβή χρονισμό και συνεπώς δεν υπάρχει swing feel. Ρυθμίσεις επάνω από 67% αυξάνουν την ποσότητα του swing, με το 83% να είναι ίσο με καθυστέρηση εξάηχου. Αν η quantize τιμή είναι 8^o+τρίηχο 8^{ov}, 16^o+τρίηχο 16^{ov} : 50% – 66% Μια ρύθμιση 100% είναι ίση με το διπλάσιο του μήκους ενός 8 ^{ov} ή 16 ^{ov} . Μια ρύθμιση 50% παράγει ακριβή χρονισμό και συνεπώς δεν υπάρχει swing feel. Ρυθμίσεις επάνω από 51% αυξάνουν την ποσότητα του swing, με το 66% να είναι ίσο με καθυστέρηση τρίηχου. <ul style="list-style-type: none"> Αν μια swing τιμή άλλη από 100% προκύψει σε νότες που τοποθετούνται μετά από άλλες μη swing νότες, οι δεύτερες νότες καθυστερούν ανάλογα.
GateTime	Καθορίζει τον gate χρόνο (το μήκος του χρόνου για τον οποίο ακούγεται μια νότα) των νοτών στις άρσεις εμπλουτίζοντας το swing feel. Όταν χρησιμοποιείται μια quantize τιμή τρίηχου, ρυθμίζεται ο gate χρόνος της τελευταίας νότας κάθε τρίηχου. Όταν η quantize τιμή είναι 8 ^o +τρίηχο 8 ^{ov} ή 16 ^o +τρίηχο 16 ^{ov} , θα ρυθμιστεί ο gate χρόνος των 8 ^{ov} ή 16 ^{ov} στις άρσεις. Μια ρύθμιση 100% αφήνει αμετάβλητο τον αρχικό gate χρόνο. Αν μια τιμή gate χρόνου είναι λιγότερο από 1, η τιμή στρογγυλοποιείται στο 1. Ρυθμίσεις : 000% – 200%
02 : Modify Velocity	Αυτό το Job μεταβάλλει τις velocity τιμές του καθορισμένου εύρους νοτών, επιτρέποντάς σας να ενισχύσετε ή να κόψετε επιλεκτικά την ένταση αυτών των νοτών. Οι velocity αλλαγές υπολογίζονται ως ακολούθως : Ρυθμιζόμενο velocity = (αρχικό velocity x Rate) + Offset Αν το αποτέλεσμα είναι 0 ή λιγότερο, η τιμή ορίζεται στο 1. Αν το αποτέλεσμα είναι μεγαλύτερο από 127, η τιμή ορίζεται στο 127.
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

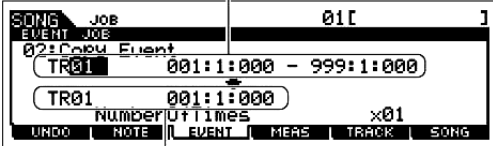
SetAll	<p>Ορίζει τα velocities όλων των νοτών στόχων στην ίδια σταθερή τιμή (1-127). Όταν τεθεί στο “off”, η Set All παράμετρος δεν έχει κανένα αποτέλεσμα. Όταν οριστεί σε μια τιμή άλλα από το “off”, οι Rate και Offset παράμετροι δεν είναι διαθέσιμες και εμφανίζονται σαν “***” στην οθόνη. Ρυθμίσεις : off, 001-127</p>
Rate	<p>Καθορίζει το ποσοστό επί τοις % με το οποίο θα μετατοπιστούν από τα αρχικά τους velocities οι νέτες στόχοι. Ρυθμίσεις κάτω του 100% μειώνει τα velocities αναλογικά. Όταν η Set All παράμετρος δεν τεθεί στο “off”, αυτή η παράμετρος εμφανίζεται σαν “***” και δεν μπορεί να αλλάξει. Ρυθμίσεις : 000% – 200%, ***</p>
Offset	<p>Προσθέτει μια σταθερή τιμή στις ρυθμισμένες από το Rate velocity τιμές. Μια ρύθμιση 0 δεν παράγει καμιά αλλαγή. Ρυθμίσεις κάτω από το 0 μειώνουν τα velocities και ρυθμίσεις επάνω από το 0 αυξάνουν τα velocities. Όταν η Set All παράμετρος δεν τεθεί στο “OFF”, αυτή η παράμετρος εμφανίζεται σαν “***” και δεν μπορεί να αλλάξει. Ρυθμίσεις : -127 – +127, ***</p>
03 : Modify gate Time	<p>Αυτό το Job μεταβάλλει τους gate χρόνους του καθορισμένου εύρους νοτών. Οι αλλαγές του Gate χρόνου υπολογίζονται ως ακολούθως : Ρυθμιζόμενος gate χρόνος = (αρχικός gate χρόνος x Rate) + Offset Αν το αποτέλεσμα είναι 0 ή λιγότερο, η τιμή στρογγυλοποιείται στο 1.</p>
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.
SetAll	<p>Ορίζει τους gate χρόνους όλων των νοτών στόχων στην ίδια σταθερή τιμή. Όταν τεθεί στο “off”, η Set All παράμετρος δεν έχει κανένα αποτέλεσμα. Όταν οριστεί σε μια τιμή άλλα από το “off”, οι Rate και Offset παράμετροι δεν είναι διαθέσιμες και εμφανίζονται σαν “***” στην οθόνη. Ρυθμίσεις : off (0), 0001-9999</p>
Rate	<p>Καθορίζει το ποσοστό επί τοις % με το οποίο θα αλλάξει ο gate χρόνος των νοτών στόχων. Ρυθμίσεις κάτω του 100% μικραίνουν τις νότες και ρυθμίσεις επάνω από 100% επιμηκύνουν τις νότες αναλογικά. Όταν η Set All παράμετρος (παραπάνω) έχει οριστεί σε οτιδήποτε άλλο εκτός του “off”, αυτή η παράμετρος εμφανίζεται σαν “***” και δεν μπορεί να αλλάξει. Ρυθμίσεις : 000% – 200%, ***</p>
Offset	<p>Προσθέτει μια σταθερή τιμή στους ρυθμισμένους από το Rate gate χρόνους. Μια ρύθμιση 0 δεν παράγει καμιά αλλαγή. Ρυθμίσεις κάτω από το 0 κονταίνουν τον gate χρόνο και ρυθμίσεις επάνω από το 0 επιμηκύνουν τον gate χρόνο. Όταν η Set All παράμετρος (παραπάνω) τεθεί σε οτιδήποτε άλλο εκτός του “off”, αυτή η παράμετρος εμφανίζεται σαν “***” και δεν μπορεί να αλλάξει. Ρυθμίσεις : -9999 – +9999, ***</p>
04 : Crescendo	Αυτό το Job σας επιτρέπει να δημιουργήσετε crescendo ή decrescendo στο καθορισμένο εύρος των νοτών. (Crescendo είναι η βαθμιαία αύξηση της έντασης και decrescendo η βαθμιαία μείωση).
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.
Velocity/Range	<p>Καθορίζει την ένταση του crescendo ή decrescendo. Οι velocity τιμές των νοτών στο καθορισμένο εύρος αυξάνονται ή μειώνονται βαθμιαία ξεκινώντας στην πρώτη νότα του εύρους. Το velocity της τελευταίας νότας στο εύρος γίνεται το αρχικό velocity της νότας συν την Velocity Range τιμή., αν το velocity που προκύπτει είναι έξω από το εύρος 1-127, ορίζεται αντίστοιχα στο 1 ή το 127. Ρυθμίσεις μεγαλύτερες του 0 παράγουν crescendo και ρυθμίσεις μικρότερες του 0 παράγουν decrescendo. Μια ρύθμιση 0 δεν έχει κανένα αποτέλεσμα. Ρυθμίσεις : -127 – +127</p>
05 : Transpose	Το Transpose σας επιτρέπει να αλλάξετε την κλίμακα ή τον τόνο των νοτών στο καθορισμένο εύρος.
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

Note	Καθορίζει το εύρος τόνων των νοτών όπου θα εφαρμοστεί το Job. Μπορείτε επίσης να ορίσετε το Note κατευθείαν από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε (σελίδα 51).
Transpose	Μετατοπίζει τις νότες στο συγκεκριμένο εύρος (σε ημιτόνια). Μια ρύθμιση +12 μετατοπίζει μία οκτάβα επάνω ενώ μια ρύθμιση -12 μετατοπίζει μία οκτάβα κάτω. Μια ρύθμιση 0 δεν έχει κανένα αποτέλεσμα. Ρυθμίσεις : -127 – +127
06: Glide	Το Glide Job αντικαθιστά όλες τις νότες που ακολουθούν την πρώτη νότα στο καθορισμένο εύρος με pitch bend δεδομένα, παράγοντες ομαλές μετακινήσεις από νότα σε νότα. Αυτό είναι ιδανικό για την παραγωγή εφφέ τύπου slide κιθάρας ή bending.
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.
GlideTime	Καθορίζει το μήκος του glide. Υψηλότερες τιμές παράγουν μεγαλύτερο γλίστρημα μεταξύ των νοτών. Ρυθμίσεις : 000 – 100
PBRange (Pitch Bend Range)	Καθορίζει το μέγιστο pitch bend εύρος που θα εφαρμοστεί από το Glide Job (σε ημιτόνια). Ρυθμίσεις : 01 –24
07 : Create Roll	Αυτό το Job δημιουργεί μια σειρά από επαναλαμβανόμενες νότες (όπως το drum roll) στο καθορισμένο εύρος με τις καθορισμένες συνεχείς αλλαγές σε clock step και velocity. Αυτό είναι ιδανικό για την δημιουργία γρήγορων staccato rolls και ειδικών stuttering εφφέ.
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.
StartStep (Starting Step) EndStep (Ending Step)	Καθορίζει το μέγεθος του βήματος (δηλ. των αριθμό των clocks) ανάμεσα σε κάθε νότα στο roll. Μπορούν να καθοριστούν τόσο η αρχική όσο και η τελική clock τιμή, κάτι που κάνει εύκολη την δημιουργία rolls στα οποία το μέγεθος βήματος ποικίλλει κατά την διάρκεια του roll. Ρυθμίσεις : StartStep : 001 – 999, EndStep : 001 – 999
Note	Καθορίζει συγκεκριμένη νότα (ή όργανο στα Drum Voices) για το roll εφφέ. Μπορείτε επίσης να ορίσετε την νότα κατευθείαν από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το επιθυμητό πλήκτρο (σελίδα 51). Ρυθμίσεις : C-2 – G8
StartVelo (Starting Velocity) EndVelo (Ending Velocity)	Καθορίζει το velocity των νοτών στο roll. Μπορούν να καθοριστούν τόσο η αρχική όσο και η τελική velocity τιμή, κάτι που κάνει εύκολη την δημιουργία rolls στα οποία το velocity αυξάνεται ή μειώνεται. Αυτό σας επιτρέπει να δημιουργήσετε rolls που αυξάνονται ή μειώνονται βαθμιαία σε ένταση (crescendo/decrescendo – μια τεχνική που χρησιμοποιείται συχνά σε dance μουσική). Ρυθμίσεις : StartVelo : 001 – 127, EndVelo : 001 – 127
08 : Sort Chord	Αυτό το Job ταξινομεί γεγονότα συγχορδίας (νότες που παίζονται ταυτόχρονα) με την τονική σειρά. Η ταξινόμηση επηρεάζει την σειρά των νοτών στην Event List οθόνη αλλά δεν αλλάζει τον χρονισμό των νοτών. Όταν χρησιμοποιείται σε προεπεξεργασμένες συγχορδίες πριν την χρήση του Separate Chord Job (παρακάτω), το short μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να εξομοιώσει τον των ήχων των κιθαριστικών συγχορδιών και παρόμοια εφφέ.
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.
Type	Καθορίζει το πώς ταξινομούνται οι νότες της συγχορδίας. Ρυθμίσεις : up, down, up&down, down&up up.....Οι νότες ταξινομούνται με αύξουσα σειρά. Μετά την εκτέλεση αυτού του Job με αυτήν την ρύθμιση, εκτελέστε το Separate Chord Job για δημιουργήσετε κιθαριστικό χτύπημα προς τα επάνω. down.....Οι νότες ταξινομούνται με φθίνουσα σειρά. Μετά την εκτέλεση αυτού του Job με αυτήν την ρύθμιση, εκτελέστε το Separate Chord Job για δημιουργήσετε κιθαριστικό χτύπημα προς τα κάτω.

	<p>up&down... Ταξινομεί τις νότες της συγχορδίας με αύξουσα σειρά στις θέσεις του μέτρου και με φθίνουσα σειρά στις άρσεις, με βάση την Grid ρύθμιση (παρακάτω).</p> <p>down&up... Ταξινομεί τις νότες της συγχορδίας με φθίνουσα σειρά στις θέσεις του μέτρου και με αύξουσα σειρά στις άρσεις, με βάση την Grid ρύθμιση (παρακάτω).</p>
Grid	<p>Καθορίζει τον τύπο των νοτών που εξυπηρετούν σαν βάση για το Chord Short Job.</p> <p>Ρυθμίσεις : 32^α, τρίγχο 16^{ov}, 16^α, τρίγχο 8^{ov}, 8^α, τρίγχο 4^{ov}, 4^α</p>
09 : Separate Chord	<p>Αυτό το Job ξεχωρίζει ελαφρώς τις νότες των συγχορδιών μέσα στο καθορισμένο εύρος νοτών, εισάγοντας συγκεκριμένο αριθμό clocks ανάμεσα σε κάθε νότα. Χρησιμοποιήστε αυτό το Job για να δημιουργήσετε καθαριστικές συγχορδίες με χτύπημα προς τα επάνω ή προς τα κάτω.</p>
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	<p>Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.</p>
Clock	<p>Καθορίζει τον αριθμό των clock κύκλων που εισέρχονται μεταξύ των διπλανών νοτών της συγχορδίας.</p> <p>Ρυθμίσεις : 000 – 999</p> <ul style="list-style-type: none"> • Σημειώστε ότι υπάρχουν 480 clock κύκλοι ανά νότα 4^{ov}. • Δεν είναι δυνατόν να ξεχωρίσουν συγχορδίες έτσι ώστε να μπερδεύονται με την επόμενη συγχορδία ή να παραβαίνουν το εύρος (που ορίζεται παραπάνω).

[F3] EVENT (Event Job)

- Πριν εκτελέσετε το Event Job, βεβαιωθείτε ότι καθορίσατε το track και το εύρος (measure : beat : clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job. Σημειώστε ότι το track που θα καθοριστεί ποικίλλει σε συνάρτηση με το Job.

01 : Shift Clock	<p>Αυτό το Job μετατοπίζει όλα τα δεδομένα γεγονότων στο καθορισμένο εύρος εμπρός ή πίσω με τον καθορισμένο αριθμό clocks.</p>
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	<p>Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.</p>
Clock	<p>Καθορίζει την ποσότητα με την οποία τα δεδομένα θα καθυστερήσουν ή θα προωθηθούν σε μέτρα, beat και clocks.</p> <p>Ρυθμίσεις : 000:0:000 – 999:3:479</p>
Direction	<p>Καθορίζει την κατεύθυνση προς την οποία θα μετατοπιστούν τα δεδομένα. Το ADVANCE μετακινεί τα δεδομένα προς την αρχή του sequence ενώ το DELAY μετατοπίζει τα δεδομένα προς το τέλος του sequence.</p> <p>Ρυθμίσεις : Advance, Delay</p>
02 : Copy Event	<p>Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα από ένα συγκεκριμένο εύρος πηγή σε μια καθορισμένη θέση προορισμού.</p> <p>Track πηγή και εύρος σε μέτρα, beats και clocks</p>  <p>Εκτελέστε αυτό το Job αφού ρυθμίσετε :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Track πηγή (01-16, TMP, SCN, all) • Εύρος πηγή (μέτρο:beat:clock) • Track προορισμού και αρχή (μέτρο, beat και clock) του προορισμού. • Track προορισμού (01-16, TMP, SCN, all) • Εύρος προορισμού (μέτρο:beat:clock) • Αρχικό μέτρο προορισμού • Count (φορές που θα αντιγραφούν τα δεδομένα)
NumberOfTimes	<p>Καθορίζει τον αριθμό των φορών που θα αντιγραφούν τα δεδομένα.</p> <p>Ρυθμίσεις : 01 -99</p>

ΠΡΟΣΟΧΗ : Όταν εκτελείται το Copy Event, οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στην θέση προορισμού θα αντικατασταθούν.

03 : Erase Event	<p>Αυτό το Job σβήνει όλα τα καθορισμένα γεγονότα από το καθορισμένο εύρος, δημιουργώντας ένα τμήμα σιωπής.</p>
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	<p>Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.</p>

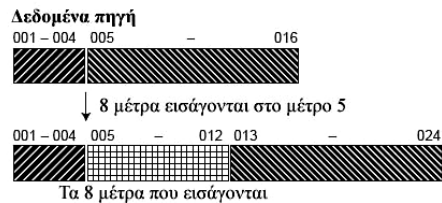
Event Type	Καθορίζει τον τύπο γεγονότος που θα σβηστεί. Όταν επιλεγεί το ALL, σβήνονται όλα τα γεγονότα. Όταν σβήνονται control change γεγονότα μπορούν να καθοριστούν ανεξάρτητοι control change αριθμοί. Ρυθμίσεις : Όταν το TR τεθεί στο 01-16 : Note (Note γεγονότα), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive), All (όλα τα γεγονότα) Όταν το TR τεθεί στο "TMP" (Tempo) : TMP (Tempo) Όταν το TR τεθεί στο "SCN" (Scene) : SceneMemory (πληροφορίες Scene αλλαγής), TrackMute (πληροφορίες αλλαγής Track mute ρύθμισης). * Μπορείτε επίσης να καθορίσετε τον CC No. (Control Change αριθμός)
<ul style="list-style-type: none"> • Να θυμάστε ότι εφαρμόζοντας αυτό το Job σε ένα track με Sample Voices σβήνονται τα γεγονότα που ενεργοποιούν τα δείγματα αλλά δεν σβήνονται τα δείγματα. 	
04 : Extract Event	
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.
EventType	Επιλέγει τον τύπο γεγονότος που θα αποσπαστεί. Πρέπει επίσης να καθοριστεί συγκεκριμένη νότα και control change αριθμοί. Ρυθμίσεις : Note, PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive)
→TR	Καθορίζει το track προορισμού (01-16).
05 : Create Continuous Data	Αυτό το Job δημιουργεί συνεχή pitch bend ή control change δεδομένα στο καθορισμένο εύρος.
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.
EventType	Καθορίζει τον τύπο γεγονότος που θα δημιουργηθεί. Ρυθμίσεις : PC (Program Change), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), EXC (System Exclusive), TMP (Tempo) * Μπορείτε επίσης να καθορίσετε τον CC No. (Control Change αριθμός)
Data (Data Range)	Καθορίζει το χαμηλότερο και υψηλότερο όριο για το εύρος δεδομένων που θα δημιουργηθεί. Η αριστερή τιμή είναι το κάτω όριο και η δεξιά τιμή το επάνω όριο. Ρυθμίσεις : Όταν το Event Type τεθεί στο PB : -8192 – +8192 Όταν το Event Type τεθεί στο TMP : 1.0 – 300.0 Όταν το Event Type τεθεί σε άλλο : 0 – 127
Clock	Καθορίζει τον αριθμό των clocks που θα εισαχθούν ανάμεσα σε κάθε γεγονός που δημιουργείται. Ρυθμίσεις : 001 – 999
Curve	Καθορίζει την «καμπύλη» των συνεχών δεδομένων. Ρυθμίσεις : -16 – +16
NumberOfTimes	Καθορίζει τον αριθμό των φορών που επαναλαμβάνεται η δημιουργία δεδομένων. Για παράδειγμα, αν τα δεδομένα δημιουργούνται στο εύρος M001:1000-M003:1:000 και αυτή η παράμετρος τεθεί στο 3, τα ίδια δεδομένα θα δημιουργηθούν στο M003:1:000-M005:1:000 και M005:1:000-M007:1:000. Αυτό το Job σας επιτρέπει να εισάγετε συνεχείς παραλλαγές έντασης ή filter cutoff για την δημιουργία tremolo και wah εφέ. Ρυθμίσεις : 01 – 99
06 : Thin Out	Αυτό το Job «λεπταίνει» τον καθορισμένο τύπο συνεχών δεδομένων στο καθορισμένο εύρος – επιτρέποντάς σας να ελευθερώσετε χώρο στην μνήμη για άλλα δεδομένα ή περαιτέρω ηχογράφηση.
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

EventType	Καθορίζει τον τύπο του γεγονότος στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job. Ρυθμίσεις : PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo) * Μπορείτε επίσης να καθορίσετε τον CC No. (Control Change αριθμός) <ul style="list-style-type: none"> • Το Thin Out Job δεν θα λειτουργεί σε συνεχή δεδομένα που έχουν clock διάστημα μεγαλύτερο των 60 clocks ανά γεγονός.
07 : Modify Control Data	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αλλάξετε τις τιμές ενός συγκεκριμένου τύπου control change δεδομένων – pitch bend, control change, aftertouch, κ.λ.π. – σε συγκεκριμένο εύρος. Οι αλλαγές δεδομένων υπολογίζονται ως ακολούθως : Τροποποιημένη τιμή = (αρχική τιμή x Rate) + Offset Η τροποποιημένη τιμή δεν μπορεί να υπερβεί το ελάχιστο/μέγιστο όριο της παραμέτρου. Οποιοδήποτε αποτέλεσμα χαμηλότερο από το ελάχιστο ορίζεται στο ελάχιστο και οποιοδήποτε αποτέλεσμα υψηλότερο από το μέγιστο ορίζεται στο μέγιστο.
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.
EventType	Καθορίζει τον τύπο γεγονότος που θα τροποποιηθεί. Ρυθμίσεις : PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo) * Μπορείτε επίσης να καθορίσετε τον CC No. (Control Change αριθμός)
SetAll	Ορίζει όλα τα γεγονότα στόχους στην ίδια σταθερή τιμή. Όταν τεθεί στο “off”, η Set All παράμετρος δεν έχει κανένα αποτέλεσμα. Όταν τεθεί σε μια τιμή άλλη από “off”, δεν είναι διαθέσιμες οι παράμετροι Rate και Offset και εμφανίζονται σαν “***” στην οθόνη. Ρυθμίσεις : off, 000 –127 (-8192 – +8191 για pitch bend, 0.1 – 300 για tempo)
Rate	Καθορίζει το ποσοστό επί τοις με το οποίο θα μετατοπιστούν τα γεγονότα στόχοι από τις αρχικές τους τιμές. Όταν η Set All παράμετρος (παραπάνω) τεθεί σε κάτι άλλος εκτός από “off”, αυτή η παράμετρος εμφανίζεται σαν “***” και δεν μπορεί να αλλάξει. Ρυθμίσεις : 000% – 200%, ***
Offset	Προσθέτει μια σταθερή τιμή στις τιμές γεγονότος που ρυθμίζονται με το Rate. Όταν η Set All παράμετρος (παραπάνω) τεθεί σε κάτι άλλος εκτός από “off”, αυτή η παράμετρος εμφανίζεται σαν “***” και δεν μπορεί να αλλάξει. Ρυθμίσεις : -127 –127 (-8192 – +8191 για pitch bend, -275 – +275 για tempo), ***
08 : Beat Stretch	Αυτό το Job εκτελεί χρονική επέκταση ή συμπίεση στο επιλεγμένο εύρος. Να θυμάστε ότι αυτή η διαδικασία επηρεάζει τον χρονισμό των γεγονότων, τους note step χρόνους και τους note gate χρόνους.
TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος των μέτρων/beats/clocks στο οποίο εφαρμόζεται το Job.
Rate	Καθορίζει την ποσότητα της επέκτασης ή συμπίεσης του χρόνου σαν ποσοστό επί τοις %. Ρυθμίσεις υψηλότερες από 100% παράγουν επέκταση και ρυθμίσεις κάτω από 100% παράγουν συμπίεση. Ρυθμίσεις : 025% – 400% <ul style="list-style-type: none"> • Μόνο MIDI δεδομένα επηρεάζονται από αυτό το Job. Τα Sample Voices δεν επεκτείνονται ή συμπιέζονται. Ωστόσο, για δείγματα που ηχογραφούνται με την χρήση της Slice+Seq λειτουργίας, το Beat Stretch Job επεκτείνει ή συμπιέζει τον χρονισμό των note δεδομένων και τους gate χρόνους που ελέγχουν την αναπαραγωγή των τεμαχισμένων δειγμάτων. Τα δεδομένα δείγματος δεν επηρεάζονται.

[F4] MEAS (Measure Job)

01 : Create Measure

Αυτό το Job δημιουργεί άδεια μέτρα στο καθορισμένη θέση σε όλα τα tracks.

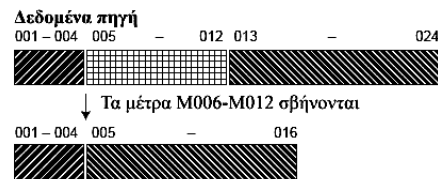
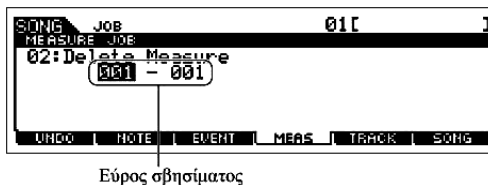


Αξία μέτρου των μέτρων που θα εισαχθούν	Καθορίζει την αξία μέτρου των μέτρων που θα δημιουργηθούν. Μπορεί να βρείτε βολική την χρήση αυτής της παραμέτρου όταν χρειάζεται να δημιουργήσετε ένα Song ην αξία μέτρου. Ρυθμίσεις : 1/16-16/16, 1/8-16/8, 1/4-8/4
Σημείο εισαγωγής (αριθμός μέτρου)	Καθορίζει το σημείο εισαγωγής (αριθμό μέτρου) στο οποίο θα εισαχθούν τα νέα δημιουργημένα κενά μέτρα. Ρυθμίσεις : 001 – 999
Αριθμός των μέτρων που θα εισαχθούν	Καθορίζει τον αριθμό των κενών μέτρων που θα δημιουργηθούν και θα εισαχθούν. Ρυθμίσεις : 01 – 99

- Όταν εισάγονται κενά μέτρα, το μέτρο και η αξία μέτρου που ακολουθούν το σημείο εισαγωγής μετακινούνται αναλόγως προς τα εμπρός.
- Αν το σημείο εισαγωγής οριστεί μετά το τελευταίο μέτρο που περιέχει δεδομένα, ορίζεται μόνο η αξία μέτρου σε αυτό το σημείο χωρίς την πραγματική εισαγωγή μέτρων.

02 : Delete Measure

Αυτό το Job σβήνει τα καθορισμένα μέτρα. Τα μέτρα και η αξία μέτρου που ακολουθούν τα σβησμένα μέτρα μετακινούνται ανάλογα προς τα πίσω.



Εύρος σβησίματος	Ρυθμίσεις : 001 – 999 <ul style="list-style-type: none">• Να θυμάστε ότι εφαρμόζοντας αυτό το Job σε ένα εύρος μέτρων με Sample Voices σβήνονται τα γεγονότα που ενεργοποιούν τα δείγματα αλλά δεν σβήνονται τα πραγματικά δείγματα.
-------------------------	---

[F5] TRACK (Track Job)

01 : Copy Track

Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα από ένα καθορισμένο track πηγή σε καθορισμένο track προορισμού.

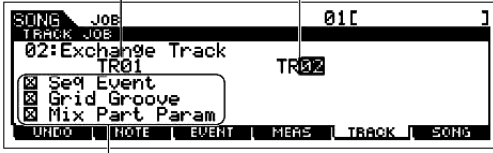
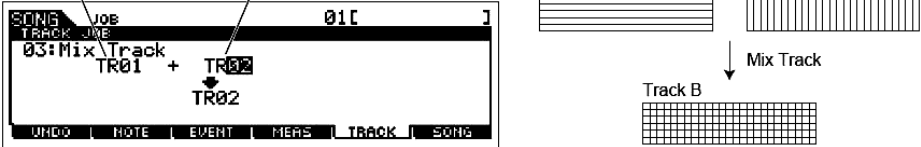



Προσοχή : Η διαδικασία αντιγραφής αντικαθιστά όλα τα δεδομένα που ήδη υπάρχουν στο track προορισμού.

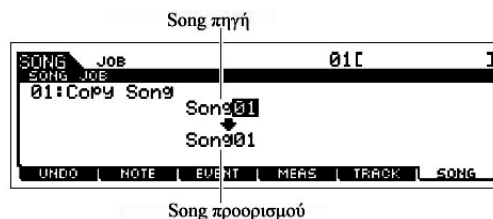
Προσοχή : Το Undo/Redo δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μια διαδικασία sample voice αντιγραφής

Τύπος δεδομένων που θα αντιγραφεί	Καθορίζει τον τύπο των δεδομένων που θα αντιγραφούν. Επιλέξτε τον τύπο που θέλετε επιλέγοντας το κατάλληλο πλαίσιο. Ρυθμίσεις : Seq Event (όλα τα γεγονότα στο track), Grid Groove (για το επιλεγμένο track), Mix Part Param (όλες οι Mixing Part παράμετροι), Sample (όλα τα δείγματα που χρησιμοποιούνται από το track)
--	---

- Όταν δεν υπάρχει διαθέσιμη μνήμη στο Song προορισμού για sample voice δεδομένα, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μήνυμα προειδοποίησης

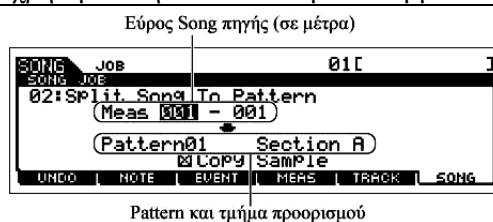
02 : Exchange Track	Αυτό το Job ανταλλάσσει τον καθορισμένο τύπο των δεδομένων μεταξύ δύο καθορισμένων tracks στο ίδιο Song.
<p style="text-align: center;">Tracks στόχοι για την Exchange διαδικασία (01-16)</p>  <p style="text-align: center;">Τύπος δεδομένων που θα ανταλλαχτεί</p>	
Δεδομένα που θα ανταλλαχτούν	Καθορίζει τον τύπο των δεδομένων που θα ανταλλαχτούν. Επιλέξτε τον τύπο που θέλετε επιλέγοντας το κατάλληλο πλαίσιο. Ρυθμίσεις : Seq Event (όλα τα γεγονότα στο track), Grid Groove (για το επιλεγμένο track), Mix Part Param (όλες οι Mixing Part παράμετροι)
03 : Mix Track	Αυτό το Job μιξάρει όλα τα δεδομένα από δύο επιλεγμένα tracks (“A” και “B”) και τοποθετεί το αποτέλεσμα στο track B. Μια πολύ χρήσιμη εφαρμογή για αυτό θα είναι για να ελευθερώσετε τα δεδομένα στο track A, ώστε να ηχογραφήσετε νέα δεδομένα σε αυτό.
<p style="text-align: center;">Track A (01-16) Track B (01-16)</p> 	
Tracks στόχοι για την Mix διαδικασία	Ρυθμίσεις : 01 – 16 <ul style="list-style-type: none"> • Να θυμάστε ότι εφαρμόζοντας αυτό το Job στα tracks με Sample Voices δεν μιξάρονται τα Sample Voices.
04 : Clear Track	Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα του επιλεγμένου τύπου από το επιλεγμένο track ή από όλα τα tracks.
<p style="text-align: center;">Track για το οποίο θα σβηστούν τα δεδομένα (01-16, TMP, SCN, all)</p>  <p style="text-align: center;">Δεδομένα που θα σβηστούν</p>	
<p>Προσοχή : Το Undo/Redo δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μια Clear διαδικασία για tracks που περιέχουν δεδομένα δείγματος.</p>	
Τύπος δεδομένων που θα σβηστεί	Καθορίζει τον τύπο των δεδομένων που θα σβηστεί. Επιλέξτε τον τύπο που θέλετε επιλέγοντας το κατάλληλο πλαίσιο. Ρυθμίσεις : Seq Event (όλα τα γεγονότα στο track), Grid Groove (για το επιλεγμένο track), Mix Part Param (όλες οι Mixing Part παράμετροι), Sample (όλα τα δείγματα που χρησιμοποιούνται από το track)
05 : Normalize Play Effect	Αυτό το Job επανεγράφει τα δεδομένα στο επιλεγμένο track έτσι ώστε να τα ενσωματώσει στις τρέχουσες Grid Groove ρυθμίσεις.
TR (Track)	Καθορίζει το Song track στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job. Ρυθμίσεις : 01 – 16
06 : Divide Drum Track	Ξεχωρίζει τα note γεγονότα σε ένα drum παίξιμο αναθέτοντας σε ένα συγκεκριμένο track και τοποθετώντας τις νότες αντίστοιχα σε διαφορετικά drum όργανα σε ξεχωριστά tracks (tracks 1-8).
TR (Track)	Καθορίζει το Song track στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job. Ρυθμίσεις : 01 – 16
07 : Put Track To Arp	Αυτό το Job αντιγράφει δεδομένα στα καθορισμένα μέτρα ενός track για την δημιουργία Arpeggio δεδομένων. Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στην σελίδα 150.

[F6] SONG (Song Job)	
01 : Copy Song	Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα ενός επιλεγμένου Song πηγή σε ένα επιλεγμένο Song προορισμού. Αντιγράφονται επίσης το Sample Voice και Mixing Voice που χρησιμοποιούνται από το Song πηγή.



Προσοχή : Αυτό το Job αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο Song προορισμού.

02 : Split Song To Pattern	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αντιγράψετε ένα μέρος του τρέχοντος Song – και τα 16 tracks σε συγκεκριμένο εύρος μέτρων – σε καθορισμένο Pattern ώστε να χρησιμοποιήσετε τα δεδομένα κομματιού για την δημιουργία ενός Pattern.
-----------------------------------	---



Προσοχή : Αυτό το Job αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο Pattern και τμήμα προορισμού.

Copy Sample	Όταν το πλαίσιο είναι επιλεγμένο, τα sample voices που ανατίθενται σε κάθε track στο Song πηγή αντιγράφονται στο Pattern προορισμού σαν Sample Voices και ανατίθενται στα αντίστοιχα tracks σε αυτό το Pattern. Αυτό το πλαίσιο δεν έχει κανένα αποτέλεσμα αν δεν ανατεθούν Sample Voices στα tracks στο Song πηγή.
03 : Clear Song	Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα από το επιλεγμένο Song ή από όλα τα Songs, συμπεριλαμβανομένων των Sample Voices και των Mixing Voices.
04 : Song Name	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αναθέσετε ένα όνομα στο επιλεγμένο Song. Δείτε την διαδικασία στην σελίδα 52.

Song Mixing τρόπος

Σε αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να διαμορφώσετε δεδομένα μίξης για τα κομμάτια σας, και να ορίσετε διάφορες παραμέτρους για τα μέρη της γεννήτριας ήχου – συμπεριλαμβανομένου του voice που θέλετε όπως επίσης και της στάθμης, του pan, του EQ, του εφέ και άλλων ρυθμίσεών του.

Πατώντας το κουμπί [F6] μπορείτε να εναλλάσσετε ανάμεσα στην οθόνη για τα Parts 1-16 στα οποία έχουν ανατεθεί τα εσωτερικά Voices, στην οθόνη για τα Multi Plug-in Parts (17-32) στα οποία έχουν ανατεθεί τα PLG100-XG voices και στην οθόνη για τα Plug-in Parts (PLG1-3) στα οποία έχουν ανατεθεί τα Plug-in Voices της single part Plug-in κάρτας.

Οι Song Mixing παράμετροι δεν είναι πραγματικά μέρος των Song sequence δεδομένων σε κάθε track αλλά είναι ρυθμίσεις για την γεννήτρια ήχου, όπως παίζονται από τα Song δεδομένα. Έτσι, οι ρυθμίσεις Song Mixing παραμέτρου δεν γράφονται στα Song tracks.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Οι ρυθμίσεις παραμέτρου που γίνονται στον Song Mixing και Song Mixing Edit τρόπο θα πρέπει να αποθηκευθούν στην εσωτερική μνήμη (DRAM) σαν μέρος των Song δεδομένων. Επιπλέον, βεβαιωθείτε ότι σώσατε όλα τα Song δεδομένα (συμπεριλαμβανομένων των Mixing ρυθμίσεων σε

SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης, αφού τα δεδομένα στην DRAM αποθηκεύονται μόνο προσωρινά (σελίδα 217).

- Οι ρυθμίσεις παραμέτρου στον Song Mixing και Song Mixing Edit τρόπο μπορούν να αποθηκευθούν σαν φόρμα στην εσωτερική Flash ROM, όπως επίσης και να αποθηκευθούν σαν μέρος ενός κομματιού. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 117.

[F1] VOL/PAN

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε το Pan και Volume για κάθε Part (track).

- Μπορείτε να επιλέξετε ένα Part μετακινώντας τον κέρσορα ή χρησιμοποιώντας τα NUMBER κουμπιά ενώ είναι αναμμένος ο δείκτης [TRACK SELECT] (σελίδα 57).

PAN	Καθορίζει την stereo pan θέση για κάθε μέρος. Ρυθμίσεις : L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)
VOLUME	Καθορίζει την ένταση για κάθε Part, επιτρέποντάς σας να ορίσετε την καλύτερη ισορροπία στάθμης όλων των Parts. Ρυθμίσεις : 0 – 127 <ul style="list-style-type: none">• Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Volume χρησιμοποιώντας τα Control Sliders. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 150.

[F2] VOICE

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε ένα voice για κάθε Part. Μπορούν επίσης να επιλεγούν Sample Voices και Mixing Voices.

- Μπορείτε να επιλέξετε ένα Part μετακινώντας τον κέρσορα ή χρησιμοποιώντας τα NUMBER κουμπιά ενώ είναι αναμμένος ο [TRACK SELECT] δείκτης (σελίδα 57).
- Η Category Search λειτουργία μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για την επιλογή των Voices εδώ, εκτός των Voices για Multipart Plug-in Parts 17-32 (όταν έχει εγκατασταθεί η PLG100-XG), των Sample Voices και των Mixing Voices.

[F3] EFFECT

Πατώντας το [F3] EFFECT κουμπί στον Song Mixing τρόπο καλείται η [SONG]→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]→[F6] EFFECT οθόνη στον Song Mixing Edit τρόπο. Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ορίσετε τις εφφέ παραμέτρους για το τρέχον Song. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 276.

[F4] EF SEND (Effect Send)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε βασικές εφφέ ρυθμίσεις για κάθε Part – Send Level για System Effects (Reverb, Chorus) όπως επίσης και Dry Level για Insertion Effects.

- Για πληροφορίες σχετικά με τις εφφέ συνδέσεις στον Song τρόπο, δείτε στην σελίδα 206.

[F5] VCD ED (Mixing Voice Edit)

Πατήστε το [F5] VCE ED κουμπί στον Song Mixing τρόπο για να μπειτε στον Mixing Voice Edit τρόπο. Πατήστε το κουμπί [EXIT] για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη στον Song Mixing τρόπο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 119.

Τα Normal Voices μπορούν να διορθωθούν ειδικά για χρήση με τους Song/Pattern τρόπους, δημιουργώντας αποκλειστικό “Mixing Voice”. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στον «Mixing Voice τρόπο» στην σελίδα 292.

[F6] 17-32/PLG1-3/1-16

Μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ των οθονών των τριών τύπων μερών πατώντας αυτό το κουμπί. Τα 1-16 είναι Parts της εσωτερικής γεννήτριας ήχου, τα 17-32 είναι Multi Plug-in Parts της προαιρετικά εγκατεστημένης PLG100-XG και τα PLG1-3 είναι Plug-in Parts της προαιρετικά εγκατεστημένης Single Plug-in κάρτας.

- Σημειώστε ότι οι Multi-Part Plug-in Part (17-32) ρυθμίσεις δεν εφαρμόζονται μόνο σε ένα ανεξάρτητο Song αλλά και στα 64 Songs.
- Αν θέλετε να διορθώσετε με περισσότερες λεπτομέρειες τις Mixing παραμέτρους, μπορείτε να μπειτε στον Song Mixing Edit τρόπο πατώντας το κουμπί [EDIT].

Song Mixing Edit τρόπος ([SONG] → Song επιλογή → [MIXING] → [EDIT])

Αυτός ο τρόπος παρέχει πιο λεπτομερείς Mixing παραμέτρους από τον Song Mixing τρόπο.

Να θυμάστε ότι οι Song Mixing παράμετροι δεν είναι πραγματικά μέρος των Song sequence δεδομένων σε κάθε track αλλά είναι ρυθμίσεις για την γεννήτρια ήχου, όπως παίζονται από τα Song δεδομένα. Έτσι,

οι ρυθμίσεις Song Mixing παραμέτρου δεν γράφονται στα Song tracks.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Οι ρυθμίσεις παραμέτρου που γίνονται στον Song Mixing και Song Mixing Edit τρόπο θα πρέπει να αποθηκευθούν στην εσωτερική μνήμη (DRAM) σαν μέρος των Song δεδομένων. Επιπλέον, βεβαιωθείτε ότι σώσατε όλα τα Song δεδομένα (συμπεριλαμβανομένων των Mixing ρυθμίσεων σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης, αφού τα δεδομένα στην DRAM αποθηκεύονται μόνο προσωρινά (σελίδα 217).

- Οι ρυθμίσεις παραμέτρου στον Song Mixing και Song Mixing Edit τρόπο μπορούν να αποθηκευθούν σαν φόρμα στην εσωτερική Flash ROM, όπως επίσης και να αποθηκευθούν σαν μέρος ενός κομματιού. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 117.

Common Edit	[SONG]→Song επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→[COMMON]
--------------------	--

Χρησιμοποιήστε το Common Edit για να διορθώσετε τις ρυθμίσεις που είναι κοινές σε όλα τα Parts.

- Οι Common Edit διαδικασίες δεν μπορούν να εκτελεστούν στα Multi-Parts Plug-in Parts 17-32.

[F1] GENERAL	
[SF1] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Οι Song Mixing παράμετροι διαθέτουν γενικές EQ παραμέτρους για όλα τα Parts του επιλεγμένου Song (δείτε “MEQ” παρακάτω). Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ σε αυτήν την οθόνη εφαρμόζονται σαν μετατοπίσεις στις MEQ ρυθμίσεις. Ρυθμίσεις : -64 – +63
[SF5] OTHER	
KnobAssign	Καθορίζει την λειτουργία για τα αναθέσιμα Knobs (1-4). Πατώντας οποιοδήποτε από τα [KNOBS CONTROL FUNCTION] κουμπιά στις ομάδες πλαισίου ορίζεται η επιθυμητή σειρά λειτουργίας, η οποία αποθηκεύεται αυτόματα στην μνήμη με το τρέχον επιλεγμένο Song. Ρυθμίσεις : pan, tone, assign, partEQ, MEF, arpFx
Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2	Αυτό σας επιτρέπει να ορίσετε κατευθείαν και να απομνημονεύσετε την τιμή για κάθε Assign Knob (A, B, 1 και 2) από το Knob. Απλά βάλτε το knob στην ρύθμιση που θέλετε. Ρυθμίσεις : -64 – +63
[F2] MEQ/MEF (Master EQ/Master Effect)	
[SF1] MEQ (Master EQ)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να εφαρμόσετε ισοστάθμιση πέντε περιοχών σε όλα τα Parts του επιλεγμένου Song. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Common Edit. Δείτε στην σελίδα 250.
[SF2] MEF (Master Effect)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με το Master Effect (σελίδα 203). Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Common Edit. Δείτε στην σελίδα 250.
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	Οι βασικές παράμετροι (π.χ. τύπος) του Arpeggio παρέχονται σε αυτήν την οθόνη. Αυτή είναι ίδια όπως στον Normal Voice Common Edit (σελίδα 222), εκτός του ότι εδώ δεν είναι διαθέσιμη η Tempo ρύθμιση, αφού το Arpeggio παίζεται σύμφωνα με το Song tempo.
[SF2] LIMIT	Ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 223.
[SF3] PLAY FX (Play Effect)	Ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 224.
[SF4] OUT CH (Output Channel)	Ίδιο όπως στο Performance Common Edit. Δείτε στην σελίδα 250.
[F4] CTL ASN (Controller Assign)	
Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να αναθέσετε Control Change αριθμούς στους controllers του οργάνου (όπως τα Knobs), για κάθε Song. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στον Performance Common Edit. Δείτε στην σελίδα 250.	

[F5] AUDIO IN	
Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με το Audio Input Part στον Song τρόπο. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Common Edit. Δείτε στην σελίδα 251.	
[F6] EFFECT	
<ul style="list-style-type: none"> • Για πληροφορίες σχετικά με τις εφφέ συνδέσεις στον Song τρόπο, δείτε στην σελίδα 206. 	
[SF1] CONNECT	Αυτή η οθόνη σας δίνει ευρύ έλεγχο στις εφφέ συνδέσεις. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Common Edit. Δείτε στην σελίδα 252.
[SF2] INS SW (Insertion Switch)	Τα Insertion Effects μπορούν να εφαρμοστούν σε μέχρι οκτώ μέρη. Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ορίσετε σε ποια μέρη εφαρμόζονται τα Insertion Effects.
[SF3] PLG EF (Plug-in Effect)	Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ορίσετε Plug-in Insertion Effect παραμέτρους όταν έχει εγκατασταθεί η Effect Plug-in Board PLG100-VH. Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε παράμετρο, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της PLG100-VH.
[SF4] REVERB	Ο αριθμός των παραμέτρων και των τιμών που είναι διαθέσιμες διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρέχοντα επιλεγμένο εφφέ τύπο.
[SF5] CHORUS	
Part Edit	[SONG]→Song επιλογή→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή
Αυτές οι παράμετροι είναι για την διόρθωση των ανεξάρτητων Parts που δημιουργούν μια Song Mixing. Πατήστε το κουμπί [F6] για να εναλλάσσετε μεταξύ των διαφόρων Part οθονών – την οθόνη για τα Parts 1-16 στην οποία ανατίθενται τα εσωτερικά Voices, την οθόνη για τα Multi-part Plug-in Parts (17-32) στην οποία ανατίθενται τα PLG100-XG voices και την οθόνη για τα Plug-in Parts (PLG1-3) στην οποία ανατίθενται τα Plug-in Voices της single part Plug-in κάρτας.	
<ul style="list-style-type: none"> • Σημειώστε ότι οι Multi-Part Plug-in Part (17-32) ρυθμίσεις δεν εφαρμόζονται σε ένα ανεξάρτητο Song αλλά και στα 64 Songs. 	
[F1] VOICE	
[SF1] VOICE	Καθορίζει το Voice για κάθε Part. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 114. <ul style="list-style-type: none"> • Όταν ο κέρσορας βρίσκεται στο Bank, μπορείτε να επιλέξετε ένα Voice (με εξαίρεση τα Sample Voices, τα Mixing Voices και τα Voices των Multi-part Plug-in Parts) με την μέθοδο που περιγράφεται στην σελίδα 114.
[SF2] MODE	
Mono/Poly	Καθορίζει την μέθοδο αναπαραγωγής του Voice για κάθε Part – μονοφωνική (παίζονται μονές νότες) ή πολυφωνική (πολλές νότες μαζί). Ρυθμίσεις : mono, poly <ul style="list-style-type: none"> • Αυτή η παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη για το μέρος στο οποίο έχει ανατεθεί Drum Voice.
ArpSwitch (Arpeggio Switch)	Καθορίζει αν το Arpeggio είναι ανοιχτό ή όχι για το τρέχον επιλεγμένο Part. Ρυθμίσεις : on, off <ul style="list-style-type: none"> • Το Arpeggio Switch εφαρμόζεται μόνο σε ένα Part την ίδια στιγμή. Δεν μπορεί να εφαρμοστεί σε πολλά Parts ταυτόχρονα. • Το Arpeggio Switch δεν είναι διαθέσιμο για τα Multi-part Plug-in Parts 17-32.
ReceiveCh (Receive Channel)	Καθορίζει το MIDI κανάλι λήψης για το επιλεγμένο Part. Αφού τα MIDI δεδομένα μπορεί να έρχονται από πολλά κανάλια με την μία, θα πρέπει να ορίσετε αυτό που ταιριάζει με το συγκεκριμένο κανάλι στο οποίο στέλνονται τα επιθυμητά δεδομένα. Ρυθμίσεις : 01-16, off
[SF3] LIMIT	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε το εύρος νότας και το velocity εύρος για κάθε Part. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 253.
[SF4] PORTA (Portamento)	Καθορίζει τις Portamento παραμέτρους για κάθε Part. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 253. <ul style="list-style-type: none"> • Η Mode ρύθμιση δεν είναι διαθέσιμη για τα Multi Plug-in μέρη 17-32 και τα Plug-in μέρη 1-3.

[SF5] OTHER	<p>Ίδιο όπως στον Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 253.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Για τα Multi-part Plug-in Parts 17-32 και Plug-in Parts 1-3, τα Pitch Bend Upper και Lower γίνονται μία παράμετρος : PB Range. Οι Upper και Lower τιμές δεν μπορούν να οριστούν ανεξάρτητα για τα Plug-in Parts. Δείτε στην σελίδα 189.
[F2] OUTPUT	
[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)	<p>Ίδιο όπως στο Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 253.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η Voice Element Pan ρύθμιση δεν είναι διαθέσιμη για Multi-part Plug-in Parts 17-32 και Plug-in Parts 1-3.
[SF2] EF SEND (Effect Send)	Ίδιο όπως στο Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 254.
[SF3] SELECT (Output Select)	<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να αναθέσετε ανεξάρτητα Parts να ακούγονται από ανεξάρτητες υποδοχές εξόδου. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 254.</p>
[F3] EQ (Equalizer)	
<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με το Part EQ (σελίδα 203). Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 254.</p>	
[F4] TONE	
[SF1] TONE	Ίδιο όπως στο Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 255.
[SF2] FILTER	<p>Ίδιο όπως στο Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 255.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η FEG Depth ρύθμιση δεν είναι διαθέσιμη για Multi-part Plug-in Parts 17-32 και Plug-in Parts 1-3.
[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)	<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις FEG (Filter Envelope Generator) παραμέτρους για κάθε Part. Οι παράμετροι μετατοπίζουν τις ίδιες παραμέτρους των ανατιθέμενων Voices που ορίζονται στον Voice (Element) Edit τρόπο (σελίδα 232). Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 255.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η FEG ρύθμιση δεν είναι διαθέσιμη για Multi-part Plug-in Parts 17-32, Plug-in Parts 1-3 και Parts στα οποία έχουν ανατεθεί Drum Voices.
[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator)	<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις AEG (Amplitude Envelope Generator) παραμέτρους για κάθε Part. Οι παράμετροι μετατοπίζουν τις ίδιες παραμέτρους του ανατιθέμενου Voice που ορίζεται στον Voice (Element) Edit τρόπο (σελίδα 234). Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Part Edit. Δείτε στην σελίδα 256.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η Sustain ρύθμιση δεν είναι διαθέσιμη για Multi-part Plug-in Parts 17-32, Plug-in Parts 1-3 και Parts στα οποία έχουν ανατεθεί Drum Voices. • Η Release ρύθμιση δεν είναι διαθέσιμη για Parts στα οποία έχουν ανατεθεί Drum Voices.
[F5] RCV SW (Receive Switch)	
<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε πως κάθε ανεξάρτητο Part ανταποκρίνεται στα διάφορα MIDI δεδομένα, όπως Control Change και Program Change μηνύματα. Όταν η σχετική παράμετρος τεθεί το “on”, το αντίστοιχο Part ανταποκρίνεται στα κατάλληλα MIDI δεδομένα.</p>	
<p>Σημειώστε ότι παρέχονται δύο διαφορετικοί τύποι οθόνης και μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ τους πατώντας το κουμπί [SF5]. Κάθε τύπος οθόνης διαθέτει τις ίδιες ρυθμίσεις σε διαφορετικό φορμάτ. Χρησιμοποιήστε εκείνη με την οποία αισθάνεστε πιο άνετα.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Οθόνη που δείχνει τέσσερα Parts 	
<p>Αυτός ο τύπος οθόνης δείχνει την Receive Switch κατάσταση για τέσσερα Parts. Βάλτε το Part που θέλετε στο on ή το off, για τον αντίστοιχο τύπο MIDI δεδομένων. Για να δείτε και να διορθώσετε άλλη ομάδα τεσσάρων Parts, πατήστε το κατάλληλο [NUMBER] κουμπί, [1]-[16].</p>	
<p>Να θυμάστε ότι αφού δεν μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα όλες οι παράμετροι, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε τον κέρσορα για να κυλήσετε την οθόνη με σκοπό να δείτε και να ορίσετε άλλες παραμέτρους.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Οθόνη που δείχνει όλες τις παραμέτρους για ένα Part 	
<p>Αυτός ο τύπος οθόνης δείχνει όλες τις Receive Switch ρυθμίσεις για ένα επιλεγμένο Part. Βάλτε τον επιθυμητό τύπο MIDI δεδομένων στο on ή το off για το επιλεγμένο Part. Για να επιλέξετε άλλα Parts, χρησιμοποιήστε τα NUMBER [1]-[16] κουμπιά (βεβαιωθείτε ότι το [TRACK SELECT] κουμπί είναι ανοιχτό).</p>	

Song Mixing Job τρόπος ([SONG] → Song επιλογή → [MIXING] → [JOB])

Ο Song Mixing Job τρόπος διαθέτει μερικές βασικές διαδικασίες, όπως Initialize και Copy. Μετά την ρύθμιση των παραμέτρων από την επιλεγμένη οθόνη, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.

- Μεταξύ των Audio Parts που φαίνονται στην Song Mixing Job οθόνη, το Audio Part 1 δείχνει το A/D Input Part. Όταν εγκατασταθεί η προαιρετική AiEB2, το Audio Part 2 δείχνει το AIEB2 Input Part. Όταν εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E, τα Audio Parts 2-5 είναι τα mLAN Input Parts.

[F1] INIT (Initialize)

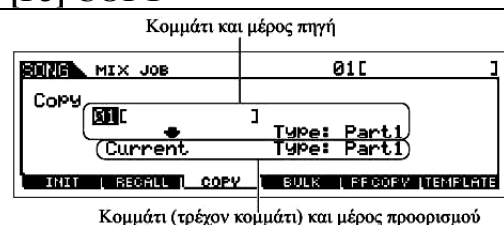
Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να επαναφέρετε όλες τις Song Mixing παραμέτρους στις προκαθορισμένες τους τιμές. Επίσης σας επιτρέπει να επαναφέρετε επιλεκτικά συγκεκριμένες παραμέτρους, όπως Common ρυθμίσεις, ρυθμίσεις για κάθε Part, κ.λ.π. – πολύ χρήσιμο όταν δημιουργείτε ένα εντελώς νέο Song Mixing πρόγραμμα.

Τύπος ρυθμίσεων που θα επανέλθουν : All, Common (ρυθμίσεις Common παραμέτρων για την επιλεγμένη Song Mixing), Part1-16, PLG1-3, Audio1-5

[F2] RECALL (Edit Recall)

Αν διορθώσετε μια Song Mixing και επιλέξετε διαφορετικό πρόγραμμα χωρίς να αποθηκεύσετε αυτό που διορθώσατε, όλες οι διορθώσεις που κάνατε θα σβηστούν. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Edit Recall για να επαναφέρετε το Song Mixing πρόγραμμα με τις τελευταίες σας διορθώσεις.

[F3] COPY



Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να αντιγράψετε ρυθμίσεις Part παραμέτρου από οποιοδήποτε Song Mixing πρόγραμμα συμπεριλαμβανομένου του τρέχοντος διορθωμένου (αλλά όχι ακόμη αποθηκευμένου) σε συγκεκριμένο Part του Song Mixing προγράμματος που διορθώνετε. Αυτό είναι χρήσιμο όταν χρησιμοποιείτε μερικές ρυθμίσεις από άλλο πρόγραμμα.

Κομμάτι πηγή	Επιλέξτε το Song και Part που θα αντιγραφεί. Μπορείτε να καθορίσετε :Current” (το Song Mixing που διορθώνετε αλλά δεν έχετε ακόμη αποθηκεύσει) σαν κομμάτι πηγή.
Τύπος δεδομένων του κομματιού προορισμού (τρέχον επιλεγμένο κομμάτι)	Ορίζει το Part του κομματιού προορισμού. Μέρος προορισμού (Type) : Part 1-16, PartP1-P3 (Plug-in Part 1-3), PartA1-A5 (Audio Part 1-5), Arp, Effect (Reverb, Chorus) <ul style="list-style-type: none">• Αν επιλέξετε Arp (Arpeggio) ή Effect, θα αντιγραφούν τα Arpeggio δεδομένα ή οι effect ρυθμίσεις για το Voice που ανατίθεται στο Part πηγή.

[F4] BULK Dump)

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να στείλετε όλες τις διορθωμένες ρυθμίσεις παραμέτρου για το τρέχον επιλεγμένο Song Mixing πρόγραμμα σε υπολογιστή ή άλλο MIDI όργανο για αρχειοθέτηση δεδομένων.

- Για να εκτελεστεί το Bulk Dump, θα χρειαστεί να ορίσετε τον σωστό MIDI Device αριθμό. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 314.

[F5] PF COPY (Performance Copy)

Αυτή η χρήσιμη διαδικασία σας επιτρέπει να αντιγράψετε συγκεκριμένες ρυθμίσεις των τεσσάρων Parts σε ένα performance στο Song Mixing πρόγραμμα που διορθώνετε. Αυτό μπορεί να φανεί χρήσιμο όταν ένα συγκεκριμένο performance έχει ρυθμίσεις που θέλετε να χρησιμοποιήσετε στο Song Mixing πρόγραμμά σας. Χρησιμοποιήστε αυτό το Job απλά για να αντιγράψετε τις ρυθμίσεις που θέλετε.

Οι ρυθμίσεις MIDI καναλιού λήψης ορίζονται ώστε να ταιριάζουν με τις βασικές ρυθμίσεις καναλιού (σελίδα 313). Όταν το βασικό κανάλι έχει τεθεί στο “omni”, το κανάλι λήψης εδώ ορίζεται στο 1. Για να επιλέξετε μια ομάδα παραμέτρων για αντιγραφή, επιλέξτε το κατάλληλο πλαίσιο στην οθόνη.

[F6] TEMPLATE



Template αριθμός
Template όνομα

Πατώντας το κουμπί [SF4] μπορείτε να καλέσετε την φόρμα που επιλέγετε αριστερά.

Πατώντας το κουμπί [SF5] μπορείτε να σώσετε την τρέχουσα ρύθμιση στην φόρμα που επιλέγετε αριστερά.

Αυτή η βολική λειτουργία σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις μίξης σας σαν μια φόρμα – επιτρέποντας σας έτσι να διαμορφώνετε εύκολα παρόμοιες μίξεις καλώντας την σωστή φόρμα και μετά ρυθμίζοντάς την όπως χρειάζεται. Οι φόρμες σώζονται σαν μέρος των System δεδομένων στον Utility τρόπο και όχι σαν δεδομένα για κάθε κομμάτι.

Μετά την εισαγωγή ενός Template αριθμού και ονόματος, πατήστε το κουμπί [SF5] PUT για να σώσετε την

τρέχουσα ρύθμιση στο Template. Μετά την επιλογή του επιθυμητού Template αριθμού, πατήστε το κουμπί [SF4] GET για να το καλέσετε.

- Αφού οι Mixing φόρμες αποθηκεύονται σαν System δεδομένα στην Flash ROM, τα δεδομένα διατηρούνται ακόμη και όταν κλείνει η τροφοδοσία. Η Mixing φόρμα που αποθηκεύεται εδώ μπορεί να ανακληθεί στον Pattern τρόπο σαν ένα Pattern Mixing πρόγραμμα.

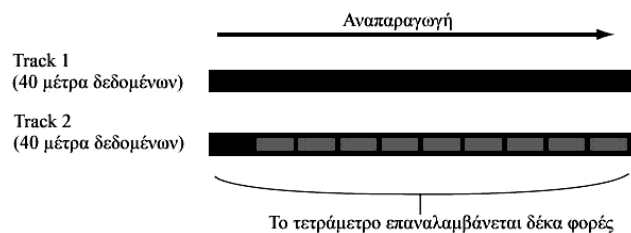
Song Mixing Store τρόπος ([SONG] → Song επιλογή → [STORE])

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε το διορθωμένο σας Song Mixing πρόγραμμα στην User μνήμη (DRAM). Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 152.

■ Συμπληρωματικές πληροφορίες

Song Track Loop – παράδειγμα ρύθμισης

[SONG]→[F3]TRACK→[SF3] TR LOOP (Track Loop) (σελίδα 259)

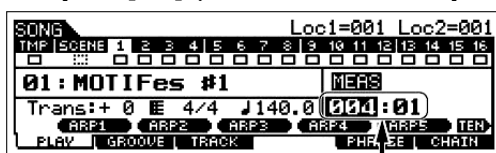


Στο παράδειγμα, έχει ηχογραφηθεί ένα κομμάτι 40 μέτρων και το Track 1 έχει ρυθμιστεί να παίζει κανονικά τα 40 μέτρα. Το Track 2 έχει ρυθμιστεί να λουπάρει και θα επαναλαμβάνεται μέχρι να πατηθεί το κουμπί [∇] (Stop).

Όταν το Track Loop έχει τεθεί στο on, μπορείτε να καθορίσετε το εύρος της λούπας. (Μπορεί να οριστεί μόνο το σημείο τέλους. Το σημείο αρχής της λουπαρισμένης αναπαραγωγής είναι σταθερά στην αρχή του κομματιού).

ΠΡΟΣΟΧΗ : Σημειώστε ότι αλλάζοντας το Track Loop από off σε on, θα σβηστούν τα δεδομένα του χώρου που δεν λουπάρεται.

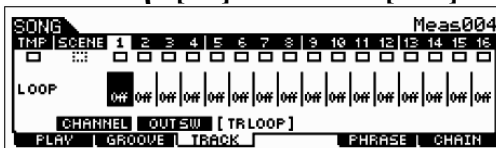
- 1 Πατήστε [F1] για να καλέσετε την Song Play οθόνη. Εδώ, αλλάζτε το τρέχον μέτρο – αυτό θα



Στο παράδειγμα, ορίζεται στο "004"

χρησιμοποιηθεί σαν το τελευταίο μέτρο της λούπας.

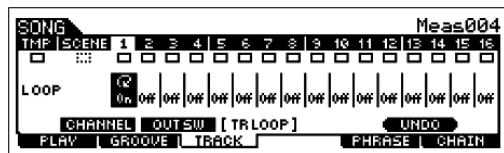
- 2 Καλέστε την [F3] TRACK→[SF3] TR LOOP οθόνη και μετακινήστε τον κέρσορα στο track που



θα λουπαριστεί.

- 3 Ορίστε το track που θέλετε στο on χρησιμοποιώντας τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή ρόδα δεδομένων. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας).

4 Πατήστε το κουμπί [INC/YES]. Η λούπα ορίζεται στο on και τα δεδομένα μετά το τέλος της



λούπας σβήνονται.

Αν θέλετε να επαναφέρετε τα σβησμένα δεδομένα και να επαναφέρετε το επιλεγμένο track στο off, πατήστε το

κουμπί [SF5] UNDO.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Η λειτουργία UNDO μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην τελευταία Track Loop διαδικασία. Αν ορίσετε άλλα tracks για λούπα, τα δεδομένα των προηγούμενων tracks δεν μπορούν να επανέλθουν.

Step Recording – παραδείγματα

[SONG] ή [PATTERN] → [I] (Record) → [F1] SETUP → Type = step (σελίδα 261)

Εδώ εξηγείται η step εγγραφή νοτών με την χρήση τριών ειδικών παραδειγμάτων.

- Οι εξηγήσεις εδώ γίνονται με την χρήση της οθόνης του Song τρόπου αλλά εφαρμόζονται επίσης στον Pattern τρόπο.

● Παράδειγμα 1



1 Ορίστε τις παραμέτρους όπως φαίνεται παρακάτω.



Πατήστε το Record κουμπί για να καλέσετε την διπλανή οθόνη. Εδώ, θα ορίσουμε το Step Time στο (480) έτσι ώστε μα εισαχθούν νότες 4^{ov}, και θα ορίσουμε το GateTime στο

100% ώστε οι νότες να παιχτούν legato.

2 Παίξτε στην σειρά τα πλήκτρα C, E, E, F, G, A, B και C.

Κάθε φορά που πατάτε ένα πλήκτρο και το αφήνετε, ο δείκτης μετακινείται ένα βήμα προς τα εμπρός και γράφεται η νότα που παίχτηκε.

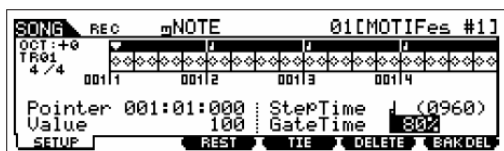
3 Μετακινήστε τον δείκτη στην αρχή του κομματιού και πατήστε το [F] (Play) κουμπί για να ακούσετε τα δεδομένα νότας που μόλις γράψατε στα βήματα #1 και 2.

● Παράδειγμα 2



1 Ορίστε τις παραμέτρους όπως φαίνεται παρακάτω.

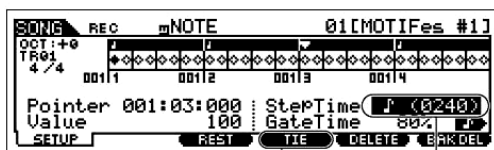
Αφού η πρώτη νότα είναι μισό, ορίστε το Step Time στο εικονίδιο νότας μισού (τιμή 960) και ορίστε το GateTime στο 80%, αφού δεν θέλετε οι νότε να παίζονται legato.



2 Εισάγετε την πρώτη νότα F.



- 1 Πατήστε και αφήστε το F.



- 2 Αλλάξτε το σε νότα 8ου (240).

- 3 Πατήστε το κουμπί [F4] για να συνδέσετε τις δύο F (νότες) (νότα μισού και νότα 8ου)



3 Εισάγετε τις επόμενες νότες 8^{ου}.

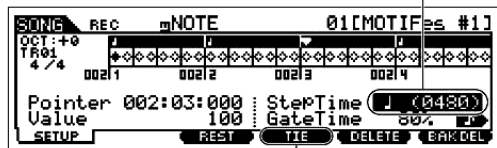
Διατηρήστε αμετάβλητες τις ρυθμίσεις στην οθόνη για τις υπόλοιπες νότες στο μέτρο (όλες είναι 8^{ου}) και πατήστε/αφήστε ένα-ένα τα πλήκτρα.

4 Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να εισάγετε την επόμενη νότα μισού παρεστιγμένου.



- 1 Αλλάξτε το σε νότα 4ου (480).

- 2 Πατήστε και αφήστε το A.



- 3 Πατήστε δύο φορές το κουμπί [F4] για να επεκτείνετε την νότα 4ου σε παρεστιγμένο μισό.



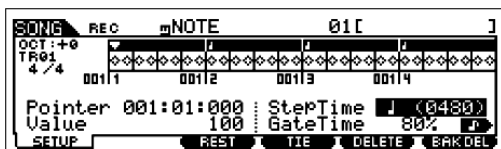
5 Εισάγετε την τελευταία νότα 4^{ου} πατώντας και αφήνοντας το F.

4 Μετακινήστε τον δείκτη στην αρχή του κομματιού και πατήστε το [F] (Play) κουμπί για να ακούσετε τα δεδομένα νότας που μόλις γράψατε στα βήματα #1 – 5.

● Παράδειγμα 3



1 Ορίστε τις παραμέτρους όπως φαίνεται παρακάτω.



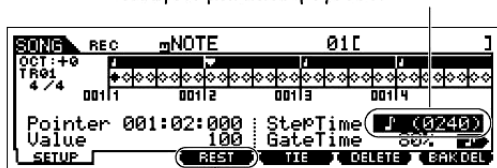
Ορίστε το Step Time σε νότα 4^{ου} (480) και το gate Time στο 80%.

2 Εισάγετε την πρώτη νότα F.

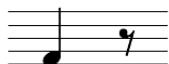
Πατήστε και αφήστε το F.

3 Εισάγετε την επόμενη παύση 8^{ου} όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.

- 1 Αλλάξτε το σε νότα 8ου (240) αφού θα εισάγετε μια παύση ογδού.



- 2 Εισάγετε την επιλεγμένη τιμή παύσης (νότα 8ου) πατώντας το κουμπί [F3]

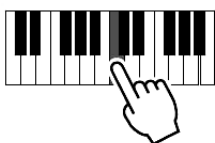
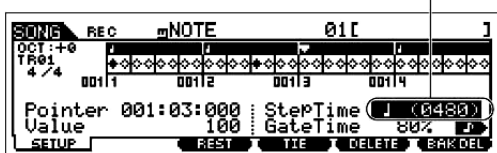


4 Εισάγετε την επόμενη νότα 8^{ου}, A.

Πατήστε και αφήστε το A.

5 Εισάγετε την επόμενη νότα 4^{ου} C, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.

- 1 Αλλάξτε αυτήν την τιμή σε 480, αφού η τιμή της παύσης είναι νότα 4ου.



- 2 Πατήστε και αφήστε το C.



6 Εισάγετε την επόμενη παύση 8^{ου}, όπως κάνατε στο παραπάνω βήμα #3.

7 Εισάγετε την τελευταία νότα 8^{ου}, F.

Πατήστε και αφήστε το F.

8 Μετακινήστε τον δείκτη στην αρχή του κομματιού και πατήστε το [F] (Play) κουμπί για να ακούσετε τα δεδομένα νότας που μόλις γράψατε στα βήματα #1 – #7.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ : Εισαγωγή μιας συγχορδίας

Στην Step ηχογράφηση, μπορείτε επίσης να εισάγετε συγχορδίες. Πατήστε και κρατήστε πατημένη κάθε νότα της συγχορδίας στην σειρά και μετά αφήστε τις όλες μαζί για να τις γράψετε σαν μια συγχορδία. Να θυμάστε ότι αυτές οι νότες δεν γράφονται πραγματικά στο track μέχρι να τις αφήσετε.

Pattern τρόπος

■ Δημιουργία Patterns – βασική διαδικασία

Τα Patterns περιέχουν τους τρεις ακόλουθους τύπους δεδομένων :

- MIDI sequence δεδομένα (που δημιουργούνται στον Pattern Record, Pattern Edit και Pattern Job τρόπο)

- Setup δεδομένα (που δημιουργούνται στον Pattern Play τρόπο)
- Mixing δεδομένα (που δημιουργούνται στον Pattern Mixing/Mixing Edit τρόπο και αποθηκεύονται στον Pattern Mixing Store τρόπο)

Μετά την δημιουργία των δεδομένων σε αυτούς τους τρόπους που περιγράφονται παρακάτω, αποθηκεύστε τις Mixing ρυθμίσεις στον Pattern Mixing Store τρόπο για να τα αρχειοθετήσετε σαν Pattern δεδομένα και σώστε ολόκληρο το Pattern σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο.

- Τα μη note MIDI δεδομένα (όπως Voice αριθμός, volume, pan και effect στάθμη που είναι απαραίτητα για να ξεκινήσει ένα Pattern γράφονται σαν MIDI sequence δεδομένα αλλά αποθηκεύονται σαν Mixing δεδομένα.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Επειδή τα Pattern δεδομένα (MIDI sequence δεδομένα, Setup δεδομένα και Mixing δεδομένα) γράφονται στην DRAM, θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε οποιαδήποτε Pattern δεδομένα δημιουργήθηκαν μέσω Record, Edit, Job και Mixing ρύθμισης σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο πριν κλείσετε την τροφοδοσία. Για λεπτομέρειες σχετικά με το σώσιμο των Pattern δεδομένων, δείτε στην σελίδα 153.

Pattern Play τρόπος ([PATTERN] → Pattern επιλογή)

[F1] PLAY	Ανατρέξτε στην σελίδα 54-55.
Trans (Transpose)	Καθορίζει την key transpose ρύθμιση για το Pattern και μπορεί να ρυθμιστεί σε ημιτόνια. Ρυθμίσεις : -36 – +36 <ul style="list-style-type: none"> • Αν το Transpose εφαρμόζεται σε ένα Drum Voice, τα αποτελέσματα μπορεί να μην είναι μουσικά κατάλληλα. Για να εξασφαλιστεί η σωστή αναπαραγωγή ενός Drum Voice, ορίστε την Note Shift παράμετρο για το Drum Voice Part σε μια κατάλληλη τιμή ([PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] TONE→[SF1] TUNE→NoteShift).
MEAS (Measure)	Δείχνει τον αριθμό μέτρου και beat για το τρέχον Pattern. Κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής, η ένδειξη αλλάζει αυτόματα ανάλογα με την Pattern αναπαραγωγή. Μπορείτε να εισάγετε τον αριθμό μέτρου που θέλετε κατευθείαν χρησιμοποιώντας το παράθυρο Number Input που καλείται μέσω του [INFORMATION] κουμπιού.
[Sf1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Μπορείτε να καταχωρήσετε τους Arpeggio τύπους που θέλετε σε αυτά τα κουμπιά και να τους καλείται οποιαδήποτε στιγμή όταν παίζετε στο κλαβιέ.
[F2] GROOVE (Grid Groove)	
Ίδιο όπως στον Song Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 258.	
[F3] TRACK	
[SF1] CHANNEL	Ίδιο όπως στον Song Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 258.
[SF2] OUT SW (Output Switch)	Ίδιο όπως στον Song Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 259.
[SF3] TR VCE (Track Voice)	Καθορίζει αν τα program change δεδομένα που περιέχονται στα δεδομένα φράσης είναι αποτελεσματικά ή όχι. Για τις περισσότερες περιπτώσεις, αυτό θα πρέπει να οριστεί στο “off”. Για παράδειγμα, αν μια φράση περιέχει Voice αλλαγές (program change μηνύματα) αλλά δεν θέλετε το Voice να αλλάζει στην μέση της φράσης, βάλτε το στο “off”. Τα tracks που τίθενται εδώ στο “off” παίζονται αυτόματα με τον Voice αριθμό που ανατίθεται στο Part που ορίζεται στον Mixing τρόπο. <ul style="list-style-type: none"> • Το Phrase Voice που περιέχεται στο Phrase μπορεί να καθοριστεί από την Voice οθόνη στον Pattern Record τρόπο (σελίδα 286).

[F4] PATCH


Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να αναθέσετε μια Preset ή User φράση (ηχογραφημένη στον Pattern Record τρόπο) σε κάθε track και να δημιουργήσετε ένα Pattern που περιέχει μέχρι 16 tracks.

- Η Patch λειτουργία σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε μόνο User φράσεις που ηχογραφούνται σε ένα Track του επιλεγμένου Pattern. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε User φράσεις ηχογραφημένες σε tracks άλλων Patterns, χρησιμοποιήστε την Phrase Data Copy λειτουργία, που επιλέγεται με το κουμπί [SF5].

Section	Δείχνει το τρέχον διορθωμένο τμήμα. Για λεπτομέρειες σχετικά με το πως να αλλάξετε τμήματα, δείτε στην σελίδα 55.
Meas	Δείχνει μέτρο : beat για την τρέχουσα θέση αναπαραγωγής.
[SF4] CLEAR	Αυτό σβήνει την Phrase ανάθεση στο τρέχον επιλεγμένο track και αφήνει το track κενό.
[SF5] COPY	Οι User φράσεις που μπορούν να ανατεθούν με την Patch λειτουργία περιορίζονται σε εκείνες που περιέχονται στο τρέχον επιλεγμένο Pattern. Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να αντιγράψετε φράσεις σε άλλο Pattern εκτός του επιλεγμένου. Πατήστε το κουμπί [SF5] για να καλέσετε την παρακάτω οθόνη. Μετά την ρύθμιση των παραμέτρων, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να αντιγράψετε τα δεδομένα φράσης.

Όταν είναι επιλεγμένο αυτό το πλαίσιο, τα Sample Voice δείγματα που ανατίθενται στην φράση πηγή αντιγράφονται στην φράση προορισμού σαν Sample Voices και ανατίθενται στα αντίστοιχα tracks στο επιλεγμένο Pattern.

Source Pattern αριθμός, αριθμός φράσης



Φράση προορισμού και track του τρέχοντος διορθωμένου Pattern

Μετά την ρύθμιση, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να αντιγράψετε την φράση.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Η διαδικασία αντιγραφής αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στην φράση προορισμού.

[F5] REMIX

Αυτή η λειτουργία σας δίνει μια ποικιλία ημι-τυχαίων presets για την διαίρεση των MIDI sequence δεδομένων και την μεταβολή του μήκους των νοτών, επιτρέποντάς σας να δημιουργήσετε εντελώς καινούριες παραλλαγές ενός Pattern. Αυτή η λειτουργία είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική όταν χρησιμοποιείται σε ένα track το οποίο περιέχει ένα sample voice που δημιουργείται με την χρήση της Sampling λειτουργίας με την τον SLICE+SEQ τύπο δείγματος ή δείγματα κομμένα με την χρήση του Sample Slice Job.

Ορίστε τις παρακάτω παραμέτρους και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την Remix διαδικασία. Σε αυτό το σημείο μπορείτε να πατήσετε το κουμπί Play για να ακούσετε τα αποτελέσματα του Remix. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα, δοκιμάστε άλλο Type/Variation και πατήστε [ENTER]. Αν θέλετε να κρατήσετε τις αλλαγές, πατήστε [SF5] OK. (Το Undo δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί με Remix). Για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη χωρίς να αλλάξουν τα δεδομένα, πατήστε το κουμπί [SF4] CANCEL.

- Αφού τα μιξαρισμένα δεδομένα αποθηκεύονται σαν καινούρια φράση και ανατίθενται στο τρέχον track, τα δεδομένα της αρχικής φράσης παραμένουν μια μη ανατεθειμένη φράση.

Type	Καθορίζει πως τα δεδομένα στο επιλεγμένο track θα χωριστούν και θα αναδιαταχθούν. Οι κανόνες διαίρεσης και αναδιάταξης είναι διαφορετικοί για κάθε remix τύπο. Ο τύπος εμφανίζεται επίσης γραφικά στην οθόνη. Ρυθμίσεις : 1-16
Variation	Καθορίζει πως θα τροποποιηθούν τα αρχικά MIDI sequence δεδομένα. Ρυθμίσεις : Normal 1-16, Reverse 1-16, Break 1-16, Pitch 1-16, Roll 1-16 Normal 1-16...Τα αρχικά δεδομένα μόνο χωρίζονται και αναδιατάσσονται. Παρέχονται 16 παραλλαγές. Reverse 1-16...Πρόσθετα με τον χωρισμό και την αναδιάταξη, μερικά τμήματα των δεδομένων μπορεί να παιχτούν ανάποδα. Παρέχονται 16 παραλλαγές. Break 1-16.....Πρόσθετα με τον χωρισμό και την αναδιάταξη, μερικά τμήματα των δεδομένων μπορεί να σβηστούν για να δημιουργηθούν breaks. Παρέχονται 16 παραλλαγές.

Pitch 1-16..... Πρόσθετα με τον χωρισμό και την αναδιάταξη, μερικά τμήματα των δεδομένων μπορεί να μετατοπιστούν τονικά. Παρέχονται 16 παραλλαγές.
 Roll 1-16..... Πρόσθετα με τον χωρισμό και την αναδιάταξη, μερικά τμήματα των δεδομένων μπορεί να παιχτούν με roll εφφέ. Παρέχονται 16 παραλλαγές.

[F6] CHAIN

Pattern Chain Play τρόπος

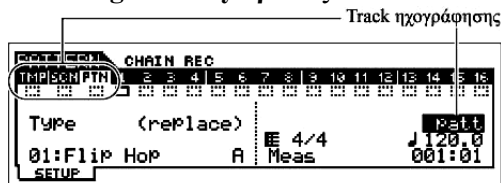
[PATTERN]→[F6]

Αυτός ο τρόπος σας επιτρέπει να παίξετε το προγραμματισμένο τμήμα chain sequence που δημιουργείται στον Pattern Record και τον Pattern Edit τρόπο. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στην [F1] PLAY οθόνη.

Pattern Chain Play τρόπος

[PATTERN]→[F6]→[I] (Record)

Recording Standby τρόπος



Μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα ακόλουθα tracks για ηχογράφηση.

- patt (Pattern) : Γράφει αλλαγές τμήματος κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής
- tempo : Γράφει πληροφορίες tempo αλλαγής κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής
- Scene : Γράφει track mute ρυθμίσεις κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής

Κατά την διάρκεια της ηχογράφησης [PATTERN]→[I] (Record)→[F] (Play)

Κατά την εγγραφή του tempo track, μπορείτε να αλλάξετε την tempo τιμή.
 Κατά την εγγραφή του scene track, μπορείτε να αλλάξετε την track mute ρύθμιση
 Κατή την εγγραφή του Pattern track, μπορείτε να αλλάξετε το τμήμα.

Pattern Chain Edit τρόπο
[F1] CHANGE

[PATTERN]→[F6]→[EDIT]

Ο Pattern Chain Edit τρόπος καθιστά δυνατή την διόρθωση της σειράς των τμημάτων σε μια αλυσίδα, όπως επίσης την εισαγωγή tempo και scene/mute δεδομένων.

Καλέστε την οθόνη του track που θέλετε πατώντας το [F4] TR SEL κουμπί για να διορθώσετε το επιλεγμένο track.

Pattern Track Edit

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να διορθώσετε τις scene αλλαγές για κάθε μέτρο. Μετακινήστε τον κέρσορα στην "Section" στήλη για το επιθυμητό μέτρο και εισάγετε το τμήμα που θέλετε. Για να ορίσετε το τέλος της αλυσίδας, εισάγετε ένα END σημάδι στο κατάλληλο μέτρο. (Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε στην σελίδα 132).

Για να σβήσετε το γεγονός στην τρέχουσα επιλεγμένη θέση, πατήστε το [F6] CLEAR κουμπί.

Scene Track Edit

Μπορείτε να διορθώσετε την track mute αλλαγή σε beats. Χρησιμοποιήστε τα [F5] INSERT και [F6] DELETE κουμπιά για να εισάγετε/σβήσετε το γεγονός.

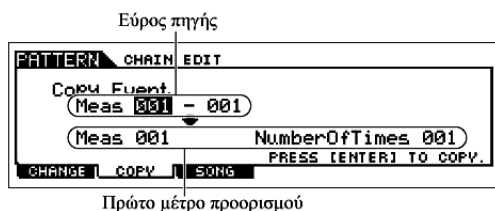
Tempo Track Edit

Μπορείτε να διορθώσετε την tempo αλλαγή σε beats. Χρησιμοποιήστε τα [F5] INSERT και [F6] DELETE κουμπιά για να εισάγετε/σβήσετε το γεγονός.

[F2] COPY

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να αντιγράψετε όλα τα Pattern chain γεγονότα από ένα συγκεκριμένο εύρος μέτρων (πηγή) σε μια θέση προορισμού.

Μετά τον καθορισμένο σε μέτρα της πηγής, του πρώτου μέτρου της θέσης προορισμού και τον αριθμό των φορών που αντιγράφονται τα δεδομένα, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί η Copy διαδικασία



Εύρος πηγής
 Πρώτο μέτρο προορισμού

ΠΡΟΣΟΧΗ : Αυτή η διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στον προορισμό.

Pattern Record τρόπος ([PATTERN] → Pattern επιλογή → [I] (Record))

Pattern Record Standby τρόπος

[F1] SETUP

Type (τύπος ηχογράφησης)	Καθορίζει την μέθοδο ηχογράφησης. Για πληροφορίες για κάθε μέθοδο, ανατρέξτε στην σελίδα 193. Ρυθμίσεις : replace, overdub, step <ul style="list-style-type: none">Αντίθετα από τον Song record τρόπο, η Punch ηχογράφηση δεν είναι διαθέσιμη για Pattern ηχογράφηση.
Loop	Ενεργοποιεί (ON) ή απενεργοποιεί (OFF) την loop ηχογράφηση. Όταν είναι ενεργό (ON), η φράση θα παίζεται κατ' επανάληψη κατά την διάρκεια της ηχογράφησης σε πραγματικό χρόνο. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο κατά την ηχογράφηση drum μερών επιτρέποντάς σας να προσθέτετε διαφορετικό όργανο σε κάθε πέρασμα. Όταν είναι ανενεργό (OFF), η ηχογράφηση σταματάει μετά από ένα πέρασμα της φράσης. Ρυθμίσεις : on, off
Quantize	Ίδιο όπως στον Song Record τρόπο. Δείτε στην σελίδα 260.
Event	Ίδιο όπως στον Song Record τρόπο. Δείτε στην σελίδα 260.
v (Tempo)	Καθορίζει το Pattern tempo. Ρυθμίσεις : 001.0 – 300.0 <ul style="list-style-type: none">Αντίθετα από τα Songs, τα Scene track και Tempo track δεν είναι διαθέσιμα για Patterns.
Meas (Measure)	Καθορίζει το μέτρο από το οποίο θα ξεκινήσει η Pattern ηχογράφηση.

[F2] VOICE

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε Voice παραμέτρους για το επιλεγμένο track. Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ επηρεάζουν τα μέρη της γεννήτριας ήχου των οποίων τα MIDI κανάλια λήψης ταιριάζουν με το MIDI κανάλι μετάδοσης του song track. Το Voice που ορίζεται εδώ γίνεται το Voice της φράσης (σελίδα 192). Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στον Song Record τρόπο. Δείτε στην σελίδα 260.

[F3] ARP (Arpeggio)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με το Arpeggio του track ηχογράφησης. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στον Song Record τρόπο. Δείτε στην σελίδα 261.

[F4] REC ARP (Record Arpeggio)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε αν τα sequence δεδομένα που παίζονται από το Arpeggio ηχογραφούνται στο Pattern track ή όχι. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στον Song Record τρόπο. Δείτε στην σελίδα 261.

[F5] CLICK

Πατώντας το κουμπί [F5] μπορείτε να ενεργοποιείτε/απενεργοποιείτε τον ήχο του μετρονόμου στην ηχογράφηση.

Κατά την Pattern ηχογράφηση ([PATTERN] → Pattern επιλογή → [I] (Record) → [F] (Play))

Realtime ηχογράφηση	Ανατρέξτε στην σελίδα 126.
Step ηχογράφηση	Παραδείγματα της Step ηχογράφησης περιγράφονται στην σελίδα 280. Οι παράμετροι στις οθόνες είναι ίδιες όπως στον Song Record τρόπο. Δείτε στην σελίδα 261.

Pattern Edit τρόπος ([PATTERN] → Pattern επιλογή → [EDIT])

Ίδιο όπως στον Song Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 262.

Pattern Job τρόπος ([PATTERN] → Pattern επιλογή → [JOB])

Ο Pattern Job τρόπος περιέχει μια ευρεία ομάδα εργαλείων και λειτουργιών διόρθωσης που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αλλάξετε τον ήχο του Pattern. Επίσης περιλαμβάνει μια ποικιλία χρήσιμων διαδικασιών, όπως αντιγραφή ή σβήσιμο δεδομένων.

Μετά την απαιτούμενη ρύθμιση των παραμέτρων από την επιλεγμένη οθόνη, πατήστε το κουμπί

[ENTER] για να εκτελέσετε το Job.

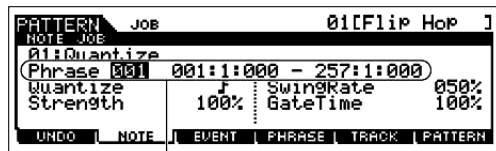
ΠΡΟΣΟΧΗ : Το μήνυμα “Executing...” εμφανίζεται όταν απαιτείται κάποιος χρόνος για να εκτελεστεί το Job. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ εμφανίζεται το μήνυμα “Executing...”. Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση χάνονται όλα τα user δεδομένα.

[F1] UNDO/REDO

Το Undo Job ακυρώνει τις αλλαγές που κάνατε στο πιο πρόσφατο ηχογραφημένο τμήμα, το τμήμα διόρθωσης ή το Job, επαναφέροντας τα δεδομένα στην προηγούμενή τους κατάσταση. Αυτό σας επιτρέπει να επαναφέρετε δεδομένα που χάθηκαν από λάθος.

Το Redo είναι διαθέσιμο μόνο μετά το Undo και σας επιτρέπει να επαναφέρετε τις αλλαγές που κάνατε πριν το Undo.

[F2] NOTE (Note data Job)



Τα Note data Jobs στον Pattern τρόπο είναι βασικά ίδια όπως στον Song Job τρόπο. Ωστόσο, αντίθετα από τον Song Job τρόπο, τα Pattern Note data Jobs εφαρμόζονται στις φράσεις (001-256) και ένα επιλεγμένο εύρος στην φράση (μέτρο:beat:clock).

Καθορίζει την φράση και το εύρος (μέτρα/beats/clocks) όπου θα εφαρμοστεί το Job.

01: Quantize	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 265.
02: Modify Velocity	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 265.
03: Modify Gate Time	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 266.
04: Crescendo	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 266.
05: Transpose	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 266.
06: Glide	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 267.
07: Create Roll	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 267.
08: Sort Chord	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 267.
09: Separate Chord	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 268.

[F3] EVENT (Event Job)

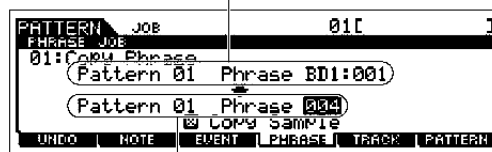
Τα Event Jobs στον Pattern τρόπο είναι βασικά ίδια όπως στον Song Job τρόπο. Ωστόσο, αντίθετα από τον Song Job τρόπο, τα Pattern Event Jobs εφαρμόζονται στις φράσεις (001-256) και ένα επιλεγμένο εύρος στην φράση (μέτρο:beat:clock).

01: Shift Clock	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 268.
02: Copy Event	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 268.
03: Erase Event	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 268.
04: Extract Event	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 269.
05: Create Continuous Data	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 269.
06: Thin Out	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 269.
07: Modify Control Data	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 270.
08: Beat Stretch	Ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 270.

[F4] PHRASE (Phrase Job)

01: Copy Phrase	Αυτό το Job αντιγράφει μια επιλεγμένη φράση σε προκαθορισμένη φράση προορισμού.
------------------------	---

Επιλέγει το Pattern και την φράση που θα αντιγραφεί. (Μπορούν επίσης να επιλεγεί preset φράση).



Καθορίζει το Pattern και την φράση προορισμού.

Μετά τον καθορισμό του Pattern και της φράσης πηγή, του Pattern και της φράσης προορισμού και την επιλογή του πλαισίου του Copy Sample, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί αυτό το Job.

Όταν είναι επιλεγμένο το Copy Sample πλαίσιο, τα Sample Voices που χρησιμοποιούνται από την φράση πηγή αντιγράφονται στο Pattern προορισμού σαν Sample Voices και ανατίθενται στην φράση προορισμού. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν το Sample Voice χρησιμοποιείται στην φράση πηγή.

- Όταν δεν υπάρχει διαθέσιμη μνήμη στο Pattern προορισμού για Sample Voice δεδομένα, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μήνυμα λάθους και τα Sample Voice δεδομένα δεν θα αντιγραφούν. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Sample Job 02 “Delete” για να σβήσετε τα Sample Voices που δεν χρησιμοποιούνται και προσπαθήστε πάλι.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν στον προορισμό της αντιγραφής, θα αντικατασταθούν.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Το Undo/Redo (σελίδα 287) δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί με μία Sample Voice διαδικασία αντιγραφής.

02: Exchange Phrase	Αυτό το Job ανταλλάσσει τα περιεχόμενα δύο καθορισμένων φράσεων (“A” και “B”). <ul style="list-style-type: none"> • Αν αυτό το Job εφαρμοστεί σε φράσεις που χρησιμοποιούν Sample Voices, τα Sample Voices δεν θα ανταλλαχθούν.
03: Mix Phrase	Αυτό το Job μιξάρει όλα τα δεδομένα από δύο επιλεγμένες user φράσεις (“A” και “B”) και τοποθετεί το αποτέλεσμα στην φράση B. <ul style="list-style-type: none"> • Να θυμάστε ότι εφαρμόζοντας αυτό το Job σε φράσεις με Sample Voices δεν μιξάρονται τα Sample Voices.
04: Append Phrase	Αυτό το Job προσαρτά μια φράση (A) στο τέλος μιας άλλης (B) για την δημιουργία μιας μεγαλύτερης φράσης (B). <ul style="list-style-type: none"> • Αν αυτό το Job εφαρμοστεί σε φράσεις που χρησιμοποιούν Sample Voices, τα Sample Voices δεν θα προσαρτηθούν.
05: Split Phrase	Αυτό το Job χωρίζει την επιλεγμένη φράση (A) σε δύο ξεχωριστές φράσεις (A και B). Τα δεδομένα πριν το σημείο χωρισμού αποθηκεύονται στην αρχική φράση A και τα δεδομένα μετά το σημείο χωρισμού μετακινούνται και αποθηκεύονται σε άλλη φράση B. Μπορείτε επίσης να ορίσετε την αξία μέτρου της φράσης B μετά το Split Phrase Job. <ul style="list-style-type: none"> • Όταν είτε το Pattern είτε το Phrase έχει τεθεί στο “off”, σβήνονται τα δεδομένα χωρισμού της φράσης B. • Αν αυτό το Job εφαρμοστεί σε φράσεις που χρησιμοποιούν Sample Voices, τα Sample Voices δεν θα προσαρτηθούν. ΠΡΟΣΟΧΗ : Το Job αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στη φράση προορισμού B.
06: Get Phrase From Song	Αυτό το Job αντιγράφει ένα τμήμα των sequence-track δεδομένων από ένα Song στην καθορισμένη φράση προορισμού.



Μετά τον καθορισμό του Song/track/εύρους μέτρων πηγής που θα αντιγραφούν, την φράση προορισμού και την επιλογή του πλαισίου Copy Phrase, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.

Όταν είναι επιλεγμένο το Copy Sample πλαίσιο, τα Sample Voices που χρησιμοποιούνται από το track πηγή αντιγράφονται στον Pattern προορισμού σαν Sample Voices και ανατίθενται στην φράση προορισμού. Αυτή η παράμετρος δεν έχει αποτέλεσμα όταν δεν χρησιμοποιείται Sample Voice από το track πηγή.

- Όταν δεν υπάρχει διαθέσιμη μνήμη στο Pattern προορισμού για Sample Voice δεδομένα, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μήνυμα λάθους και δεν θα αντιγραφούν τα Sample Voice δεδομένα. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Sample Job 02 “Delete” για να σβήσετε οποιαδήποτε δείγματα δεν χρησιμοποιούνται και δοκιμάστε πάλι.

07: Put Phrase To Song	Αυτό το Job αντιγράφει μια επιλεγμένη user φράση σε καθορισμένο χώρο ενός επιλεγμένου κομματιού.
-------------------------------	--



Μετά τον καθορισμό της φράσης πηγής, του Song/track/αρχικού μέτρου προορισμού, και την επιλογή του Copy Sample πλαισίου, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.

Όταν επιλεγεί το Copy Sample πλαίσιο, τα Sample Voices που χρησιμοποιούνται από την φράση πηγή αντιγράφονται στο Song προορισμού σαν Sample Voices και ανατίθενται στο Song track προορισμού. Αυτή η παράμετρος δεν έχει αποτέλεσμα αν δεν χρησιμοποιούνται Sample Voices από την φράση πηγή.

- Όταν δεν υπάρχει διαθέσιμη μνήμη στο Song προορισμού για Sample Voice δεδομένα, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μήνυμα λάθους και δεν θα αντιγραφούν τα Sample Voice δεδομένα. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Sample Job “Delete” για να σβήσετε οποιαδήποτε δείγματα δεν χρησιμοποιούνται και δοκιμάστε πάλι.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Το Job αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο track προορισμού.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Το Undo/Redo (σελίδα 287) δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μια Sample Voice διαδικασία αντιγραφής.

08: Clear Phrase	Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα από την επιλεγμένη φράση. Όταν επιλεγεί το Delete Sample πλαίσιο, θα σβηστούν τα δεδομένα δείγματος που ανατίθενται στην επιλεγμένη φράση. Αυτή η παράμετρος δεν έχει αποτέλεσμα όταν δεν χρησιμοποιείται Sample Voice από την επιλεγμένη φράση. ΠΡΟΣΟΧΗ : Το Undo/Redo (σελίδα 287) δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μια Delete Sample διαδικασία.
09: Phrase Name	Αυτό το Job σας επιτρέπει να δώσετε ένα όνομα (μέχρι οκτώ χαρακτήρες) στην επιλεγμένη φράση. Για πληροφορίες σχετικά με την ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52.

[F5] TRACK (Track Job)

01: Copy Track	Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα από ένα επιλεγμένο track πηγή στο καθορισμένο track προορισμού.
-----------------------	--



Οι τύποι των δεδομένων που αντιγράφονται είναι ίδιοι όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 271.

Τύποι των δεδομένων που θα αντιγραφούν Pattern, τμήμα και track προορισμού

02: Exchange Track	Αυτό το Job ανταλλάσσει τον καθορισμένο τύπο δεδομένων μεταξύ δύο καθορισμένων tracks στο τρέχον Pattern και τμήμα.
---------------------------	---

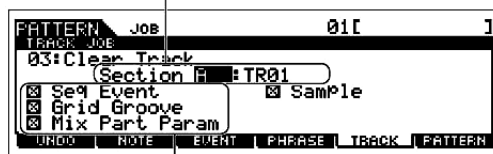


Οι τύποι των δεδομένων που ανταλλάσσονται είναι οι ίδιοι όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 272.

Τύποι των δεδομένων που θα ανταλλαχτούν

03: Clear Track	Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα του επιλεγμένου τύπου από το επιλεγμένο Pattern track.
------------------------	---

Τμήμα και track από όπου θα σβηστούν τα δεδομένα



Τύποι των δεδομένων που θα σβηστούν

Οι τύποι των δεδομένων που σβήνονται είναι ίδιοι όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 272.

04: Normalize Play Effect	Αυτό το Job επανεγράφει τα δεδομένα στο επιλεγμένο track έτσι ώστε να ενσωματωθούν οι τρέχουσες Grid Groove ρυθμίσεις. Μετά τον καθορισμό ενός track (TR01-16) στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.
----------------------------------	--

05: Divide Drum Track	<p>Ξεχωρίζει τα note δεδομένα σε ένα drum performance που ανατίθεται σε ένα συγκεκριμένο track και τοποθετεί τις νότες αντίστοιχα σε διαφορετικά drum όργανα σε ξεχωριστά tracks (tracks 1-16). Μετά τον καθορισμό ενός track (TR01-16) στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Για να χρησιμοποιήσετε αυτό το Job, τα tracks 1-8 πρέπει να είναι άδεια. Αν δεν υπάρχουν αρκετά άδεια tracks, εμφανίζεται ένα μήνυμα λάθους. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Clear Track Job (παραπάνω) για να σβήσετε τα tracks 1-8 και δοκιμάστε πάλι.
------------------------------	--

06: Put Track To Arp	Αυτό το Job αντιγράφει δεδομένα στα καθορισμένα μέτρα του τμήματος/track για την δημιουργία Arpeggio δεδομένων. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 150.
-----------------------------	--

[F4] PATTERN (Pattern Job)

01: Copy Pattern	Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα από ένα επιλεγμένο Pattern πηγή σε ένα επιλεγμένο Pattern προορισμού.
-------------------------	--

Pattern και τμήμα πηγή Pattern και τμήμα προορισμού



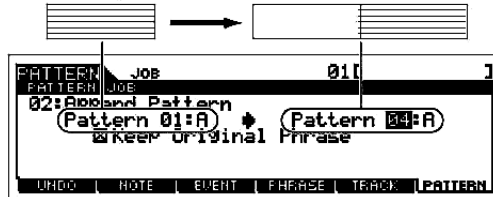
Μετά τον καθορισμό του Pattern/τμήματος πηγή και του Pattern/τμήματος προορισμού, όπως επίσης και την επιλογή των πλαισίων, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.

- Αν ορίσετε το τμήμα πηγή στο "all", το τμήμα προορισμού τίθεται επίσης αυτόματα στο "all". Σε αυτήν την κατάσταση, εκτελέστε αυτό το Job για να αντιγράψετε όλα τα δεδομένα του Pattern πηγή στον προορισμό.

Preset Phrase→User	Όταν επιλεγεί αυτό το πλαίσιο, οι Preset Phrases (αν περιλαμβάνονται στο Pattern πηγή) αντιγράφονται στο User Phrase, το οποίο θα ανατεθεί στο Pattern προορισμού.
Duplicate User Phrase	Όταν επιλεγεί αυτό το πλαίσιο, οι User Phrases (αν περιλαμβάνονται στο Pattern πηγή) αντιγράφονται σε άλλο User Phrase, το οποίο θα ανατεθεί στο Pattern προορισμού.
Chain	Όταν επιλεγεί αυτό το πλαίσιο, τα Pattern chain δεδομένα (αν περιλαμβάνονται στο Pattern πηγή) αντιγράφονται στο Pattern προορισμού.

02: Append Pattern	Προσαρτά ένα Pattern στο τέλος ενός άλλου για την δημιουργία ενός μεγαλύτερου Pattern και με τα 16 tracks.
---------------------------	--

Pattern και τμήμα πηγή Pattern και τμήμα προορισμού



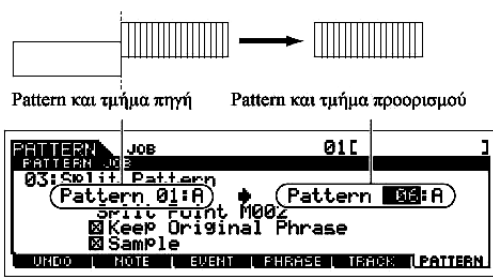
- Αν αυτό το Job εφαρμοστεί σε Patterns που χρησιμοποιούν Sample Voices, τα Sample Voices δεν θα προσαρτηθούν.
- Αν το μήκος του Pattern γίνει μεγαλύτερο από 256 μέτρα σαν αποτέλεσμα του Append Pattern

Job,

θα εμφανιστεί ένα μήνυμα λάθους και το Job θα ακυρωθεί.

Keep Original Phrase	<p>Όταν είναι επιλεγμένο αυτό το πλαίσιο, τα δεδομένα του αρχικού Pattern προορισμού διατηρούνται στην μνήμη μαζί με τα προσαρτημένα Pattern δεδομένα. Αν αυτό το πλαίσιο δεν είναι επιλεγμένο, το αρχικό Pattern προορισμού σβήνεται και αντικαθιστάται με τα καινούρια δημιουργημένα δεδομένα.</p> <ul style="list-style-type: none"> Όταν επιλεγεί το KEEP ORIGINAL PHRASE πλαίσιο, αυτό το Job απαιτεί δύο φορές τον αριθμό των άδειων user φράσεων σαν αριθμό των tracks που περιέχουν δεδομένα στα οποία θα αποθηκευθούν τα προσαρτημένα δεδομένα φράσης. Αν δεν είναι διαθέσιμος ο απαιτούμενος χώρος, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα λάθους και το Job θα αναιρεθεί. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Clear Phrase Job (σελίδα 290) για να σβήσετε τις φράσεις που δεν χρειάζονται και δοκιμάστε πάλι.
-----------------------------	--

03: Split Pattern	Αυτό το Job χωρίζει ένα επιλεγμένο Pattern (και τα 16 tracks δεδομένων) σε δύο Pattern.
--------------------------	---



Μετά την Split Pattern διαδικασία, το μέρος του Pattern πριν το καθορισμένο σημείο Split θα παραμείνει και το μέρος που ακολουθεί το σημείο Split θα μετακινηθεί στο Pattern προορισμού.
ΠΡΟΣΟΧΗ : Το Job αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο Pattern προορισμού.

Split Point	Καθορίζει το σημείο Split ορίζοντας έναν αριθμό μέτρου.
Keep Original Phrase	Όταν επιλεγεί αυτό το πλαίσιο, τα αρχικά Source Pattern δεδομένα διατηρούνται στην μνήμη και τα αποτελέσματα του Split Job γράφονται σε άδειες φράσεις. Όταν αυτό το πλαίσιο δεν είναι επιλεγμένο, τα αρχικά Source Pattern δεδομένα σβήνονται και αντικαθιστώνται από τα καινούρια δημιουργημένα δεδομένα.
Sample	Όταν επιλεγεί αυτό το πλαίσιο, τα Sample Voices (αν περιλαμβάνονται στο pattern πηγή) αντιγράφονται στο Pattern προορισμού.

- Όταν επιλεγεί το KEEP ORIGINAL PHRASE πλαίσιο, αυτό το Job απαιτεί δύο φορές τον αριθμό των άδειων user φράσεων σαν αριθμό των tracks που περιέχουν δεδομένα στα οποία θα αποθηκευθούν τα προσαρτημένα δεδομένα φράσης. Αν δεν είναι διαθέσιμος ο απαιτούμενος χώρος, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα λάθους και το Job θα αναιρεθεί. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Clear Phrase Job (σελίδα 290) για να σβήσετε τις φράσεις που δεν χρειάζονται και δοκιμάστε πάλι.

04: Clear Pattern	Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα από το επιλεγμένο Pattern ή από όλα τα Patterns. Όταν επιλεγεί το συγκεκριμένο τμήμα που θα σβηστεί, μπορείτε να αποεπιλέξετε το Chain πλαίσιο. Αν το Chain πλαίσιο δεν είναι επιλεγμένο, τα Pattern Chain δεδομένα θα διατηρηθούν ακόμη και αν εκτελεστεί το Clear Pattern Job.
--------------------------	---

05: Pattern Name	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αναθέσετε ένα όνομα στο επιλεγμένο Pattern. Για οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52.
-------------------------	---

Pattern Mixing τρόπος ([PATTERN] → Pattern επιλογή → [MIXING])

Σε αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να διαμορφώσετε δεδομένα μίξης για τα patterns σας και να ορίσετε διάφορες παραμέτρους για τα μέρη της γεννήτριας ήχου – συμπεριλαμβανομένου του επιθυμητού Voice, όπως επίσης και της στάθμης, του pan, του part, του EQ, του εφέ και άλλων ρυθμίσεων του.

Οι Pattern Mixing παράμετροι δεν είναι πραγματικά μέρος των Pattern sequence δεδομένων σε κάθε track, αλλά είναι ρυθμίσεις για την γεννήτρια ήχου, όπως παίζονται από τα Pattern δεδομένα. Έτσι, οι pattern Mixing ρυθμίσεις δεν γράφονται στα Pattern tracks.

Οι Mixing διαδικασίες και παράμετροι είναι ίδιες με εκείνες στον Song Mixing τρόπο. Δείτε στην σελίδα 278.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Οι ρυθμίσεις παραμέτρων που γίνονται στον Pattern Mixing και Pattern Mixing Edit τρόπο θα πρέπει να αποθηκευθούν στην εσωτερική μνήμη (DRAM) σαν μέρος των Pattern δεδομένων. Επιπλέον, βεβαιωθείτε ότι σώσατε όλα τα Pattern δεδομένα (συμπεριλαμβανομένων των Mixing ρυθμίσεων) σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης, αφού τα δεδομένα στην DRAM αποθηκεύονται μόνο προσωρινά.

- Οι ρυθμίσεις παραμέτρου στον Pattern Mixing και Pattern Mixing Edit τρόπο μπορούν να αποθηκευθούν σαν φόρμα στην εσωτερική Flash ROM, όπως επίσης και να αποθηκευθούν σαν μέρος ενός Pattern. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 117.

Pattern Mixing Edit τρόπος ([PATTERN] → Pattern επιλογή → [MIXING] → [EDIT])

Αυτός ο τρόπος παρέχει πιο λεπτομερείς Mixing παραμέτρους από τον Pattern Mixing τρόπο.

Να θυμάστε ότι οι Pattern Mixing παράμετροι δεν είναι πραγματικά μέρος των Pattern sequence δεδομένων σε κάθε track, αλλά είναι ρυθμίσεις για την γεννήτρια ήχου, όπως παίζονται από τα Pattern δεδομένα. Έτσι, οι pattern Mixing ρυθμίσεις δεν γράφονται στα Pattern tracks.

Οι Mixing διαδικασίες και παράμετροι είναι ίδιες με εκείνες στον Song Mixing τρόπο. Δείτε στην σελίδα 274.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Οι ρυθμίσεις παραμέτρων που γίνονται στον Pattern Mixing και Pattern Mixing Edit τρόπο θα πρέπει να αποθηκευθούν στην εσωτερική μνήμη (DRAM) σαν μέρος των Pattern δεδομένων. Επιπλέον, βεβαιωθείτε ότι σώσατε όλα τα Pattern δεδομένα (συμπεριλαμβανομένων των Mixing ρυθμίσεων) σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης, αφού τα δεδομένα στην DRAM αποθηκεύονται μόνο προσωρινά.

Οι ρυθμίσεις παραμέτρου στον Pattern Mixing και Pattern Mixing Edit τρόπο μπορούν να αποθηκευθούν σαν φόρμα στην εσωτερική Flash ROM, όπως επίσης και να αποθηκευθούν σαν μέρος ενός Pattern. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 117.

Pattern Mixing Job τρόπος ([PATTERN] → Pattern επιλογή → [MIXING] → [JOB])

Ίδιο όπως στον Song Mixing Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 278.

Pattern Mixing Store τρόπος ([PATTERN] → Pattern επιλογή → [MIXING] → [STORE])

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε την διορθωμένη σας Pattern Mixing στην User μνήμη (DRAM). Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 152.

Mixing Voice τρόπος

■ Δημιουργία Mixing Voices – βασική διαδικασία

Ο Mixing Voice τρόπος παρέχει ως επί το πλείστον ίδιες Normal Voice παραμέτρους διόρθωσης με τον Voice τρόπο, με κύρια εξαίρεση ότι αυτά τα Voices είναι για χρήση με τα Songs και τα Patterns και αποθηκεύονται ειδικά σαν Mixing Voices.

Ο Mixing Voice Job τρόπος σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε τις συμπληρωματικές λειτουργίες, όπως Copy και Delete. Μετά την ολοκλήρωση της Mixing Voice διόρθωσης, μπορείτε να αποθηκεύσετε το

διορθωμένο Voice σε μια User Bank στην εσωτερική μνήμη (Flash ROM) ή μπορείτε να τα αποθηκεύσετε σαν μέρος των Song/Pattern δεδομένων στην εσωτερική μνήμη (DRAM). Όταν το διορθωμένο Mixing Voice αποθηκευθεί σαν μέρος των Song/Pattern δεδομένων, βεβαιωθείτε ότι σώσατε τα δεδομένα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο.

Mixing Voice Edit τρόπος ([SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[F2] VOICE→Normal Voice επιλογή→[F5] VCE ED)

Ο Mixing Voice Edit τρόπος χωρίζεται σε Common Edit για την ρύθμιση παραμέτρων που είναι κοινές και στα τέσσερα Elements, και σε Element Edit για την ρύθμιση των ανεξάρτητων Elements.

Common Edit	[SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[F2] VOICE→Normal Voice επιλογή→[F5] VCE ED→[COMMON]
--------------------	---

Αυτές οι παράμετροι είναι για κοινές διορθώσεις και στα τέσσερα Elements του επιλεγμένου Normal Voice.

- Οι Mixing Voice Edit παράμετροι είναι βασικά ίδιες όπως εκείνες στον Voice Edit τρόπο. Ωστόσο, μερικές παράμετροι που έχουν το ίδιο όνομα όπως εκείνες στον Song Mixing/Pattern Mixing τρόπο δεν είναι διαθέσιμες στον Mixing Voice Edit τρόπο.

[F1] GENERAL

Ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 220.

Σημειώστε ότι η [SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) οθόνη δεν είναι διαθέσιμη στον Mixing Voice Edit τρόπο.

[F2] OUTPUT

Ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 222.

[F4] CTL SET (Controller Set)

Ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 224.

[F5] LFO

Ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 225.

[F6] EFFECT

Ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 227.

Σημειώστε ότι οι [SF4] REVERB και [SF5] CHORUS οθόνες δεν είναι διαθέσιμες στον Mixing Voice Edit τρόπο.

Element Edit	[SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[F2] VOICE→Normal Voice επιλογή→[F5] VCE ED→Element επιλογή
---------------------	--

Αυτές οι παράμετροι είναι για διόρθωση των ανεξάρτητων Elements που δημιουργούν ένα Normal Voice.

[F1] OSC (Oscillator)

Ίδιο όπως στον Normal Voice Element Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 228.

[F2] PITCH

Ίδιο όπως στον Normal Voice Element Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 229.

[F3] FILTER

Ίδιο όπως στον Normal Voice Element Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 231.

[F4] AMP (Amplitude)

Ίδιο όπως στον Normal Voice Element Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 233.

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

Ίδιο όπως στον Normal Voice Element Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 235.

[F6] EQ (Equalizer)

Ίδιο όπως στον Normal Voice Element Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 236.

Mixing Voice Store τρόπος ([SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[F5] VCE ED→[JOB])

Ο Mixing Voice Job τρόπος διαθέτει δύο βασικές διαδικασίες, Copy και Delete. Μετά την ρύθμιση των

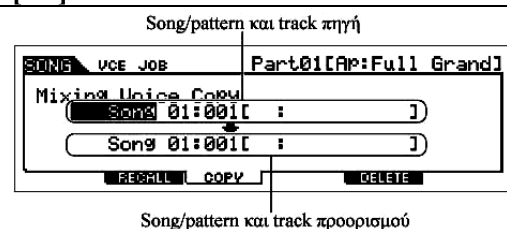
παραμέτρων από την επιλεγμένη οθόνη, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.

[F2] RECALL

Αν διορθώσετε ένα Mixing Voice και επιλέξετε άλλο Mixing Voice, Mixing πρόγραμμα, Song ή Pattern χωρίς να αποθηκεύσετε αυτό που διορθώσατε, όλες οι διορθώσεις που κάνατε θα σβηστούν. Οι διορθώσεις σβήνονται επίσης αν το τρέχον μέρος στο οποίο έχει ανατεθεί το διορθωμένο Mixing Voice λαμβάνει program change από εξωτερικό MIDI όργανο. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Edit Recall για να επαναφέρετε το Mixing Voice με τις τελευταίες σας διορθώσεις πατώντας το κουμπί [ENTER] από την [F2] RECALL οθόνη.

- Αφού ένας Recall Buffer για το Mixing Voice προετοιμάζεται για κάθε Part του τρέχοντος Song ή Pattern, μπορείτε να καθορίσετε το Part στο οποίο ανατίθεται το Mixing Voice που ανακαλείται πριν εκτελεστεί το Edit Recall.

[F3] COPY



Αυτό το Job σας επιτρέπει να αντιγράψετε το Mixing Voice που είναι αποθηκευμένο σε ένα συγκεκριμένο Part ενός Song/Pattern σε ένα Part σε άλλο Song/Pattern.

[F5] DELETE

Αυτό το Job σας επιτρέπει να σβήσετε ένα Mixing Voice που ανατίθεται σε ένα συγκεκριμένο Song/Pattern Part.

Mixing Voice Job τρόπος ([SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[F5] VCE ED→[STORE])

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε το διορθωμένο σας Mixing Voice στην User μνήμη (Flash ROM ή DRAM). Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 119.

Sampling τρόπος

■ Δημιουργία δειγμάτων – βασική διαδικασία

Στον Sampling τρόπο, μπορούν να δημιουργηθούν οι τρεις παρακάτω τύποι δεδομένων.

- **Waveform** : Δημιουργείται με την ηχογράφηση ενός δείγματος.
- **Sample Voice** : Δημιουργείται με την ηχογράφηση ενός δείγματος (σε συνάρτηση με τις ρυθμίσεις πριν την ηχογράφηση) στον Sampling τρόπο όταν μπαίνετε από τον Song/Pattern τρόπο. Η Waveform που προκύπτει μπορεί να ανατεθεί σε ένα Sample Voice.
- **User Voice** : Δημιουργείται με την ηχογράφηση ενός δείγματος (σε συνάρτηση με τις ρυθμίσεις πριν την ηχογράφηση) στον Sampling τρόπο όταν μπαίνετε από τον Voice/Performance τρόπο. Η Waveform που προκύπτει μπορεί να ανατεθεί σε ένα User Voice.

Μετά την δημιουργία των δεδομένων που περιγράφονται παραπάνω, σώστε τα σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τ4ρόπο. Τα Sample Voices που ανατίθενται σε Song tracks μπορούν να σωθούν μαζί με τα Song δεδομένα. Όταν σώζονται Song δεδομένα (που περιλαμβάνουν Sample Voices) ή User Voice δεδομένα, όλες οι κυματομορφές (waveforms) που ανατίθενται στα δεδομένα, θα σωθούν αυτόματα. Οι κυματομορφές που ανατίθενται στα Sample ή User Voices θα σωθούν μαζί αυτόματα. Οι κυματομορφές οι οποίες δεν ανατίθενται σε οποιαδήποτε Song ή Voice δεδομένα θα σωθούν ανεξάρτητα σαν κυματομορφές.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ : Ο Sampling τρόπος είναι διαθέσιμος μόνο όταν έχουν εγκατασταθεί προαιρετικά DIMMs (σελίδα 341) στο MOTIF ES.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Οι κυματομορφές που δημιουργούνται στον Sampling τρόπο παραμένουν προσωρινά στα προαιρετικά εγκατεστημένα DIMMs. Επειδή τα δεδομένα που περιέχονται στο DIMM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία, θα πρέπει να σώζετε πάντα τις κυματομορφές που δημιουργείτε με ηχογράφιση, διόρθωση και με την χρήση των Jobs σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία. Για πληροφορίες στο πως θα σώσετε, δείτε στην σελίδα 105.

Sampling Record τρόπος ([INTEGRATED SAMPLING])

Σε αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να ηχογραφήσετε ήχους σε αυτό το synthesizer (για παράδειγμα, την φωνή σας, μια κιθάρα ή ήχους από CD), να τους διορθώσετε και να τους χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε voices που μπορείτε να παίζετε από το κλαβιέ. Ή, αν μείτε σε αυτόν τον τρόπο από τον Song ή τον Pattern τρόπο, οι ήχοι που ηχογραφείτε (λέγονται «δείγματα») μπορούν να ανατεθούν στα tracks και να παιχτούν με το κομμάτι ή το pattern. Επιπλέον χρησιμοποιώντας την Resampling λειτουργία, μπορείτε να δημιουργήσετε καινούρια δείγματα από τις διορθώσεις σας ή να κάνετε δείγματα από τους ήχους αυτού του synthesizer.

Όταν μείτε στον Sampling τρόπο από τον Voice/Performance τρόπο

Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να δημιουργήσετε μια Waveform ή User Voice ηχογραφώντας ήχους εισόδου από εξωτερικές συσκευές από μικρόφωνο και ηχητική συσκευή.

[F1] DEST (Destination)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε την θέση προορισμού στην οποία θα αποθηκευθεί το ηχογραφημένο δείγμα.

Waveform	Καθορίζει τον Waveform αριθμό στο οποίο ανατίθεται το ηχογραφημένο δείγμα. Ρυθμίσεις : 001 – 1024
Keybank	Καθορίζει τον αριθμό νότας που βρίσκεται στο κέντρο του Key Bank. Ρυθμίσεις : C-2 – G8

- Για λεπτομέρειες σχετικά με τα Waveform και Key Bank, δείτε στην σελίδα 198.

Part	Καθορίζει το Performance Part στο οποίο ανατίθεται το ηχογραφημένο δείγμα. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Performance τρόπο. Όταν τεθεί στο “off”, μόνο το Voice θα δημιουργηθεί με δειγματοληψία. Ρυθμίσεις : off, 1 – 4
-------------	--

Voice	Το ηχογραφημένο δείγμα μπορεί να αποθηκευθεί σαν User Voice. αυτή η παράμετρος καθορίζει την User Voice τράπεζα και αριθμό στα οποία ανατίθεται το ηχογραφημένο δείγμα. <ul style="list-style-type: none"> • Όταν αυτό τεθεί στο “---”, δημιουργείται μόνο μια Waveform. Το δείγμα δεν αποθηκεύεται σαν User voice. το δείγμα αποθηκεύεται στην μικρότερη αριθμημένη διαθέσιμη Waveform. Αν θέλετε να ακούσετε το καινούριο δείγμα, πηγαίνετε στην WAVE οθόνη ([VOICE]→Voice επιλογή→[EDIT]→Element επιλογή→[F1] OSC→[SF1] WAVE) ή KEYBANK οθόνη ([INTEGRATED SAMPLING]→[EDIT]→[F1] KEYBANK) και ψάξτε στις User Waveforms να βρείτε το δείγμα που θέλετε.
--------------	---

Key	Διαθέσιμο μόνο όταν η User voice τράπεζα ορίζεται στο UDR (User Drum). Αυτή η παράμετρος σας επιτρέπει να καθορίσετε το πλήκτρο στο οποίο θα ανατεθεί το δείγμα που δημιουργείται μέσω της Sampling λειτουργίας. Ρυθμίσεις : C0 – C6
------------	--

[F2] SOURCE	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με την ηχητική πηγή.	
Type	Καθορίζει τον Sampling τύπο. Να θυμάστε ότι αυτή η παράμετρος είναι σταθερά στα “sample” όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Voice/Performance τρόπο.
Source	Καθορίζει την πηγή ηχογράφησης. Ρυθμίσεις : A/D, resample, AIEB2, mLAN1-4 A/D.....Ο αναλογικός ήχος από τις A/D INPUT υποδοχές αναγνωρίζεται πηγή ηχογράφησης. resample....Το ηχητικό σήμα που παράγεται από το όργανο όταν παίζετε στο κλαβιέ μαζί με το Audio Input μέρος (με άλλα λόγια όλα τα ηχητικά σήματα εξόδου από τις OUTPUT υποδοχές) αναγνωρίζεται σαν πηγή ηχογράφησης και «αναδειγματίζεται». AIEB2.....Ο ψηφιακός ήχος από την DIGITAL IN ή την OPTICAL IN υποδοχή (με την προαιρετική AIEB2) αναγνωρίζεται σαν πηγή ηχογράφησης. mLAN1-4...Η mLAN υποδοχή (με την προαιρετική mLAN16E) αναγνωρίζεται σαν πηγή ηχογράφησης.
Next	Καθορίζει αν μπορούν να ηχογραφηθούν πολλά δείγματα χωρίς έξοδο από τον Record τρόπο (on) ή όχι (off). Όταν θέλετε να αναθέσετε ανεξάρτητα δείγματα στα πλήκτρα ένα-ένα για να δημιουργήσετε ένα Drum Voice, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο on. Να θυμάστε ότι η παράμετρος Next μπορεί να είναι σταθερά στο “off” και δεν μπορεί να αλλάξει. Αυτό συμβαίνει όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Voice/Performance τρόπο, ορίζετε το Voice σε κάτι άλλο εκτός από “off” στην [F1] DEST οθόνη και ορίζετε το Source (παραπάνω) στο “resample” στην [F2] SOURCE οθόνη.
Mono/Stereo	Καθορίζει να τα καινούρια δείγματα θα ηχογραφούνται σαν stereo ή μονοφωνικά δείγματα. Ρυθμίσεις : monoL, monoR, monoL+R, stereo monoL.....Το σήμα του αριστερού καναλιού θα ηχογραφηθεί σαν μονοφωνικό δείγμα. monoR.....Το σήμα του δεξιού καναλιού θα ηχογραφηθεί σαν μονοφωνικό δείγμα. monoL+R...Τα σήματα του αριστερού και δεξιού καναλιού θα μιξαριστούν και θα ηχογραφηθούν σαν ένα μονοφωνικό δείγμα. stereo.....Θα ηχογραφηθεί ένα stereo δείγμα.
Frequency (Sampling Frequency)	Καθορίζει την συχνότητα δειγματοληψίας. Ο ρυθμός στο οποίο γίνονται οι ψηφιακές αναγνώσεις αναφέρονται σαν συχνότητα δειγματοληψίας. Υψηλότερες συχνότητες δειγματοληψίας έχουν σαν αποτέλεσμα υψηλότερη ηχητική ποιότητα αλλά χρησιμοποιούν περισσότερη μνήμη. Ρυθμίσεις : 44.1k, (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11 kHz Lo-Hi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi) <ul style="list-style-type: none"> • Όταν το Source έχει τεθεί σε οποιαδήποτε από τις mLAN1-4 και η mLAN υποδοχή χρησιμοποιείται σαν ηχητική είσοδος, η συχνότητα είναι σταθερά στα 44.1 kHz και δεν μπορεί να αλλάξει. • Σε ρυθμίσεις άλλες του 44.1 kHz, ο ήχος που ελέγχεται κατά την ηχογράφηση μπορεί να είναι διαφορετικός από τον ηχογραφημένο ήχο, σε συνάρτηση με το σήμα της πηγής.
[F6] REC	
Ακόμη και αν πατήσετε το [F6] REC κουμπί, η ηχογράφηση (δειγματοληψία) δεν ξεκινάει αμέσως. Ρυθμίστε διάφορες παραμέτρους όπως η Trigger Mode στην Sampling Standby οθόνη και μετά ξεκινήστε την πραγματική δειγματοληψία σύμφωνα με τις ρυθμίσεις.	
STANDBY (Sampling Standby)	Πατήστε το κουμπί [REC] για να μπειτε στην Sampling Standby οθόνη. Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε την Confirm λειτουργία πατώντας το κουμπί [F2] CONFIRM όπως επίσης και να ρυθμίσετε τις παρακάτω παραμέτρους. Για λεπτομέρειες σχετικά με την Confirm λειτουργία ανατρέξτε στην σελίδα 102.

TrggrMode (Trigger Mode)	Καθορίζει την μέθοδο με την οποία θα ενεργοποιηθεί η δειγματοληψία. Ρυθμίσεις : level, manual level.....Όταν επιλεγεί αυτό, πατήστε το κουμπί [F6] REC για να ενεργοποιήσετε την Trigger Waiting συνθήκη. Η δειγματοληψία θα ξεκινήσει αμέσως μόλις ληφθεί ένα σήμα εισόδου που ξεπερνάει την καθορισμένη στάθμη ενεργοποίησης. Όταν επιλεγεί αυτό, χρειάζεται επίσης να ορίσετε την Trigger Level (1-127). manual...Όταν επιλεγεί αυτό, η δειγματοληψία θα ξεκινήσει αμέσως μόλις πατηθεί το [F6] START κουμπί, άσχετα από την στάθμη του σήματος εισόδου.
Key	Αυτό είναι η ίδια παράμετρος με το Keybank στην [F1] DEST οθόνη.
RecMonitor (Recording Monitor)	Καθορίζει την στάθμη εξόδου του monitor για το σήμα εισόδου. Αυτό το monitor σήμα βγαίνει από την PHONES υποδοχή ή τις OUTPUT R και L/MONO υποδοχές. Δεν έχει κανένα αποτέλεσμα στην στάθμη ηχογράφησης. Ρυθμίσεις : 0 – 127
RecGain (Recording Gain)	Καθορίζει το gain ηχογράφησης στην ανα-δειγματοληψία. Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν το Source έχει τεθεί στο “resample”. Ρυθμίσεις : -12dB – +12dB
WAITING (Trigger Waiting)	Όταν ο Trigger Mode τεθεί στο “level” στην Sampling Standby οθόνη, πατήστε πάλι το κουμπί [F6] REC για να μπειτε στην Trigger Waiting συνθήκη. Το [F6] menu αλλάζει σε “STOP”. Σε αυτήν την κατάσταση, η δειγματοληψία θα ξεκινήσει αμέσως μόλις ληφθεί ένα σήμα εισόδου που ξεπερνάει την καθορισμένη trigger στάθμη. Πριν ξεκινήσει η ηχογράφηση, πατήστε το κουμπί [F6] ή το κουμπί [EXIT] για να επιστρέψετε στην Sampling Standby οθόνη. Να θυμάστε ότι μπορεί επίσης να ενεργοποιηθεί/απενεργοποιηθεί η Confirm λειτουργία με την χρήση του [F2] CONF κουμπιού στην Trigger Waiting συνθήκη.
RECORDING	Κατά την διάρκεια της ηχογράφησης, πατήστε το [F6] ή το [EXIT] κουμπί για να σταματήσει η δειγματοληψία.
Αφού σταματήσει η δειγματοληψία :	Τα παρακάτω menus εμφανίζονται μόνο όταν είναι ενεργοποιημένη η Confirm λειτουργία.
[F3] AUDITION	Πατώντας το μπορείτε να ακούσετε το δείγμα που δημιουργήθηκε με τη ηχογράφηση (δειγματοληψία).
[F4] CANCEL	Πατώντας το σβήνεται το δείγμα που δημιουργήθηκε με την ηχογράφηση (δειγματοληψία) και επιστρέφεται στην Sampling Standby οθόνη.
[F5] OK	Πατώντας το αποθηκεύεται το δείγμα που δημιουργήθηκε με την ηχογράφηση (δειγματοληψία) στον καθορισμένο προορισμό.

Όταν μπειτε στον Sampling τρόπο από τον Song/Pattern τρόπο

Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να δημιουργήσετε μια Waveform ή Sample Voice ηχογραφώντας ήχους εισόδου από εξωτερικές συσκευές όπως ένα μικρόφωνο και ηχητική συσκευή.

[F1] DEST (Destination)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε την θέση προορισμού στην οποία θα αποθηκευθεί το ηχογραφημένο δείγμα.

Track	Καθορίζει τον track αριθμό στον οποίο ανατίθεται το ηχογραφημένο δείγμα. Ρυθμίσεις : 1 – 16
Keybank	Καθορίζει τον αριθμό νότας που τοποθετείται στο κέντρο της Key Bank. Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν ο Sampling τύπος τεθεί στο “sample” ή “sample+note” (στην παρακάτω Type παράμετρο). Ρυθμίσεις : C-2 – G8

[F2] SOURCE

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με την ηχητική πηγή.

Type	Καθορίζει τον Sampling τύπο. Όταν μπειτε στον Sampling τρόπο από τον Song/Pattern τρόπο, τα δεδομένα που δημιουργούνται από το Sampling διαφέρουν σε συνάρτηση με αυτήν την ρύθμιση. Ρυθμίσεις : sample, sample+note, slice+seq
-------------	---

	<p>sample.....Δημιουργούνται μόνο δεδομένα δείγματος (wave).</p> <p>sample+note...Πρόσθετα με τα δεδομένα δείγματος, δημιουργούνται τα κατάλληλα δεδομένα νοτών για το παίξιμο του δείγματος και ηχογραφούνται στο track που καθορίζεται στην [F1] DEST οθόνη.</p> <p>slice+seq.....Το ηχογραφημένο δείγμα χωρίζεται αυτόματα σε «κομμάτια» και αυτά ανατίθενται σε διαδοχικές νότες στο κλαβιέ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Λεπτομερείς ρυθμίσεις (αξία μέτρου, αριθμός μέτρου, κ.λ.π.) καθορίζονται στην Slice οθόνη μετά την δειγματοληψία.
Source	Καθορίζει την πηγή της ηχογράφησης. Ίδιο όπως στον Sampling τρόπο από τον Voice/Performance τρόπο. Δείτε παραπάνω.
Next	Καθορίζει αν μπορούν να γραφτούν πολλά δείγματα χωρίς έξοδο από τον Record τρόπο (on) ή όχι (off). Όταν θέλετε να αναθέσετε διαφορετικά δείγματα στα πλήκτρα ένα-ένα για να δημιουργήσετε ένα Drum Voice, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο on. Να θυμάστε ότι αυτή η παράμετρος είναι σταθερά στο off όταν το Source τεθεί στο “slice+seq”.
Mono/Stereo	Καθορίζει αν τα καινούρια δείγματα θα ηχογραφούνται σαν μονοφωνικά ή stereo δείγματα. Ίδιο όπως στον Sampling τρόπο από τον Voice/Performance τρόπο. Δείτε παραπάνω.
Frequency (Sampling Frequency)	Καθορίζει την συχνότητα δειγματοληψίας. Ίδιο όπως στον Sampling τρόπο από τον Voice/Performance τρόπο. Δείτε παραπάνω.
[F6] REC	
Ακόμη και αν πατήσετε το [F6] REC κουμπί, η ηχογράφηση (δειγματοληψία) δεν ξεκινάει αμέσως. Ρυθμίστε διάφορες παραμέτρους, όπως την Trigger Mode στην Sampling Standby οθόνη και μετά ξεκινήστε την πραγματική δειγματοληψία σύμφωνα με τις ρυθμίσεις.	
STANDBY (Sampling Standby)	<p>Πατήστε το κουμπί [REC] για να μπειτε στην Sampling Standby οθόνη. Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε την Confirm λειτουργία πατώντας το κουμπί [F2] CONFIRM όπως επίσης και να ρυθμίσετε τις παρακάτω παραμέτρους. Για λεπτομέρειες σχετικά με την Confirm λειτουργία ανατρέξτε στην σελίδα 102.</p> <p>Να θυμάστε ότι η Confirm λειτουργία δεν είναι διαθέσιμη όταν το Type στην [F2] SOURCE οθόνη έχει τεθεί στο “slice+seq”.</p>
TrggrMode (Trigger Mode)	<p>Καθορίζει την μέθοδο με την οποία θα ενεργοποιηθεί η δειγματοληψία.</p> <p>Ρυθμίσεις : level, meas, manual</p> <p>level.....Ίδιο όπως στον Sampling τρόπο από τον Voice/Performance τρόπο. Δείτε παραπάνω.</p> <p>meas.....Αυτό θα οριστεί μαζί με το Punch-in/out μέτρο. Αφού πατηθεί το [F6] START κουμπί, η δειγματοληψία θα ξεκινήσει στο καθορισμένο punch-in μέτρο και θα σταματήσει στο καθορισμένο punch-out μέτρο. Η δειγματοληψία θα σταματήσει επίσης όταν σταματήσει το Song/Pattern με το πάτημα του κουμπιού (Stop).</p> <p>manual...Ίδιο όπως στον Sampling τρόπο από τον Voice/Performance τρόπο. Δείτε παραπάνω.</p>
Key	Αυτό εμφανίζεται όταν το Type στην [F2] SOURCE οθόνη τεθεί σε κάτι άλλο από “slice+seq”. Αυτή είναι η ίδια παράμετρος όπως το Keybank στην [F1] DEST οθόνη.
RecMonitor (Recording Monitor)	<p>Καθορίζει την στάθμη εξόδου του monitor για το σήμα εισόδου.</p> <p>Αυτό το monitor σήμα βγαίνει από την PHONES υποδοχή ή τις OUTPUT R και L/MONO υποδοχές. Δεν έχει κανένα αποτέλεσμα στην στάθμη ηχογράφησης.</p> <p>Ρυθμίσεις : 0 – 127</p>
RecGain (Recording Gain)	<p>Καθορίζει το gain ηχογράφησης στην ανα-δειγματοληψία. Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν το Source έχει τεθεί στο “resample”.</p> <p>Ρυθμίσεις : -12dB – +12dB</p>

WAITING (Trigger Waiting ή Punch-in Waiting)	<p>Όταν ο Trigger Mode τεθεί στο “level” στην Sampling Standby οθόνη, πατήστε πάλι το κουμπί [F6] REC για να μπειτε στην Trigger Waiting συνθήκη. Το [F6] menu αλλάζει σε “STOP”. Σε αυτήν την κατάσταση, η δειγματοληψία θα ξεκινήσει αμέσως μόλις ληφθεί ένα σήμα εισόδου που ξεπερνάει την καθορισμένη trigger στάθμη.</p> <p>Όταν ο Trigger Mode τεθεί στο “meas” στην Sampling Standby οθόνη, πατήστε πάλι το κουμπί [F6] REC για να μπειτε στην Punch-in Waiting συνθήκη. Το [F6] menu αλλάζει σε “STOP”. Σε αυτήν την κατάσταση, η δειγματοληψία θα ξεκινήσει αμέσως μόλις η αναπαραγωγή κομματιού ή pattern φτάσει στο punch-in μέτρο.</p> <p>Πριν ξεκινήσει η ηχογράφηση σε οποιαδήποτε συνθήκη, πατήστε το κουμπί [F6] ή το κουμπί [EXIT] για να επιστρέψετε στην Sampling Standby οθόνη. Να θυμάστε ότι μπορεί επίσης να ενεργοποιηθεί/απενεργοποιηθεί η Confirm λειτουργία με την χρήση του [F2] CONF κουμπιού στην Trigger Waiting ή Punch-in Waiting συνθήκη αν ο Sampling τύπος έχει κάτι άλλο εκτός από “slice+seq”.</p>
RECORDING	Κατά την διάρκεια της ηχογράφησης, πατήστε το [F6] STOP ή το [EXIT] κουμπί για να σταματήσει η δειγματοληψία.
Αφού σταματήσει η δειγματοληψία :	Τα παρακάτω menus εμφανίζονται όταν ο Sampling τύπος έχει τεθεί στο “sample” ή το “sample+note” και είναι ενεργοποιημένη η Confirm λειτουργία.
[F3] AUDITION	Πατώντας το μπορείτε να ακούσετε το δείγμα που δημιουργήθηκε με τη ηχογράφηση (δειγματοληψία).
[F4] CANCEL	Πατώντας το σβήνεται το δείγμα που δημιουργήθηκε με την ηχογράφηση (δειγματοληψία) και επιστρέψετε στην Sampling Standby οθόνη.
[F5] OK	Πατώντας το αποθηκεύεται το δείγμα που δημιουργήθηκε με την ηχογράφηση (δειγματοληψία) στον καθορισμένο προορισμό.
TRIM/SLICE οθόνη αφού σταματήσει η δειγματοληψία	Αν μπειτε στον Sampling Record τρόπο για τον Song ή Pattern τρόπο και ορίσετε τον τύπο δειγματοληψίας στο “slice+seq”, θα πρέπει να ορίσετε τις παρακάτω Slice παραμέτρους αφού σταματήσει το Sampling. Σημειώστε ότι σε αυτήν την περίπτωση δεν είναι διαθέσιμη η Confirm λειτουργία.
[F1] TRIM	<p>Η trim λειτουργία καθιστά δυνατό τον καθορισμό των σημείων αρχής και τέλους της αναπαραγωγής μέσα σε ένα ολόκληρο δείγμα. Μπορείτε επίσης να καθορίσετε το tempo για το εύρος της αναπαραγωγής λούπας και να καθορίσετε το beat της.</p>
Start (Start Point)	Καθορίζει το σημείο αρχής για την αναπαραγωγή του δείγματος.
Loop (Loop Start Point)	Καθορίζει το αρχικό σημείο για την αναπαραγωγή της λούπας (το σημείο όπου ξεκινάει η λούπα) μέσα στο εύρος ολόκληρου του δείγματος.
End (End Point)	Καθορίζει το σημείο τέλους της αναπαραγωγής της λούπας μέσα στο εύρος ολόκληρου του δείγματος.
Beat	Δείχνει το beat και το tempo του εύρους από το Loop Start Point μέχρι το End Point.
[SF1] AUDITION	Πατήστε το κουμπί [SF1] για να ακούσετε το ηχογραφημένο δείγμα σύμφωνα με τις ρυθμίσεις σε αυτήν την οθόνη.
[SF2] LP=ST	Όταν η menu ένδειξη εδώ είναι “LP=ST”, το Start Point και το Loop Start Point θα διαμορφωθούν στην ίδια διεύθυνση, κάτι που σημαίνει ότι και τα δύο θα αλλάξουν ταυτόχρονα, ακόμη και αν αλλάξει ένα από αυτά. Πατώντας το κουμπί [SF2] σε αυτήν την συνθήκη, αλλάζει το menu από “LP=ST” σε “LP≠ST”. όταν η menu ένδειξη εδώ είναι “LP≠ST”, το Start Point και το Loop Start Point μπορούν να αλλάξουν ανεξάρτητα. Όταν πατώντας το κουμπί [SF2] σε αυτήν την συνθήκη, η τιμή διεύθυνσης του Start θα αντιγραφεί σε εκείνη του Loop, με αποτέλεσμα και τα δύο να έχουν την ίδια τιμή διεύθυνσης. Η menu ένδειξη αλλάζει επίσης από “LP≠ST” σε “LP=ST”.

[SF3] SET END	Πατώντας αυτό καλείται η οθόνη για τον καθορισμό του End Point, από όπου μπορείτε να ορίσετε το tempo, το beat και το μέτρο για το δείγμα. Πατήστε το κουμπί [ENTER] για να οριστεί πραγματικά το End Point. Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα (πατήστε το κουμπί [SF1] για να ακούσετε το δείγμα) πατήστε το κουμπί [F6] OK για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη. Κάνοντάς το αποθηκεύετε το διορθωμένο σας δείγμα στην DIMM μνήμη. Για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη χωρίς να αλλάξετε τα δεδομένα, πατήστε το κουμπί [F5] CANCEL.
[SF4] EXTRACT	Σβήστε όλα τα δεδομένα δείγματος που δεν χρειάζονται (πριν το Start σημείο και μετά το End σημείο) πατώντας το κουμπί [SF4].
[F5] ZOOM- [F6] ZOOM+	Πατήστε τα [F5] και [F6] κουμπιά για να κάνετε zoom in και out στην wave οθόνη.
[F2] SLICE	
<p>Αυτή η πανίσχυρη λειτουργία σας επιτρέπει να χωρίσετε αυτόματα το δείγμα σε μερικά «κομμάτια». Αυτά τα κομμάτια ανατίθενται σε διαδοχικές νότες και διατάσσονται σαν sequence δεδομένα.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πριν εκτελεστεί η Slice διαδικασία, θα χρειαστεί να ρυθμίσετε με ακρίβεια το μήκος του δείγματος. Χρησιμοποιήστε το κουμπί [SF1] AUDITION στην [F1] TRIM οθόνη για να λουπάρετε το δείγμα και να ορίσετε με ακρίβεια το Start και End σημείο. <p>Μετά τον καθορισμό των παρακάτω παραμέτρων, πατήστε το κουμπί [ENTER]. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας). Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελεστεί το Slice. Μπορείτε να ακούσετε και να επιβεβαιώσετε τα τεμαχισμένα δείγματα πατώντας το κουμπί [SF1] AUDITION. Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα της διαδικασίας, πατήστε το [F6] OK κουμπί για να αποθηκεύσετε το αποτέλεσμα της Slice διαδικασίας και να επιστρέψετε στην Sampling Setup οθόνη. Αν όχι, πατήστε το [F5] CANCEL κουμπί για να επιστρέψετε στην Sampling Setup οθόνη χωρίς να αποθηκεύσετε το αποτέλεσμα.</p>	
Type (Slice Type)	<p>Καθορίζει πως τεμαχίζεται το δείγμα και σε κάποιο σημείο καθορίζει την ηχητική ποιότητα που προκύπτει. Επιλέξτε τον τύπο που ταιριάζει καλύτερα στην αρχική φράση.</p> <p>Ρυθμίσεις : beat1-3, phrase1-4, quick</p> <p>beat1-3.....Αυτός ο slice τύπος είναι κατάλληλος για φράσεις κρουστών όπως drums ή μπάσο με γρήγορο attack και κοντό decay. Παρέχονται τρεις παραλλαγές.</p> <p>phrase1-4...Ιδανικό για φράσεις που περιέχουν πιανίνα ή άλλα όργανα με μακρύ decay. Παρέχονται τέσσερις παραλλαγές.</p> <p>quick.....Άσχετα από το περιεχόμενο της φράσης, το δείγμα χωρίζεται στις καθορισμένες υπο-διαίρέσεις νότας. Ο αριθμός των κομματιών ανά μέτρο υπολογίζεται πολλαπλασιάζοντας τον αριθμητή της αξίας μέτρου (παραμέτρος Meter) με τον παρονομαστή της SubDivide παραμέτρου.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Για χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με την διαμόρφωση της Slice Type παραμέτρου ώστε να λειτουργεί με διαφορετικά δείγματα, δείτε την παράγραφο «Συμβουλές για την χρήση των Slice τύπων» στην σελίδα 306.
Measure	<p>Καθορίζει τον αριθμό των μέτρων στο δείγμα που θα τεμαχιστούν.</p> <p>Όταν εκτελεστεί η slice διαδικασία, δημιουργούνται sequence δεδομένα που αντιστοιχούν στον καθορισμένο αριθμό μέτρων. Τα sequence δεδομένα δημιουργούνται από την αρχή του τρέχοντος μέτρου στο οποίο ξεκίνησε η δειγματοληψία.</p> <p>Ρυθμίσεις : 1 – 8</p>
Meter	<p>Καθορίζει την αξία μέτρου του δείγματος. Η ρύθμιση εδώ είναι η βασική slice μονάδα.</p> <p>Ρυθμίσεις : 1/16-16/16, 1/8-16/8, 1/4-8/4</p>
SubDivide	<p>Η παράμετρος Meter ορίζει την βασική slice μονάδα και η SubDivide καθορίζει ακόμη καλύτερη ανάλυση για φράσεις που περιέχουν τμήματα με μικρότερες νότες.</p> <p>Ρυθμίσεις :</p> <p>Όταν το Meter τεθεί στο 1-8/4 : 4° (1/1), 8°(1/2) τρίηχο 4^{ov} (1/3), 16°(1/4), τρίηχο 8^{ov} (1/6), 32° (1/8), τρίηχο 16^{ov} (1/12)</p> <p>Όταν το Meter τεθεί στο 1-16/8 : 8° (1/1), 16° (1/2), τρίηχο 8^{ov} (1/3) 32° (1/4), τρίηχο 16^{ov}</p>

	<p>Όταν το Meter τεθεί στο 1-16/16 : 16° (1/10, 32° (1/2), τρίηχο 16^{ov} (1/3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αυτή η παράμετρος δεν έχει αποτέλεσμα όταν η παράμετρος Slice Type έχει οριστεί στο beat 1-3. • Η μέγιστη slice ανάλυση για stereo δείγματα είναι 64 κομμάτια και για μονοφωνικά δείγματα 128 κομμάτια.
Sens (Envelope Sensitivity)	<p>Επιπλέον ρυθμίσεις των υποδιαίρεσεων που καθορίζονται από την SubDivide παράμετρο. Υψηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα υψηλότερη ανάλυση, επιτρέποντας την ανίχνευση και τον τεμαχισμό ακόμη πιο ακριβών και μικρών νοτών. Χρησιμοποιήστε την Audition λειτουργία (πατήστε [SF1]) για να ακούσετε τα αποτελέσματα και αν δεν είστε ικανοποιημένοι με αυτά, αλλάξτε την ρύθμιση και δοκιμάστε πάλι.</p> <p>Ρυθμίσεις : 1 – 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αυτή η παράμετρος δεν έχει αποτέλεσμα όταν επιλεγεί ο “quick” slice τύπος.

Sampling Edit τρόπος ([INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT])

Αυτός ο τρόπος σας δίνει μια ποικιλία εργαλείων διόρθωσης του δείγματος, με τα οποία μπορείτε να αλλάξετε τα δείγματα που ηχογραφείτε στον Sampling Record τρόπο και να τα προσαρμόσετε στις εφαρμογές που θέλετε.

- Για δείγματα που έχουν ηχογραφηθεί stereo (με Stereo Sampling), διορθώνονται μαζί τόσο το αριστερό όσο και το δεξί wave του δείγματος. Στην πραγματική επεξεργασία, οποιεσδήποτε διορθώσεις γίνονται στο αριστερό κανάλι του wave γίνονται αμέσως και στο δεξί κανάλι. Η εξαίρεση σε αυτό, φυσικά, είναι το Pan – αφού το δείγμα είναι ήδη stereo.
- Αντίθετα από τον Sampling Record τρόπο, όλες οι παράμετροι και λειτουργίες του Sampling Edit τρόπου είναι οι ίδιες, άσχετα από το ποιος τρόπος έχει προηγουμένως επιλεγεί.
- Όλες οι Sampling Edit διαδικασίες εφαρμόζονται στο Waveform (πραγματικό δείγμα), όχι στο voice.

[F1] KEYBANK

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε την θέση προορισμού στην οποία θα αποθηκευθεί το ηχογραφημένο δείγμα.

Waveform	<p>Επιλέγει μια Waveform που περιέχει ένα δείγμα που θέλετε να διορθώσετε. Μετακινήστε τον κέρσορα στον Waveform αριθμό και επιλέξτε τον αριθμό που θέλετε χρησιμοποιώντας το [INC/YES] κουμπί, το [DEC/NO] κουμπί ή την ρόδα δεδομένων.</p> <p>Για να επιλέξετε το Key Bank που θέλετε, κρατήστε πατημένο το [INFORMATION] κουμπί και ταυτόχρονα πατήστε το κατάλληλο πλήκτρο στο κλαβιέ. Πατήστε το [SF2] SELECT κουμπί για να καλέσετε την σειρά τα δείγματα που ανατίθενται στο επιλεγμένο Key Bank.</p>
Keybank	<p>Δείχνει πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο Key Bank. Τα Key Range και Velocity Range (τα οποία δεν μπορούν να διορθωθούν εδώ) μπορούν να διορθωθούν στην [F4] RANGE οθόνη.</p>
[SF1] AUDITION	<p>Μπορείτε να ακούσετε το επιλεγμένο δείγμα πατώντας το [SF1] κουμπί.</p>
[SF2] SELECT	<p>Πατήστε το κουμπί [SF2] για να καλέσετε στην σειρά τα δείγματα που ανατίθενται στο επιλεγμένο Key Bank.</p>

- Τα [SF1] AUDITION και [SF2] SELECT κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν επίσης με τον ίδιο τρόπο με άλλες οθόνες² στον Sampling Edit και τον Sampling Job τρόπο.

[F2] TRIM

Αυτή η διαδικασία είναι ίδια όπως στον Sampling Record τρόπο (όταν το Sampling Type έχει τεθεί στο “slice+seq”. Δείτε στην σελίδα 297.

[F3] PARAM (Parameter)

Level	<p>Καθορίζει την στάθμη εξόδου του επιλεγμένου δείγματος.</p> <p>Ρυθμίσεις : -94.5dB – -0.0dB</p>
--------------	--

Pan	Καθορίζει την stereo θέση του επιλεγμένου δείγματος. Σημειώστε ότι αυτό δεν είναι διαθέσιμο για δείγματα που γράφονται σε stereo. Ρυθμίσεις : L64 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)
PlayMode	Καθορίζει το πώς αναπαράγεται το επιλεγμένο δείγμα. Ρυθμίσεις : oneshot, reverse, loop oneshot... Το δείγμα αναπαράγεται μια φορά από το Start μέχρι το End σημείο. reverse.... Το δείγμα αναπαράγεται μία φορά αντίστροφα από το End μέχρι το Start σημείο. loop..... Η αναπαραγωγή του δείγματος ξεκινάει από το Start σημείο, συνεχίζει στο Loop σημείο και μετά επαναλαμβάνεται συνέχεια μεταξύ του Loop και του End σημείου. • Για λεπτομέρειες σχετικά με τις παραπάνω ρυθμίσεις, δείτε στην σελίδα 201.
OriginalKey	Καθορίζει το πλήκτρο βάση για το δείγμα. Το δείγμα θα μετατοπίζεται τονικά για πλήκτρα που παίζονται γύρω από αυτό το βασικό πλήκτρο, αυτό θα πρέπει να οριστεί όσο το δυνατόν πιο κοντά στον αρχικό τόνο ή την τιμή νότας του πραγματικού δείγματος. Ρυθμίσεις : C-2 – G8
FineTune	Καθορίζει το απόλυτο κούρδισμα για τον τόνο του δείγματος. Ρυθμίσεις : -100 cent – 0 cent – 99 cent
[SF1] AUDITION	Μπορείτε να ακούσετε το επιλεγμένο δείγμα πατώντας το κουμπί [SF1].
[SF2] SELECT	Πατήστε το κουμπί [SF2] για να καλέσετε στην σειρά τα δείγματα που ανατίθενται στο επιλεγμένο Key Bank.

[F4] RANGE

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε το Key Range και το Velocity Range για το δείγμα που ανατίθεται στο επιλεγμένο Key Bank. Σημειώστε ότι τόσο η Key Range όσο και η Velocity Range τιμή δείχνονται γραφικά στην οθόνη.

- Με τον κέρσορα σε μια από τις Key Range τιμές, μπορείτε να ορίσετε άμεσα την Key Range παράμετρο από το κλαβιέ. (Κρατήστε πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατήστε το κατάλληλο πλήκτρο στο κλαβιέ).

[SF1] AUDITION	Μπορείτε να ακούσετε το επιλεγμένο δείγμα πατώντας το κουμπί [SF1].
[SF2] SELECT	Πατήστε το κουμπί [SF2] για να καλέσετε στην σειρά τα δείγματα που ανατίθενται στο επιλεγμένο Key Bank.

Sampling Job τρόπος ([INTEGRATED SAMPLING] → [JOB])

Ο Sampling Job τρόπος περιέχει μια ευρεία ομάδα εργαλείων και λειτουργιών διόρθωσης που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αλλάξετε τον ήχο του δείγματος που δημιουργήσατε και διορθώσατε στον Sampling Edit τρόπο. Επίσης περιλαμβάνει μια ποικιλία χρήσιμων διαδικασιών, όπως αντιγραφή ή σβήσιμο δεδομένων. Μετά την ρύθμιση των παραμέτρων στην επιλεγμένη οθόνη, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.

- Αντίθετα από τον Sampling Record τρόπο, όλες οι παράμετροι και λειτουργίες του Sampling Job τρόπου είναι ίδιες, άσχετα από το ποιος τρόπος έχει προηγουμένως επιλεγεί. Η μόνη εξαίρεση σε αυτό είναι το Slice Job ([F1]→12 παρακάτω), το οποίο ποικίλλει σε συνάρτηση με το αν ο προηγούμενα επιλεγμένος τρόπος ήταν Voice/Performance ή Song/Pattern.
- Όλες οι Sampling Job διαδικασίες εφαρμόζονται στην Waveform (πραγματικό δείγμα), όχι στο Voice.

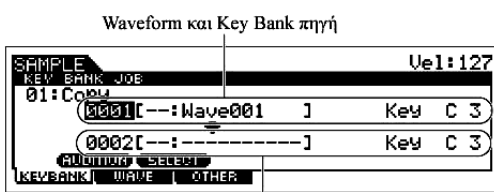
[F1] KEYBANK (Key Bank Job)

Πριν εκτελεστεί το Key Bank Job με το πάτημα του κουμπιού [ENTER], θα χρειαστεί να καθορίσετε τα Waveform και Key Bank.

Πρώτα, επιλέξτε την Waveform που θέλετε μετακινώντας τον κέρσορα στον τετραψήφιο αριθμό στην οθόνη και αλλάζοντάς τον χρησιμοποιώντας τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή την ρόδα δεδομένων. Κατόπιν, μετακινήστε τον κέρσορα στην Key τιμή, επιλέξτε το πλήκτρο που θέλετε χρησιμοποιώντας τα κουμπιά [INC/YES] και [DEC/NO] ή την ρόδα δεδομένων και μετά χρησιμοποιήστε το [SF2] SELECT κουμπί για να επιλέξετε στην σειρά το Key Bank (δείγμα) που ανατίθεται στο επιλεγμένο πλήκτρο. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε το πλήκτρο που θέλετε πατώντας την νότα στο κλαβιέ ενώ κρατάτε πατημένο το κουμπί [INFORMATION]. Όπως στον Sampling Edit τρόπο, το [SF1] AUDITION κουμπί σας επιτρέπει να ακούσετε το δείγμα που ανατίθεται στο επιλεγμένο Key Bank.

01: Copy

Αυτό το Job αντιγράφει τα δεδομένα ενός δείγματος που περιέχονται σε συγκεκριμένο Key Bank σε άλλο Key Bank.



Μετά τον καθορισμό του Waveform και Key Bank πηγή, όπως επίσης και του Waveform και Key Bank προορισμού, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε το Copy Job.

Waveform και Key Bank προορισμού

02: Delete

Αυτό το Job σβήνει το καθορισμένο Key Bank και το δείγμα του. Μετά τον καθορισμό των Waveform και Key Bank, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε το Delete Job. Αν το Key Bank έχει τεθεί στο "all" και εκτελεστεί το Job, σβήνονται όλα τα δείγματα της επιλεγμένης Waveform.

- Αν σβηστούν τα δείγματα της καθορισμένης Waveform, σβήνεται η Waveform.

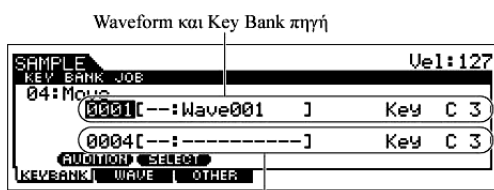
03: Extract

Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα δείγματος που δεν χρειάζονται (βρίσκονται πριν το Start σημείο και μετά το End σημείο). Στην ουσία, παίρνει μόνο τα δεδομένα δείγματος που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, κόβοντας τον ήχο που δεν χρειάζεται από την αρχή και το τέλος του δείγματος.

Μετά τον καθορισμό των Waveform και Key Bank, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Extract Job. Αν το Key Bank έχει τεθεί στο "all" και εκτελεστεί το Job, αυτό το Job εφαρμόζεται σε όλα τα δείγματα της επιλεγμένης Waveform.

04: Move

Αυτό το Job σας επιτρέπει να μετακινήσετε ένα δείγμα που περιέχεται σε μια συγκεκριμένη Key Bank σε άλλη Key Bank.

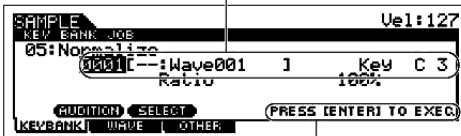
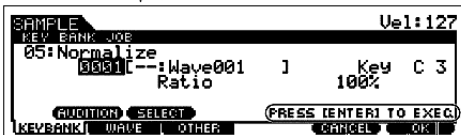


Waveform και Key Bank προορισμού

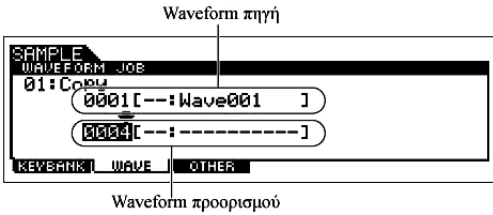
Αυτό θα είναι πολύ χρήσιμο για την δημιουργία μιας καινούριας Waveform από τα δείγματα διαφόρων άλλων Waveforms που υπάρχουν

Μετά τον καθορισμό των Waveform και Key Bank πηγής, όπως επίσης και των Waveform και Key Bank προορισμού, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε το Move Job.

- Αν το τελευταίο δείγμα που παραμένει, μετακινηθεί από την Waveform πηγή, η Waveform πηγή σβήνεται.

05: Normalize	<p>Αυτό το Job μεγιστοποιεί την συνολική στάθμη του καθορισμένου δείγματος.</p> <p>Ορίζει τα Waveform και Key Bank που περιέχονται στο δείγμα στο οποίο θα εφαρμοστεί το normalize.</p>  <p>Patήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.</p>  <p>Patήστε το κουμπί [F5] CANCEL για να ακυρωθεί η διαδικασία.</p> <p>Patήστε το κουμπί [F6] OK για να αναθέσετε το normalize δείγμα στο καθορισμένο Key Bank.</p> <p>Patήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελέσετε την διαδικασία. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα, αλλάξτε την Ratio τιμή και πατήστε πάλι το κουμπί [ENTER]. Αυτό επαναφέρει αυτόματα τις αρχικές ρυθμίσεις και εκτελεί πάλι την διαδικασία με τις καινούριες ρυθμίσεις.</p>
Ratio	<p>Καθορίζει την στάθμη του δείγματος μετά το normalize. Μια ρύθμιση 100% μεγιστοποιεί την στάθμη έτσι ώστε η υψηλότερη peak στάθμη στο δείγμα να είναι λίγο κάτω από το κλιπάρισμα (μέγιστη στάθμη ψηφιακού σήματος). Ρυθμίσεις κάτω του 100% μειώνουν την στάθμη του σήματος ανάλογα. Ρυθμίσεις υψηλότερες του 100% θα αυξήσουν την στάθμη του δείγματος επάνω από το μέγιστο, προκαλώντας εσκεμμένο κλιπάρισμα.</p> <p>Ρυθμίσεις : 001 – 800%</p>
06: Time-Stretch	<p>Αυτό το Job σας επιτρέπει να αλλάξετε το μήκος του δείγματος χωρίς να αλλάξει ο τόνος. Τα βασικά βήματα που χρησιμοποιούνται σε αυτό το Job είναι ίδια όπως στο 05:Normalize που περιγράφεται παραπάνω.</p>
Ratio	<p>Καθορίζει το μήκος του δείγματος μετά την επεξεργασία σε σχέση με το μήκος του αρχικού δείγματος (100%). Χαμηλότερες τιμές συμπιέζουν το δείγμα ενώ υψηλότερες τιμές επεκτείνουν το δείγμα.</p> <p>Ρυθμίσεις : 0 – 400%</p>
Accuracy	<p>Καθορίζει την ποιότητα του δείγματος που προκύπτει, καθορίζοντας τον παράγοντα του αρχικού στον οποίο δίνεται έμφαση : ηχητική ποιότητα ή ρυθμικό feel.</p> <p>Ρυθμίσεις : sound4-sound1, normal, rhythm1-rhythm2</p> <p>sound4-sound1.....Αυτές οι ρυθμίσεις δίνουν έμφαση στην ηχητική ποιότητα με την “SOUND 4” ρύθμιση να παράγει την υψηλότερη ηχητική ποιότητα.</p> <p>normal.....Παράγει την καλύτερη ισορροπία μεταξύ ηχητικής ποιότητας και ρυθμικού feel.</p> <p>rhythm1-rhythm2...Αυτές οι ρυθμίσεις δίνουν έμφαση στο ρυθμικό feel, με την “Rhythm 2” ρύθμιση να παράγει πιο ακριβές ρυθμικό feel.</p>
07: Convert Pitch	<p>Αυτό το Job αλλάζει τον τόνο του δείγματος χωρίς να αλλάζει το μήκος. Τα βασικά βήματα που χρησιμοποιούνται σε αυτό το Job είναι ίδια όπως στο 05:Normalize που περιγράφεται παραπάνω.</p>
Pitch	<p>Καθορίζει την ποσότητα και την κατεύθυνση της τονικής μετατόπισης σε ημιτόνια.</p> <p>Ρυθμίσεις : -12 – 0 – +12</p>
Fine	<p>Καθορίζει την ποσότητα και την κατεύθυνση της απόλυτης τονικής μετατόπισης σε cents (1 cent = 1/100 του ημιτονίου).</p> <p>Ρυθμίσεις : -50 – 0 – +50</p>
08: Fade In/Out	<p>Αυτό το Job σας επιτρέπει να δημιουργήσετε fade-ins και fade-outs για το δείγμα. Τα βασικά βήματα που χρησιμοποιούνται σε αυτό το Job είναι ίδια όπως στο 05:Normalize που περιγράφεται παραπάνω.</p>

Type	Καθορίζει τον τύπο της fade στάθμης : fade-in ή fade-out. Ρυθμίσεις : in (fade-in), out (fade-out)
Length	Καθορίζει το μήκος του fade-in ή fade-out. Όταν επιλεγεί ένα fade-in, αυτή η παράμετρος καθορίζει το μήκος της fade αρχής στο καθορισμένο Start σημείο. Όταν επιλεγεί ένα fade-out, αυτή η παράμετρος καθορίζει το μήκος της fade αρχής στην αρχή του fade και τέλους στο καθορισμένο End σημείο.
09: Convert Freq (Convert Frequency)	Αυτό το Job μειώνει στο μισό την συχνότητα δειγματοληψίας του καθορισμένου δείγματος. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μετατραπούν hi-fi δείγματα σε lo-fi ήχο και να μειωθεί το μέγεθος του δείγματος κατά το μισό στην μνήμη. Τα βασικά βήματα που χρησιμοποιούνται σε αυτό το Job είναι ίδια όπως στο 05:Normalize που περιγράφεται παραπάνω.
10: Stereo to Mono	Αυτό το Job σας επιτρέπει να μετατρέψετε ένα stereo δείγμα σε μονοφωνικό δείγμα. Τα βασικά βήματα που χρησιμοποιούνται σε αυτό το Job είναι ίδια όπως στο 05:Normalize που περιγράφεται παραπάνω.
Type	Καθορίζει ποιο κανάλι, ή και τα δύο κανάλια, του stereo δείγματος θα μετατραπούν σε μονοφωνικό δείγμα. Ρυθμίσεις : L+R>mono, L>mono, R>mono L+R>mono... Το αριστερό και δεξί κανάλι του stereo δείγματος μιξάρονται και μετατρέπονται σε μονοφωνικό δείγμα. L>mono..... Το αριστερό κανάλι του stereo δείγματος μετατρέπεται σε μονοφωνικό δείγμα. R>mono..... Το δεξί κανάλι του stereo δείγματος μετατρέπεται σε μονοφωνικό δείγμα.
11: Loop-Remix	Αυτό το Job σας επιτρέπει να κόψετε αυτόματα το δείγμα σε ξεχωριστά «κομμάτια» και να αναδιατάξετε τυχαία τα κομμάτια για ειδικά εφέ και ασυνήθιστες ρυθμικές παραλλαγές. Για ακόμη μεγαλύτερες αλλαγές στον ήχο περιλαμβάνεται επίσης μια ποικιλία διαδικασιών ηχητικής μετατροπής. Τα βασικά βήματα που χρησιμοποιούνται σε αυτό το Job είναι ίδια όπως στο 05:Normalize που περιγράφεται παραπάνω.
Type	Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο θα τεμαχιστεί το λουπαρισμένο τμήμα του δείγματος. Ρυθμίσεις : 1-4
Variation	Καθορίζει πως το αρχικό σήμα μεταβάλλεται από αυτό το Job. Ρυθμίσεις : normal1-2, reverse1-2 normal1-2... Αυτές οι ρυθμίσεις τεμαχίζουν και αναδιατάσσουν τα δεδομένα δείγματος, χωρίς να εκτελεστούν οποιεσδήποτε άλλες ηχητικές αλλαγές. reverse1-2... Πρόσθετα με τον τεμαχισμό και την αναδιάταξη, αυτές οι ρυθμίσεις αντιστρέφουν την αναπαραγωγή κάποιων από τα κομμάτια.
12: Slice	Αυτό το Job σας επιτρέπει να διαιρέσετε το δείγμα σε χωριστά «κομμάτια», ο αριθμός των οποίων καθορίζεται από το μήκος νότας (με Measure, Meter και SubDivide). Όταν μπείτε σε αυτό το Job από τον Song/Pattern τρόπο, δημιουργούνται επίσης τα note δεδομένα για το παίξιμο των κομματιών στην σειρά. (Να θυμάστε ότι τα αποτελέσματα αυτού του Job ποικίλλουν σε συνάρτηση με τον προηγούμενα επιλεγμένο τρόπο : Voice/Performance ή Song/Pattern). Τα βασικά βήματα που χρησιμοποιούνται σε αυτό το Job είναι ίδια όπως στο 05:Normalize που περιγράφεται παραπάνω. Με εξαίρεση την παρακάτω παράμετρο, όλες οι παράμετροι και οι ρυθμίσεις είναι ίδιες όπως στην Slice οθόνη του Sampling Record τρόπου (σελίδα 299).
Lowest Key	Καθορίζει τον αριθμό του χαμηλότερου πλήκτρου από το οποίο ανατίθενται τα τεμαχισμένα δείγματα στην σειρά. Ρυθμίσεις : C-2 – G8 <ul style="list-style-type: none"> Στην Slice οθόνη του Sampling record τρόπου (σελίδα 299), αυτή η παράμετρος είναι σταθερή στο “C-1” για το MOTIF ES6, “E0” για το MOTIF ES7 και “A-1” για το MOTIF ES8 και δεν μπορεί να αλλάξει.

[F2] WAVEFORM (Waveform Job)	
01: Copy	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αντιγράψετε τα δεδομένα μιας Waveform σε άλλη. Μετά τον καθορισμό της Waveform πηγής και της Waveform προορισμού, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Copy Job. <div style="text-align: center;">  </div>
02: Delete	Αυτό το Job σας επιτρέπει να σβήσετε μια συγκεκριμένη Waveform από την μνήμη.
03: Transpose	Αυτό το Job σας επιτρέπει να μετατοπίσετε την Key Bank ρύθμιση μιας συγκεκριμένης Waveform.
Octave	Καθορίζει την ποσότητα σε οκτάβες με την οποία μετατοπίζεται το Key Bank. Όταν θέλετε να μετατοπίσετε λιγότερο από μία οκτάβα, βάλτε το στο "0" και χρησιμοποιήστε την παρακάτω Note παράμετρο. Ρυθμίσεις : -3 - 0 - +3
Note	Καθορίζει την ποσότητα σε ημιτόνια με την οποία μετατοπίζεται το Key Bank. Όταν θέλετε να μετατοπίσετε κατά οκτάβες, βάλτε αυτό στο "0" και χρησιμοποιήστε την παραπάνω Note παράμετρο. Ρυθμίσεις : -11 - 0 - +11
04: Name	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αναθέσετε ένα όνομα στην επιλεγμένη Waveform. Για ειδικές οδηγίες σχετικά με την ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52.
[F3] OTHER	
01: Clean Up Memory	Αυτό το Job σβήνει όλες τις Waveforms στις οποίες δεν έχουν ανατεθεί User ή Sample voices.
02: Optimize Memory	Αυτό το Job βελτιστοποιεί την μνήμη (DRAM) για δειγματοληψία.
03: Delete All	Αυτό το Job σβήνει όλες τις κυματομορφές.
04: Convert to Drum Voice	Αυτό το Job σας επιτρέπει να μετατρέψετε την επιλεγμένη κυματομορφή σε ένα καθορισμένο Drum Voice.

■ Συμπληρωματικές πληροφορίες

Συμβουλές για την χρήση των Slice τύπων

• Τεμαχισμός κρουστών φράσεων που έχουν κοντά decays

Πρώτα, δοκιμάστε να χρησιμοποιήσετε "beat1". Αν το αποτέλεσμα έχει αδύναμο attack ή τα release τμήματα της φράσης μοιάζουν να επικαλύπτονται, δοκιμάστε πάλι χρησιμοποιώντας "beat2". Δοκιμάστε να ρυθμίσετε την ευαισθησία περιβάλλουσας για καλύτερο έλεγχο.

Αν μετά την χρήση του "beat1", επικαλύπτονται τα attack τμήματα ή έχει αλλοιωθεί το συνολικό ρυθμικό feel, δοκιμάστε πάλι χρησιμοποιώντας "beat3". Χρησιμοποιήστε την παράμετρο SubDivide για να ρυθμίσετε την Slice ανάλυση και κάντε τις τελικές ρυθμίσεις με την Envelope Sensitivity παράμετρο.

• Τεμαχισμός φράσεων που έχουν μακριά decays

Πρώτα, δοκιμάστε το slice χρησιμοποιώντας "phrase1". Αν το αποτέλεσμα έχει αδύναμο attack ή μοιάζουν να επικαλύπτονται τα release τμήματα της φράσης, δοκιμάστε πάλι χρησιμοποιώντας "phrase2". Χρησιμοποιήστε την παράμετρο SubDivide για να ρυθμίσετε την slice ανάλυση και κάντε τις τελικές ρυθμίσεις με την Envelope Sensitivity παράμετρο.

Αν μετά την χρήση του "phrase1", τα σημεία μεταξύ των slice ήχων είναι άγρια και το συνολικό feel δεν είναι συνεχές, δοκιμάστε πάλι χρησιμοποιώντας "phrase3" ή "phrase4" και βάζοντας το SubDivide σε καλύτερη ανάλυση. Κάντε τις τελικές ρυθμίσεις με την Envelope Sensitivity παράμετρο. Η "phrase3"

ρύθμιση είναι γενικά καλύτερη για sustain strings ή brass ήχους χωρίς καθόλου vibrato – με άλλα λόγια, ο τόνος παραμένει σταθερός. Μπορεί επίσης να παράγει echo εφέ όταν εφαρμόζεται σε κρουστές φράσεις με κοντό decay. Η “phrase4” ρύθμιση είναι γενικά καλύτερη για sustain strings ή brass ήχους με vibrato, όπως επίσης για vocal φράσεις.

Όταν απαιτείται μνήμη για Slice διαδικασίες

Τα ανεξάρτητα wave δεδομένα κομματιών που δημιουργούνται με τις slice διαδικασίες απαιτούν περίπου 1,5 φορά την αρχική μνήμη επειδή προστίθεται αυτόματα ένα τμήμα και δημιουργούνται αυτόματα fade-in και fade-out τμήματα στην αρχή και το τέλος των wave δεδομένων. Αυτό βοηθάει να επιτευχθεί η μέγιστη ηχητική ποιότητα όταν αυξάνεται το tempo και έχει σαν αποτέλεσμα ομαλότερες συνδέσεις μεταξύ των κομματιών (δεν δημιουργείται τμήμα όταν επιλεγεί ο “quick” slice τύπος).

Ένας χώρος μνήμης εργασίας απαιτείται για την επεξεργασία υπολογισμών που γίνονται σε κάθε slice διαδικασία, όπως επίσης και αρκετή μνήμη για να κρατήσει τις ολοκληρωμένες κυματομορφές. Όταν η συχνότητα δειγματοληψίας είναι 44.1 kHz, η ποσότητα μνήμη που περίπου απαιτείται για κάθε slice τύπο είναι :

beat1 : Αρχικό wave μέγεθος x N + (0.3 x αριθμός των κομματιών)

beat2 : Αρχικό wave μέγεθος x N + (0.2 x αριθμός των κομματιών)

beat3 : Αρχικό wave μέγεθος x N + (0.3 x αριθμός των κομματιών)

phrase1 : Αρχικό wave μέγεθος x N + (5.8 x αριθμός των κομματιών)

phrase2 : Αρχικό wave μέγεθος x N + (1.4 x αριθμός των κομματιών)

phrase3 : Αρχικό wave μέγεθος x N + (0.4 x αριθμός των κομματιών)

phrase4 : Αρχικό wave μέγεθος x N + (1.4 x αριθμός των κομματιών)

quick : Αρχικό wave μέγεθος x N + (0.7 x αριθμός των κομματιών)

Για μονοφωνικά δείγματα το N = 5.5 και για stereo δείγματα το N = 8.

Επίσης ο αριθμός των κομματιών διπλασιάζεται για τα stereo δείγματα.

Utility τρόπος

Ο Utility τρόπος διαθέτει μια ποικιλία σημαντικών ρυθμίσεων σχετικών με την γενική λειτουργία του MOTIF ES. Αυτές οι ρυθμίσεις μπορούν επίσης να αποθηκευθούν – απλά πατώντας το κουμπί [STORE] από οποιονδήποτε τρόπο (με εξαίρεση τον Utility Job τρόπο) και μπορείτε να αποθηκεύσετε τα δεδομένα στην εσωτερική Flash ROM σαν ρυθμίσεις. Μπορείτε επίσης να σώσετε τις ρυθμίσεις σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο.

Utility τρόπος ([UTILITY])

Σε αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους που εφαρμόζονται σε ολόκληρο το σύστημα του MOTIF ES.

Αυτός ο τρόπος είναι στην ουσία ένας υπο-τρόπος του Voice/Performance/Song/Pattern τρόπου. Πατήστε το [UTILITY] κουμπί σε κάθε τρόπο για να μπειτε στον Utility τρόπο και πατήστε το κουμπί [EXIT]

αφού κάνετε τις ρυθμίσεις για να επιστρέψετε στον προηγούμενο τρόπο.

[F1] GENERAL

[SF1] TG (Tone Generator)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε γενικές ρυθμίσεις για την εσωτερική γεννήτρια ήχου. Οι ρυθμίσεις εδώ δεν επηρεάζουν τα MIDI μηνύματα που μεταδίδονται στο εξωτερικό MIDI όργανο.
Volume	Καθορίζει την συνολική ένταση του οργάνου. Ρυθμίσεις : 0 – 127
NoteShift	Καθορίζει την ποσότητα (σε ημιτόνια) με την οποία μετατοπίζεται ο τόνος όλων των νοτών. Ρυθμίσεις : -24 – 0 – +24
Tune	Καθορίζει το απόλυτο κούρδισμα (σε βήματα του 0.1 cent) του συνολικού ήχου της γεννήτριας ήχου. Ρυθμίσεις : -102.4 – +102.3
BCCurve (Breath Controller Curve)	Υπάρχουν τέσσερις καμπύλες που καθορίζουν πως ο ήχος της εσωτερικής γεννήτριας ήχου ανταποκρίνεται στην χρήση ενός Breath Controller. Η ρύθμιση εδώ επηρεάζει τις Destination παραμέτρους όταν το Source τεθεί στο “BC” (και τα δύο μπορούν να οριστούν στις CTL SET οθόνες ([VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F4] CTL SET)). Το γράφημα που εμφανίζεται στην οθόνη δείχνει την καμπύλη απόκρισης του controller. (Η οριζόντια γραμμή αντιπροσωπεύει τις breath control τιμές που λαμβάνονται ενώ η κάθετη γραμμή αντιπροσωπεύει την πραγματική απόκριση της εσωτερικής γεννήτριας ήχου). Ρυθμίσεις : thru, soft, hard, wide
[SF2] KBD (Keyboard)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με το κλαβιέ. Οι ρυθμίσεις εδώ επηρεάζουν τα MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από το παίξιμο στο κλαβιέ.
Octave	Καθορίζει την ποσότητα σε οκτάβες με την οποία μετατοπίζεται επάνω ή κάτω το εύρος του κλαβιέ. Αυτή η ρύθμιση μπορεί επίσης να αλλάξει με το πάτημα οποιουδήποτε από τα [OCTAVE] κουμπιά. Ρυθμίσεις : -3 – 0 – +3
Transpose	Καθορίζει την ποσότητα σε ημιτόνια με την οποία μετατοπίζεται επάνω ή κάτω το εύρος του κλαβιέ. Ρυθμίσεις : -11 – 0 – +11 <ul style="list-style-type: none"> • Αν μετατοπίσετε εκτός των ορίων του εύρους (C-2 και G8), θα χρησιμοποιηθούν νότες σε διπλανές οκτάβες. Για παράδειγμα, μια νότα που μετατοπίζεται στο F9 θα αλλάξει σε F8.
VelCurve (Velocity Curve)	Υπάρχουν πέντε καμπύλες που καθορίζουν πως το πραγματικό velocity θα δημιουργείται και θα μεταδίδεται σε συνάρτηση με το velocity (δύναμη) με το οποίο παίζεται τις νότες στο κλαβιέ. Το γράφημα που εμφανίζεται στην οθόνη δείχνει την velocity καμπύλη απόκρισης. (Η οριζόντια γραμμή αντιπροσωπεύει τις velocity τιμές (δύναμη παιξίματος) που λαμβάνονται ενώ η κάθετη γραμμή αντιπροσωπεύει τις πραγματικές velocity τιμές που μεταδίδονται στην εσωτερική/εξωτερική γεννήτρια ήχου). Ρυθμίσεις : norm, soft, hard, wide, fixed norm...Αυτή η γραμμική «καμπύλη» παράγει απόλυτη αντιστοιχία μεταξύ της δύναμης του παιξίματος στο κλαβιέ (velocity) και της πραγματικής αλλαγής του ήχου. soft.....Αυτή η καμπύλη παράγει αυξημένη απόκριση, ειδικά για χαμηλότερα velocities. Με άλλα λόγια, παίζοντας απαλά προκύπτει υψηλότερη απόκριση από την “norm” καμπύλη. hard.....Αυτή η καμπύλη παράγει αυξημένη απόκριση, ειδικά για υψηλότερα velocities. Με άλλα λόγια, παίζοντας δυνατά προκύπτει υψηλότερη απόκριση από την “norm” καμπύλη.

	<p>wide....Αυτή η ρύθμιση παρέχει αντίστροφες καμπύλες για χαμηλότερα και υψηλότερα velocities. Διευρύνει την φαινομενική δυναμική περιοχή του controller, παράγοντας λιγότερη ηχητική αλλαγή στο απαλότερο εύρος και περισσότερη αλλαγή στο δυνατότερο εύρος.</p> <p>fixed....Αυτή η ρύθμιση παράγει την ίδια ποσότητα ηχητικής αλλαγής (που ορίζεται στο Fixed Velocity παρακάτω) άσχετα από την δύναμη του παίξιμάτος σας.</p>
FixedVelocity	<p>Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο αν επιλέξετε “fixed” στο παραπάνω Velocity Curve. Το velocity των νοτών που παίζετε είναι σταθερό στην τιμή που ορίζεται εδώ.</p> <p>Ρυθμίσεις : 1 – 127</p>
[SF3] EF BYPS (Effect Bypass)	<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε συγκεκριμένα εφέ που παρακάμπτονται όταν είναι ενεργό το [INSERTION] ή [SYSTEM] κουμπί των EFFECT BYPASS κουμπιών.</p>
Insertion	
F Internal	<p>Όταν αυτό είναι ενεργό (on) και το κουμπί [INSERTION] είναι ενεργό, παρακάμπτεται το εσωτερικό Insertion εφέ.</p>
F PLG-EF (Plug-in Effect)	<p>Όταν αυτό είναι ενεργό και το κουμπί [INSERTION] είναι ενεργό, παρακάμπτεται το PLG100-VH Insertion εφέ. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν έχει εγκατασταθεί η PLG100-VH.</p>
System	
F Reverb	<p>Όταν αυτό είναι ενεργό (on) και το κουμπί [SYSTEM] είναι ενεργό, παρακάμπτεται το Reverb εφέ.</p>
F Chorus	<p>Όταν αυτό είναι ενεργό (on) και το κουμπί [SYSTEM] είναι ενεργό, παρακάμπτεται το Chorus εφέ.</p>
[SF4] OTHER	
AutoLoad	<p>Καθορίζει αν είναι ενεργή ή όχι η Auto Load λειτουργία. Όταν αυτό είναι ενεργό, το όργανο θα φορτώσει αυτόματα τα καθορισμένα αρχεία (από SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης) στην User μνήμη – όποτε ανοίγει η τροφοδοσία. Για λεπτομέρειες σχετικά με την Auto Load λειτουργία, δείτε στην σελίδα 158.</p>
PowerOnMod	<p>Αυτό καθορίζει τον προκαθορισμένο power-on τρόπο (και βιβλιοθήκη μνήμης) – επιτρέποντάς σας να επιλέξετε ποια συνθήκη καλείται αυτόματα όταν ανοίγετε την τροφοδοσία.</p> <p>Ρυθμίσεις : performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master</p> <p>performance...Όταν ανοίξει η τροφοδοσία την επόμενη φορά, εισάγεται αυτόματα ο Performance τρόπος και επιλέγεται ο πρώτος αριθμός προγράμματος (USER:001).</p> <p>voice (USR1)..Όταν ανοίξει η τροφοδοσία την επόμενη φορά, εισάγεται αυτόματα ο Voice Play τρόπος και επιλέγεται ο πρώτος αριθμός προγράμματος των User Voices (USR:001).</p> <p>voice (PRE1)...Όταν ανοίξει η τροφοδοσία την επόμενη φορά, εισάγεται αυτόματα ο Voice Play τρόπος και επιλέγεται ο πρώτος αριθμός προγράμματος των Preset Voices (PRE 1:001).</p> <p>GM.....Όταν ανοίξει η τροφοδοσία την επόμενη φορά, εισάγεται αυτόματα ο Voice Play τρόπος και επιλέγεται ο πρώτος αριθμός προγράμματος των GM Voices (GM:001).</p> <p>last.....Όταν ανοίξει η τροφοδοσία την επόμενη φορά, καλούνται ο τρόπος και ο αριθμός προγράμματος (Voice/Performance/Song/Pattern/Master) που καταχωρήθηκαν την τελευταία φορά πριν το κλείσιμο της τροφοδοσίας. Για λεπτομέρειες σχετικά με την καταχώρηση του τρόπου και του αριθμού προγράμματος για “last”, δείτε στην σελίδα 316.</p> <p>master.....Όταν ανοίξει η τροφοδοσία την επόμενη φορά, εισάγεται αυτόματα ο Master Play τρόπος και επιλέγεται ο πρώτος αριθμός προγράμματος (001).</p>

CtrlReset (Controller Reset)	Καθορίζει την κατάσταση των controllers (Modulation, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, Knobs, κ.λ.π.) κατά την εναλλαγή μεταξύ των νοτών. Όταν αυτό τεθεί στο “hold”, οι controllers διατηρούνται στην τρέχουσα ρύθμιση. Όταν αυτό τεθεί στο “reset”, οι controllers επανέρχονται στην προκαθορισμένη τους κατάσταση (παρακάτω). Ρυθμίσεις : reset, hold Αν επιλέξετε “reset”, οι controllers θα επανέλθουν στις ακόλουθες καταστάσεις/θέσεις : Pitch Bend.....Κέντρο Modulation Wheel...Ελάχιστο Aftertouch.....Ελάχιστο Foot Controller.....Μέγιστο Breath Controller.....Μέγιστο Foot Switch.....Off Expression.....Μέγιστο Foot Volume.....Μέγιστο Sustain.....Off
[F2] I/O (Input/Output)	
[SF1] INPUT	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με την ηχητική είσοδο.
Mic/Line	Όταν χρησιμοποιούνται οι A/D INPUT υποδοχές, αυτό καθορίζει την πηγή εισόδου, μικρόφωνο (mic) ή line. Ρυθμίσεις : mic, line mic...Προορισμένο για συσκευή με χαμηλή έξοδο, όπως μικρόφωνο, ηλεκτρική κιθάρα ή μπάσο. line...Προορισμένο για συσκευή με υψηλή έξοδο, όπως keyboard, synthesizer ή CD player.
Digital	Όταν εγκατασταθεί η προαιρετική AIEB2 κάρτα, είναι διαθέσιμες δύο ξεχωριστές υποδοχές εισόδου για την μεταφορά ψηφιακού ήχου : coaxial και optical. Πρέπει να οριστεί είτε η μια είτε η άλλη. Δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν και οι δύο μαζί την ίδια στιγμή. Ρυθμίσεις : coaxial, optical
[SF2] OUTPUT	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με την ηχητική έξοδο.
L&Rgain	Ορίζει το gain εξόδου κάθε υποδοχής.
AssignL&Rgain	Ρυθμίσεις : 0dB, +6dB
Assign1&2Gain	
Digital	Καθορίζει την ανάλυση της ψηφιακής εξόδου της προαιρετικής AIEB2 κάρτας. Ρυθμίσεις : 20bit, 24bit
MLAN MonitorSw	Όταν αυτό τεθεί στο on, το ηχητικό σήμα του οργάνου που βγαίνει μέσω ενός IEEE1394 καλωδίου σε έναν υπολογιστή, θα βγαίνει επίσης μέσω των OUTPUT L/MONO και υποδοχών. Όταν αυτό τεθεί στο on, το ηχητικό σήμα που στέλνεται από έναν υπολογιστή στο όργανο θα βγαίνει μέσω των κύριων OUTPUT L/MONO και R υποδοχών κατευθείαν, παρακάμπτοντας το Effect τμήμα. Ρυθμίσεις : on, off
[F3] VOICE	[VOICE]→[UTILITY]→[F3]
Αυτές οι ειδικές voice ρυθμίσεις είναι διαθέσιμες μόνο όταν μπαίνετε στον Utility τρόπο από τον Voice τρόπο, και σας επιτρέπουν να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με όλα τα Voices.	
[SF1] MEQ (Master EQ)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να εφαρμόσετε ισοστάθμιση πέντε περιοχών σε όλα τα Voices, ανεβάζοντας ή κατεβάζοντας την στάθμη κάθε περιοχής συχνοτήτων (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH). Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Common Edit. Δείτε στην σελίδα 250. Ρυθμίσεις : Για λεπτομέρειες σχετικά με το EQ, δείτε στην σελίδα 203.

[SF2] MEF (Master Effect)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις Master Effect παραμέτρους που εφαρμόζονται σε όλα τα Voices. Αυτή η οθόνη μπορεί να κληθεί με το πάτημα και κράτημα του [MASTER EFFECT] κουμπιού στο εμπρός πλαίσιο στον Voice τρόπο. Οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στο Performance Common Edit. Δείτε στην σελίδα 250.
[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel)	Από αυτήν την σελίδα μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με την έξοδο των Arpeggio MIDI δεδομένων στον Voice τρόπο.
OutputSwitch	Αυτό ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί την έξοδο των MIDI δεδομένων για την Arpeggio λειτουργία. Όταν αυτό τεθεί στο “on”, τα Arpeggio δεδομένα στέλνονται μέσω MIDI – επιτρέποντάς σας να στείλετε τα Arpeggio δεδομένα σε εξωτερικό sequencer ή να αναπαράγετε τα Arpeggios στις συνδεδεμένες MIDI γεννήτριες ήχου. Ρυθμίσεις : on (ενεργό), off (απενεργό)
TransmitCh (Transmit Channel)	Καθορίζει το MIDI κανάλι μέσω του οποίου θα σταλούν τα Arpeggio δεδομένα (όταν το παραπάνω Output Switch είναι ενεργό). Ρυθμίσεις : 1 – 16
[SF4] CTL ASN (Controller Assign)	Ορίζει παραμέτρους σχετικές με τους controllers στον Voice τρόπο. Οι λεπτομέρειες για κάθε παράμετρο είναι ίδιες όπως στο Performance Common Edit. Δείτε στην σελίδα 250.
[F3] SEQ (Sequencer)	[SONG] ή [PATTERN] → [UTILITY] → [F3]
Αυτές οι ειδικές ρυθμίσεις για song ή pattern είναι διαθέσιμες μόνο όταν μπαίνετε στον Utility τρόπο από τον Song ή τον Pattern τρόπο.	
[SF1] CLICK	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με τον ήχο του μετρονόμου που χρησιμοποιείται κατά την ηχογράφηση ή την αναπαραγωγή στον Song/Pattern τρόπο.
Mode	Καθορίζει αν και πότε θα ακούγεται ο ήχος του μετρονόμου. Ρυθμίσεις : off, rec, rec/play, all off.....Ο μετρονόμος δεν ακούγεται. rec.....Ο μετρονόμος θα ακούγεται μόνο κατά την song/pattern ηχογράφηση. rec/play...Ο μετρονόμος θα ακούγεται κατά την song/pattern ηχογράφηση και αναπαραγωγή. all.....Ο μετρονόμος ακούγεται πάντα.
Beat	Καθορίζει σε ποια beats θα ακούγεται ο μετρονόμος. Ρυθμίσεις : 16 (16 ^a), 08 (8 ^a), 04 (4 ^a), 02 (μισά), 01 (ολόκληρα)
Volume	Καθορίζει την ένταση του ήχου του μετρονόμου. Ρυθμίσεις : 1 – 127
Type	Καθορίζει τον τύπο του ήχου του μετρονόμου. Ρυθμίσεις : 1 – 10
RecCount	Ορίζει τον αριθμό των μέτρων προ-μέτρησης που δίνονται πριν ξεκινήσει πραγματικά η ηχογράφηση μετά το πάτημα του [F] (Play) κουμπιού στον Record Standby τρόπο. Ρυθμίσεις : off (η ηχογράφηση ξεκινάει αμέσως μόλις πατηθεί το [F] (Play) κουμπί), 1 meas – 8 meas
SmplPrCnt (Sampling pre-count)	Αυτό είναι διαθέσιμο όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Song/Pattern τρόπο, βάζετε το Type στο “sample+note” και μετά βάζετε τον Trigger τρόπο στο “meas”. Αυτή η παράμετρος ορίζει τον αριθμό των μέτρων προ-μέτρησης που παρέχονται πριν ξεκινήσει ένα song/pattern μετά την εκκίνηση της δειγματοληψίας.
<ul style="list-style-type: none"> Αφού ο ήχος του μετρονόμου δημιουργείται από την εσωτερική γεννήτρια ήχου, η χρήση του μετρονόμου επηρεάζει την συνολική πολυφωνία του synthesizer. 	
[SF2] FILTER (MIDI Filter)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε ποια MIDI γεγονότα θα αναγνωρίζονται/μεταδίδονται μέσω MIDI. Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ εφαρμόζονται στην Song/Pattern αναπαραγωγή δεδομένων. Αυτά δεν επηρεάζουν τα MIDI γεγονότα που δημιουργούνται από το παίξιμο στο κλαβιέ ή με τις διαδικασίες πλαισίου στους Voice και Performance τρόπους. MIDI γεγονότα στα οποία εφαρμόζεται το Filter : Note, PgmChange, CtrlChange, PB, ChAt, PolyAT, Exclusive

[SF3] OTHER	
PtnQuantize (Pattern Quantize)	Καθορίζει την quantize τιμή για Pattern εναλλαγή κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής. Όταν οριστεί στο “1”, τα Patterns (τιμήματα) θα αλλάζουν πάντα στο 1 ^ο beat του μέτρου κατά την αναπαραγωγή. Όταν επιλεγεί το “1/16”, τα Patterns (τιμήματα) μπορούν να αλλάζουν σε κάθε 16 ^ο beat κατά την αναπαραγωγή. Ρυθμίσεις : 1 (1 μέτρο), 1/2 (μισό), 1/4 (4 ^ο), 1/8 (8 ^ο), 1/16 (16 ^ο)
PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)	Καθορίζει αν η tempo ρύθμιση θα αλλάζει ή όχι στην tempo τιμή που αποθηκεύεται μα κάθε Pattern όταν κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής επιλέγεται νέο Pattern. Όταν τεθεί στο “on”, το tempo θα διατηρείται όταν αλλάζουν τα Patterns. Όταν τεθεί στο “off”, το tempo θα αλλάζει σε εκείνο που είναι αποθηκευμένο με το νέο Pattern όταν αλλάζουν τα Patterns. Ρυθμίσεις : on, off <ul style="list-style-type: none"> • Τα δεδομένα της tempo ρύθμισης στην Pattern Chain δεν επηρεάζονται από αυτήν την παράμετρο.
SongEventChase	Το Event Chase σας επιτρέπει να καθορίσετε ποιοι μη note τύποι δεδομένων αναγνωρίζονται σωστά κατά τις διαδικασίες γρήγορης κίνησης προς τα εμπρός ή προς τα πίσω. Κανονικά, αν ένα Song ή Pattern αναπαράγεται από μεσαίο σημείο και/ή χρησιμοποιούνται η γρήγορη προς τα εμπρός ή πίσω κίνηση, συγκεκριμένοι τύποι δεδομένων (όπως program Change, Pitch Bend και Control Change) μπορεί να μην αναπαράγονται όπως αναμένεται. Ρυθμίζοντας αυτό σε ένα συγκεκριμένο γεγονός εξασφαλίζεται η ακεραιότητα αναπαραγωγής του γεγονότος, ακόμη και κατά την γρήγορη προς τα εμπρός ή πίσω κίνηση. Ρυθμίσεις : Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change), all (όλα τα γεγονότα) <ul style="list-style-type: none"> • Να θυμάστε ότι ρυθμίσεις άλλες από την “off” μπορεί να έχουν σαν αποτέλεσμα πιο αργή διαδικασία – για παράδειγμα, μια παύση πριν ξεκινήσει η αναπαραγωγή ή πιο αργή ταχύτητα γρήγορης προς τα εμπρός ή πίσω κίνησης. • Όταν αυτό τεθεί στο “all”, μπορεί να δημιουργηθεί μια εκτεταμένη ποσότητα MIDI δεδομένων, που πιθανώς να προκαλέσει MIDI λάθος στην συνδεδεμένη συσκευή.
DumplInterval (Bulk Dump Exclusive Interval Time)	Όταν παίζονται system exclusive δεδομένα (bulk δεδομένα) που είναι γραμμένα στα sequence tracks, αυτό ορίζει το διάστημα που εισάγεται για κάθε 1KB. Όταν στέλνονται bulk δεδομένα από αυτό το synthesizer σε μια συνδεδεμένη MIDI συσκευή, μπορεί να προκύψει MIDI λάθος αν η συσκευή δεν μπορεί να διαχειριστεί μεγάλες ποσότητες δεδομένων σε μικρό χρόνο. Αυτή η παράμετρος αντιμετωπίζει αυτήν την κατάσταση ορίζοντας ένα διάστημα που παρέχει αρκετό χρόνο για την επεξεργασία των bulk δεδομένων από την συσκευή λήψης. Ρυθμίσεις : 0 – 900 (msec) <ul style="list-style-type: none"> • Η αναπαραγωγή μπορεί να είναι λίγο πιο αργή σε συνάρτηση με το τρέχον ορισμένο διάστημα. Επίσης όταν προκύψει ένα MIDI λάθος, δοκιμάστε να ορίσετε ένα λίγο μεγαλύτερο διάστημα και στείλτε πάλι τα δεδομένα.
LoadMix	Καθορίζει αν οι Mixing ρυθμίσεις φορτώνονται (on) ή όχι (off) όταν αλλάζει ο Song/Pattern αριθμός. Ρυθμίσεις : off, on <ul style="list-style-type: none"> • Αυτή η ρύθμιση επηρεάζει την Song/Pattern αλλαγή κατά την Song/Pattern chain αναπαραγωγή.
SendXGOn ToMultiPartPB	Καθορίζει αν ένα XG reset μήνυμα στέλνεται στην γεννήτρια ήχου της Multi-part Plug-in κάρτας (on) ή όχι (off) όταν ξεκινάει ένα XG κομμάτι ή αλλάζει ο Song/Pattern αριθμός. Ρυθμίσεις : on, off
[F4] CTL ASN (Controller Assign)	
[SF1] ARP (Arpeggio) Switch	Καθορίζει τον Control Change αριθμό που ελέγχει την on/off κατάσταση της Arpeggio αναπαραγωγής. Ρυθμίσεις : 00 – 95

Hold	Καθορίζει τον Control Change αριθμό που ελέγχει την on/off κατάσταση του Arpeggio Hold (σελίδα 220). Ρυθμίσεις : 00 – 95
[SF2] ASSIGN	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να αναθέσετε ειδικές λειτουργίες στα ASSIGN A και B κουμπιά (όταν είναι αναμμένα τα λαμπάκια των [PAN/SEND] και [TONE]).
ASA (Assign A) Dest (Destination)	Εδώ είναι διαθέσιμες δύο παράμετροι. Η πρώτη (ASA) καθορίζει τον Control Change αριθμό που δημιουργείται από το ASSIGN A κουμπί. Η δεύτερη, Destination (Dest), καθορίζει ποια παράμετρος ή παράγοντας του ήχου επηρεάζεται από το κουμπί. Να θυμάστε ότι αν τα ίδια MIDI Control Change μηνύματα όπως ορίζονται εδώ λαμβάνονται από μια εξωτερική συσκευή, η εσωτερική γεννήτρια ήχου ανταποκρίνεται επίσης σε αυτά τα μηνύματα.
ASB (Assign B) Dest (Destination)	Εδώ είναι διαθέσιμες δύο παράμετροι. Η πρώτη (ASB) καθορίζει τον Control Change αριθμό που δημιουργείται από το ASSIGN B κουμπί. Η δεύτερη, Destination (Dest), καθορίζει ποια παράμετρος ή παράγοντας του ήχου επηρεάζεται από το κουμπί. Να θυμάστε ότι αν τα ίδια MIDI Control Change μηνύματα όπως ορίζονται εδώ λαμβάνονται από μια εξωτερική συσκευή, η εσωτερική γεννήτρια ήχου ανταποκρίνεται επίσης σε αυτά τα μηνύματα.
[SF3] FT SW (Footswitch)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε τον Control Change αριθμό που δημιουργείται από την χρήση του ποδοδιακόπτη που συνδέεται στην ASSIGNABLE υποδοχή. Να θυμάστε ότι αν τα ίδια MIDI Control Change μηνύματα όπως ορίζονται εδώ λαμβάνονται από μια εξωτερική συσκευή, η εσωτερική γεννήτρια ήχου ανταποκρίνεται επίσης σε αυτά τα μηνύματα. Ρυθμίσεις : 000-100 (000, 032 : off, 096: Arpeggio Switch, 097: Arpeggio Hold, 098: Song/Pattern εκκίνηση/σταμάτημα αναπαραγωγής, 099/100: Program Change INC/DEC 101: Octave Rest)
[SF4] REMOTE	Εδώ μπορούν να επιλεγούν δύο διαφορετικοί computer sequence τρόποι ελέγχου, όπως επίσης και να γίνουν οι αντίστοιχες ρυθμίσεις MIDI θύρας για έλεγχο. Όταν έχετε κάνει τις επιθυμητές ρυθμίσεις, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να καλέσετε τις έτοιμες φόρμες ελέγχου για το λογισμικό. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 170.
[SF5] MEF (Master Effect)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις παραμέτρους που σχετίζονται με τις Master Effect Knob διαδικασίες. (Πατήστε τα κουμπιά [ARP FX] και [EQ] έτσι ώστε να ανάγουν τα λαμπάκια τους).
Knob1 – Knob4	Αναθέτουν μια παράμετρο του Master Effect σε κάθε κουμπί. Οι αναθέσιμες παράμετροι διαφέρουν σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο Master Effect τύπο.
[F5] MIDI	
[SF1] CH (Channel)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε βασικές MIDI ρυθμίσεις.
BasicRcvCh (Basic Receive Channel)	Καθορίζει το MIDI κανάλι λήψης όταν αυτό το synthesizer είναι στον single-timbre τρόπο γεννήτριας ήχου (Voice/Performance τρόπο). Ρυθμίσεις : 1-16, omni (όλα τα κανάλια), off <ul style="list-style-type: none"> • Στον multi-timbral τρόπο γεννήτριας ήχου (Song/Pattern τρόπος), κάθε Part λαμβάνει MIDI δεδομένα σε συνάρτηση με το MIDI κανάλι λήψης που του έχει ανατεθεί ([SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] VOICE→[SF2] MODE→ReceiveCh).
KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)	Καθορίζει το MIDI κανάλι στο οποίο το όργανο στέλνει MIDI δεδομένα (σε ένα εξωτερικό sequencer, γεννήτρια ήχου ή άλλη συσκευή). Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη στον single-timbre τρόπο γεννήτριας ήχου (Voice/Performance τρόποι). Ρυθμίσεις : 1-16, off <ul style="list-style-type: none"> • Στον multi-timbral τρόπο γεννήτριας ήχου (Song/Pattern τρόποι), τα MIDI δεδομένα που δημιουργούνται από το παίξιμο στο κλαβιέ (και τους controllers του) στέλνεται στην εσωτερική γεννήτρια ήχου και εξωτερικές συσκευές μέσω του MIDI καναλιού εξόδου, που ορίζεται από την CHANNEL οθόνη ([SONG] ή [PATTERN]→[F3] TRACK→[SF1] CHANNEL).

DeviceNo. (Device Number)	Καθορίζει τον αριθμό συσκευής που χρησιμοποιείται από αυτό το synthesizer στην λήψη ή την μετάδοση δεδομένων. Αυτός ο αριθμός πρέπει να ταιριάζει με τον Device Number της εξωτερικής MIDI συσκευής όταν μεταδίδονται/λαμβάνονται bulk δεδομένα, αλλαγές παραμέτρου ή άλλα system exclusive μηνύματα. Ρυθμίσεις : 1-16, all, off
[SF2] SWITCH	
BankSel	Αυτός ο διακόπτης ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί τα Bank Select μηνύματα, τόσο για μετάδοση όσο και για λήψη. Όταν αυτό τεθεί στο “on”, αυτό το synthesizer ανταποκρίνεται στα εισερχόμενα Bank Select μηνύματα και επίσης μεταδίδει τα κατάλληλα Bank Select μηνύματα (όταν χρησιμοποιείται το πλαίσιο). Ρυθμίσεις : on, off
PgmChange (Program Change)	Αυτός ο διακόπτης ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί τα Program Change μηνύματα, τόσο για μετάδοση όσο και για λήψη. Όταν αυτό τεθεί στο “on”, αυτό το synthesizer ανταποκρίνεται στα εισερχόμενα Program Change μηνύματα και επίσης μεταδίδει τα κατάλληλα Program Change μηνύματα (όταν χρησιμοποιείται το πλαίσιο). Ρυθμίσεις : on, off
CtrlChange (Control Change τρόπος)	Καθορίζει πως αυτό το synthesizer λαμβάνει και αναγνωρίζει το AEG Sustain MIDI μήνυμα. Όταν τεθεί στο mode1, το λαμβάνει σαν Parameter Change. Όταν τεθεί στο mode2, το λαμβάνει σαν Control Change μήνυμα. Ρυθμίσεις : mode1, mode2
LocalCtrl (Local Control On/Off)	Αυτό καθορίζει αν η γεννήτρια ήχου του οργάνου ανταποκρίνεται ή όχι στο παίξιμό σας στο κλαβιέ. Κανονικά, αυτό πρέπει να τεθεί στο “on” – αφού θα θέλετε να ακούτε τον ήχο του MOTIF ES καθώς παίζετε. Ωστόσο, για εξωτερικές sequencer εφαρμογές, θα χρειαστεί να το βάλετε στο “off” για να αποφύγετε τις «διπλές» νότες, στις οποίες παίζετε δύο φορές η γεννήτρια ήχου του οργάνου – μία από το κλαβιέ και άλλη μία από τα δεδομένα του κλαβιέ που επιστρέφουν μέσω του sequencer. Ακόμη και αν αυτό τεθεί στο “off”, τα δεδομένα θα μεταδοθούν μέσω MIDI. Επίσης, το τμήμα της εσωτερικής γεννήτριας ήχου θα ανταποκρίνεται στα μηνύματα που λαμβάνονται μέσω MIDI. Ρυθμίσεις : off, on
RcvBulk (Receive Bulk)	Καθορίζει αν μπορούν ή όχι να λαμβάνονται Bulk Dump δεδομένα. Ρυθμίσεις : off, on
[SF3] SYNC	
(Synchronization)	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε διάφορες παραμέτρους σχετικές με το MIDI ρολόι και τον συγχρονισμό.
MIDI Sync	Καθορίζει αν η Song/Pattern/Arpeggio αναπαραγωγή θα συγχρονίζεται στο εσωτερικό ρολόι του οργάνου ή σε εξωτερικό MIDI ρολόι. Ρυθμίσεις : internal, MIDI, MTC internal...Συγχρονισμός στο εσωτερικό ρολόι. Χρησιμοποιήστε αυτήν την ρύθμιση όταν χρησιμοποιείτε αυτό το synthesizer είτε μόνο του είτε σαν master clock πηγή για άλλη συσκευή. MIDI.....Συγχρονισμός σε MIDI ρολόι που λαμβάνεται από ένα εξωτερικό MIDI όργανο μέσω MIDI. MTC.....Συγχρονισμός σε ένα MTC σήμα που λαμβάνεται μέσω MIDI. Τα MMC σήματα μεταδίδονται μέσω MIDI. Χρησιμοποιήστε αυτήν την ρύθμιση όταν αυτό το synthesizer χρησιμοποιείται σαν MIDI slave, όπως όταν συγχρονίζεται σε MTR συμβατό με MTC. Η MTC Sync λειτουργία είναι διαθέσιμη μόνο στον Song τρόπο. <ul style="list-style-type: none"> • Να θυμάστε ότι το κομμάτι ή το pattern δεν θα ξεκινήσει ακόμη και αν πατηθεί το κουμπί [F] (Play) όταν το MIDI Sync τεθεί σε κάτι άλλο εκτός από “internal”.

	<ul style="list-style-type: none"> • Το MTC (MIDI Time Code) επιτρέπει τον ταυτόχρονο συγχρονισμό πολλών ηχητικών συσκευών μέσω πρότυπων MIDI καλωδίων. Περιλαμβάνει δεδομένα που αντιστοιχούν σε ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα και frames. Αυτό το synthesizer δεν μεταδίδει MTC. Για να χρησιμοποιήσετε αυτό το synthesizer σαν MTC master, είναι απαραίτητη μια συσκευή όπως το Yamaha AW4416. • Το MMC (MIDI Machine Control) επιτρέπει τον τηλεχειρισμό πολυκάναλων recorders, MIDI sequencers, κ.λ.π. Για παράδειγμα, ένα πολυκάναλο recorder συμβατό με MMC, θα ανταποκριθεί αυτόματα στις διαδικασίες εκκίνησης, σταματήματος, γρήγορης κίνησης προς τα εμπρός ή προς τα πίσω που εκτελούνται στο sequencer ελέγχου, διατηρώντας έτσι ευθυγραμμισμένη την αναπαραγωγή του sequencer και του πολυκάναλου recorder.
ClockOut	Καθορίζει αν θα μεταδίδονται μέσω MIDI τα MIDI clock (F8) μηνύματα. Ρυθμίσεις : on (μετάδοση), off
SeqCtrl (Sequencer Control)	Καθορίζει αν τα Sequencer Control σήματα – start, continue, stop και song position pointer – θα λαμβάνονται και/ή θα μεταδίδονται μέσω MIDI. Ρυθμίσεις : off, in, out, in/out off.....Δεν μεταδίδονται/αναγνωρίζονται. in.....Αναγνωρίζονται αλλά δεν μεταδίδονται. out.....Μεταδίδονται αλλά δεν αναγνωρίζονται. in/out...Μεταδίδονται και αναγνωρίζονται.
MTC StartOffset	Καθορίζει συγκεκριμένο time code σημείο από το οποίο ξεκινάει η sequence αναπαραγωγή, όταν ληφθεί MTC. Αυτή η λειτουργία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ακριβώς ευθυγραμμισμένη αναπαραγωγή αυτού του synthesizer με μια εξωτερική συσκευή συμβατή με MTC. Ρυθμίσεις : Hour : Minute : Second : Frame Hour.....00-23 Minute...00-59 Second...00-59 Frame....00-29
[SF4] OTHER	
MIDI IN/OUT	Καθορίζει ποιες φυσικές υποδοχές εξόδου θα χρησιμοποιηθούν για την μετάδοση/λήψη MIDI δεδομένων : MIDI IN/OUT, USB ή mLAN (όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E). Ρυθμίσεις : MIDI, USB, mLAN <ul style="list-style-type: none"> • Οι τρεις παραπάνω τύποι υποδοχών δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν την ίδια στιγμή. Μόνο ένας από αυτούς μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την μετάδοση/λήψη MIDI δεδομένων.
ThruPort (Through Port)	Πολλά sequencers υπολογιστών μπορούν να μεταδίδουν δεδομένα σε πολλές MIDI θύρες, σπάζοντας αποτελεσματικά το φράγμα των 16 καναλιών. Όταν χρησιμοποιείται η USB ή η mLAN υποδοχή (όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E) για MIDI μετάδοση/λήψη, μπορείτε να έχετε αυτό το synthesizer να ανταποκρίνεται στα MIDI δεδομένα σε μια θύρα, ενώ μεταδίδονται τα δεδομένα για άλλον αριθμό θύρας (που ορίζεται εδώ) σε ξεχωριστή γεννήτρια ήχου (που συνδέεται στην MIDI OUT υποδοχή). Με αυτόν τον τρόπο, 16 κανάλια δεδομένων μπορούν να παιχτούν σε αυτό το synthesizer και άλλα 16 μπορούν να παιχτούν στην συνδεδεμένη MIDI συσκευή. Ρυθμίσεις : 1 – 8 <ul style="list-style-type: none"> • Όταν εγκατασταθεί η mLAN16E και το MIDI IN/OUT τεθεί στο mLAN, οι θύρες 5-8 δεν είναι διαθέσιμες ακόμη και αν τις ορίσετε εδώ.

[F6] PLUG	
[SF1] STATUS	
Plug1: - Plug3: PolyExpand	Δείχνει το όνομα της Plug-in κάρτας που έχει εγκατασταθεί στο synthesizer. Αυτή η παράμετρος είναι προσβάσιμη μόνο όταν έχετε εγκαταστήσει δύο ή τρεις ίδιες Plug-in κάρτες. Η “off” ρύθμιση δίνει την δυνατότητα σε δύο ή τρεις κάρτες να λειτουργούν ξεχωριστά (μπορείτε να τις επιλέξετε για δύο ή τρία διαφορετικά Parts). Όταν αυτό τεθεί στο “on”, οι δύο κάρτες μπορούν να λειτουργούν μαζί σαν μία κάρτα (χρησιμοποιούνται σε ένα part) – δίνοντας σας διπλάσια πολυφωνία νοτών που μπορούν να παιχτούν την ίδια στιγμή. Ρυθμίσεις : on, off
[SF2] MIDI	
DEVNO. (Device Number)	Καθορίζει τον MIDI Device αριθμό της Plug-in κάρτας. Αυτός ο αριθμός πρέπει να ταιριάζει με τον Device αριθμό της εξωτερικής MIDI συσκευής όταν μεταδίδονται/λαμβάνονται bulk δεδομένα, αλλαγές παραμέτρου ή άλλα system exclusive μηνύματα. Ρυθμίσεις : 1-16, all, off
PORTNO. (Port Number)	Καθορίζει τον MIDI Port αριθμό στον οποίο η Plug-in κάρτα λαμβάνει MIDI δεδομένα στο multi-timbral τρόπο γεννήτριας ήχου (Song/Pattern τρόποι). Μια θύρα μπορεί να οριστεί για μια Multi-part Plug-in κάρτα και δύο θύρες μπορούν να οριστούν για μια Single part Plug-in κάρτα. Ρυθμίσεις : off, 1-3 <ul style="list-style-type: none"> • Ο Port αριθμός για την Effect Plug-in κάρτα (VH) είναι σταθερά στο 1. • Για πληροφορίες σχετικά με την Plug-in κάρτα και την εσωτερική γεννήτρια ήχου, δείτε στις σελίδες 187-189.
GM/XG	Καθορίζει αν τα “GM on” και “XG on” μηνύματα θα αναγνωρίζονται (on) ή όχι (off). Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν μια Multi-part Plug-in κάρτα έχει εγκατασταθεί στην υποδοχή 3. Ρυθμίσεις : on, off
[SF3] NATIVE1	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις Native System παραμέτρους της Plug-in κάρτας που είναι εγκατεστημένη στην υποδοχή 1. Για λεπτομέρειες σχετικά με τις παραμέτρους, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο της συγκεκριμένης Plug-in κάρτας.
[SF4] NATIVE2	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις Native System παραμέτρους της Plug-in κάρτας που είναι εγκατεστημένη στην υποδοχή 2. Για λεπτομέρειες σχετικά με τις παραμέτρους, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο της συγκεκριμένης Plug-in κάρτας.
[SF5] NATIVE3	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις Native System παραμέτρους της Plug-in κάρτας που είναι εγκατεστημένη στην υποδοχή 3. Για λεπτομέρειες σχετικά με τις παραμέτρους, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο της συγκεκριμένης Plug-in κάρτας.

Utility Job τρόπος ([UTILITY]→[JOB])

Σε αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να επαναφέρετε την User μνήμη αυτού του synthesizer στις εργοστασιακές προκαθορισμένες ρυθμίσεις (Factory Set). Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 42.

- Αφού οι ρυθμίσεις της Plug-in κάρτας στον Utility τρόπο αποθηκεύονται όχι στην εσωτερική User μνήμη αλλά στην μνήμη των αντίστοιχων καρτών, τα δεδομένα δεν μπορούν να αποθηκευθούν με αυτόν τον τρόπο.

■ Συμπλήρωμα

Ρύθμιση της προκαθορισμένης οθόνης όταν ανοίγει η τροφοδοσία

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

1 Μπείτε στον τρόπο που θέλετε και τον αριθμό προγράμματος που θέλετε να καλείται πρώτος

όταν ανοίγετε την τροφοδοσία.

- 2 Πατήστε το κουμπί [ENTER] ενώ έχετε πατημένο το κουμπί [STORE] για να καταχωρήσετε τον τρόπο και τον αριθμό προγράμματος που ορίστηκαν στο βήμα #1.
- 3 Βάλτε την PowerOnMode παράμετρο στο “last” στην [UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF4] OTHER οθόνη.
- 4 Πατήστε το κουμπί [STORE] για να αποθηκεύσετε την Utility ρύθμιση που κάνατε στο παραπάνω βήμα #3.
- 5 Κλείστε την τροφοδοσία και ανοίξτε την πάλι για να καλέσετε τον τρόπο/αριθμό προγράμματος που ορίστηκαν στο βήμα #2 στην οθόνη.

File τρόπος

Ο File τρόπος παρέχει εργαλεία για την μεταφορά δεδομένων μεταξύ του οργάνου και διαφόρων μέσων και συσκευών αποθήκευσης, όπως SmartMedia κάρτες, σκληροί δίσκοι και compact flash συσκευές.

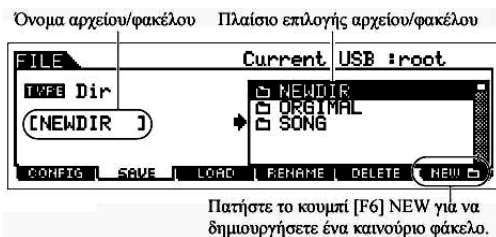
- Για λεπτομέρειες για την SmartMedia και τις USB συσκευές αποθήκευσης, δείτε στην σελίδα 19.

File τρόπος ([FILE])

- Για πληροφορίες σχετικά με το πώς να επιλέξετε ένα αρχείο/φάκελο και το πώς να δημιουργήσετε έναν καινούριο φάκελο, δείτε στην σελίδα 319.

[F1] CONFIG	
[SF1] CURRENT	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε τις παραμέτρους για την τρέχουσα αναγνωρισμένη συσκευή (SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης).
Current	Σε αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε την συσκευή που θα αναγνωριστεί από αυτό το synthesizer – μια SmartMedia που τοποθετείται στην Cart υποδοχή ή μια USB συσκευή αποθήκευσης σωστά συνδεδεμένη στην USB TO DEVICE υποδοχή. Όταν το Current οριστεί στο CARD, το Volume label εμφανίζεται στην δεύτερη γραμμή. Όταν το Current οριστεί στο USB, οι πληροφορίες διαχωρισμού εμφανίζονται στην δεύτερη γραμμή. Αν η συνδεδεμένη USB συσκευή αποθήκευσης υποστηρίζει πολλά μέσα, ορίστε τον αριθμό υποδοχής στην δεξιά γωνία της οθόνης. Ρυθμίσεις : CARD, USB
Status	Δείχνει την κατάσταση της συσκευής αποθήκευσης που αναγνωρίζεται από αυτό το synthesizer.
F Free	Δείχνει την ποσότητα της ελεύθερης μνήμης στην τρέχουσα συσκευή.
F Total	Δείχνει την ποσότητα της συνολικής μνήμης στην τρέχουσα συσκευή.
[SF2] MOUNT	Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε συγκεκριμένα τμήματα για σώσιμο/φόρτωμα δεδομένων, μέσα στην συσκευή που υποστηρίζεται στην [SF1] οθόνη (παραπάνω).
[SF3] FORMAT	Πριν μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε μια καινούρια SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης με αυτό το synthesizer, θα χρειαστεί να την φορμάρετε. Χρησιμοποιήστε αυτήν την διαδικασία για να φορμάρετε την SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης και αναθέστε ένα Volume Label για αυτήν. Για πληροφορίες σχετικά με το φορμάρισμα, δείτε στην σελίδα 319.
Format	Καθορίζει την συσκευή αποθήκευσης που θα φορμαριστεί. Όταν οριστεί στο “USB”, στην δεξιά γωνία αυτής της οθόνης εμφανίζεται το “Slot”. Επιλέξτε μια υποδοχή για πρόσβαση όταν η συνδεδεμένη USB συσκευή αποθήκευσης υποστηρίζει πολλά μέσα. Ρυθμίσεις : CARD, USB

Type	Αυτό είναι διαθέσιμο όταν το Format (παραπάνω) έχει τεθεί στο “USB”. Καθορίζει το τμήμα που θα φορμαριστεί. Ρυθμίσεις : all, partition1-4
Volume Label	Ονομάζει το Volume Level. Για πληροφορίες σχετικά με την ονομασία ανατρέξτε στην σελίδα 52.
[F2] SAVE]	Αυτή η διαδικασία σας επιτρέπει να σώσετε αρχεία σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.



Για πληροφορίες σχετικά με το σώσιμο αρχείων των διαφόρων τύπων δεδομένων, ανατρέξτε στις ακόλουθες σελίδες : σελίδα 91 (Voices), σελίδα 99 (Performance), σελίδα 106 (Waveforms), σελίδα 154 (Songs/Patterns).

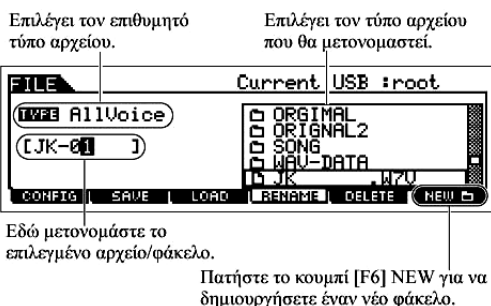
Current	Δείχνει τον τρέχοντα κατάλογο (φάκελο). Αυτή η ένδειξη αλλάζει αυτόματα σε συνάρτηση με τον τρέχοντα κατάλογο (φάκελο) που καθορίζεται στο πλαίσιο επιλογής αρχείου/φακέλου.
TYPE	Μεταξύ των διαφόρων τύπων των δεδομένων που δημιουργούνται σε αυτό το synthesizer, μπορείτε να τους σώσετε όλους ή μόνο έναν καθορισμένο τύπο δεδομένων σε ένα αρχείο. Αυτή η παράμετρος καθορίζει ποιος συγκεκριμένος τύπος δεδομένων θα σωθεί σε ένα αρχείο. Ρυθμίσεις : Ανατρέξτε στις συμπληρωματικές πληροφορίες στην σελίδα 319.

[F3] LOAD

Αυτή η διαδικασία σας επιτρέπει να φορτώσετε αρχεία από SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης σε αυτό το synthesizer.

Current	Δείχνει τον τρέχοντα κατάλογο (φάκελο). Αυτή η ένδειξη αλλάζει αυτόματα σε συνάρτηση με τον τρέχοντα κατάλογο (φάκελο) που καθορίζεται στο πλαίσιο επιλογής αρχείου/φακέλου.
TYPE	Μεταξύ των διαφόρων τύπων των δεδομένων που σώζονται σε ένα αρχείο σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης, μπορείτε να τα φορτώσετε όλα ή μόνο έναν καθορισμένο τύπο δεδομένων σε αυτό το synthesizer. Αυτή η παράμετρος καθορίζει ποιος συγκεκριμένος τύπος δεδομένων θα φορτωθεί από ένα αρχείο. Ρυθμίσεις : Ανατρέξτε στις συμπληρωματικές πληροφορίες στην σελίδα 319.

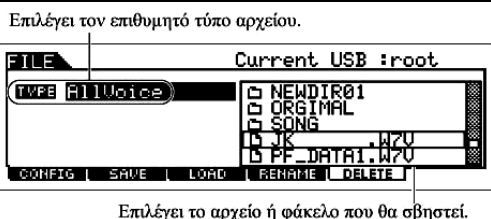
[F4] RENAME



Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να μετονομάσετε αρχεία ή φακέλους στην επιλεγμένη SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης, χρησιμοποιώντας μέχρι οκτώ αλφαβητικούς και αριθμητικούς χαρακτήρες.

Τα αρχεία ονομάζονται σύμφωνα με την MS-DOS μετατροπή ονομασίας. Αν το όνομα αρχείου περιέχει κενά και άλλους χαρακτήρες που δεν αναγνωρίζονται στο MS-DOS, αυτοί οι χαρακτήρες θα αντικατασταθούν αυτόματα από “_” χαρακτήρες κατά το σώσιμο.

[F4] RENAME



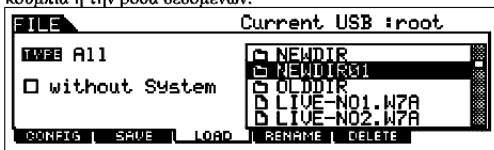
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να σβήσετε αρχεία/φακέλους από την επιλεγμένη SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης. Επιλέξτε το αρχείο ή τον φάκελο που θέλετε και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER].

- Όταν θέλετε να σβήσετε έναν φάκελο, πρώτα σβήστε όλα τα αρχεία και τους φακέλους που περιέχονται στον φάκελο. Να θυμάστε ότι μπορούν να σβηστούν μόνο φάκελοι που δεν περιέχουν αρχεία ή υπο-φακέλους.

■ Συμπληρωματικές πληροφορίες

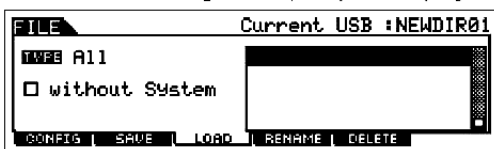
Επιλογή αρχείου/φακέλου

Μετακινήστε τον κέρσορα στο αρχείο ή φάκελο που θέλετε χρησιμοποιώντας τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή την ρόδα δεδομένων.



Για να επιστρέψετε στο επόμενο υψηλότερο επίπεδο, πατήστε το κουμπί [EXIT].

Για να καλέσετε τα περιεχόμενα του φακέλου που θέλετε, τονίστε τον φάκελο και πατήστε το κουμπί [ENTER].



Μετακινήστε τον κέρσορα στο αρχείο ή φάκελο που θέλετε χρησιμοποιώντας τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή την ρόδα δεδομένων.

Τα σχήματα και οι οδηγίες σας δείχνουν πώς να επιλέξετε αρχεία και φακέλους στην SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης μέσα στον File τρόπο.

Φορμάρισμα μιας SmartMedia/USB κάρτας αποθήκευσης

Πριν μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε μια καινούρια SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης με αυτό το synthesizer, θα χρειαστεί να την φορμάρετε. Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Αν έχουν ήδη σωθεί δεδομένα στην SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης, προσέξτε να μην την φορμάρετε. Αν φορμάρετε την SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης, θα σβηστούν όλα τα προηγούμενα γραμμένα δεδομένα.

1 Εισάγετε μια SmartMedia στην CARD υποδοχή ή συνδέστε μια USB συσκευή αποθήκευσης στην USB TO DEVICE υποδοχή.

Αν χρειάζεται, εισάγετε το σωστό μέσο στην υποδοχή της USB συσκευής αποθήκευσης.

2 Πατήστε το [FILE] για να μπειτε στον File τρόπο.

3 Πατήστε το κουμπί [F1] CONFIG και μετά το κουμπί [SF3] FORMAT για να καλέσετε την



Format οθόνη.

4 Επιλέξτε το μέσο που θα φορμαριστεί.

Μετακινήστε τον κέρσορα στην θέση της Format τιμής και επιλέξτε “CARD” ή “USB”. Όταν επιλεγεί “USB”, καθορίστε τον αριθμό υποδοχής στην επάνω δεξιά μεριά της οθόνης και επιλέξτε το τμήμα που θα φορμαριστεί στην θέση της Type τιμής στην δεύτερη γραμμή της οθόνης.

5 Ορίστε το Volume Label.

Μετακινήστε τον κέρσορα στο “Volume Label” και εισάγετε ένα Volume Label. Για οδηγίες σχετικά με την ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52.

6 Πατήστε το κουμπί [ENTER]. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωσή σας).

Πατήστε το κουμπί [DEC/NO] για να ακυρώσετε την Format διαδικασία.

7 Πατήστε το κουμπί [INC/YES] για να εκτελέσετε το Format.

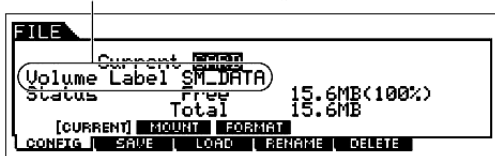
Αφού ολοκληρωθεί το φορμάρισμα, εμφανίζεται ένα μήνυμα “Completed” και η διαδικασία

επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Όταν το φορμάρισμα είναι σε εξέλιξη, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις ακόλουθες προφυλάξεις : ποτέ μην βγάξετε το μέσο από την συσκευή (SmartMedia ή USB συσκευή), ποτέ μην αποσυνδέετε τις συσκευές και ποτέ μην κλείνετε την τροφοδοσία του MOTIF ES ή τις σχετικές συσκευές.

- 8 Πατήστε το κουμπί [SF1] CURRENT και ελέγξτε αν η τρέχουσα αναγνωριζόμενη συσκευή είναι “CARD” (SmartMedia στην CARD υποδοχή) ή “USB” (USB συσκευή αποθήκευσης συνδεδεμένη σε αυτό το synthesizer).**

Volume Label του επιλεγμένου τμήματος.



Αν χρειάζεται, αλλάξτε την Current ρύθμιση.

- Εκτελώντας την Format διαδικασία στον File τρόπο, η SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης θα φορμαριστεί στο MS-DOS ή Windows φορμάτ. Η φορμαρισμένη SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης μπορεί να μην είναι συμβατή με άλλες συσκευές όπως Macintosh υπολογιστής ή ψηφιακή κάμερα.

Master τρόπος

■ Δημιουργία Masters – βασική διαδικασία

Ο Master τρόπος σας επιτρέπει να παίξετε και να διορθώσετε ειδικούς συνδυασμούς προγραμμάτων που ονομάζονται “Masters”. Ένα Master μπορεί να περιέχει μέχρι τέσσερα διαφορετικά Voices ή Performances που το καθένα ανατίθεται σε ξεχωριστή MIDI «ζώνη». Εναλλακτικά, μπορεί να περιέχει συγκεκριμένα Songs ή Pattern. Έτσι, σας επιτρέπει να διαμορφώσετε το όργανο ακριβώς όπως το θέλετε για ζωντανές εμφανίσεις, εναλλάσσοντας τα Masters στην σειρά που τα θέλετε.

Για να δημιουργήσετε ένα Master, ορίστε τις διάφορες παρακάτω παραμέτρους στους Master Play και Master Edit τρόπους. Χρησιμοποιήστε τον Master Job τρόπο για να επαναφέρετε τα δεδομένα στην αρχική τους κατάσταση ή να τα μεταφέρετε σε άλλη συσκευή.

Αφού διορθώσετε ένα Master, μπορείτε να το αποθηκεύσετε σε μια User Bank στην εσωτερική μνήμη (Flash ROM) και να σώσετε όλα τα διορθωμένα Masters σε SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης στον File τρόπο.

Master Play τρόπος ([MASTER] → Master επιλογή)

Ο Master Play τρόπος σας επιτρέπει να εκτελέσετε μια ποικιλία γενικών διαδικασιών διόρθωσης στο επιλεγμένο Master. Για πιο λεπτομερείς και ευρύτερες διαδικασίες διόρθωσης, χρησιμοποιήστε τον Master Edit τρόπο. Οι διορθωμένες παράμετροι, με εξαίρεση μερικές, αποθηκεύονται στην εσωτερική Flash ROM σαν User Master

[F1] PLAY	
OCT (Octave)	Δείχνει την Keyboard Octave ρύθμιση που ορίζεται με τα [OCTAVE] κουμπιά. Αυτό μπορεί να αλλάξει επίσης με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF2] KBD→Octave.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	Δείχνει τις λειτουργίες που ανατίθενται στα αντίστοιχα Knobs (“ASSIGN A” και “ASSIGN B”) όταν είναι αναμμένα τα λαμπάκια των [PAN/SEND] και [TONE] κουμπιών. Οι λειτουργίες ανατίθενται από την [UTILITY]→[F4] CTL ASN→[SF2] ASSIGN οθόνη.
<ul style="list-style-type: none"> • Οι OCT, ASA και ASB ρυθμίσεις δεν ανατίθενται ανεξάρτητα για κάθε Master. Εξαιτίας αυτού, αυτές δεν αποθηκεύονται σαν ένα ανεξάρτητο Master στον Master Store τρόπο (σελίδα 159). 	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Δείχνει τις τιμές που επιτυγχάνονται με τον έλεγχο των αντίστοιχων Knobs (“ASSIGN 1” και “ASSIGN 2”) όταν είναι αναμμένα τα λαμπάκια των [PAN/SEND] και [TONE] κουμπιών. Οι λειτουργίες που ανατίθενται σε αυτά τα κουμπιά εξαρτώνται από την ρύθμιση του Voice που επιλέγεται σαν Master πρόγραμμα.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Μπορείτε να καλέσετε τους Arpeggio τύπους πατώντας αυτά τα κουμπιά στα οποία έχουν ανατεθεί οι Arpeggio τύποι. Ο Arpeggio τύπος ανατίθεται σε κάθε κουμπί σε συνάρτηση με το πρόγραμμα (Voice, Performance, Song, Pattern) που επιλέγεται σαν Master.

[F2] MEMORY	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε βασικές παραμέτρους για το Master, συμπεριλαμβανομένου του τρόπου που καλείται με το Master και τον αριθμό προγράμματος.	
Mode	Καθορίζει τον τρόπο που καλείται όταν επιλέγεται ο Master αριθμός. Ρυθμίσεις : Voice, Performance, Pattern, Song
Memory	Καθορίζει τον Program αριθμό που καλείται όταν επιλεγεί το Master. Ρυθμίσεις : Όταν το Mode τεθεί στο Voice : Επιλέγει ένα Voice bank και αριθμό. Όταν το Mode τεθεί στο Performance : Επιλέγει ένα Performance bank και αριθμό. Όταν το Mode τεθεί στο Pattern : Επιλέγει ένα Pattern και τμήμα. Όταν το Mode τεθεί στο Song : Επιλέγει έναν Song αριθμό.
ZoneSwitch	Καθορίζει αν η Zone λειτουργία χρησιμοποιείται (on) ή όχι (off). Δείτε στην σελίδα 161 λεπτομέρειες για την Zone λειτουργία.

Master Edit τρόπος ([MASTER]→Master επιλογή→[EDIT])

Ο Master Edit τρόπος χωρίζεται σε Common Edit, για την ρύθμιση παραμέτρων κοινών και στα τέσσερα Zones και σε Zone Edit, για την ρύθμιση παραμέτρων των ανεξάρτητων Zones.

Όταν το Zone Switch έχει τεθεί στο on στην [F2] MEMORY οθόνη στην Master Play τρόπο, είναι διαθέσιμο μόνο το Common Edit.

Common Edit	[MASTER]→Master επιλογή→[EDIT]→[COMMON]
--------------------	--

Αυτές οι παράμετροι είναι για να γίνουν γενικές (ή κοινές) ρυθμίσεις και στα τέσσερα Zones στο επιλεγμένο Master

[F1] NAME	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να δημιουργήσετε ένα όνομα για το master. Για οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην σελίδα 52.	

[F2] OTHER	
Knob/Slider	<p>Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε ποια σειρά των Knob/Slider λειτουργιών θα ανάβει και επιλέγεται.</p> <p>Ρυθμίσεις :</p> <p>pan.....Επιλέγοντας το Master ανάβει το [PAN/SEND] λαμπάκι, για έλεγχο στην Pan/Send σειρά.</p> <p>tone.....Επιλέγοντας το Master ανάβει το [TONE] λαμπάκι, για έλεγχο στην Tone σειρά.</p> <p>assign.....Επιλέγοντας το Master ανάβουν τα [PAN/SEND] και [TONE] λαμπάκια, για έλεγχο στην Assign σειρά.</p> <p>MEQofs ή partEQ....Επιλέγοντας το Master ανάβει το [EQ] λαμπάκι, για έλεγχο της EQ σειράς. Όταν το Mode τεθεί στο Voice, είναι διαθέσιμο το MEQofs. Όταν το Mode τεθεί στο Performance, Song ή Pattern είναι διαθέσιμο το partEQ.</p> <p>MEF.....Επιλέγοντας το Master ανάβουν τα [ARP FX] και [EQ] λαμπάκια, για έλεγχο στην Master Effect σειρά.</p> <p>arpFX.....Επιλέγοντας το Master ανάβει το [ARP FX] λαμπάκι, για έλεγχο στην Arpeggio FX σειρά</p> <p>zone.....Επιλέγοντας το Master δεν ανάβει κανένα λαμπάκι και αυτόματα καλούνται οι Knob/Slider λειτουργίες που είναι ειδικά ορισμένες για κάθε αντίστοιχο Zone (σελίδα 161). Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν το Zone Switch έχει τεθεί στο on στην [F2] MEMORY οθόνη στον Master Play τρόπο.</p>

Zone Edit	[MASTER]→Master επιλογή→[EDIT]→Zone επιλογή
------------------	--

Αυτές οι παράμετροι είναι για διόρθωση των ανεξάρτητων Zones που δημιουργούν ένα Master. Το Zone Edit είναι διαθέσιμο μόνο όταν το Zone Switch είναι ενεργό στην [F1] MEMORY οθόνη στον Master Play τρόπο.

[F1] TRANS (Transmit)	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε πως κάθε Zone μεταδίδει MIDI μηνύματα όταν παίζετε στο κλαβιέ.	
TransCh (Transmit Channel)	Καθορίζει την MIDI κανάλι μετάδοσης για κάθε Zone. Ρυθμίσεις : 1 – 16
TGSwitch (Tone Generator Switch)	Καθορίζει αν τα MIDI δεδομένα για κάθε Zone μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική γεννήτρια ήχου. Ρυθμίσεις : on, off
MIDI Switch	Καθορίζει αν τα MIDI δεδομένα για κάθε Zone μεταδίδονται ή όχι σε μια εξωτερική MIDI συσκευή. Ρυθμίσεις : on, off

[F2] NOTE	
Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε παραμέτρους σχετικές με τον τόνο και τον κλαβιέ για κάθε Zone – επιτρέποντάς σας να διαμορφώσετε Zone χωρίσματα και να καθορίσετε το τονικό εύρος για κάθε Zone.	
Octave	Καθορίζει την ποσότητα σε οκτάβες με την οποία μετατοπίζεται επάνω ή κάτω το εύρος των Zones. Ρυθμίσεις : -3 – 0 (προεπιλογή) – +3
Transpose	Καθορίζει την ποσότητα σε ημιτόνια με την οποία μετατοπίζεται επάνω ή κάτω το εύρος των Zones. Ρυθμίσεις : -11 – 0 (προεπιλογή) – +11
NoteLimitH, L (High,Low)	Καθορίζει την χαμηλότερη και υψηλότερη νότα του εύρος κάθε Zone. Το επιλεγμένο Zone θα ακούγεται μόνο όταν παίζετε νότες μέσα σε αυτό το εύρος. Ρυθμίσεις : C-2 – G8 <ul style="list-style-type: none"> Μπορείτε επίσης να ορίσετε το εύρος κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το κουμπί [INFORMATION] και πατώντας το επιθυμητό χαμηλό και υψηλό πλήκτρο.

[F3] TX SW (Transmit Switch)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε πως το παίξιμο κάθε ανεξάρτητου Zone επηρεάζει την μετάδοση των διαφόρων MIDI μηνυμάτων, όπως Control Change και Program Change μηνύματα. Όταν η σχετική παράμετρος έχει τεθεί στο "on", παίζοντας το επιλεγμένο Zone θα μεταδοθεί τα αντίστοιχα MIDI μηνύματα.

Σημειώστε ότι παρέχονται δύο διαφορετικές οθόνες. Κάθε τύπος οθόνης διαθέτει τις ίδιες ρυθμίσεις σε διαφορετικό φορμάτ. Χρησιμοποιήστε τον τύπο με τον οποίο αισθάνεστε πιο άνετα.

- Οθόνη που δείχνει τέσσερα Zones
- Οθόνη που δείχνει όλες τις παραμέτρους για ένα Zone

Να θυμάστε ότι αφού δεν μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα όλες οι διαθέσιμες παράμετροι στην οθόνη των τεσσάρων Zones, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε τον κέρσορα για να κυλήσετε την οθόνη για να δείτε και να ρυθμίσετε τις άλλες παραμέτρους.

Ρυθμίσεις :

Bank (TG)	Καθορίζει αν θα μεταδίδονται ή όχι Bank Select MSB/LSB μηνύματα στην εσωτερική γεννήτρια ήχου.
PC (TG)	Καθορίζει αν θα μεταδίδονται ή όχι Program Change μηνύματα στην εσωτερική γεννήτρια ήχου.
Bank (MIDI)	Καθορίζει αν θα μεταδίδονται ή όχι Bank Select MSB/LSB μηνύματα στην εξωτερική γεννήτρια ήχου μέσω MIDI.
PC (MIDI)	Καθορίζει αν θα μεταδίδονται ή όχι Program Change μηνύματα στην εξωτερική γεννήτρια ήχου μέσω MIDI.
PB (Pitch Bend)	Καθορίζει αν θα μεταδίδονται ή όχι Pitch Bend μηνύματα στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου μέσω MIDI.
MW (Modulation Wheel)	Καθορίζει αν τα MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση της Modulation ρόδας θα μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.
RB (Ribbon Controller)	Καθορίζει αν τα MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση του Ribbon Controller θα μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.
ChAT (Channel Aftertouch)	Καθορίζει αν τα Channel Aftertouch μηνύματα που δημιουργούνται με το πάτημα των πλήκτρων θα μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.
FC1 (Foot Controller1) FC2 (Foot Controller2)	Καθορίζει αν τα Sustain μηνύματα που δημιουργούνται με το πάτημα του προαιρετικού Foot Controller θα μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.
Sus (Sustain)	Καθορίζει αν τα MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με το πάτημα του ποδοδιακόπτη που συνδέεται στην SUSTAIN υποδοχή θα μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.
FS (Footswitch)	Καθορίζει αν τα MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με το πάτημα του ποδοδιακόπτη που συνδέεται στην ASSIGNABLE υποδοχή θα μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.
Knob	Καθορίζει αν τα MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση των Knobs μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.
Slider	Καθορίζει αν τα MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση των Sliders μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.
BC (Breath Controller)	Καθορίζει αν τα MIDI μηνύματα που δημιουργούνται με την χρήση του Breath Controller που συνδέεται στην BREATH υποδοχή μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.
Vol (Volume)	Καθορίζει αν τα Volume μηνύματα θα μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.
Pan	Καθορίζει αν τα Pan μηνύματα θα μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική και εξωτερική γεννήτρια ήχου.

[F4] PRESET

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε Voice ρυθμίσεις για κάθε Zone, στον επιλεγμένο αριθμό Master προγράμματος. Με αυτόν τον τρόπο, επιλέγοντας διαφορετικό Master καλείται αυτόματα μια εντελώς διαφορετική ομάδα Voices και Voice ρυθμίσεων για τα τέσσερα Zones.

BankMSB, BankLSB PgmChange	Καθορίζει την Voice ανάθεση για κάθε Zone στο επιλεγμένο Master.
---	--

Volume	Καθορίζει την στάθμη εξόδου του Voice σε κάθε Zone. Ρυθμίσεις : 0 – 127
Pan	Καθορίζει την stereo pan θέση του Voice σε κάθε Voice. Ρυθμίσεις : L64 (αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (δεξιά)

[F5] KN/CS (Knob/Control Slider)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε ποιοι Control Change αριθμοί χρησιμοποιούνται για τα Knobs και Control Sliders για κάθε Zone. Αυτές οι ρυθμίσεις είναι διαθέσιμες μόνο όταν η Knob/Slider παράμετρος στην [F2] OTHER οθόνη στο Common Edit έχει τεθεί στο “zone”.

Ρυθμίσεις : off, 1-95

Master Job τρόπος ([MASTER]→[JOB])

Ο Master Job τρόπος περιέχει δύο βολικές διαδικασίες (ονομάζονται “Jobs”) – μία σας επιτρέπει να επαναφέρετε τις αρχικές ρυθμίσεις στα Master δεδομένα και η άλλη σας επιτρέπει να μεταφέρετε τα διορθωμένα Master δεδομένα σας σε εξωτερική MIDI συσκευή ή υπολογιστή.

Μετά την ρύθμιση των παραμέτρων από την επιλεγμένη οθόνη, πατήστε το κουμπί [ENTER] για να εκτελεστεί το Job.

[F1] INIT

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να επαναφέρετε όλες τις Master παραμέτρους στις προκαθορισμένες τους ρυθμίσεις. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε να επαναφέρετε συγκεκριμένες παραμέτρους, όπως Common ρυθμίσεις, ρυθμίσεις για κάθε Zone, κ.λ.π. – πολύ χρήσιμο όταν δημιουργείτε ένα εντελώς καινούριο Master.

Τύποι παραμέτρου (για επαναφορά) : All, Common, Zone

ALL	Όλες οι ρυθμίσεις για το επιλεγμένο Master επανέρχονται στις προκαθορισμένες τους ρυθμίσεις.
Common	Οι ρυθμίσεις Common παραμέτρου για το επιλεγμένο Master επανέρχονται στις προκαθορισμένες τους ρυθμίσεις.
Zone	Μπορείτε να επαναφέρετε την Zone ρύθμιση σε έναν από τους παρακάτω τρεις τύπους.
Split	Χωρίζει το κλαβιέ εύρος χρησιμοποιώντας Zone 1 και Zone 2. Το “UpperCh” καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης του επάνω εύρους του κλαβιέ, το “LowerCh” καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης του κάτω εύρους του κλαβιέ και το “SplitPoint” καθορίζει τον αριθμό νότας (C2 – G8) ο οποίος χωρίζει το επάνω και κάτω εύρος του κλαβιέ.
4Zone	Επαναφέρει και τα τέσσερα Zones.
Layer	Σας επιτρέπει να διατάξετε δύο μέρη με την χρήση των Zone 1 και Zone 2. Τα “UpperCh” και “LowerCh” καθορίζουν τα MIDI κανάλια μετάδοσης των δύο Zones αντίστοιχα.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να στείλετε όλες τις διορθωμένες ρυθμίσεις παραμέτρου για το τρέχον επιλεγμένο Master σε υπολογιστή ή άλλη MIDI συσκευή για την αρχειοθέτηση των δεδομένων. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 213.

- Για να εκτελεστεί το Bulk Dump, θα χρειαστεί να ορίσετε τον σωστό MIDI Device αριθμό με την ακόλουθη διαδικασία : [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF1] CH→DeviceNo.

Master Store τρόπος ([MASTER]→Master επιλογή→[STORE])

Αυτές οι λειτουργίες σας επιτρέπουν να αποθηκεύσετε το διορθωμένο Master στην User μνήμη (Flash ROM). Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην σελίδα 159.

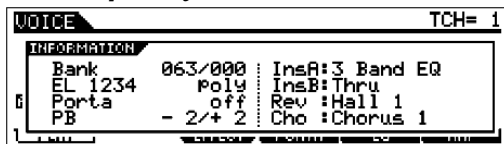
Παράρτημα

Οθόνες πληροφοριών

Οι χρήσιμες οθόνες πληροφοριών σας επιτρέπουν να δείτε με μια ματιά τις πιο σημαντικές ρυθμίσεις κάθε τρόπου. Επιλέξτε τον τρόπο που θέλετε και μετά πατήστε το κουμπί [INFORMATION] για να καλέσετε την οθόνη πληροφοριών για αυτόν τον τρόπο. Για να βγείτε από την οθόνη, πατήστε πάλι το

κουμπί (ή οποιοδήποτε άλλο κουμπί πλαισίου).

Voice τρόπος



Bank

Δείχνει το Bank/Αριθμό (σελίδα 59) του τρέχοντος επιλεγμένου Voice.

EL 1234

Δείχνει το τρέχον επιλεγμένο Voice, την on/off κατάσταση των τεσσάρων Elements και την mono/poly (σελίδα 82) κατάσταση.

Porta (Portamento)

Δείχνει την Portamento on/off κατάσταση του τρέχοντος επιλεγμένου Voice.

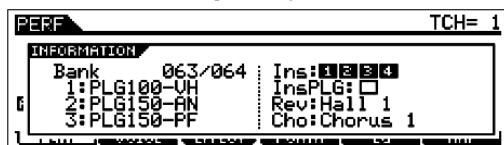
PB (Pitch Bend)

Δείχνει την Upper/Lower ρύθμιση του Pitch Bend εύρους.

InsA (Insertion A), InsB (Insertion B), Rev (reverb), Cho (Chorus)

Δείχνει τον τρέχοντα επιλεγμένο εφέ τύπο για κάθε εφέ τμήμα (σελίδα 204).

Performance τρόπος



Bank

Δείχνει το Bank/Αριθμό (σελίδα 67) του τρέχοντος επιλεγμένου Performance.

1 (Plug-in κάρτα 1), 2 (Plug-in κάρτα 2), 3 (Plug-in κάρτα 3)

Δείχνει την κατάσταση της εγκατάστασης της αντίστοιχης Plug-in κάρτας. Το όνομα της Plug-in κάρτας εμφανίζεται στα δεξιά του αντίστοιχου αριθμού υποδοχής. Όταν το PolyExpand (σελίδα 316) τεθεί στο on στον Utility τρόπο, το “P” εμφανίζεται στα αριστερά του αριθμού υποδοχής.

Ins (Insertion), InsPLG (Plug-in Insertion)

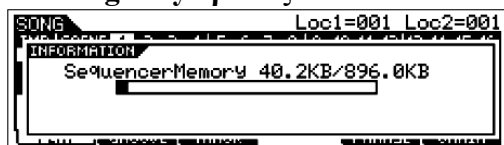
Δείχνει τον Part αριθμό στο οποίο εφαρμόζεται το Insertion εφέ και τον Part αριθμό στον οποίο εφαρμόζεται το Plug-in Insertion εφέ (όταν εγκατασταθεί η PLG100-VH).

Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Δείχνει τον τρέχοντα επιλεγμένο εφέ τύπο για κάθε εφέ τμήμα (σελίδα 205).

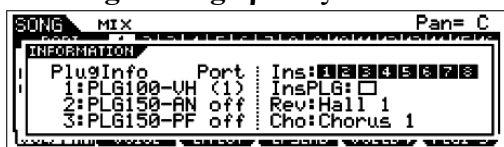
Song τρόπος

● Song Play τρόπος



Δείχνει την ποσότητα της διαθέσιμης μνήμης (DRAM) για ηχογράφηση κομματιού.

● Song Mixing τρόπος



PlugInfo/Port (πληροφορίες κατάστασης Plug-in κάρτας)

Δείχνει το όνομα της Plug-in κάρτας και τον MIDI αριθμός θύρας (σελίδα 316) στα δεξιά του αριθμού υποδοχής. Όταν το PolyExpand (σελίδα 316) τεθεί στο on στον Utility τρόπο, το “P” εμφανίζεται στα αριστερά του αριθμού υποδοχής.

Ins (Insertion), InsPLG (Plug-in Insertion)

Δείχνει τον Part αριθμό στο οποίο εφαρμόζεται το Insertion εφέ και τον Part αριθμό στον οποίο εφαρμόζεται το Plug-in Insertion εφέ (όταν εγκατασταθεί η PLG100-VH).

Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Δείχνει τον τρέχοντα επιλεγμένο εφέ τύπο για κάθε εφέ τμήμα (σελίδα 206).

Pattern τρόπος

● Pattern Play τρόπος



Δείχνει την ποσότητα της ελεύθερης μνήμης (DRAM) για Pattern Phrase ηχογράφηση.

● Pattern Mixing τρόπος

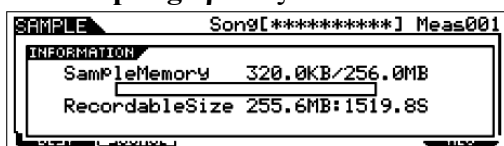
Ίδιο όπως στον Song Mixing τρόπο.

● Mixing Voice Edit τρόπος

Ίδιο όπως στον Voice τρόπο.

Sampling τρόπος

● Sampling τρόπος



SampleMemory

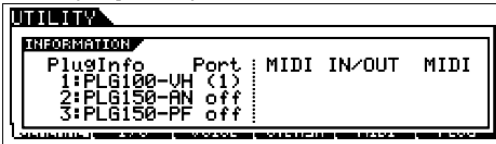
Δείχνει την ποσότητα της μνήμης που χρησιμοποιείται από την δειγματοληψία.

RecordableSize

Δείχνει την ποσότητα της διαθέσιμης μνήμης δειγματοληψίας και τον διαθέσιμο χρόνο δειγματοληψίας.

- Να θυμάστε ότι 320 KB μνήμης στα εγκατεστημένα DIMMs χρειάζονται για την διαχείριση δείγματος ακόμη και αν δεν περιέχεται στην μνήμη πραγματικό δείγμα.

Utility τρόπος



PlugInfo/Port (πληροφορίες κατάστασης Plug-in κάρτας)

Δείχνει το όνομα της Plug-in κάρτας και τον MIDI αριθμός θύρας (σελίδα 316) στα δεξιά του αριθμού υποδοχής. Όταν το PolyExpand (σελίδα 316) τεθεί στο on στον Utility τρόπο, το “P” εμφανίζεται στα αριστερά του αριθμού υποδοχής.

MIDI IN/OUT

Δείχνει ποιες φυσικές υποδοχές εξόδου θα χρησιμοποιηθούν για μετάδοση/λήψη MIDI δεδομένων : MIDI IN/OUT/THRU, USB ή mLAN (όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E).

File τρόπος



Card Free/USB Free

Δείχνει την ποσότητα της διαθέσιμης μνήμης της SmartMedia που έχει τοποθετηθεί στην card υποδοχή ή της USB συσκευής αποθήκευσης που είναι συνδεδεμένη στο MOTIF ES.

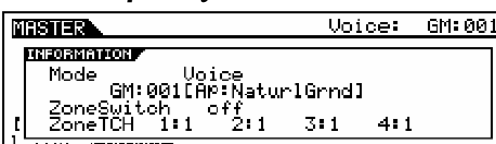
Partition

Δείχνει το τμήμα της συνδεδεμένης USB συσκευής αποθήκευσης.

Current Dir (Current Directory)

Δείχνει τον τρέχοντα επιλεγμένο κατάλογο.

Master τρόπος



Mode

Δείχνει τον τρόπο και τον αριθμό προγράμματος που έχουν αποθηκευθεί στο τρέχον επιλεγμένο Master.

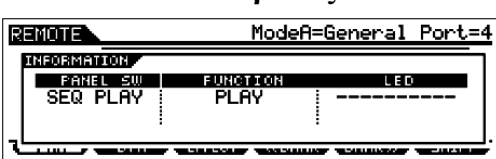
ZoneSwitch

Δείχνει την on/off κατάσταση του Zone διακόπτη.

ZoneTCH (Zone Transmit Channel)

Δείχνει το MIDI κανάλι μετάδοσης κάθε Zone (όταν το Zone Switch τεθεί στο on).

Remote Control τρόπος



Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 177.

Οθόνη μηνυμάτων

LCD ένδειξη	Εξήγηση
Are you sure? [YES]/NO	Επιβεβαιώνει αν θέλετε να εκτελέσετε μια συγκεκριμένη διαδικασία ή όχι. Πατήστε [INC/YES] ή [DEC/NO].
Arp memory full	Η εσωτερική μνήμη για τα Arpeggio δεδομένα είναι πλήρης, εμποδίζοντας την αποθήκευση των ηχογραφημένων sequence δεδομένων σαν ένα Arpeggio.
Arpeggio type stored	Ο αποθηκευμένος Arpeggio τύπος έχει αποθηκευθεί σε ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.
Bad disk or card.	Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί η SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης. Φορμάρετε την SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης και δοκιμάστε πάλι.
Bulk protected.	Τα Bulk δεδομένα ελήφθησαν όταν το RcvBulk ήταν στο "protect". Δείτε στην σελίδα 314.
Can't find associated files.	Δεν μπορεί να βρεθεί στο σχετικό voice αρχείο όταν φορτώνεται ένα αρχείο AKAI S1200/S3000 φορμάτ.
Can't undo OK? [YES]/[NO]	Όταν εκτελούνται συγκεκριμένα Song/Pattern Jobs, η εσωτερική μνήμη γίνεται πλήρης για χρήση της Undo διαδικασίας. Πατήστε το κουμπί [INC/YES] αν αυτό είναι OK ή το [DEC/NO] για να αναιρέσετε την διαδικασία. Δοκιμάστε πάλι αφού σβήσετε Songs, Patterns ή User φράσεις που δεν θέλετε.
Choose user phrase.	Επιχειρείτε να γράψετε ένα Pattern track στο οποίο έχει ανατεθεί μια preset φράση. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε μια preset φράση σαν ακατέργαστο υλικό για Pattern ηχογράφιση, αντιγράψτε την σε μια User φράση πριν την ηχογράφιση.
Completed.	Το φόρτωμα, σώσιμο, φορμάρισμα ή άλλο Job έχει ολοκληρωθεί.
Copy protected.	Επιχειρείτε να εξάγετε ή να σώσετε μια προστατευμένη από αντιγραφή ψηφιακή ηχητική πηγή.
Device number is off.	Τα Bulk δεδομένα δεν μπορούν να μεταδοθούν/ληφθούν αφού ο αριθμός συσκευής είναι κλειστός.
Device number mismatch.	Τα Bulk δεδομένα δεν μπορούν να μεταδοθούν/ληφθούν αφού δεν ταιριάζουν οι αριθμοί συσκευής.
Digital is unlocked.	Το σήμα ψηφιακής εισόδου της AIEB2 δεν λαμβάνεται ή γράφεται σωστά.
Disk or card is full.	Η SmartMedia ή η USB συσκευή αποθήκευσης δεν έχει εισαχθεί ή συνδεθεί σωστά στο MOTIF ES.
Disk or card read/write error.	Προκύπτει σφάλμα κατά την ανάγνωση ή το γράψιμο σε/από SmartMedia ή USB συσκευή αποθήκευσης.
Disk or card write protected.	Η SmartMedia ή η USB συσκευή αποθήκευσης είναι προστατευμένη από εγγραφή ή επιχειρείτε να γράψετε σε μέσο που είναι μόνο για ανάγνωση όπως ένα CD-ROM.
Effect plug-in is not in slot 1.	Η Effect Plug-in κάρτα δεν δουλεύει επειδή δεν έχει εγκατασταθεί στην υποδοχή 1. Η Effect Plug-in κάρτα θα πρέπει να εγκατασταθεί στην υποδοχή 1.
Executing...	Εκτελείται μια διαδικασία φορμαρίσματος ή ένα Job. Παρακαλούμε περιμένετε.
File already exists.	Ένα αρχείο έχει το ίδιο όνομα όπως αυτό που επιχειρείτε να σώσετε.
File not found.	Το αρχείο του συγκεκριμένου τύπου δεν μπορεί να βρεθεί στην SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης.
Folder is too deep.	Δεν υπάρχει πρόσβαση σε καταλόγους κάτω από αυτό το επίπεδο.
Illegal check box.	Δεν έχουν επιλεγεί πλαίσιο στο Sequencer track Job τα οποία απαιτούν επιλογή πλαισίου. Ελέγξτε το κατάλληλο πλαίσιο επιλογής.
Illegal file	Το συγκεκριμένο αρχείο για φόρτωμα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από το MOTIF ES ή δεν μπορεί να φορτωθεί στον τρέχοντα τρόπο.
Illegal file name.	Το συγκεκριμένο όνομα αρχείου δεν είναι έγκυρο. Δοκιμάστε να εισάγετε άλλο όνομα.

Illegal input.	Έχει καθοριστεί μια μη έγκυρη εισαγωγή ή τιμή. Ελέγξτε την μέθοδο εισαγωγής ή την τιμή.
Illegal measure.	Έχει καθοριστεί ένας μη έγκυρος αριθμός μέτρου στον Song/Pattern τρόπο. Επιλέξτε πάλι το μέτρο.
Illegal phrase number.	Έχει καθοριστεί μη έγκυρος φράσης στον Pattern τρόπο. Επιλέξτε πάλι την φράση.
Illegal sample data.	Το αρχείο δείγματος που ορίστηκε για φόρτωμα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από το MOTIF ES.
Illegal track number.	Έχει καθοριστεί μη έγκυρος track αριθμός στον Song/Pattern τρόπο. Επιλέξτε πάλι το track.
Incompatible USB device.	Μια USB συσκευή η οποία δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί με το MOTIF ES έχει συνδεθεί στην USB TO DEVICE υποδοχή.
Meter mismatch	Στον Pattern Job τρόπο, η αξία μέτρου του Pattern προορισμού είναι διαφορετική από την αξία μέτρου του Pattern πηγή.
MIDI buffer full.	Αποτυχία στην επεξεργασία των MIDI δεδομένων εξαιτίας του ότι λαμβάνονται πάρα πολλά δεδομένα την ίδια στιγμή.
MIDI checksum error.	Προκύπτει σφάλμα κατά την λήψη bulk δεδομένων.
MIDI data error.	Προκύπτει σφάλμα κατά την λήψη MIDI δεδομένων.
Mixing stored	Στον Song/Pattern τρόπο, οι Mixing ρυθμίσεις έχουν φορτωθεί από το αρχείο.
Mixing Voice full	Το Mixing Voice δεν μπορεί να αποθηκευθεί επειδή ο αριθμός των Voices που έχουν ήδη αποθηκευθεί ξεπερνάει την μέγιστη χωρητικότητα.
Multi plug-in is not in slot 3.	Η Multi-Part Plug-in κάρτα δεν λειτουργεί επειδή δεν έχει εγκατασταθεί στην υποδοχή 3. Η Multi-Part Plug-in κάρτα θα πρέπει να εγκατασταθεί στην υποδοχή 3.
No data.	Όταν εκτελείται ένα Song/Pattern Job, το επιλεγμένο track ή εύρος δεν περιέχει δεδομένα. Επιλέξτε ένα κατάλληλο track ή εύρος. Επιπλέον, αυτό το μήνυμα εμφανίζεται όταν δεν μπορεί να εκτελεστεί ένα Job σχετικό με το Mixing Voice επειδή δεν είναι διαθέσιμο το συγκεκριμένο Mixing Voice.
No DIMM Memory installed.	Δεν έχει εγκατασταθεί σωστά ένα κατάλληλο ζευγάρι DIMMs επέκτασης ή το ζευγάρι δεν ταιριάζει σωστά (σελίδα 341).
No F7 (End of Exc.)	Exclusive δεδομένα έχουν εισαχθεί ή αλλάξει χωρίς το απαραίτητο “End of Exclusive” byte (F7). Βεβαιωθείτε ότι περιλαμβάνεται το F7.
No response from USB device	Δεν υπάρχει απόκριση από την USB συσκευή που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή.
No sample data.	Αυτό το μήνυμα εμφανίζεται όταν δεν μπορεί να εκτελεστεί ένα sample Job επειδή δεν είναι διαθέσιμο το συγκεκριμένο δείγμα.
Not empty folder	Επιχειρείτε να σβήσετε έναν φάκελο που περιέχει δεδομένα.
Now checking plug-in board.	Το MOTIF ES ελέγχει την κατάσταση εγκατάστασης της Plug-in κάρτας όταν ανοίγει η τροφοδοσία.
Now Loading...(xxxx)	Δείχνει ότι φορτώνεται ένα αρχείο.
Now saving...(xxxx)	Δείχνει ότι σώζεται ένα αρχείο.
Now scanning auto loaded files	Ανίχνευση για τα αρχεία που ορίζονται για Auto Load.
Now working...	Εκτελείται διευθέτηση της μνήμης αφού τελειώσει η δειγματοληψία ή ακυρωθεί η Load/Save διαδικασία με το πάτημα του κουμπιού [EXIT].
Overwrite? [YES]/[NO]	Μια διαδικασία σωσίματος θα αντικαταστήσει δεδομένα στην SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης και αυτό το μήνυμα επιβεβαιώνει αν θα συνεχιστεί η διαδικασία ή όχι. Πατήστε [INC/YES] ή [DEC/NO].
Pattern length mismatch.	Ένα Pattern Job θα έχει σαν αποτέλεσμα Pattern μήκος μεγαλύτερο από 256 μέτρα.
Phrase length mismatch.	Ένα Phrase Job θα έχει σαν αποτέλεσμα φράση με μήκος μεγαλύτερο από 256 μέτρα.
Phrase number overflow	Ξεπερνιέται ο μέγιστος αριθμός φράσεων (256) κατά την ηχογράφιση, όταν εκτελείται ένα Pattern Job ή κατά την διόρθωση.

Please keep power on.	Τα δεδομένα γράφονται στην Flash ROM. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία όταν γράφονται δεδομένα στην Flash ROM. Κλείνοντας την τροφοδοσία ενώ εμφανίζεται αυτό το μήνυμα μπορεί να χαθούν όλα τα user δεδομένα και να κολλήσει το σύστημα (εξαιτίας της διακοπής των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα να μην μπορεί να ανοίξει σωστά το MOTIF ES την επόμενη φορά που θα ανοίξει η τροφοδοσία.
Please stop sequencer.	Η διαδικασία που επιχειρείτε να εκτελέσετε δεν μπορεί να γίνει κατά την Song/Pattern αναπαραγωγή.
PLG100 not supported.	Η Plug-in All Bulk Save λειτουργία δεν μπορεί να εφαρμοστεί σε κάρτες της σειράς PLG100.
Plug-in1 communication error.	Δεν λειτουργεί η Plug-in κάρτα που έχει εγκατασταθεί στην υποδοχή 1.
Plug-in 1 type mismatch.	Έχει επιλεγεί το User Voice που δημιουργήθηκε με την Plug-in κάρτα που προηγουμένως εγκαταστάθηκε στην υποδοχή 1 (αλλά τώρα έχει βγει από την υποδοχή).
Plug-in2 communication error.	Δεν λειτουργεί η Plug-in κάρτα που έχει εγκατασταθεί στην υποδοχή 2.
Plug-in 2 type mismatch.	Έχει επιλεγεί το User Voice που δημιουργήθηκε με την Plug-in κάρτα που προηγουμένως εγκαταστάθηκε στην υποδοχή 2 (αλλά τώρα έχει βγει από την υποδοχή).
Plug-in3 communication error.	Δεν λειτουργεί η Plug-in κάρτα που έχει εγκατασταθεί στην υποδοχή 3.
Plug-in 3 type mismatch.	Έχει επιλεγεί το User Voice που δημιουργήθηκε με την Plug-in κάρτα που προηγουμένως εγκαταστάθηκε στην υποδοχή 3 (αλλά τώρα έχει βγει από την υποδοχή).
Power on mode stored	Αποθηκεύθηκε η ρύθμιση του αριθμού προγράμματος που επιλέγεται αυτόματα όταν ανοίγει η τροφοδοσία.
Receiving MIDI bulk	Το MOTIF ES λαμβάνει MIDI bulk δεδομένα.
Sample freq is too low.	Η συχνότητα δειγματοληψίας είναι πολύ χαμηλή και δεν μπορεί να εκτελεστεί το Frequency Convert Job.
Sample is protected.	Το δείγμα δεν μπορεί να αντικατασταθεί επειδή είναι προστατευμένο.
Sample is too long.	Το μέγεθος του δείγματος είναι πολύ μεγάλο και δεν μπορεί να εκτελεστεί το Time Stretch Job.
Sample is too short.	Το μέγεθος του δείγματος είναι πολύ μεγάλο και δεν μπορεί να εκτελεστεί το Frequency Convert Job.
Sample memory full.	Η μνήμη δείγματος είναι πλήρης και δεν μπορούν να εκτελεστούν επιπλέον διαδικασίες δειγματοληψίας, Jobs ή διαδικασίες φορτώματος.
Scene & Arpeggio type stored	Η Song Scene και ο τρέχον Arpeggio τύπος έχουν αποθηκευθεί σε ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.
Seq memory full.	Η εσωτερική μνήμη για Sequence δεδομένα είναι πλήρης και δεν μπορεί να εκτελεστεί οποιαδήποτε άλλη διαδικασία (όπως ηχογράφηση, διόρθωση, εκτέλεση Job, MIDI λήψη/μετάδοση ή φόρτωμα από SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης). Δοκιμάστε πάλι αφού σβήσετε Song, Pattern ή User phrase δεδομένα που δεν θέλετε.
System memory crashed.	Αποτυχία εγγραφής δεδομένων στην Flash ROM.
This performance uses user voices.	Το performance που έχετε φορτώσει περιέχει User voice δεδομένα. Ελέγξτε αν το voice που σώσατε υπάρχει στην κατάλληλη User voice τράπεζα.
Too many favorites	Επιχειρείτε να αναθέσετε περισσότερα από 257 voices στην Favorite κατηγορία.
Too many fixed notes	Όταν τα song ή pattern δεδομένα μετατρέπονται σε Arpeggio δεδομένα, η ποσότητα των διαφορετικών νοτών στα δεδομένα που θα μετατραπούν υπερβαίνει τις δεκαέξι.
Too many samples.	Ξεπερνιέται ο μέγιστος συνολικός αριθμός δειγμάτων (8192).
Transmit MIDI bulk	Το MOTIF ES μεταδίδει MIDI bulk δεδομένα.
USB connection terminated. Press [ENTER].	Πρόέκυψε διακοπή στην σύνδεση με USB συσκευή επειδή υπάρχει ανωμαλία στο ρεύμα. Αποσυνδέστε την USB συσκευή από την USB TO DEVICE και μετά πατήστε το κουμπί [ENTER].

USB device connecting	Αναγνώριση της USB συσκευής που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή.
USB power consumption exceeded.	Η κατανάλωση τροφοδοσίας της USB συσκευής αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή υπερβαίνει την κανονική τιμή.
USB transmission error	Προέκυψε ένα σφάλμα κατά την επικοινωνία με την USB συσκευή αποθήκευσης.
Utility stored	Οι ρυθμίσεις στον Utility τρόπο έχουν αποθηκευθεί.

Αντιμετώπιση προβλημάτων

Δεν παράγεται ήχος ακόμη και όταν παίζετε στο κλαβιέ

- Είναι και τα τέσσερα Sliders στις κατάλληλες στάθμες (άλλες από το μηδέν ή το ελάχιστο)?
- Ελέγξτε την τιμή της [UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF1] TG→VOLUME παραμέτρου.
- Ελέγξτε την ρύθμιση της [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF2] SWITCH→LocalCtrl παραμέτρου. Αν αυτό έχει τεθεί στο off, δεν θα ακούγεται η εσωτερική γεννήτρια ήχου.
- Είναι ανοιχτή η τροφοδοσία του MOTIF ES και οποιασδήποτε εξωτερικής συσκευής που συνδέεται στο MOTIF ES?
- Έχετε κάνει όλες τις κατάλληλες ρυθμίσεις στάθμης – συμπεριλαμβανομένης της Master Volume στο MOTIF ES και τις ρυθμίσεις έντασης σε οποιαδήποτε συνδεδεμένη εξωτερική συσκευή?
- Είναι πατημένος κάτω ο Foot Controller (όταν αυτός συνδέεται στην FOOT CONTROLLER υποδοχή)?
- Είναι το MOTIF ES σωστά συνδεδεμένο στην σχετική εξωτερική συσκευή (π.χ. ενισχυτής ή ηχείο) μέσω ηχητικών καλωδίων?
- Όταν το Voice δεν παράγει ήχο, είναι κατάλληλες οι ρυθμίσεις εφέ και φίλτρου? (Ακατάλληλες ρυθμίσεις της cutoff συχνότητας του φίλτρου μπορεί να έχουν σαν αποτέλεσμα να μην ακούγεται ήχος).
- Όταν το Voice δεν παράγει ήχο, είναι ενεργά και τα τέσσερα Elements?
- Όταν το Voice δεν παράγει ήχο, έχει ρυθμιστεί σωστά η παράμετρος έντασης στο Voice Common Edit?
- Όταν το Voice δεν παράγει ήχο, έχουν ρυθμιστεί κατάλληλα όλες οι παράμετροι στο Voice Element (π.χ. Element Switch, Note Limit, Velocity Limit) στο Voice Common Edit?
- Όταν το Performance δεν παράγει ήχο, έχει ανατεθεί Voice σε κάθε Part? Ελέγξτε το στην [PERFORM]→[F2] VOICE οθόνη.
- Όταν το Performance δεν παράγει ήχο, έχουν ρυθμιστεί κατάλληλα οι παράμετροι Note Limit, ένταση και έξοδος?
- Όταν παίζοντας το κλαβιέ δεν παράγεται ήχος στον Song/Pattern τρόπο, ελέγξτε αν το Sample Voice ή το Mixing Voice έχει ανατεθείς το τρέχον Part ή όχι.
- Όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή δεν παράγει ήχο, είναι mute κάποια ή όλα τα tracks?
- Όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή δεν παράγει ήχο, έχει ρυθμιστεί σωστά το κανάλι εξόδου για κάθε track στον play τρόπο και το κανάλι λήψης κάθε Part στον Mixing τρόπο?

- Όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή δεν παράγει ήχο, έχει ρυθμιστεί σωστά η ένταση ή η έξοδος κάθε Part στον Mixing τρόπο?
- Όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή Δε4ν παράγει ήχο, έχει ρυθμιστεί το MIDI φίλτρο έτσι ώστε να μπλοκάρονται τα note-on μηνύματα στην [SONG] ή [PATTERN]→[UTILITY]→[F3] SEQ→[SF2] FILTER] οθόνη?

Η αναπαραγωγή συνεχίζεται χωρίς να σταματάει

- Όταν είναι αναμμένο το λαμπάκι του [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπιού, πατήστε το έτσι ώστε να σβήσει το λαμπάκι.
- Όταν είστε στον Song ή Pattern τρόπο, πατήστε το κουμπί [■] (Stop).
- Όταν συνεχίζει ο ήχος του μετρονόμου, βάλτε την [SONG] ή [PATTERN]→[UTILITY]→[F3] SEQ→[SF1] CLICK→Mode παράμετρο σε κάτι άλλο εκτός από “all”.

Η στάθμη του ήχου είναι πολύ χαμηλή

- Έχει ρυθμιστεί πολύ χαμηλά η MIDI ένταση ή οι MIDI expression ρυθμίσεις (με την χρήση του Foot Controller)?
- Έχει ρυθμιστεί πολύ χαμηλά/υψηλά η cutoff συχνότητα των φίλτρων?
- Όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή παράγει απαλό ήχο, έχει οριστεί πολύ χαμηλά η velocity μετατόπιση στην Groove οθόνη?

Παραμορφωμένος ήχος

- Είναι κατάλληλες οι εφφέ ρυθμίσεις?
- Είναι κατάλληλες οι ρυθμίσεις φίλτρου? (Υπερβολικά υψηλές ρυθμίσεις στο resonance του φίλτρου μπορεί να προκαλέσουν παραμόρφωση).
- Έχει ρυθμιστεί ψηλά το MASTER VOLUME ώστε εμφανίζεται κλιπάρισμα?
- Έχει ρυθμιστεί πολύ υψηλά η ένταση κάθε Element στον Voice τρόπο ή η ένταση κάθε μέρους στον Performance τρόπο ή η ένταση κάθε track/Part στον Song/Pattern τρόπο?

Ο ήχος κόβεται

- Έχετε υπερβεί την μέγιστη πολυφωνία του MOTIF ES?

Ακούγεται μόνο μια νότα κάθε φορά

- Όταν αυτή η κατάσταση συμβαίνει στον Voice τρόπο, έχει τεθεί στο “mono” η [VOICE]→[F4] PORTA→Mono/Poly παράμετρος? Αν θέλετε να παίξετε συγχορδία, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “poly”?
- Όταν αυτή η παράμετρος συμβαίνει στον Song/Pattern τρόπο, έχει τεθεί στο “mono” η Mono/Poly παράμετρος στην [SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] VOICE→[SF2] MODE οθόνη? Αν θέλετε να παίξετε συγχορδίες, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “poly”.

Λάθος τόνος ή διαστήματα

- Έχει ρυθμιστεί η master Tune παράμετρος στην [UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF1] TG οθόνη σε μια τιμή άλλη από “0”?
- Έχει ρυθμιστεί η Note Shift παράμετρος στην [UTILITY]→[F1] GENERAL→[SF1] TG οθόνη σε μια τιμή άλλη από “0”?
- Όταν το Voice παράγεται με λάθος τόνο, ελέγξτε την Micro Tuning ρύθμιση στην [VOICE]→[EDIT]→[COMMON]→[F1] GENERAL→[SF2] PLY MODE οθόνη.
- Όταν το Voice παράγει λάθος τόνο, έχει ρυθμιστεί πολύ υψηλά το LFO Pitch Depth στον Voice Edit τρόπο?
- Όταν το Performance παράγει λάθος τόνο, έχει ρυθμιστεί η Note Shift παράμετρος κάθε Part σε μια τιμή άλλη από “0”?
- Όταν το Performance παράγει λάθος τόνο, έχει ρυθμιστεί η Detune παράμετρος κάθε Part σε μια τιμή άλλη από “0”?
- Όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή παράγει λάθος τόνο, έχει ρυθμιστεί η Note Offset παράμετρος στην Groove οθόνη σε μια τιμή άλλη από “0”?

Δεν εφαρμόζεται εφφέ

- Είναι κλειστό το [EFFECT BYPASS] κουμπί?
- Είναι γυρισμένα εντελώς αριστερά (στο ελάχιστο) τα [REVERB] και [CHORUS] κουμπιά?
- Έχει τεθεί στο “thru” η Effect Output παράμετρος κάποιου ή όλων των Elements στην οθόνη εφφέ ρύθμισης στον Voice Edit τρόπο?
- Έχει τεθεί στο “thru” ή το “off” κάποιος ή όλοι οι εφφέ τύποι?
- Όταν αυτό συμβαίνει στον Performance/Song/Pattern τρόπο, ελέγξτε αν έχει ρυθμιστεί σωστά ή όχι η Insertion Switch (INS SW) παράμετρος.

Εμφανίζεται ο Edit δείκτης ακόμη και όταν δεν διορθώνονται παράμετροι

- Να θυμάστε ότι ακόμη και όταν ο Voice Play τρόπος ή ο Performance Play τόπος είναι ενεργός, απλά κινώντας ένα Knob ή Slider αλλάζει το τρέχον Voice ή Performance, και εμφανίζεται αυτόματα ο Edit δείκτης.
- Στον Song Mixing ή τον Pattern Mixing τρόπο, να θυμάστε ότι απλά παίζοντας ένα Song ή Pattern μπορεί να αλλάξουν οι Mixing παράμετροι του τρέχοντος Song/Pattern με αποτέλεσμα την αυτόματη εμφάνιση του Edit δείκτη.

Arpeggio προβλήματα

■ Δεν ξεκινάει το Arpeggio

Ελέγξτε αν το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί είναι ενεργό ή όχι. Όταν το Arpeggio δεν ξεκινάει ακόμη και όταν το κουμπί είναι ενεργό, ελέγξτε τα παρακάτω σημεία :

- Όταν επιλέγεται ο User Arpeggio τύπος, περιέχει δεδομένα το τρέχον επιλεγμένο Arpeggio?
- Έχουν ρυθμιστεί κατάλληλα οι Arpeggio παράμετροι, όπως Note Limit και Velocity Limit?

- Όταν αυτή η κατάσταση προκύψει στον Performance τρόπο, ελέγξτε τις ArpSwitch παραμέτρους για όλα τα Parts στην [PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] VOICE→[SF2] MODE οθόνη. Αν οι παράμετροι για όλα τα Parts είναι κλειστές, το Arpeggio δεν θα παίζεται ακόμη και αν είναι ενεργό το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί.
- Όταν αυτή η κατάσταση προκύψει στον Song/Pattern τρόπο, ελέγξτε την ArpSwitch παράμετρο στην [SONG] ή [PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] VOICE→[SF2] MODE οθόνη. Αν αυτή η παράμετρος για το τρέχον Part είναι κλειστή, το Arpeggio δεν θα παίζεται ακόμη και αν είναι ενεργό το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί.

■ Δεν σταματάει το Arpeggio

- Όταν η Arpeggio αναπαραγωγή δεν σταματάει ακόμη και αν αφήσετε το πλήκτρο, βάλτε την Arpeggio Hold παράμετρο στο “off”.
- Για λεπτομέρειες σχετικά με τις Arpeggio λειτουργίες δείτε στην σελίδα 194.

Song/Pattern προβλήματα

■ Το Song/Pattern δεν ξεκινάει ακόμη και όταν πατιέται το [F] (Play) κουμπί.

- Περιέχει δεδομένα το επιλεγμένο Song ή Pattern (phrase)?
- Είναι ενεργή η Remote Control λειτουργία?
- Έχει ρυθμιστεί στο internal (χρήση εσωτερικού ρολογιού) η MIDI sync παράμετρος στην [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF3] SYNC οθόνη?

■ Το Song/Pattern (Phrase) δεν μπορεί να ηχογραφηθεί.

- Υπάρχει αρκετή ελεύθερη μνήμη για ηχογράφηση? Η συνολική χωρητικότητα μνήμης του MOTIF ES καθορίζει τον αριθμό των Song/Pattern (φράσεις) που μπορούν να ηχογραφηθούν .για παράδειγμα, αν η μνήμη περιέχει Songs/Pattern (φράσεις) που χρησιμοποιούν μεγάλη ποσότητα μνήμης, η μνήμη μπορεί να γεμίσει ακόμη και αν δεν χρησιμοποιείται ο διαθέσιμος Pattern ή Song αριθμός.
- Στον Pattern Record τρόπο, έχει preset δεδομένα το συγκεκριμένο track στο οποίο έχει ανατεθεί η φράση? Δεν μπορεί να γίνει ηχογράφηση σε ένα track που περιέχει preset δεδομένα.

■ Δεν μπορείτε να μπείτε στον Pattern Job τρόπο ακόμη και όταν πατάτε το [JOB] κουμπί στον Pattern τρόπο.

- Ελέγξτε αν το MOTIF ES είναι ή όχι στον Pattern Chain τρόπο. Αν είναι, βγείτε από τον Pattern Chain τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [JOB].

■ Δεν μπορείτε να μπείτε στον Pattern Mixing τρόπο ακόμη και όταν πατάτε το [MIXING] κουμπί στον Pattern τρόπο.

- Ελέγξτε αν το MOTIF ES είναι ή όχι στον Pattern Chain τρόπο. Αν είναι, βγείτε από τον Pattern Chain τρόπο και μετά πατήστε το κουμπί [MIXING].

■ Ο drum ήχος είναι λάθος ή μη αναμενόμενος όταν αλλάζει η transpose τιμή.

- Αυτό είναι φυσιολογικό. Αλλάζοντας την transpose ρύθμιση όταν παίζεται ένα Drum Voice θα παραχθούν διαφορετικοί ήχοι για τα ίδια πλήκτρα που παίζονται.

Το μικρόφωνο δεν λειτουργεί σωστά

- Ελέγξτε τον τρέχοντα τρόπο. Στον Voice και τον Voice Edit τρόπο, το A/D μέρος που διαχειρίζεται τον ήχο του μικροφώνου δεν μπορεί να αναγνωριστεί.
- Ελέγξτε αν η Mic/Line παράμετρος έχει τεθεί ή όχι στο “mic” στην [UTILITY]→[F2] I/O→[SF1] INPUT οθόνη.
- Ελέγξτε αν το Gain Knob στο πίσω πλαίσιο έχει τεθεί στην ελάχιστη θέση ή όχι.

Δεν ηχογραφούνται δείγματα

- Αν δεν μπορείτε να μπειτε στον Sampling τρόπο, ελέγξτε αν έχουν εγκατασταθεί ή όχι DIMMs. Για να μπειτε στον Sampling τρόπο και να ηχογραφήσετε δείγματα, πρέπει να έχουν εγκατασταθεί DIMMs modules.
- Έχετε ξεπεράσει τον μέγιστο διαθέσιμο αριθμό δειγμάτων (key banks)?
- Υπάρχει αρκετή διαθέσιμη μνήμη για δείγματα?
- Είναι κατάλληλη η Sampling Source ρύθμιση?
- Έχει οριστεί κατάλληλα ο Trigger τρόπος?

Προβλήματα Plug-in κάρτας

■ Δεν μπορεί να επιλεγεί ένα Plug-in Voice ακόμη και αν έχει εγκατασταθεί Plug-in κάρτα.

- Ελέγξτε αν είναι ανοιχτό ή κλειστό το SLOT λαμπάκι (SLOT1-3) που αντιστοιχεί στο επιλεγμένο PLG κουμπί ([PLG1]-[PLG3]).
- Αν επιλεγεί η User τράπεζα στην [VOICE]→[F2] BANK οθόνη, επιλέξτε την preset τράπεζα.
- Ελέγξτε αν έχει επιλεγεί ή όχι το PLG που αντιστοιχεί στην PLG100-XG υποδοχή. Το Voice στην PLG100-XG δεν μπορεί να επιλεγεί στον Voice ή τον Performance τρόπο.
- Ελέγξτε αν έχει επιλεγεί ή όχι το PLG που αντιστοιχεί στην PLG100-XG υποδοχή. Η PLG100-VH δεν περιέχει Voices για επιλογή, αφού είναι μια Effect Plug-in κάρτα.

■ Η Plug-in κάρτα δεν δουλεύει.

- Είναι αναμμένο το λαμπάκι του αντίστοιχου αριθμού υποδοχής στην οποία έχει εγκατασταθεί η Plug-in κάρτα?
- Έχει εγκατασταθεί στην υποδοχή 2 ή 3 η PLG100-VH? (Η PLG100-VH πρέπει να εγκατασταθεί στην υποδοχή 1).
- Έχει εγκατασταθεί στην υποδοχή 1 ή 2 η PLG100-XG? (Η PLG100-XG πρέπει να εγκατασταθεί στην υποδοχή 3).

Προβλήματα υπολογιστή/MIDI οργάνου

■ Δεν λειτουργεί σωστά η επικοινωνία δεδομένων μεταξύ του υπολογιστή και του MOTIF ES.

- Ελέγξτε αν η Port ρύθμιση στον υπολογιστή είναι η κατάλληλη ή όχι.

- Ελέγξτε αν έχει ρυθμιστεί σωστά η MIDI IN/OUT παράμετρος στην [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF4] OTHER οθόνη. Βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “USB” όταν χρησιμοποιείται USB καλώδιο για σύνδεση στον υπολογιστή. Βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “mLAN” όταν χρησιμοποιείται IEEE1394 καλώδιο για σύνδεση στον υπολογιστή. Βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “MIDI” όταν χρησιμοποιούνται MIDI καλώδια για σύνδεση στον υπολογιστή.

■ **Δεν λειτουργεί σωστά η επικοινωνία δεδομένων μεταξύ του MIDI οργάνου και του MOTIF ES.**

- Ελέγξτε αν η MIDI IN/OUT παράμετρος έχει τεθεί στο “MIDI” ή όχι στην [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF4] OTHER οθόνη.

■ **Το MOTIF ES δεν ηχεί σωστά ακόμη και όταν παίζονται δεδομένα κομματιού στον υπολογιστή ή το MIDI όργανο που συνδέεται στο MOTIF ES.**

- Βεβαιωθείτε ότι βάλετε το MOTIF ES στον Song ή Pattern τρόπο. Ο Voice ή ο Performance τρόπος μπορεί να μην παράγει τον σωστό ήχο ακόμη και όταν παίζονται Song δεδομένα στο MIDI όργανο ή τον υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF ES.

■ **Δεν λειτουργεί σωστά η μετάδοση/λήψη MIDI bulk δεδομένων.**

- Όταν η λήψη δεν λειτουργεί σωστά, έχει τεθεί στο “protect” η Receive Bulk παράμετρος στην [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF2] SWITCH οθόνη?
- Όταν η μετάδοση δεν λειτουργεί σωστά, έχει ρυθμιστεί ο αριθμός συσκευής του MIDI οργάνου που συνδέεται στο MOTIF ES ώστε να ταιριάζει με την DeviceNo παράμετρο στην [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF1] CH οθόνη?

Δεν σώζονται δεδομένα σε SmartMedia ή USB συσκευή αποθήκευσης

- Είναι προστατευμένη από εγγραφή η SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης που χρησιμοποιείται? (Πρέπει να απενεργοποιηθεί η προστασία εγγραφής για να σωθούν δεδομένα).
- Έχει φορμαριστεί σωστά η SmartMedia/USB συσκευή αποθήκευσης που χρησιμοποιείται?

Δεν μπορείτε να μπείτε στον Edit τρόπο

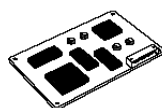
- Είναι ενεργή η Category Search λειτουργία? Μετά την έξοδο από την Category Search λειτουργία, πατήστε το κουμπί [EDIT].
- Είναι το MOTIF ES στον File τρόπο? Μετά την έξοδο από τον File τρόπο, πατήστε το κουμπί [EDIT].

Εγκατάσταση προαιρετικού υλικού

Διαθέσιμες συσκευές

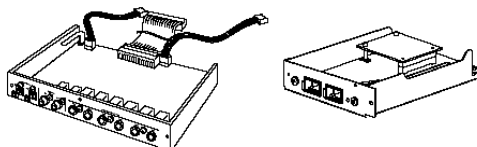
Οι ακόλουθες προαιρετικές συσκευές μπορούν να εγκατασταθούν στο MOTIF ES.

● **Plug-in Boards**

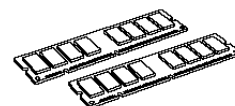


Μπορούν να εγκατασταθούν μέχρι τρεις κάρτες.

● **AIEB 2 or mLAN16E**

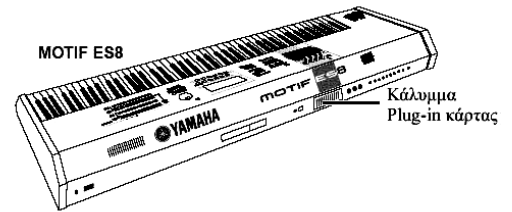
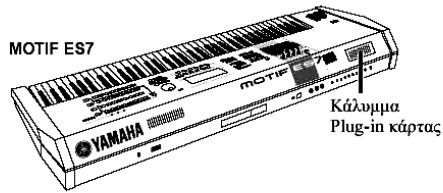
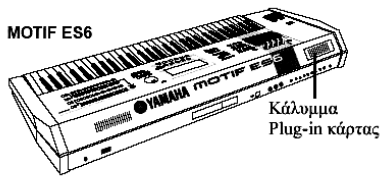


● **DIMM**

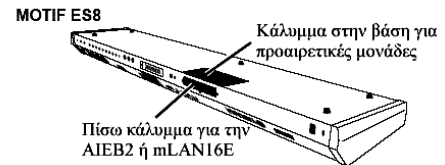


Θέσεις εγκατάστασης

● Plug-in Boards



● AIEB2, mLAN16E, DIMM



Προφυλάξεις εγκατάστασης

Πριν εγκαταστήσετε προαιρετικές μονάδες, βεβαιωθείτε ότι έχετε ένα σταυροκατσάβιδο και αρκετό χώρο για να δουλέψετε. Μπορεί επίσης να χρειαστούν προστατευτικά και στηρίγματα για το όργανο.

Προειδοποίηση

- Πριν ξεκινήσετε την εγκατάσταση, κλείστε την τροφοδοσία του οργάνου και των συνδεδεμένων περιφερειακών και αποσυνδέστε τα από την πρίζα. Κατόπιν βγάλτε όλα τα καλώδια που συνδέουν το όργανο σε άλλες συσκευές. (Αφήνοντας συνδεδεμένο το καλώδιο τροφοδοσίας ενώ δουλεύετε μπορεί να προκληθεί ηλεκτροπληξία. Αφήνοντας άλλα καλώδια συνδεδεμένα μπορεί να εμποδίσετε στην δουλειά σας). Η εγκατάσταση ή αφαίρεση συσκευών θα πρέπει να γίνεται μόνο όταν το όργανο (και η προαιρετική συσκευή) έχουν επιστρέψει στην κανονική θερμοκρασία χώρου.
- Προσέξτε να μην σας πέσει κάποια βίδα μέσα στο όργανο κατά την εγκατάσταση (αυτό μπορεί να αποφευχθεί αν έχετε τις προαιρετικές μονάδες και το κάλυμμα μακριά από το όργανο). Αν συμβεί αυτό, βεβαιωθείτε ότι βγάλατε την βίδα μέσα από την μονάδα πριν ανοίξετε την τροφοδοσία. Χαμένες βίδες στο εσωτερικό του οργάνου μπορεί να προκαλέσουν λανθασμένη λειτουργία ή σοβαρή βλάβη. Αν δεν μπορείτε να βγάλετε την βίδα, επικοινωνήστε για βοήθεια με το service της Yamaha.
- Τοποθετήστε προσεκτικά τις προαιρετικές μονάδες όπως περιγράφεται παρακάτω. Λανθασμένη εγκατάσταση μπορεί να προκαλέσει βραχυκυκλώματα με αποτέλεσμα ανεπανόρθωτη βλάβη και πιθανότητα φωτιάς.
- Μην αποσυναρμολογείτε, τροποποιείτε ή εφαρμόζεται δύναμη στην κάρτα και τις υποδοχές των προαιρετικών μονάδων. Λυγίζοντας ή πιέζοντας τις κάρτες ή τις υποδοχές μπορεί να προκληθεί ηλεκτροπληξία, φωτιά ή αποτυχία στην λειτουργία τους.
- Πριν πιάσετε τις προαιρετικές μονάδες, βεβαιωθείτε ότι πιάσατε την μεταλλική επιφάνεια στην οποία προσαρμόζεται το κάλυμμα της προαιρετικής μονάδας (ή άλλη μεταλλική επιφάνεια) με γυμνό χέρι για να διοχετεύσετε τον στατικό σας ηλεκτρισμό. Σημειώστε ότι και ένα μικρό ηλεκτροστατικό φορτίο μπορεί να προκαλέσει βλάβη.

Προφύλαξη

- Συνιστάται να φοράτε γάντια για να προστατεύσετε τα χέρια σας από τις μεταλλικές προεξοχές στην προαιρετικές μονάδες και άλλες συσκευές. Αγγίζοντας με γυμνά χέρια μπορεί να κοπείτε ή να αλλοιώσετε την ηλεκτρική επαφή ή να προκαλέσετε ηλεκτροστατική βλάβη.
- Μεταχειριστείτε με προσοχή τις προαιρετικές μονάδες. Το ηλεκτροστατικό φορτίο μπορεί να προκαλέσει βλάβη στα IC chips της Plug-in κάρτας. Πριν μεταχειριστείτε την Plug-in κάρτα, για να μειώσετε την πιθανότητα στατικού ηλεκτρισμού, αγγίξτε μεταλλικά μέρη εκτός από εκείνα του χρωματισμένου χώρου ή ένα καλώδιο γείωσης.
- Μην αγγίζετε τα προεξέχοντα μεταλλικά μέρη στο κύκλωμα της κάρτας. Αγγίζοντας αυτά τα μέρη μπορεί να αλλοιώσετε την επαφή.
- Όταν μετακινείτε ένα καλώδιο, προσέχετε να μην το ακουμπήσετε στο κύκλωμα της Plug-in κάρτας. Η εφαρμογή δύναμης στο καλώδιο μπορεί να το κόψει, να προκαλέσει βλάβη ή κακή λειτουργία.
- Προσέχετε να μην χάσετε οποιαδήποτε από τις βίδες αφού χρησιμοποιούνται όλες.
- Μην χρησιμοποιείτε άλλες βίδες εκτός από αυτές που προορίζονται για εγκατάσταση στο όργανο.

Εγκατάσταση προαιρετικής Plug-in κάρτας

Μια ποικιλία προαιρετικών Plug-in καρτών σας επιτρέπουν να επεκτείνετε την voice βιβλιοθήκη του οργάνου σας. Για λεπτομέρειες σχετικά με τις Plug-in κάρτες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε με το MOTIF ES, δείτε στην σελίδα 75.

Το MOTIF ES παρέχει τρεις υποδοχές στο πίσω πλαίσιο για Plug-in κάρτες, επιτρέποντάς σας να εγκαταστήσετε τρεις κάρτες για ταυτόχρονη χρήση.

- Η Vocal Harmony Plug-in κάρτα (PLG100-VH) μπορεί να εγκατασταθεί μόνο στην υποδοχή 1.
- Η Multi part Plug-in κάρτα (PLG100-XG) μπορεί να εγκατασταθεί μόνο στην υποδοχή 3.
- Η Single part Plug-in κάρτα μπορεί να εγκατασταθεί σε οποιαδήποτε από τις υποδοχές.

Εγκατάσταση της Plug-in κάρτας

- 1 Κλείστε την τροφοδοσία του MOTIF ES και αποσυνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας. Επίσης, βεβαιωθείτε ότι αποσυνδέσατε το MOTIF ES από οποιαδήποτε συνδεδεμένη εξωτερική συσκευή.**
- 2 Βγάλτε την μεγάλη βίδα από την θυρίδα επέκτασης στο πίσω πλαίσιο χρησιμοποιώντας ένα σταυροκατσάβιδο.**
Σημαντικό : Φυλάξτε την βίδα που βγάζετε σε ασφαλές μέρος. Θα χρησιμοποιηθεί όταν ξαναβάλετε το κάλυμμα στο όργανο.
- 3 Βγάλτε τα ribbon καλώδια που είναι για σύνδεση στην Plug-in κάρτα από το εσωτερικό του MOTIF ES.**
- 4 Εισάγετε την κάρτα στον οδηγό κατά τα 2/3 μέσα στο MOTIF ES με τις υποδοχές προς τα επάνω και προς τα εσάς.**

5 Με την κάρτα να προεξέχει ελαφρώς από την θέση επέκτασης, συνδέστε το ένα άκρο του καλωδίου στην κάρτα.

Βεβαιωθείτε ότι συνδέσατε το σωστό καλώδιο, ταιριάζοντας το χρώμα του καλωδίου στην υποδοχή που χρησιμοποιείται. Επίσης, προσέξτε να μην τραβήξετε πολύ το καλώδιο όταν το συνδέεται στην κάρτα.

- Η Vocal Harmony Plug-in κάρτα (PLG100-VH) μπορεί να εγκατασταθεί μόνο στην υποδοχή 1.
- Η Multi part Plug-in κάρτα (PLG100-XG) μπορεί να εγκατασταθεί μόνο στην υποδοχή 3.

6 Εισάγετε την κάρτα εντελώς στην θέση επέκτασης.

Βάλτε προσεκτικά το ribbon καλώδιο πίσω στο MOTIF ES και βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχει μέρος του καλωδίου έξω από το όργανο.

7 Τοποθετήστε πάλι το κάλυμμα με την βήμα που βγάλατε στο παραπάνω βήμα 2.

8 Ελέγξτε ότι η εγκατεστημένη Plug-in κάρτα λειτουργεί σωστά.

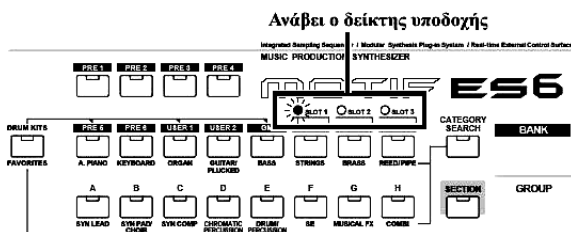
Αφού συνδέσετε το καλώδιο τροφοδοσίας στο MOTIF ES, ανοίξτε την τροφοδοσία.

Εμφανίζεται ένα μήνυμα που δείχνει ότι ελέγχεται η εγκατεστημένη Plug-in κάρτα. Μετά εμφανίζεται

Σε αυτό το παράδειγμα, η Plug-in κάρτα έχει εγκατασταθεί στην υποδοχή 1.

η κύρια οθόνη και ανάβει ο δείκτης της αντίστοιχης υποδοχής στην επάνω δεξιά μεριά του εμπρός πλαισίου. Αυτό δείχνει ότι η κάρτα έχει εγκατασταθεί με επιτυχία.

Αν το καλώδιο δεν συνδεθεί σωστά ή σταθερά, ο δείκτης δεν θα ανάψει.



Εγκατάσταση της προαιρετικής AIEB2 ή mLAN

Εγκαθιστώντας μια προαιρετική mLAN κάρτα επέκτασης (mLAN16E) ή μια I/O κάρτα επέκτασης (AIEB2), μπορείτε να αυξήσετε την δυνατότητα εισόδου/εξόδου και τις interfacing επιλογές του MOTIF ES.

Εγκατάσταση της AIEB2

1 Κλείστε την τροφοδοσία του MOTIF ES και αποσυνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας. Επίσης, βεβαιωθείτε ότι αποσυνδέσατε το MOTIF ES από οποιαδήποτε συνδεδεμένη εξωτερική συσκευή.

2 Γυρίστε ανάποδα το MOTIF ES για να έχετε πρόσβαση στο κάτω μέρος του οργάνου.

Για να προστατεύσετε τα Knobs, τις ρόδες και τα Sliders, τοποθετήστε το όργανο έτσι ώστε οι τέσσερις γωνίες του να στηρίζονται σε κάτι που παρέχει ικανοποιητική υποστήριξη όπως περιοδικά ή μαξιλαράκια.

Προσοχή : Αφού το όργανο – ειδικά το MOTIF ES8 – είναι πολύ βαρύ, δεν πρέπει να κάνετε μόνοι σας αυτήν την διαδικασία, αλλά πρέπει να είστε δύο ή τρεις.

3 Βγάλτε το κάλυμμα από την βάση.

Με το πίσω πλαίσιο του οργάνου προς τα εσάς, βγάλτε τις βίδες από το κάλυμμα και σπρώξτε το κάλυμμα για να το βγάλετε. (Το MOTIF ES6 και το MOTIF ES7 έχουν επτά βίδες ενώ το MOTIF ES8 έχει οκτώ βίδες). Στο MOTIF ES6/7 σπρώξτε το κάλυμμα μακριά από εσάς. Στο MOTIF ES8 σπρώξτε το κάλυμμα προς τα δεξιά.

Σημαντικό : Φυλάξτε τις βίδες που βγάξετε σε ασφαλές μέρος. Αυτές θα χρησιμοποιηθούν όταν τοποθετήσετε πάλι το κάλυμμα στο όργανο μετά την εγκατάσταση της AIB2.

4 Βγάλτε τις τρεις βίδες από το πίσω κάλυμμα ενώ το κρατάτε από το μέσα μέρος με το αριστερό σας χέρι.

Σημαντικό : Φυλάξτε τις βίδες που βγάξετε σε ασφαλές μέρος. Αυτές θα χρησιμοποιηθούν όταν βάλετε πάλι το κάλυμμα στο όργανο μετά την εγκατάσταση της AIEB2.

5 Βγάλτε τα AIEB2 καλώδια τροφοδοσίας από το κλιπ μέσα στο MOTIF ES.

6 Βγάλτε την AIEB2 από την συσκευασία της.

Η AIEB2 έχει ένα επίπεδο ribbon καλώδιο και δύο καλώδια τροφοδοσίας. Αφού αυτά τα δύο καλώδια χρησιμοποιούνται για το κύριο σώμα και δεν χρειάζονται στην εγκατάσταση στο MOTIF ES, μπορείτε να τα βγάλετε από την AIEB2.

7 Συνδέστε το επίπεδο ribbon καλώδιο από την AIEB2 στο κύκλωμα κάρτας του MOTIF ES.

Προσέξτε να συνδέσετε τα καλώδια με την σωστή κατεύθυνση.

8 Συνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας από το MOTIF ES στην AIEB2.

Συνδέστε το 3-pin καλώδιο στην CN3 υποδοχή της AIEB2 και το 4-pin καλώδιο στην CN1 υποδοχή.

- Βεβαιωθείτε ότι ταιριάζετε σωστά τα καλώδια και τις υποδοχές. Αποφύγετε την υπερβολική δύναμη κατά την σύνδεση.

9 Στερεώστε καλά την AIEB2 στο MOTIF ES.

Γυρίστε την μονάδα έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε το πίσω μέρος της και έτσι ώστε κάθε τμήμα υποδοχής της AIEB2 να μπορεί να φανεί από την πίσω μεριά του MOTIF ES. Στηρίξτε την μονάδα με το ένα χέρι, τοποθετήστε την στο πίσω μέρος του MOTIF ES με τις τρεις βίδες που βγάλετε στο βήμα 4. Αν ξεκινήσετε να τοποθετείτε τις βίδες από την κεντρική βίδα, θα είναι ευκολότερο να τοποθετήσετε τις υπόλοιπες βίδες.

10 Αφήστε το ribbon καλώδιο να πέσει στον χώρο μεταξύ της AIEB2 και του κυκλώματος κάρτας του MOTIF ES.

11 Τοποθετήστε πάλι το κάλυμμα που βγάλατε στο βήμα #3, με την αντίστροφη σειρά.

Εγκατάσταση της mLAN16E

1 – 4

Χρησιμοποιήστε την ίδια διαδικασία όπως στα βήματα 1-4 της εγκατάστασης της AIEB2, βγάλτε το κάλυμμα στο κάτω μέρος του MOTIF ES και μετά βγάλτε το κάλυμμα της mLAN-I/O υποδοχής επέκτασης στο πίσω πλαίσιο.

5 Βγάλτε την mLAN16E από την συσκευασία της.

- 6 Εισάγετε την υποδοχή στο άλλο άκρο του επίπεδου ribbon καλωδίου στο κύκλωμα κάρτας του MOTIF ES.**
- 7 Στερεώστε την mLAN16E στο MOTIF ES.**

Γυρίστε την μονάδα έτσι ώστε να μπορεί να φαίνεται το τμήμα κάθε υποδοχής της mLAN16E από την πίσω μεριά του MOTIF ES. Στηρίζοντας την μονάδα με το ένα σας χέρι, τοποθετήστε την στο πίσω μέρος του MOTIF ES με τις δύο βίδες που βγάλατε στο βήμα #4.
- 8 Χωρίστε το κάλυμμα που βγάλατε στο βήμα #4 σε δύο μέρη και τοποθετήστε το ένα μέρος στο πίσω πλαίσιο του MOTIF ES για να καλύψετε το κενό που μένει από την εγκατάσταση της mLAN16E.**
- 9 Αφήστε το επίπεδο ribbon καλώδιο να πέσει στον χώρο μεταξύ της mLAN16E και του κυκλώματος κάρτας του MOTIF ES.**
- 10 Τοποθετήστε πάλι το κάλυμμα που βγάλατε στο βήμα #3, με την αντίστροφη σειρά.**

Εγκατάσταση προαιρετικού DIMM

Εδώ περιγράφεται το πώς θα εγκατασταθούν DIMM modules μνήμης στο MOTIF ES.

Συμβατά DIMMs

Το MOTIF ES δεν υποστηρίζει απαραίτητα όλα τα DIMMs που διατίθενται στην αγορά. Η Yamaha δεν εγγυάται την λειτουργία των DIMMs που αγοράζετε. Πριν αγοράσετε DIMMs, επικοινωνήστε με τον προμηθευτή σας για συμβουλές ή δείτε την ιστοσελίδα <http://www.yamahasyth.com/>

DIMM τύπος και DIMM διαμόρφωση

- Η Yamaha συνιστά την αγορά DIMMs που πληρούν το JEDEC πρότυπο. Ωστόσο, η συμμόρφωση των DIMMs προς αυτό το πρότυπο δεν εγγυάται την σωστή τους λειτουργία στο MOTIF ES.
- Χρησιμοποιείτε μόνο 168-pin DIMMs των 64, 128 ή 256 MB (συγχρονισμένη DRAM. PC100 ή PC133).
- Όταν εγκαθίστανται DIMMs, βεβαιωθείτε ότι τα εγκαθιστάτε σε ζεύγη με την ίδια δυνατότητα. Δεν μπορείτε να εγκαταστήσετε μόνο ένα module και να αφήσετε ανοιχτή την δεύτερη υποδοχή μνήμης. Επίσης βεβαιωθείτε ότι κάθε DIMM στο ζευγάρι είναι του ίδιου κατασκευαστή και του ίδιου τύπου. DIMMs διαφορετικού κατασκευαστή και διαμόρφωσης μπορεί να μην λειτουργούν μαζί.
- Όταν αγοράζετε DIMMs βεβαιωθείτε ότι ο DIMM σχεδιασμός δεν χρησιμοποιεί περισσότερα από 18 chips μνήμης ανά module. (Τα DIMMs με περισσότερα από 18 chips δεν λειτουργούν σωστά στο MOTIF ES).

1 – 3

Χρησιμοποιήστε την ίδια διαδικασία όπως στην εγκατάσταση της AIEB2.

- 4 Εισάγετε τα δύο DIMMs στις DIMM υποδοχές.**
- 5 Βάλτε πάλι το κάλυμμα που βγάλατε στο βήμα #3, με την αντίστροφη σειρά.**
- 6 Ελέγξτε αν τα εγκατεστημένα DIMMs λειτουργούν κανονικά.**

Τοποθετήστε το MOTIF ES με την δεξιά μεριά επάνω και συνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας στην AC INLET υποδοχή και σε μια πρίζα. Ανοίξτε την τροφοδοσία, πηγαίνετε στην SAMPLING οθόνη και πατήστε το κουμπί [INFORMATION]. Αν τα DIMMs έχουν εγκατασταθεί σωστά, εμφανίζεται στην οθόνη το κατάλληλο μέγεθος διαθέσιμης μνήμης.