



ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
Integrated Sampling Sequencer / Real-time External Control Surface / Studio Connections

MOTIF XS6

MOTIF XS7

MOTIF XS8

MOTIF XS



ΠΡΟΦΥΛΑΞΕΙΣ

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ ΠΡΙΝ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕΤΕ

Παρακαλούμε φυλάξτε αυτό το εγχειρίδιο σε ασφαλές μέρος για μελλοντική αναφορά.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Ακολουθείτε πάντοτε τις παρακάτω βασικές 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 τυπωμένη 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 σώματα καλοριφέρ και μην τραβάτε ή με άλλο τρόπο θέτετε σε κίνδυνο το καλώδιο, μην τοποθετείτε βαριά αντικείμενα επάνω του ή το τοποθετείτε σε θέση όπου κάποιος περπατάει ή κάτι κυλάει επάνω του.
- Βεβαιωθείτε ότι συνδέετε σε κατάλληλη πρίζα με γείωση. Λανθασμένη γείωση μπορεί να προκαλέσει ηλεκτροπληξία.

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 ηλεκτρικό βύσμα με υγρά χέρια.

Φωτιά

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

Αν παρατηρήσετε κάποια ανωμαλία

- Αν το καλώδιο ή το βύσμα 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 τον διακόπτη τροφοδοσίας, αποσυνδέστε το ηλεκτρικό βύσμα από την πρίζα και πηγαίνετε το όργανο για έλεγχο στο service της Yamaha.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ακολουθείτε πάντοτε τις παρακάτω βασικές προφυλάξεις για να αποφύγετε την πιθανότητα σοβαρού τραυματισμού δικού σας ή των άλλων ή βλάβη στο όργανο ή άλλα περιουσιακά σας στοιχεία. Αυτές οι προφυλάξεις περιλαμβάνουν, αλλά δεν περιορίζονται, τα ακόλουθα :

Τροφοδοσία/Καλώδιο τροφοδοσίας

- Πάντοτε συνδέετε το βύσμα τροφοδοσίας τριών ακίδων σε σωστά γειωμένη πρίζα. (Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την τροφοδοσία, δείτε στην σελίδα 20).
- Όταν βγάξετε το ηλεκτρικό βύσμα 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 σε πρίζα χρησιμοποιώντας πολύπριζο. Κάνοντάς το μπορεί να προκληθεί απώλεια της ηχητικής ποιότητας και είναι πιθανή η 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 κατά την διάρκεια της ημέρας) 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 από λάθος.
- Πριν μετακινήσετε το όργανο, βγάλτε όλα τα συνδεδεμένα καλώδια.
- Όταν στήνετε το όργανο, βεβαιωθείτε ότι η πρίζα που χρησιμοποιείτε είναι εύκολα προσβάσιμη. Αν προκύψει κάποιο πρόβλημα ή δυσλειτουργία, κλείστε αμέσως τον διακόπτη τροφοδοσίας και αποσυνδέστε το βύσμα από την πρίζα. Ακόμη και όταν είναι κλειστός ο διακόπτης τροφοδοσίας, συνεχίζει να υπάρχει ρεύμα στο όργανο σε ελάχιστη στάθμη. Όταν δεν χρησιμοποιείτε το όργανο για μεγάλη χρονική περίοδο, βεβαιωθείτε ότι αποσυνδέσατε το καλώδιο τροφοδοσίας από την πρίζα.

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 τα κουμπιά έντασης ενώ παίζετε για να ρυθμίσετε το όργανο στην επιθυμητή στάθμη ακρόασης.

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 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 χρησιμοποιείτε το όργανο ή ακουστικά 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 (δείτε στην σελίδα 115) χάνονται όταν κλείνετε την τροφοδοσία του οργάνου. Σώστε τα δεδομένα σε flash ROM/USB συσκευή αποθήκευσης/εξωτερική συσκευή όπως ένας υπολογιστής.

Τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στην flash ROM μπορεί να χαθούν λόγω δυσλειτουργίας ή λανθασμένης διαδικασίας. Σώστε τα σημαντικά δεδομένα σε μια USB συσκευή αποθήκευσης/εξωτερική συσκευή όπως ένας υπολογιστής.

- 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 φθοράς 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 USB συσκευή αποθήκευσης/εξωτερικό μέσο

- Για να προστατεύσετε τα δεδομένα από το να χαθούν λόγω βλάβης του μέσου, συνιστούμε να σώζετε τα σημαντικά δεδομένα σας σε δύο USB συσκευές αποθήκευσης/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 ευχαριστίες για την αγορά του Yamaha MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8 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 XS όχι μόνο σας δίνει τους πιο πρόσφατους και σπουδαίους ήχους και ρυθμούς (όπως επίσης και την δυνατότητα να δημιουργήσετε και να δειγματίσετε 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.

Πώς να χρησιμοποιήσετε το εγχειρίδιο

Το εγχειρίδιο χρήσης περιέχει τα ακόλουθα:

Οδηγός εκκίνησης (σελίδα 20)

Αυτό το τμήμα σας περιηγεί στις διάφορες λειτουργίες αυτού του οργάνου και παρέχει σημαντική βοήθεια εμπειρίας στο παίξιμο και την χρήση του.

Χρήση ενός υπολογιστή (σελίδα 56)

Σε αυτό το τμήμα, θα σας δείξουμε πώς να ρυθμίσετε το όργανο με έναν υπολογιστή (μέσω USB και mLAN) και πώς να το χρησιμοποιήσετε με προγράμματα όπως τα MOTIF XS Editor και Cubase.

Βασικό τμήμα

- Βασική δομή (σελίδα 72)

Αυτό το τμήμα παρέχει λεπτομερή προεπισκόπηση όλων των κύριων λειτουργιών και χαρακτηριστικών του οργάνου και δείχνει πως ταιριάζουν μεταξύ τους.

- Βασική διαδικασία (σελίδα 116)

Αυτό το τμήμα σας εισάγει στις βασικές συμβάσεις λειτουργίας του οργάνου, όπως διόρθωση τιμών και αλλαγή ρυθμίσεων.

- Συνδέσεις (σελίδα 119)

Αυτό το τμήμα καλύπτει το πώς θα συνδεθεί το MOTIF XS σε διάφορες εξωτερικές συσκευές όπως MIDI όργανα, υπολογιστές και USB συσκευές αποθήκευσης.

Αναφορά (σελίδα 126)

Αυτή είναι η MOTIF XS εγκυκλοπαίδεια. Εδώ εξηγούνται με κάθε λεπτομέρεια όλες οι παράμετροι, ρυθμίσεις, λειτουργίες, τρόποι και διαδικασίες.

Παράρτημα (σελίδα 472)

Αυτό το τμήμα περιέχει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το όργανο, συμπεριλαμβάνοντας μηνύματα προειδοποίησης, όπως επίσης και οδηγίες για την εγκατάσταση προαιρετικού εξοπλισμού (π.χ. DIMM modules και mLAN16E2 interface).

- Αντιμετώπιση προβλημάτων (σελίδα 475)

Αν το όργανο δεν λειτουργεί όπως αναμένεται ή έχετε κάποιο πρόβλημα με τον ήχο ή την διαδικασία, ανατρέξτε σε αυτό το τμήμα πριν καλέσετε το service της Yamaha. Εδώ καλύπτονται με απλό και κατανοητό τρόπο τα περισσότερα συνηθισμένα προβλήματα και η αντιμετώπιση τους.

Κύρια χαρακτηριστικά

■ Κλαβιέ με απόκριση και έκφραση (σελίδα 11)

Το MOTIF XS6 διαθέτει κλαβιέ με 61 πλήκτρα, ενώ το MOTIF XS7 έχει 76 πλήκτρα με το υψηλής ποιότητας FSX κλαβιέ και το MOTIF XS8 έχει 88 πλήκτρα με το υψηλής ποιότητας BH (Balanced Hammer) κλαβιέ. Όλα είναι εφοδιασμένα με touch response λειτουργία (initial touch και aftertouch). Αυτά σας επιτρέπουν να αλλάζετε εκφραστικά τον ήχο με διάφορους τρόπους – το initial touch με την δύναμη με την οποία παίζετε τα πλήκτρα και το aftertouch με το πόσο δυνατά πιέζετε τα πλήκτρα όταν τα κρατάτε πατημένα.

■ Μεγάλη ποικιλία Voices και Category Search λειτουργία (σελίδα 27)

Το MOTIF XS διαθέτει τεράστιο αριθμό και μεγάλο εύρος δυναμικών, αυθεντικών Voices. Χρησιμοποιήστε την Category Search λειτουργία για να καλέσετε γρήγορα τα Voices που θέλετε, με βάση τον τύπο οργάνου.

■ Οκτώ Elements για κάθε Voice (σελίδα 75)

Κάθε Normal Voice μπορεί να περιέχει μέχρι οκτώ Elements ήχου, κάτι που κάνει τα Voices πολυσύνθετα και τους δίνει πλούσιο περιεχόμενο. Αυτά τα Elements μπορούν επίσης να ελέγχονται σε πραγματικό χρόνο – με την χρήση των sliders πλαισίου, των [ASSIGNABLE FUNCTION] κουμπιών ή με τον τρόπο που παίζετε στο κλαβιέ. Είναι επίσης διαθέσιμα “Mega Voices”, που σας επιτρέπουν να αναδημιουργήσετε τους μοναδικούς ήχους παιξίματος των ακουστικών οργάνων.

■ Πανίσχυρη Arpeggio λειτουργία με τέσσερις διαφορετικούς τύπους (σελίδες 28 και 83)

Το Arpeggio παίζει αυτόματα μια ποικιλία φράσεων σε απόκριση των πλήκτρων που παίζετε. Αυτή η λειτουργία είναι ιδιαίτερα ισχυρή με Drum Voices – επιτρέποντας σας να καλέσετε εύκολα διάφορα ρυθμικά patterns με το άγγιγμα ενός πλήκτρου, και παρέχοντας άμεση έμπνευση για δημιουργία κομματιού και παίξιμο. Με τα Normal Voices, το Arpeggio αλλάζει αρμονικά σε συνάρτηση με τις συγχορδίες που παίζετε, βοηθώντας σας να συνθέσετε ή να παίξετε. Μέχρι και τέσσερα Arpeggios μπορούν να τρέξουν ταυτόχρονα, και φυσικά, σε τέλειο συγχρονισμό. Το Velocity κουμπί, οι Accent Phrase και Random SFX λειτουργίες – όπως επίσης και τα οκτώ ποτενσιόμετρα πλαισίου – σας δίνουν ακόμη μεγαλύτερο εκφραστικό έλεγχο σε πραγματικό χρόνο για την Arpeggio αναπαραγωγή.

■ Performance που περιλαμβάνει μέχρι τέσσερα Voices (σελίδα 32)

Ο Performance τρόπος σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε μέχρι και τέσσερα Voices μαζί – σε διατάξεις ή με χωρισμό του κλαβιέ. Επιπρόσθετα, το MOTIF XS σας δίνει ευρύτατο έλεγχο στο Performance σε πραγματικό χρόνο, καθώς παίζετε – επιτρέποντας σας γρήγορα να επιλέξετε Parts, να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε Parts, να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε την Arpeggio αναπαραγωγή, και άλλα.

Μπορείτε επίσης να γράψετε το Performance σας σε αυτόν τον τρόπο κατευθείαν σε Song ή Pattern tracks πατώντας το [REC] κουμπί.

■ **Ολοκληρωμένο sequencer δειγματοληψίας – απρόσκοπτος συνδυασμός ηχογράφησης ήχου και MIDI (σελίδες 51, 253 και 395)**

Το MOTIF XS παρέχει πλήρη ηχογράφηση δείγματος και λειτουργίες διόρθωσης, συν μνήμη δείγματος (με προαιρετικά DIMM modules). Η ευρύτατη συμβατότητα δεδομένων σας επιτρέπει να φορτώσετε AIFF και WAV αρχεία, όπως επίσης δείγματα και program/voice δεδομένα από άλλα δημοφιλή samplers, όπως εκείνα της Yamaha A σειράς.

Προσθήκη στην ευελιξία είναι η πανίσχυρη Slice λειτουργία που τεμαχίζει αυτόματα τους ρυθμούς και τα riffs σας σε ανεξάρτητα beats και νότες. Αυτό σας επιτρέπει να διαχειριστείτε τα διάφορα μέρη από τις λούπες των δειγμάτων σας σαν MIDI δεδομένα, και σας δίνει την δύναμη να αλλάξετε εύκολα το tempo ακόμη και το ρυθμικό αίσθημα, χωρίς να αλλάξει ο τόνος ή η ποιότητα του ήχου.

■ **Loop Remix (σελίδα 280)**

Αυτή η λειτουργία χωρίζει τα δεδομένα (audio δείγμα και MIDI sequence δεδομένα) σε ένα συγκεκριμένο track σε μια ποικιλία από μήκη νότας, και τα αναδιατάσσει τυχαία σε ένα τμήμα δεδομένων για την δημιουργία εντελώς καινούριων παραλλαγών.

■ **Εκτεταμένη εφφέ επεξεργασία (σελίδα 94)**

Το MOTIF XS σας δίνει μια μεγάλη σειρά επιλογών επεξεργασίας σήματος, συμπεριλαμβάνοντας ξεχωριστό Reverb και Chorus, ένα συνολικό Master Effect που περιλαμβάνει compression πολλών περιοχών, master EQ πέντε περιοχών, και ένα σύνολο οκτώ ανεξάρτητων Insertion Effects. Το τελευταίο περιλαμβάνει μια τεράστια ποικιλία εφφέ, συν την ειδική Vocoder λειτουργία.

■ **Οκτώ ποτενσιόμετρα και sliders (σελίδες 30, 42, 129 και 209)**

Ευρύτατος έλεγχος σε πραγματικό χρόνο με οκτώ ποτενσιόμετρα και οκτώ sliders ου σας επιτρέπει να αλλάξετε το Voice σε πραγματικό χρόνο, ρυθμίζοντας την μίξη του Song/Pattern και ελέγχοντας το DAW πρόγραμμα (όπως το Cubase) στον υπολογιστή σας.

■ **Pattern τρόπος – για την δημιουργία κομματιού (Song) (σελίδα 338)**

Οι λειτουργίες του Pattern τρόπου σας επιτρέπουν να επεξεργαστείτε διάφορα ρυθμικά τμήματα και riffs σαν ξεχωριστά στοιχεία – τα οποία μπορείτε εύκολα και διαισθητικά να συνδυάσετε σε πραγματικό χρόνο για να δημιουργήσετε πλήρη ρυθμικά tracks. Τα τμήματα που δημιουργείτε μπορείτε να συνδυαστούν μαζί σε Pattern Chains, και αυτές οι Chains μπορούν εύκολα να μετατραπούν σε δεδομένα κομματιού.

■ **Song Scene και Mixing Voice – για την δημιουργία κομματιού (Song) (σελίδες 287 και 376)**

Η Song Scene είναι άλλο ένα πανίσχυρο εργαλείο που σας επιτρέπει να παίρνετε «στιγμιότυπα» των sequencer track ρυθμίσεων (όπως pan, volume, track mute, και άλλα). Μετά, κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής ή ηχογράφησης, απλά εναλλάσσετε μεταξύ των Scenes για άμεσες, δυναμικές αλλαγές.

Εκτός από το ότι μπορείτε να δημιουργήσετε User Voices στον Voice τρόπο, μπορείτε να δημιουργήσετε

ειδικά Mixing Voices για Songs και Patterns, κάτι που σας επιτρέπει να προσαρμόσετε τα Voices ειδικά για τις ηχογραφήσεις του Song/Pattern σας.

■ **Master τρόπος – για ζωντανό παίξιμο (σελίδα 411)**

Ο Master τρόπος σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε το MOTIF XS σαν master keyboard controller (με ανεξάρτητα Zones) και να αναδιαμορφώνετε εύκολα το όργανο μεταξύ Voice/Performance παιξίματος και Song/Pattern παιξίματος σε live εφαρμογές.

■ **Παροχή μια ποικιλίας υποδοχών (σελίδες 17, 18 και 19)**

Παρέχεται ένα πλήρες πίσω πλαίσιο υποδοχών εισόδου/εξόδου για μέγιστη ευελιξία συνδέσεων. Αυτές περιλαμβάνουν Assignable Outputs, A/D Inputs, Digital Output, MIDI, Ethernet, mLAN (στάνταρτ στο MOTIF XS8 και προαιρετικά διαθέσιμο για τα MOTIF XS6/7) και δύο USB υποδοχές.

■ **Σύνδεση σε υπολογιστή (σελίδα 56)**

Η ευρεία ομάδα των υποδοχών – Ethernet, mLAN και USB TO HOST – κάνει την διασύνδεση με υπολογιστές και το αγαπημένο σας πρόγραμμα εξαιρετικά εύκολη. Συγκεκριμένα, η καινούρια Ethernet σύνδεση σας δίνει γρήγορη μεταφορά των MOTIF XS αρχείων σας σε και από υπολογιστή στο ίδιο δίκτυο.

■ **Γρήγορη διαμόρφωση για χρήση υπολογιστή (σελίδα 447)**

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει την άμεση αναδιαμόρφωση του MOTIF XS για διάφορες εφαρμογές υπολογιστή/sequencer καλώντας ειδικά προγραμματισμένα presets.

■ **Πρόγραμμα διόρθωσης για το MOTIF XS (σελίδα 67)**

Το όργανο είναι επίσης συμβατό με τον MOTIF XS Editor – ένα ευρύ, εύκολο στην χρήση πρόγραμμα διόρθωσης που σας επιτρέπει να διορθώσετε (μέσω USB σύνδεσης) τις διαμορφώσεις μίξης και τα Mixing Voices που θα χρησιμοποιηθούν για Song/Pattern αναπαραγωγή. Ο MOTIF XS Editor είναι ελεύθερος και μπορείτε να τον κατεβάσετε από την ιστοσελίδα της Yamaha.

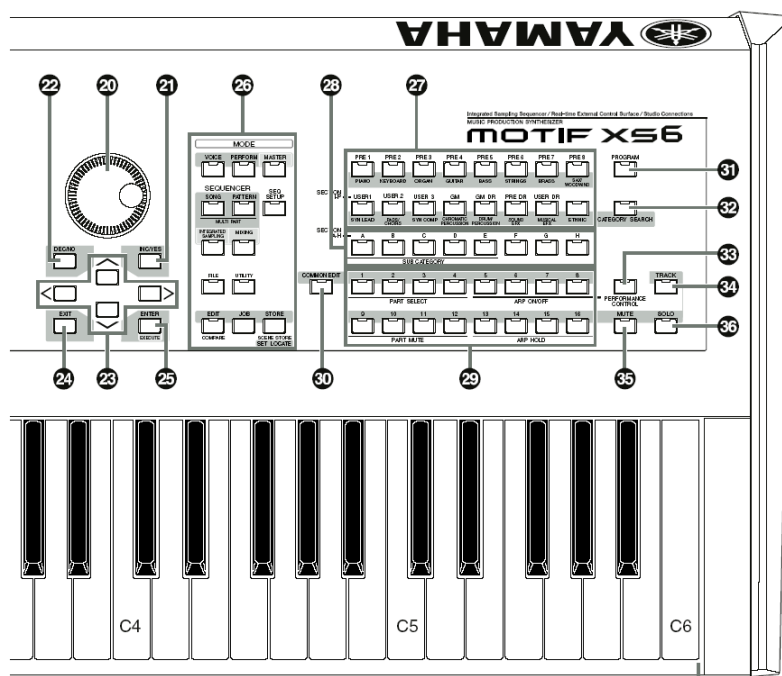
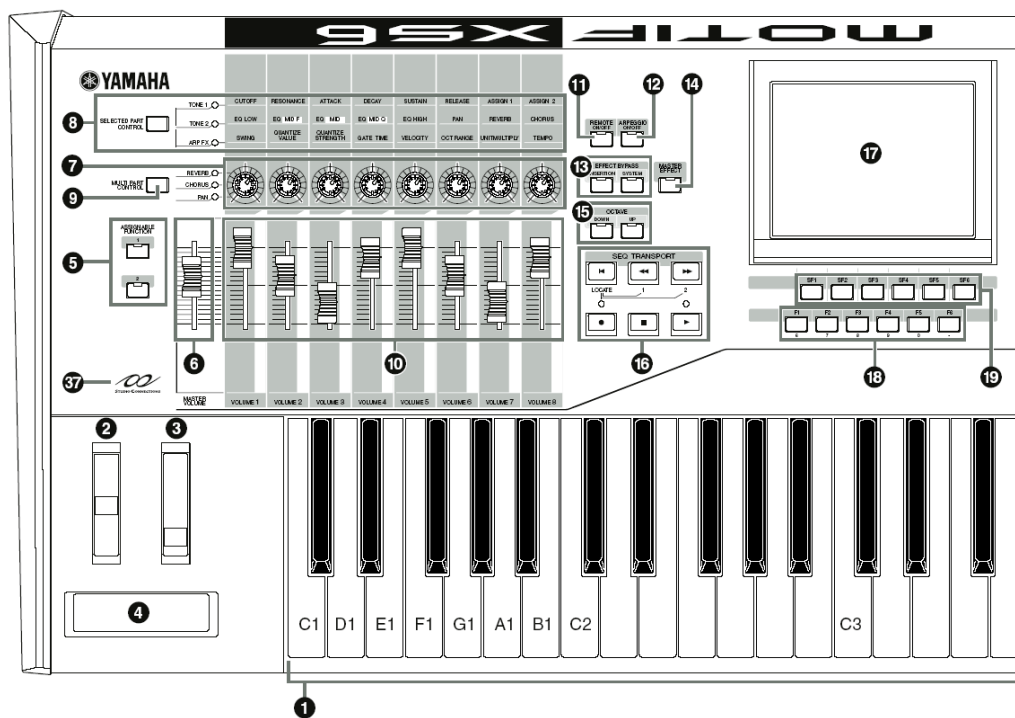
■ **Δημιουργία ολοκληρωμένου συστήματος με το Cubase (σελίδα 65)**

Το MOTIF XS είναι ειδικά σχεδιασμένο να λειτουργεί απρόσκοπτα με το Cubase, ένα πλήρες DAW πρόγραμμα της Steinberg – δίνοντας σας ένα ευρύ, όλα-σε-ένα σύστημα μουσικής παραγωγής, στο οποίο το hardware και το λογισμικό είναι πλήρως ολοκληρωμένα.

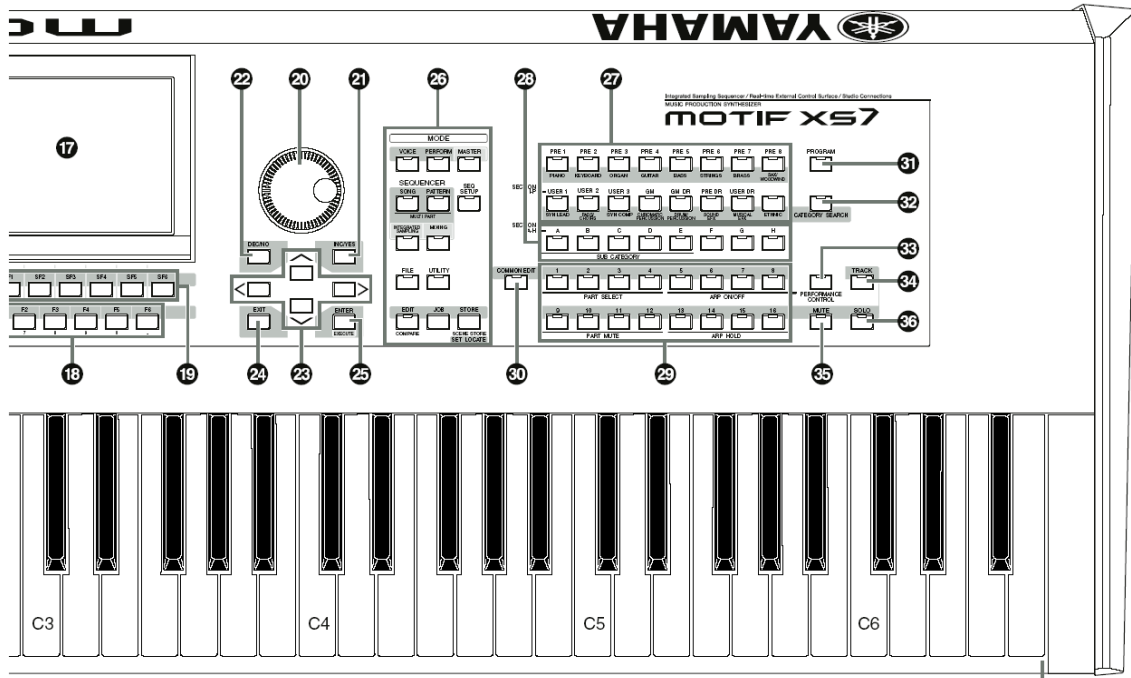
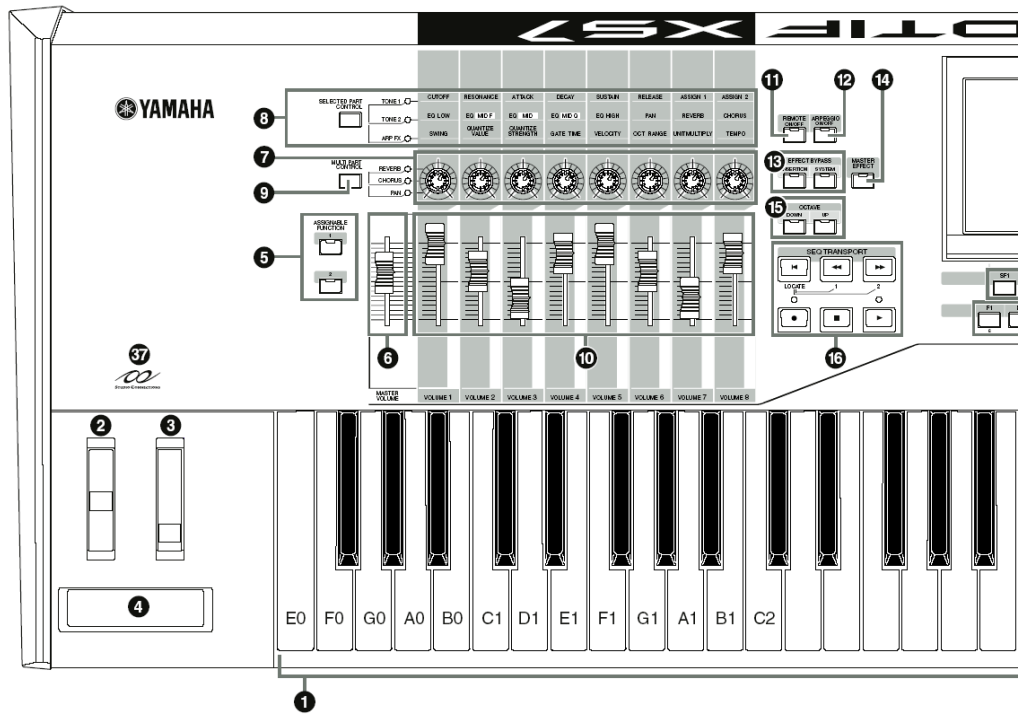
Τα κουμπιά & οι υποδοχές

Εμπρός πλαίσιο

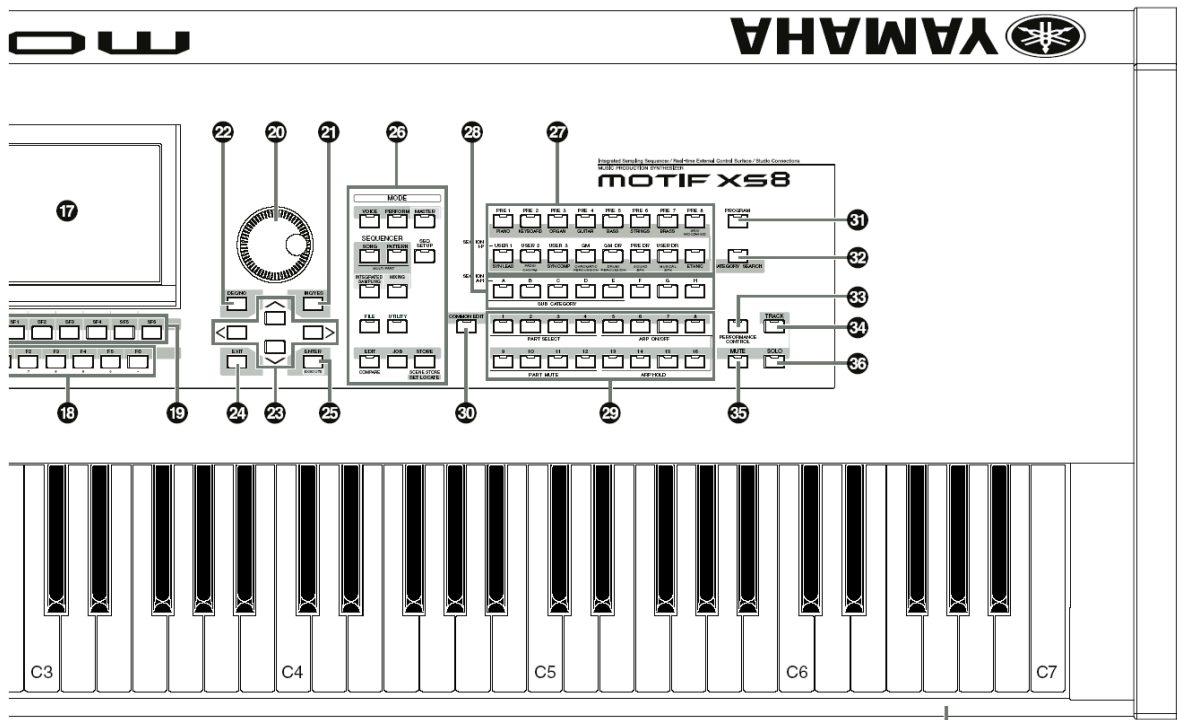
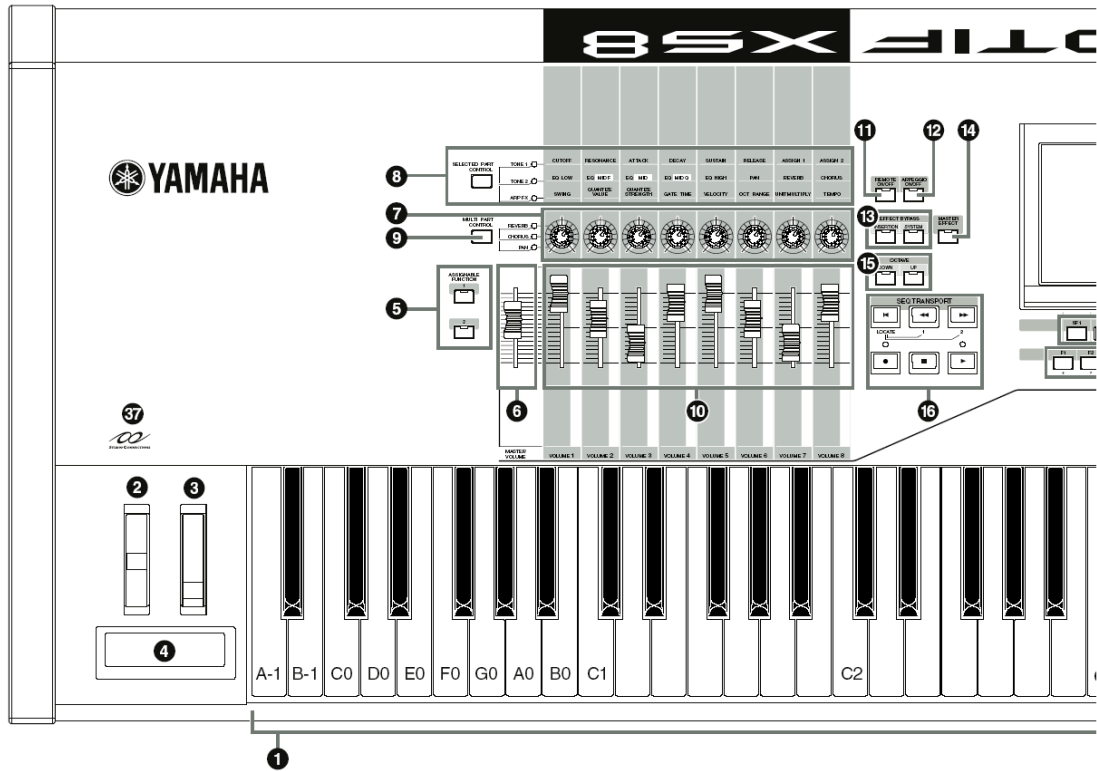
MOTIF XS6



MOTIF XS7



MOTIF XS8



1 Κλαβιέ

Το MOTIF XS6 διαθέτει κλαβιέ 61 πλήκτρων, ενώ το MOTIF XS7 έχει 76 πλήκτρα και το MOTIF XS8 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 όταν παίζετε και χρησιμοποιεί αυτήν την πίεση για να επηρεάσει τον ήχο με διάφορους τρόπους, σε συνάρτηση με το επιλεγμένο Voice. Επιπλέον, οποιαδήποτε από μια ποικιλία λειτουργιών μπορεί να ανατεθεί στο aftertouch για κάθε Voice (σελίδα 156).

2 Pitch Bend ρόδα (σελίδα 92)

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

3 Modulation ρόδα (σελίδα 93)

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

4 Ribbon Controller (σελίδα 93)

Αυτός ο controller είναι ευαίσθητος στο άγγιγμα, και ελέγχεται με την πλευρική κίνηση του δάχτυλου σας στην επιφάνεια του. Μπορείτε επίσης να αναθέσετε άλλες λειτουργίες σε αυτόν τον controller.

5 ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιά (σελίδα 93)

Ανάλογα με τις XA Mode (Expanded Articulation Mode) ρυθμίσεις στον Voice Element τρόπο, μπορείτε να καλέσετε το συγκεκριμένο Element του επιλεγμένου Voice πατώντας καθένα από αυτά τα κουμπιά κατά την διάρκεια του παιξίματος σας στο κλαβιέ. Επιπλέον, μπορείτε να αναθέσετε άλλες λειτουργίες σε αυτά τα κουμπιά.

6 MASTER VOLUME (σελίδα 21)

Μετακινήστε το slider προς τα επάνω για να αυξήσετε την στάθμη εξόδου από τις OUTPUT L/R υποδοχές και την PHONES υποδοχή.

7 Ποτενσιόμετρα (σελίδες 30, 37, 128, 209, 289 και 412)

Αυτά τα οκτώ κουμπιά πολλαπλών χρήσεων σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε πολλά στοιχεία των παραμέτρων του τρέχοντος Voice. Χρησιμοποιήστε το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί ή το [MULTI PART CONTROL] κουμπί για να αλλάξετε τις λειτουργίες που ανατίθενται στα κουμπιά.

8 [SELECTED PART CONTROL] κουμπί (σελίδα 30, 87, 128, 209, 289 και 412)

Το πάτημα αυτού του κουμπιού αλλάζει τις λειτουργίες που ανατίθενται στα οκτώ ποτενσιόμετρα. Θα ανάψει το λαμπάκι δίπλα στις τρέχουσες ενεργές παραμέτρου. Μια λειτουργία κάθε ποτενσιόμετρου εφαρμόζεται στο τρέχον Voice στον Voice τρόπο ενώ μια λειτουργία κάθε ποτενσιόμετρου εφαρμόζεται μόνο στο τρέχον επιλεγμένο Part (ή σε όλα τα Parts σε συνάρτηση με την ρύθμιση) στον Performance/Song/Pattern τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι οι λειτουργίες που ανατίθενται στα ποτενσιόμετρα “ASSIGN 1” και “ASSIGN2” με το TONE 1 λαμπάκι αναμμένο, εφαρμόζονται πάντα σε όλα τα Parts στον Performance

τρόπο και το συγκεκριμένο Part στον Song/Pattern τρόπο.

9 [MULTI PART CONTROL] κουμπί (σελίδες 209 και 288)

Το πάτημα αυτού του κουμπιού αλλάζει τις λειτουργίες που ανατίθενται στα οκτώ ποτενσιόμετρα στον Performance/Song/Pattern τρόπο. Θα ανάψει το λαμπάκι δίπλα στις τρέχουσες ενεργές παραμέτρους. Στον Performance τρόπο, τα τέσσερα ποτενσιόμετρα στο αριστερό άκρο αντιστοιχούν στα Parts 1-4. στον Song/Part τρόπο, όλα τα ποτενσιόμετρα αντιστοιχούν στα Parts 1-8 ή 9-16 (σε συνάρτηση με το τρέχον επιλεγμένο Part).

10 Control Sliders

Αυτά τα sliders ελέγχουν την ένταση του ήχου με διάφορους τρόπους σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τρόπο:

Voice τρόπος – ένταση των οκτώ Elements (σελίδα 130)

Performance τρόπος – ένταση των τεσσάρων Parts (σελίδα 210)

Song/Pattern τρόποι – ένταση των οκτώ Parts, συμπεριλαμβανομένου του τρέχοντος Part (σελίδα 288)

Master τρόπος – ένταση (σελίδα 413) ή καθοριζόμενος Control Number αριθμός (σελίδα 421) των οκτώ Zones

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν όλα τα Control Sliders ρυθμιστούν στο ελάχιστο, μπορεί να μην ακούτε κανέναν 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.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το MASTER VOLUME slider ρυθμίζει την ηχητική στάθμη εξόδου από αυτό το όργανο. Από την άλλη μεριά, το Control Slider ρυθμίζει την ένταση για το Element του Voice ή του Part του Performance/Song/Pattern σαν μια παράμετρο. Αντίστοιχα, οι τιμές που ρυθμίζονται μέσω των Control Sliders μπορούν να αποθηκευτούν σαν Voice, Performance, Song ή Pattern δεδομένα.

11 [REMOTE ON/OFF] κουμπί (σελίδα 70)

Ο Remote τρόπος σας επιτρέπει να ελέγχετε το sequencer πρόγραμμα στον υπολογιστή σας από τα κουμπιά πλαισίου του οργάνου. Πατήστε το [ON/OFF] κουμπί για να μπείτε στον Remote τρόπο.

12 [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί (σελίδες 90, 149 και 208)

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

13 EFFECT BYPASS κουμπιά (σελίδα 427)

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 Song/Pattern αναπαραγωγή. Όταν είναι αναμμένο του λαμπάκι του [INSERTION] ή [SYSTEM] κουμπιού, το αντίστοιχο εφφέ είναι κλειστό (παρακάμπτεται).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το πλαίσιο επιλογής του Reverb/Chorus έχει ρυθμιστεί στο off στην [UTILITY]→

[F1] General→[SF2] FXBypass οθόνη, το Reverb/Chorus διατηρείται (δεν παρακάμπτεται) ακόμη και αν ανοίξετε το [SYSTEM] κουμπί.

14 [MASTER EFFECT] κουμπί (σελίδες 226 και 434)

Όταν πατηθεί αυτό το κουμπί (ανάβει το λαμπάκι), το Master εφφέ εφαρμόζεται στον συνολικό ήχο του οργάνου. Επίσης, για πρόσβαση στην οθόνη Master Effect ρύθμισης, πατήστε και κρατήστε πατημένο το [MASTER EFFECT] κουμπί για ένα ή δύο δευτερόλεπτα.

15 OCTAVE [UP] και [DOWN] κουμπιά (σελίδες 131, 133, 212, 412 και 426)

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

16 SEQ TRANSPORT κουμπιά (σελίδες 23, 339 και 339)

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

[↑] (Top) κουμπί

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

[↶] (Reverse) κουμπί

Πατήστε το σύντομα για να μετακινήστε προς τα πίσω ένα μέτρο την φορά, ή κρατήστε το πατημένο για συνεχή κίνηση προς τα πίσω.

[±] (Forward) κουμπί

Πατήστε το σύντομα για να μετακινήστε προς τα εμπρός ένα μέτρο την φορά, ή κρατήστε το πατημένο για συνεχή κίνηση προς τα εμπρός.

[∞] (Record) κουμπί

Πατήστε το για να ενεργοποιήσετε την εγγραφή (Song ή Pattern φράση). (Ο δείκτης ανάβει).

[■] (Stop) κουμπί

Πατήστε το για να σταματήσει η εγγραφή ή η αναπαραγωγή.

[▶] (Play) κουμπί

Πατήστε το για να ξεκινήσει η αναπαραγωγή από το τρέχον σημείο στο Song ή το Pattern. Κατά την εγγραφή ή αναπαραγωγή, ο δείκτης αναβοσβήνει στο τρέχον tempo.

17 LCD οθόνη

Η μεγάλη φωτιζόμενη LCD δείχνει τις παραμέτρους και τις τιμές που σχετίζονται με την τρέχουσα επιλεγμένη διαδικασία ή τον τρόπο.

18 [F1] – [F6] (Function) κουμπιά (σελίδα 116)

Αυτά τα κουμπιά, που βρίσκονται ακριβώς επάνω από την LCD οθόνη, καλούν τις αντίστοιχες λειτουργίες που δείχνονται στην οθόνη.

19 [SF1] – [SF5] (Sub Function) κουμπιά (σελίδα 116)

Αυτά τα κουμπιά, που βρίσκονται ακριβώς κάτω από την LCD οθόνη, καλούν τις αντίστοιχες

υπο-λειτουργίες που δείχνονται στην οθόνη. Αυτά τα κουμπιά μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να κληθεί ο *Arpeggio* τύπος σε μερικές οθόνες του *Play* τρόπου, του *Edit* τρόπου και του *Record* τρόπου. Αυτά τα κουμπιά μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν σαν *Scene* κουμπιά (σελίδες 285, 292, 341 και 343) στους *Song Play/Song Record/Pattern Play/Pattern Record* τρόπους.

20 Ρόδα δεδομένων (σελίδα 116)

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 την τιμή σε μεγαλύτερα βήματα γυρίζοντας γρήγορα την ρόδα.

21 [INC/YES] κουμπί (σελίδα 116)

Για την αύξηση της τιμής της τρέχουσας επιλεγμένης παραμέτρου. Επίσης χρησιμοποιείται για να εκτελεστεί πραγματικά μια *Job* ή *Store* διαδικασία.

22 [DEC/NO] κουμπί (σελίδα 116)

Για την μείωση της τιμής της τρέχουσας επιλεγμένης παραμέτρου. Επίσης χρησιμοποιείται για να ακυρωθεί μια *Job* ή *Store* διαδικασία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά για να μετακινηθείτε μέσα στις τιμές παραμέτρου σε βήματα των 10 μονάδων, ειδικά για εκείνες με μεγάλο εύρος. Απλά κρατήστε πατημένο ένα από τα κουμπιά (για την κατεύθυνση προς την οποία θέλετε να μετακινηθείτε) και ταυτόχρονα πατήστε το άλλο. Για παράδειγμα, για να μετακινηθείτε προς την θετική κατεύθυνση, κρατήστε πατημένο το [INC/YES] κουμπί και πατήστε το [DEC/NO].

23 Κέρσορ κουμπιά (σελίδα 116)

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

24 [EXIT] κουμπί (σελίδα 74)

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

25 [ENTER] κουμπί

Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να εισάγετε πραγματικά έναν αριθμό όταν επιλέγετε μια *Memory* ή *Bank* για *Voice* ή *Performance*. Επίσης χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να εκτελέσετε μια *Job* ή *Store* διαδικασία.

26 MODE κουμπιά (σελίδα 74)

Αυτά τα κουμπιά επιλέγουν τους τρόπους λειτουργίας του MOTIF XS (π.χ. *Voice* τρόπος).

27 Bank κουμπιά (σελίδες 26 και 126)

Κάθε κουμπί επιλέγει μια *Voice* ή *Performance Bank*. Όταν το [CATEGORY SEARCH] κουμπί είναι ενεργό, αυτά τα κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή της *Main* κατηγορίας (τυπωμένη

κάτω από κάθε κουμπί). Όταν το [TRACK] κουμπί είναι ενεργό στον Pattern τρόπο, αυτά τα χαμηλότερα κουμπιά χρησιμοποιούνται για την επιλογή του επιθυμητού τμήματος I – P.

28 Group [A] – [H] κουμπιά (σελίδες 26 και 126)

Κάθε κουμπί επιλέγει ένα Voice ή Performance Group. Όταν το [CATEGORY SEARCH] κουμπί είναι ενεργό, αυτά τα κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να επιλεγεί η υπο-κατηγορία. Όταν το [TRACK] κουμπί είναι ενεργό στον Pattern τρόπο, αυτά τα κουμπιά χρησιμοποιούνται για την επιλογή του επιθυμητού τμήματος από A – H.

29 Αριθμητικά [1] – [16] κουμπιά (σελίδες 26 και 126)

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

Τρόπος	[PERFORMANCE CONTROL] κουμπί	[TRACK] κουμπί	[MUTE] κουμπί	[SOLO] κουμπί
Voice Play	–	Ρύθμιση κλαβιέ καναλιού μετάδοσης	–	–
Normal Voice Edit	–	Αλλάζει τον Edit τρόπο από Common Edit σε Element Edit και Element επιλογή (1-8)	Element Mute ρύθμιση (1-8)	Solo Element ρύθμιση (1-8)
Drum Voice Edit	–	Αλλάζει τον Edit τρόπο από Common Edit σε Drum Key Edit	–	–
Performance Play	Performance Control (33)	Ρύθμιση κλαβιέ καναλιού μετάδοσης	Part Mute ρύθμιση (1-4)	Solo Part επιλογή (1-4)
Performance Edit	Performance Control (33)	Part επιλογή (1-4)	Part Mute ρύθμιση (1-4)	Solo Part επιλογή (1-4)
Master Play	–	Ρύθμιση κλαβιέ καναλιού μετάδοσης (όταν απομνημονεύεται ο Voice ή ο Performance τρόπος στο τρέχον Master) ή Song/Pattern track επιλογή (όταν απομνημονεύεται ο Song ή ο Pattern τρόπος στο τρέχον Master)	–	–
Master Edit	–	Αλλάζει τον Edit τρόπο από Common Edit σε Zone Edit και Zone επιλογή (1-8)	–	–
Song Play/ Pattern Play	–	Song/Pattern track επιλογή	Song/Pattern	
Song Mixing/ Pattern Mixing	–	Song/Pattern Part επιλογή		
Mixing Voice Edit	Element επιλογή (1-8)	Element επιλογή (1-8)		

30 [COMMON EDIT] κουμπί

Η ενεργοποίηση αυτού του κουμπιού εισάγει στον Common Edit τρόπο, ο οποίος σας επιτρέπει να διορθώσετε τις παραμέτρους που εφαρμόζονται κοινά σε όλα τα Elements, Parts ή Zones στον Voice Edit τρόπο, τον Performance Edit τρόπο, τον Song Mixing Edit τρόπο, τον Pattern Mixing Edit τρόπο και τον Mixing Voice Edit τρόπο.

31 [PROGRAM] κουμπί

Όταν αυτό το κουμπί είναι ενεργό, χρησιμοποιώντας τα Bank/Group/αριθμητικά κουμπιά επιλέγουν ένα Voice, Performance, Song, Pattern και Master στον αντίστοιχο τρόπο.

32 [CATEGORY SEARCH] κουμπί (σελίδα 27)

Όταν αυτό το κουμπί είναι ενεργό στον Voice Play/Song Mixing/Pattern Mixing τρόπο, τα Bank κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή μιας Main κατηγορίας και τα Group κουμπιά [A] – [E]

μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή μιας υπο-κατηγορίας του Voice. Όταν αυτό το κουμπί είναι ενεργό στον Performance τρόπο, τα Bank κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή της Performance κατηγορίας και τα Group κουμπιά [A] – [E] μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή της Performance υπο-κατηγορίας.

33 [PERFORMANCE CONTROL] κουμπί (σελίδα 207)

Αυτό το κουμπί είναι διαθέσιμο μόνο στον Performance τρόπο. Όταν αυτό το κουμπί είναι ενεργό, οι ακόλουθες λειτουργίες ανατίθενται στα αριθμητικά κουμπιά [1] – [16].

Αριθμητικά κουμπιά	Λειτουργία
[1] – [4]	Επιλογή Parts 1 – 4.
[5] – [8]	Ρύθμιση του Arpeggio Switch στο on/off για Parts 1 – 4.
[9] – [12]	Ρύθμιση της mute κατάστασης για Parts 1 – 4.
[13] – [16]	Ρύθμιση του Arpeggio Hold για Parts 1 – 4.

34 [TRACK] κουμπί (σελίδα 43)

Η ενεργοποίηση αυτού του κουμπιού στον Song/Pattern τρόπο ενεργοποιεί τα αριθμητικά κουμπιά [1] – [16] κουμπιά για την επιλογή των αντίστοιχων Song/Pattern tracks. Όταν αυτό το κουμπί είναι ενεργό στον Pattern τρόπο, τα Group κουμπιά [A] – [H] μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή του επιθυμητού τμήματος από A – H και τα χαμηλότερα κουμπιά των Bank κουμπιών μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή του επιθυμητού τμήματος από I – P.

Η on/off κατάσταση αυτού του κουμπιού επηρεάζει τα αριθμητικά κουμπιά [1] – [16] με διάφορους τρόπους, σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τρόπο. (Ανατρέξτε στα αριθμητικά κουμπιά στην σελίδα 15).

35 [MUTE] κουμπί (σελίδες 42 και 286)

Ενεργοποιώντας αυτό το κουμπί στον Normal Voice Edit τρόπο και τον Mixing Voice Edit τρόπο, ενεργοποιούνται τα αριθμητικά κουμπιά [1] – [16] για mute στα Voice Elements (1 – 8). Ενεργοποιώντας αυτό το κουμπί στους άλλους τρόπους, ενεργοποιούνται τα αριθμητικά κουμπιά [1] – [16] για mute των Performance Parts (1 – 4), Song Tracks/Parts (1 – 16) και Pattern Tracks/Parts (1 – 16). (Ανατρέξτε στα αριθμητικά κουμπιά στην σελίδα 15).

36 [SOLO] κουμπί (σελίδες 42 και 286)

Ενεργοποιώντας αυτό το κουμπί στον Normal Voice Edit τρόπο και τον Mixing Voice Edit τρόπο, ενεργοποιούνται τα αριθμητικά κουμπιά [1] – [16] για solo ενός Voice Element (1 – 8). Ενεργοποιώντας αυτό το κουμπί στους άλλους τρόπους, ενεργοποιούνται τα αριθμητικά κουμπιά [1] – [16] για solo ενός Performance Part (1 – 4), Song Track/Part (1 – 16) και Pattern Track/Part (1 – 16). (Ανατρέξτε στα αριθμητικά κουμπιά στην σελίδα 15).

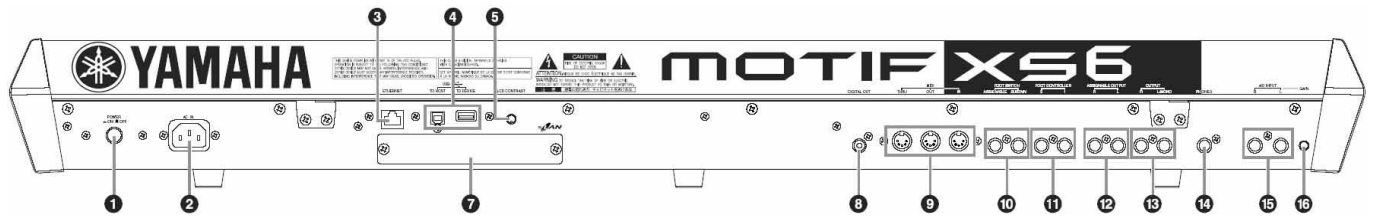
37 Studio Connections λογότυπο

Το Studio Connections είναι ένα project που ξεκίνησε από την Steinberg και την Yamaha. Τα συστήματα μουσικής παραγωγής βασίζονται τόσο σε λογισμικό όσο και σε hardware, και υπάρχει μεγάλη ανάγκη για στενότερη ολοκλήρωση μεταξύ των δύο. Το Studio Connections παρέχει ευρύ και απρόσκοπτο περιβάλλον μουσικής παραγωγής – κάνοντας χρήση του hardware και λογισμικού ευκολότερη και πιο

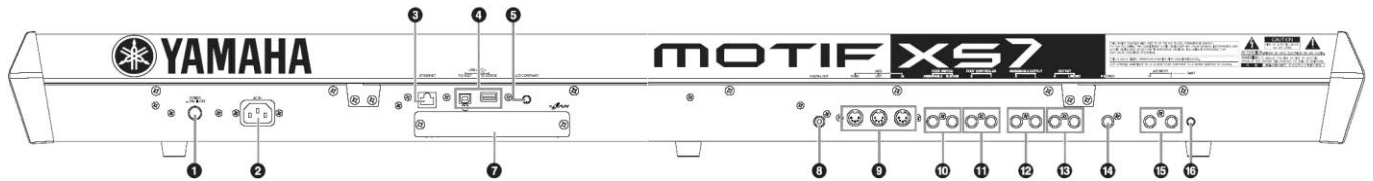
αποτελεσματική.

Πίσω πλαίσιο

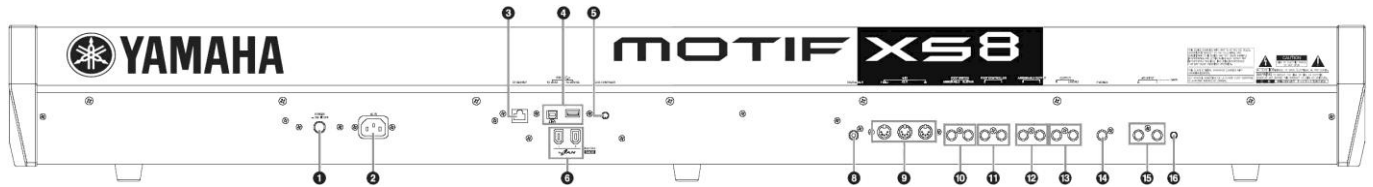
MOTIF XS6



MOTIF XS7



MOTIF XS8



1 POWER διακόπτης (σελίδα 20)

Πατήστε τον για να ανοίξετε κλείσετε την τροφοδοσία.

2 AC IN (υποδοχή καλωδίου τροφοδοσίας) (σελίδα 20)

Βεβαιωθείτε ότι συνδέσατε το καλώδιο τροφοδοσίας σε αυτήν την υποδοχή πριν το συνδέσετε σε μια πρίζα. Χρησιμοποιείτε μόνο το καλώδιο τροφοδοσίας που παρέχεται με το όργανο. αν το καλώδιο που παρέχεται χαθεί ή καταστραφεί και χρειάζεται να αντικατασταθεί, επικοινωνήστε με την Yamaha. Η χρήση ακατάλληλου ανταλλακτικού μπορεί να προκαλέσει φωτιά και ηλεκτροπληξία!

3 ETHERNET υποδοχή (σελίδα 122)

Μπορείτε να συνδέσετε το MOTIF XS σε ένα LAN δίκτυο χρησιμοποιώντας αυτήν την υποδοχή και ένα LAN καλώδιο. Όταν συνδεθεί σε δίκτυο, το MOTIF XS είναι δυνατό να συνδέεται και να έχει πρόσβαση στα drives των υπολογιστών στο ίδιο δίκτυο.

4 USB υποδοχές (σελίδες 56 και 121)

Υπάρχουν δύο διαφορετικοί τύποι USB υποδοχών, και το πίσω πλαίσιο του οργάνου τις διαθέτει και τις δύο.

Η USB TO HOST υποδοχή χρησιμοποιείται για την σύνδεση του οργάνου στον υπολογιστή μέσω του USB καλωδίου και σας επιτρέπει να μεταφέρετε MIDI δεδομένα μεταξύ των συσκευών. Αντίθετα από το MIDI, το USB μπορεί να διαχειριστεί πολλές θύρες μέσω ενός καλωδίου.

Η USB σύνδεση ανάμεσα στο όργανο και τον 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, flash δίσκος, κ.λ.π.) μέσω USB καλωδίου. Αυτό σας επιτρέπει να σώσετε τα δεδομένα που δημιουργήσατε σε αυτό το όργανο σε μια εξωτερική USB συσκευή αποθήκευσης και να φορτώσετε δεδομένα από μια USB συσκευή στο όργανο. οι Save/Load διαδικασίες μπορούν να εκτελεστούν στον File τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με το USB, δείτε στις σελίδες 56 και 121.

5 Κουμπί LCD κοντράστ (σελίδα 21)

Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να κάνετε πιο ευανάγνωστη την LCD οθόνη.

6 mLAN (IEEE1394) υποδοχή 1, 2 (μόνο MOTIF XS8) (σελίδα 58)

Το MOTIF XS είναι εφοδιασμένο με δύο mLAN υποδοχές στον οποίες μπορεί να συνδεθεί ένα IEEE1394 (6-pin) καλώδιο. Αυτές οι υποδοχές σας επιτρέπουν να συνδέσετε το MOTIF XS σε υπολογιστές συμβατούς με IEEE1394 (FireWire/i.LINK). Αν η συσκευή που συνδέεται διαθέτει μια 6-pin IEEE1394 υποδοχή, χρησιμοποιήστε ένα πρότυπο 6-pin σε 6-pin IEEE1394 καλώδιο. Αν διαθέτει μια 4-pin IEEE1384 υποδοχή, χρησιμοποιήστε ένα πρότυπο 6-pin σε 4-pin IEEE1394 καλώδιο.

7 Κάλυμμα mLAN κάρτας επέκτασης (mLAN16E2) (MOTIF XS6, MOTIF XS7) (σελίδα 484)

Η προαιρετική mLAN16E2 μπορεί να εγκατασταθεί αφαιρώντας αυτό το κάλυμμα του MOTIF XS6/MOTIF XS7. εγκαθιστώντας μιας mLAN16E2 κάρτα, μπορείτε να αναβαθμίσετε το MOTIF XS6 ή MOTIF XS7 και να το συνδέσετε εύκολα σε έναν υπολογιστή συμβατό με IEEE1394.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Yamaha συνιστά την χρήση ενός IEEE1394 καλωδίου με μήκος 4.5 μέτρα ή μικρότερο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η ψηφιακή ηχητική έξοδος μέσω της mLAN υποδοχής έχει σταθερή ανάλυση 24 bit/44.1 KHz.

8 DIGITAL OUT υποδοχή

Χρησιμοποιήστε αυτήν την υποδοχή για την έξοδο ψηφιακών σημάτων μέσω coaxial (RCA-pin) καλωδίου. Το φορμάτ του ψηφιακού σήματος είναι CD/DAT (S/P DIF). Αυτή η υποδοχή βγάζει ψηφιακό σήμα 44.1 kHz/24 bit. Χρησιμοποιώντας αυτήν την υποδοχή, μπορείτε να ηχογραφήσετε το παίξιμο στο κλαβιέ ή την Song/Pattern αναπαραγωγή του synthesizer σε εξωτερικό μέσο (π.χ. ένα CD recorder) με εξαιρετικά υψηλής ποιότητας ήχο – λόγω της άμεσης ψηφιακής σύνδεσης.

9 MIDI IN/OUT/THRU υποδοχές (σελίδα 119)

Το MIDI IN είναι για την λήψη δεδομένων ελέγχου ή παιξίματος από άλλη MIDI συσκευή, όπως ένας εξωτερικό sequencer. Το MIDI THRU είναι απλά για την ανακατεύθυνση οποιονδήποτε MIDI δεδομένων λαμβάνονται (μέσω MIDI IN) στις συνδεδεμένες συσκευές, επιτρέποντας την βολική αλυσιδωτή σύνδεση πρόσθετων MIDI οργάνων. Το MIDI OUT είναι για την μετάδοση δεδομένων ελέγχου, παιξίματος και αναπαραγωγής από το MOTIF XS σε άλλη MIDI συσκευή, όπως ένα εξωτερικό sequencer.

10 FOOT SWITCH υποδοχές (σελίδες 156, 188, 228 και 425)

Για την σύνδεση ενός προαιρετικού FC3/FC4/FC5 ποδοδιακόπτη στην SUSTAIN υποδοχή και ενός FC4/FC5 ποδοδιακόπτη στην ASSIGNABLE υποδοχή. Με την σύνδεση στην SUSTAIN υποδοχή, ο

ποδοδιακόπτης ελέγχει το sustain. Με την σύνδεση στην ASSIGNABLE, μπορεί να ελέγξει μια από τις διάφορες λειτουργίες που ανατίθενται.

11 FOOT CONTROLLER υποδοχές (σελίδες 156 και 228)

Για την σύνδεση προαιρετικών foot controllers (FC7 και FC9). Κάθε υποδοχή σας επιτρέπει τον συνεχή έλεγχο μια από τις διάφορες λειτουργίες που ανατίθενται – όπως ένταση, χροιά, τόνος ή άλλες παραμέτρους του ήχου.

12 ASSIGNABLE OUT L και R υποδοχές

Τα line level ηχητικά σήματα βγαίνουν από το όργανο μέσω αυτών των phone υποδοχών (1/4" mono phone βύσμα). Αυτές οι έξοδοι είναι ανεξάρτητες από την κύρια έξοδο (στις L/MONO και R υποδοχές παρακάτω) και μπορούν να ανατεθούν ελεύθερα σε οποιαδήποτε Drum Voice πλήκτρα ή Parts. Αυτό σας επιτρέπει να δρομολογήσετε συγκεκριμένα Voices ή ήχους για επεξεργασία με την αγαπημένη σας εξωτερική εφφέ μονάδα. Τα Parts τα οποία μπορούν να ανατεθούν σε αυτές τις υποδοχές είναι τα ακόλουθα:

- Audio Part στον Voice τρόπο (σελίδα 436)
- Drum Voice πλήκτρο στο οποίο έχει ανατεθεί το drum/percussion όργανο (σελίδα 200)
- Οποιοδήποτε Part ενός Performance * (σελίδες 229 και 238)
- Οποιοδήποτε Part ενός Song * (σελίδες 383 και 385)
- Οποιοδήποτε Part ενός Pattern * (σελίδες 383 και 385)

* Συμπεριλαμβανομένου του Audio Input Part

13 OUTPUT L/MONO και R υποδοχές (σελίδα 20)

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

14 PHONES υποδοχή (ακουστικά) (σελίδα 20)

Αυτή η υποδοχή είναι για την σύνδεση stereo ακουστικών.

15 A/D INPUT υποδοχές (σελίδες 52, 229, 380 και 436)

Εξωτερικά ηχητικά σήματα μπορούν να εισέλθουν μέσω αυτών των phone υποδοχών (1/4" mono phone βύσμα). Διάφορες συσκευές όπως μικρόφωνο, κιθάρα, μπάσο, CD player, synthesizer μπορούν να συνδεθούν σε αυτές τις υποδοχές και το ηχητικό σήμα εισόδου τους μπορεί να ακούγεται σαν Audio Part του Voice, Performance, Song ή Pattern. Στον Sampling τρόπο (σελίδα 395), αυτές οι υποδοχές χρησιμοποιούνται για την λήψη των ηχητικών δεδομένων σαν δείγματα. Επιπλέον, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ειδική Vocoder λειτουργία συνδέοντας ένα μικρόφωνο σε αυτήν την L υποδοχή και εισάγοντας το Voice στο μικρόφωνο.

Χρησιμοποιήστε 1/4" mono phone βύσματα. Για stereo σήματα (όπως από ηχητική συσκευή), χρησιμοποιήστε και τις δύο υποδοχές. Για μονοφωνικά σήματα (όπως από μικρόφωνο ή κιθάρα), χρησιμοποιήστε μόνο την L υποδοχή.

16 GAIN κουμπι (σελίδα 53)

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

Οδηγός εκκίνησης

Βήμα 1: Διαμόρφωση

Τροφοδοσία

- 1 Βεβαιωθείτε ότι ο POWER διακόπτης στο MOTIF XS είναι στο OFF.
- 2 Συνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας που παρέχεται στο AC IN στο πίσω πλαίσιο του οργάνου.
- 3 Συνδέστε το άλλο άκρο του καλωδίου τροφοδοσίας σε μια πρίζα.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Βεβαιωθείτε ότι το MOTIF XS είναι ρυθμισμένο για το ρεύμα της χώρα όπου θα χρησιμοποιηθεί (αναφέρεται στο πίσω πλαίσιο). Συνδέοντας την μονάδα σε λάθος τροφοδοσία μπορεί να προκληθεί σοβαρή βλάβη στο εσωτερικό κύκλωμα και πιθανώς ηλεκτροπληξία.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

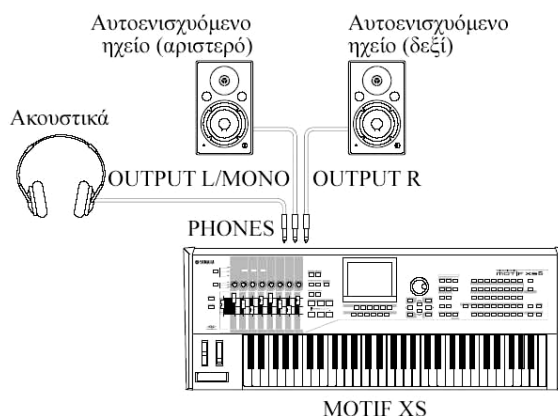
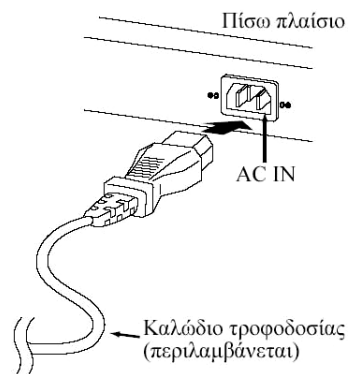
Χρησιμοποιήστε μόνο το καλώδιο τροφοδοσίας που παρέχεται με το MOTIF XS. Αν το καλώδιο χαθεί ή καταστραφεί και χρειάζεται να αντικατασταθεί, επικοινωνήστε με την Yamaha. Η χρήση ακατάλληλου ανταλλακτικού μπορεί να προκαλέσει φωτιά και ηλεκτροπληξία.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Ο τύπος του καλωδίου που παρέχεται με το MOTIF XS 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 XS. Αν το βύσμα δεν μπαίνει στην πρίζα, καλέστε ηλεκτρολόγο για να αντικαταστήσει την πρίζα. Μην χρησιμοποιείτε αντάπτορα βύσματος που μπορεί να καταργήσει τον αγωγό γείωσης.

Σύνδεση ηχείων και ακουστικών

Αφού το MOTIF XS δεν έχει ενσωματωμένα ηχεία, θα χρειαστεί να ελέγχετε τον ήχο του οργάνου χρησιμοποιώντας εξωτερικό εξοπλισμό. Συνδέστε ακουστικά, αυτοενισχυόμενα ηχεία ή άλλη συσκευή αναπαραγωγής όπως απαιτείται.



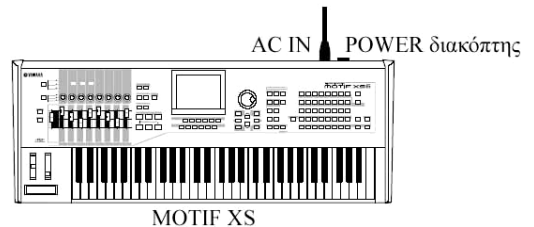
Άνοιγμα της τροφοδοσίας

Βεβαιωθείτε ότι οι ρυθμίσεις έντασης του MOTIF XS και των εξωτερικών συσκευών, όπως αυτοενισχυόμενα ηχεία, είναι στο ελάχιστο πριν ανοίξετε την τροφοδοσία.

Όταν συνδέετε το MOTIF XS σε αυτοενισχυόμενα ηχεία, ανοίξτε τον διακόπτη τροφοδοσίας κάθε συσκευής με την ακόλουθη σειρά.

- Όταν ανοίγει η τροφοδοσία: Πρώτα το MOTIF XS και μετά τα συνδεδεμένα αυτοενισχυόμενα ηχεία.
- Όταν κλείνει η τροφοδοσία: Πρώτα τα συνδεδεμένα αυτοενισχυόμενα ηχεία και μετά το MOTIF XS.

Να θυμάστε ότι ο POWER διακόπτης βρίσκεται στην δεξιά μεριά (όπως βλέπετε το κλαβιέ) της AC IN υποδοχής στο πίσω πλαίσιο του MOTIF XS.



ΠΡΟΣΟΧΗ

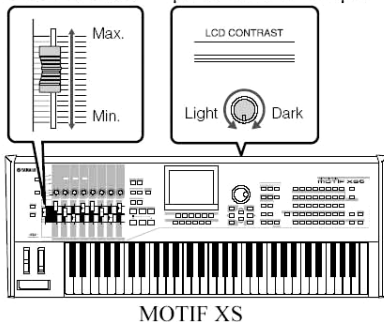
Ακόμη και όταν ο POWER διακόπτης είναι κλειστός, συνεχίζει να υπάρχει ρεύμα μέσα στο όργανο σε ελάχιστη στάθμη. Όταν δεν χρησιμοποιείτε το όργανο για μεγάλη χρονική περίοδο, αποσυνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας από την πρίζα.

Ρύθμιση του ήχου και του κοντράστ οθόνης

Ρυθμίστε τις στάθμες έντασης του MOTIF XS και του συνδεδεμένου συστήματος ενισχυτή/ηχείων. Αν η οθόνη δεν είναι εύκολα ορατή, χρησιμοποιήστε το Contrast κουμπί για να ρυθμίσετε την ορατότητα.

Ρυθμίστε την ένταση με το MASTER VOLUME slider

Ρυθμίστε το κοντράστ οθόνης με το Contrast κουμπί



ΠΡΟΣΟΧΗ

Μην ακούτε με τα ακουστικά σε υψηλή ένταση για μεγάλες χρονικές περιόδους. Μπορεί να προκληθεί ζημιά στην ακοή σας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι η LCD οθόνη δεν είναι οθόνη αφής. Μην αγγίζετε και πιέζετε την οθόνη ή βάζετε δύναμη.

Παίξιμο των ήχων

Τώρα δοκιμάστε να παίζετε τους ρεαλιστικούς και δυναμικούς MOTIF XS ήχους από το κλαβιέ. Όταν ανοίγετε την τροφοδοσία, εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Με τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις, επιλέγεται ο Master τρόπος. Για λεπτομέρειες σχετικά με τους τρόπους, ανατρέξτε στους «Τρόπους» παρακάτω.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι τα παραδείγματα οθονών που φαίνονται σε αυτό το εγχειρίδιο είναι μόνο για τις εξηγήσεις και τα περιεχόμενα (για παράδειγμα, τα Demo Song/Pattern ονόματα) μπορεί να

διαφέρουν λίγο από εκείνα στο όργανο σας.

Δείχνει ότι έχει επιλεγεί ο Master τρόπος Δείχνει τον επιλεγμένο τύπο προγράμματος Δείχνει το όνομα και τον αριθμό του επιλεγμένου προγράμματος

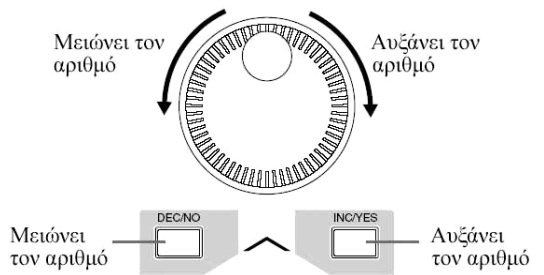


Σε αυτήν την κατάσταση μπορείτε να παίξετε στο κλαβιέ και να ακούσετε τους ήχους του επιλεγμένου προγράμματος. Η κορυφαία Master Play οθόνη (σελίδα 411) δείχνει τον αριθμό Master προγράμματος και την κατάσταση (Mode, Bank, Program Number και το όνομα του) που είναι καταχωρημένα για το τρέχον Master πρόγραμμα. Δοκιμάστε να παίξετε στο κλαβιέ.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με τις Banks, δείτε στις σελίδες 126 και 206.

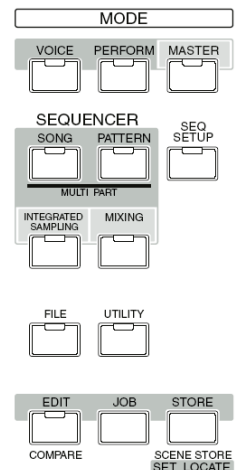
Επιλογή και παίξιμο των ήχων

Με την προκαθορισμένη ρύθμιση, ο Master τρόπος παρέχει συνολικά 128 προγράμματα καθένα από τα οποία περιλαμβάνει τον τρόπο (Voice, Performance, Song και Pattern) και τον αριθμό του προγράμματος του. Δοκιμάστε διαφορετικά Master προγράμματα για να παίξετε διάφορα Voices και Performances. Μπορείτε να αλλάξετε τον αριθμό Master προγράμματος χρησιμοποιώντας το [INC/YES], το [DEC/NO] κουμπί ή την ρόδα δεδομένων.



Τρόποι

Για να γίνει η λειτουργία του MOTIF XS όσο πιο ευρεία και ομαλή είναι δυνατόν, όλες οι λειτουργίες και διαδικασίες έχουν ομαδοποιηθεί σε «τρόπους», πολλοί από τους οποίους έχουν «υπο-τρόπους». Το MOTIF XS παρέχει εννέα κύριους τρόπους που χωρίζονται σε μερικούς υπο-τρόπους. Μπορείτε να μάθετε το MOTIF XS κατανοώντας την δομή τρόπου. Για να μπειτε στον τρόπο που θέλετε, πατήστε το αντίστοιχο Mode κουμπί. Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τους τρόπους και υπο-τρόπους, δείτε στην σελίδα 72.



Ακρόαση του Demo κομματιού

Δοκιμάστε να ακούσετε τα preset Demo κομμάτια, να απολαύσετε τον υψηλής ποιότητας ήχο και να πάρετε μια γεύση του πως μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το MOTIF XS για να δημιουργήσετε την μουσική σας.

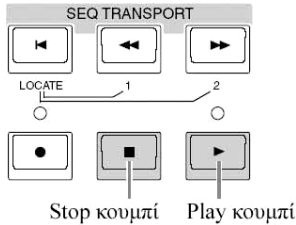
Παίξιμο του Demo κομματιού

1 Πατήστε το [SONG] κουμπί για να μπειτε στον Song Play τρόπο.

Εμφανίζεται η Track View οθόνη του Song Play τρόπου.

2 Πατήστε το SEQ TRANSPORT [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει το Demo κομμάτι.

Ξεκινάει το κομμάτι που φαίνεται στην οθόνη.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για να ρυθμίσετε η στάθμη έντασης των Demo κομματιών, χρησιμοποιήστε το MASTER VOLUME slider.

3 Πατήστε το SEQ TRANSPORT [■] (Stop) κουμπί για να σταματήσει το Demo κομμάτι.

Επιλογή άλλου κομματιού

1 Βεβαιωθείτε ότι ο κέρσορ είναι τοποθετημένος στον αριθμό κομματιού στην Track View οθόνη.

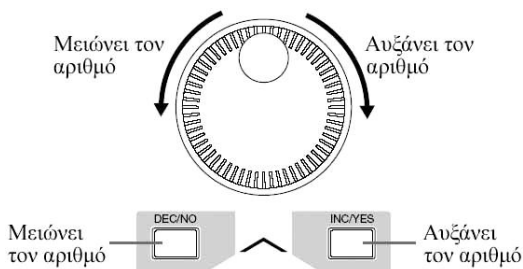
Το τονισμένο πλαίσιο μέσα στην οθόνη ονομάζεται «κέρσορ». Μπορείτε να μετακινήσετε τον κέρσορα επάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά χρησιμοποιώντας τα κέρσορ κουμπιά. Αν ο κέρσορ είναι τοποθετημένος σε άλλη παράμετρο, μετακινήστε τον κέρσορα στον αριθμό κομματιού.

Αριθμός κομματιού Όνομα κομματιού



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι τα παραδείγματα οθονών που φαίνονται σε αυτό το εγχειρίδιο είναι μόνο για τις εξηγήσεις και μπορεί να διαφέρουν κάπως από εκείνες στο όργανο σας.

2 Πατήστε τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή γυρίστε την ρόδα δεδομένων για να επιλέξετε τον αριθμό Demo κομματιού.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να αλλάξετε την τιμή διαφόρων παραμέτρων όπως επίσης και τον αριθμό κομματιού χρησιμοποιώντας το [DEC/NO]/[INC/YES] κουμπί ή την ρόδα δεδομένων μετά την

μετακίνηση του κέρσορα στην επιθυμητή θέση. Αυτή η βασική διαδικασία χρησιμοποιείται για όλες τις διαδικασίες επιλογής και ρύθμισης στο όργανο.

Φόρτωμα των Demo δεδομένων

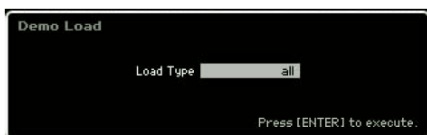
Με τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις (όταν το όργανο έρχεται από την εταιρεία), μερικά Demo κομμάτια και Patterns είναι αποθηκευμένα στο όργανο, ξεκινώντας με το Song 01 και Pattern 01. ωστόσο, μπορείτε να τα σβήσετε γράφοντας τα δικά σας δεδομένα ή φορτώνοντας διαφορετικό Song/Pattern από μια εξωτερική USB συσκευή αποθήκευσης. Για να επαναφέρετε τα αρχικά Demo δεδομένα, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το φόρτωμα των Demo δεδομένων αντικαθιστά όλα τα Songs ή Patterns. Πριν φορτώσετε τα Demo δεδομένα, ελέγξτε αν υπάρχουν ή όχι σημαντικά δεδομένα στα Songs ή Patterns, σώστε τα σε εξωτερική USB συσκευή αποθήκευσης ή σε υπολογιστή στο δίκτυο πριν φορτώσετε τα Demo δεδομένα. Για πληροφορίες σχετικά με το σώσιμο, δείτε στην σελίδα 460.

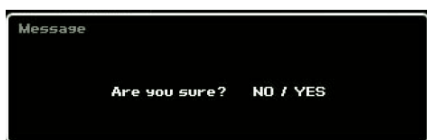
1 Πατήστε ταυτόχρονα τα [FILE] και [UTILITY] κουμπιά.

Εμφανίζεται η Demo Load οθόνη.



2 Βεβαιωθείτε ότι το Load Type έχει ρυθμιστεί στο “all” και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί για να φορτωθούν τα Demo δεδομένα.

Εμφανίζεται μια οθόνη για να επιβεβαιωθεί αν θα σβηστούν ή όχι τα δεδομένα προορισμού (Song/Pattern).



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν θέλετε να φορτώσετε μόνο τα δεδομένα του Demo κομματιού, ρυθμίστε το Load Type στο “song”. Αν θέλετε να φορτώσετε μόνο τα Demo Pattern δεδομένα, βάλτε το Load Type στο “pattern”.

3 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελέσετε την Demo Load διαδικασία.

Τα Demo δεδομένα φορτώνονται στην Song και Pattern θέση μνήμης και μετά εμφανίζεται η Song Play Track View οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν βάλτε το Load Type στο “pattern” στο παραπάνω βήμα 2, μετά το φόρτωμα εμφανίζεται η Pattern Play οθόνη (σελίδα 342).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την Track View οθόνη του Song, δείτε στην σελίδα 290. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την Pattern Play οθόνη, δείτε στην σελίδα 342.

Επαναφορά της User μνήμης στις αρχικές εργοστασιακές ρυθμίσεις

Οι αρχικές εργοστασιακές ρυθμίσεις της User μνήμης αυτού του synthesizer μπορούν να επανέλθουν ως ακολούθως.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν επανέρχονται οι εργοστασιακές ρυθμίσεις, όλες οι ρυθμίσεις Voice, Performance, Song, Pattern και συστήματος στον Utility τρόπο που δημιουργήσατε, θα σβηστούν. Βεβαιωθείτε ότι δεν αντικαθιστάτε οποιαδήποτε σημαντικά δεδομένα. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε όλα τα σημαντικά δεδομένα στην USB συσκευή αποθήκευσης ή σε έναν υπολογιστή στο δίκτυο πριν εκτελέσετε αυτήν την διαδικασία (σελίδα 460).

1 Πατήστε το [UTILITY] κουμπί και μετά το [JOB] κουμπί για να καλέσετε την Factory Set οθόνη (σελίδα 444).

2 Πατήστε το [ENTER] κουμπί.

Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας. πατήστε το [DEC/NO] κουμπί για να ακυρώσετε την Load διαδικασία.

3 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελέσετε το Factory Set.

Αφού ολοκληρωθεί το Factory Set, εμφανίζεται το “Completed” μήνυμα και η λειτουργία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Για Factory Set διαδικασίες που απαιτούν κάποιο χρόνο, θα δείτε το μήνυμα “Now executing Factory Set...” κατά την διάρκεια της επεξεργασίας. Όταν ένα τέτοιο μήνυμα εμφανίζεται στην οθόνη, ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ τα δεδομένα γράφονται στην Flash ROM. Κλείνοντας την τροφοδοσία σε αυτήν την κατάσταση μπορεί να χαθούν όλα τα user δεδομένα και μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω της φθοράς των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό σημαίνει ότι το synthesizer μπορεί να μην είναι δυνατόν να ξεκινήσει σωστά, ακόμη και την επόμενη φορά που θα ανοίξετε την τροφοδοσία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν τοποθετείτε ένα σημάδι στο πλαίσιο του Power On Auto Factory Set και της εκτέλεσης του Factory Set, το Factory Set εκτελείται κάθε φορά που ανοίγει η τροφοδοσία. να θυμάστε ότι αυτό σημαίνει επίσης ότι τα δεδομένα σας στην Flash ROM θα σβήνονται κάθε φορά που ανοίγει η τροφοδοσία. έτσι, το σημάδι του πλαισίου θα πρέπει κανονικά να αφαιρείται. Αν αφαιρέσετε το σημάδι αυτού του πλαισίου και της εκτέλεσης του Factory Set, το Factory Set δεν θα εκτελεστεί την επόμενη φορά που θα ανοίξει η τροφοδοσία.

Βήμα 2: Επιλογή και παίξιμο ενός Voice

Δοκιμάστε να παίξετε μερικά από τα ρεαλιστικά και δυναμικά Voices από το κλαβιέ. **Πατήστε το [VOICE] κουμπί** για να μπείτε στον Voice Play τρόπο, και μετά απολαύστε τους πανίσχυρους, αυθεντικούς ήχους των MOTIF XS Voices, όπως επίσης και το τεράστιο εύρος και ποικιλία των

διαθέσιμων Voices.

Επιλογή ενός Voice

Εδώ, δοκιμάστε να επιλέξετε το Grand Piano για παράδειγμα.

Πατήστε το [PROGRAM] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του, πατήστε το Bank κουμπί [PRE 1] για να επιλέξετε την Preset Bank 1, πατήστε το Group κουμπί [A] και μετά το αριθμητικό κουμπί [1] για να επιλέξετε ένα Voice “PRE: 001 (A01)”.

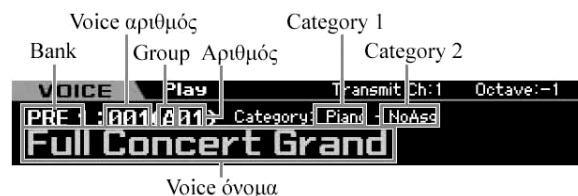
Μετά, πατήστε το αριθμητικό κουμπί [2] για να επιλέξετε το Voice “PRE: 002 (A02)”, το 2^ο Voice μέσα στην ίδια Bank και Group. Επιλέξτε άλλα Voices (003, 004, κ.λ.π.) με τον ίδιο τρόπο πατώντας το κατάλληλο αριθμό κουμπί ([3], [4], κ.λ.π.). Για να επιλέξετε ένα συγκεκριμένο Voice από τα 128 Voices που είναι διαθέσιμα στην Preset Bank 1, πρώτα πατήστε το κατάλληλο Bank κουμπί [A]-[H] και μετά πατήστε το αριθμητικό πλήκτρο [1]-[16] που θέλετε.

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το [DEC/NO] κουμπί, το [INC/YES] κουμπί και την ρόδα δεδομένων για να επιλέξετε ένα Voice μέσα σε μια συγκεκριμένη Bank. Μπορείτε να κινηθείτε μέσα στα Voices στην ίδια Bank μέσα στα διάφορα Group γυρίζοντας την ρόδα δεδομένων ή πατώντας το [DEC/NO]/[INC/YES] κουμπί.

Τώρα, απολαύστε διάφορα Voices ακολουθώντας τις παραπάνω διαδικασίες. 128 Voices είναι διαθέσιμα για κάθε Bank. Πατήστε τα [PRE 2]-[PRE 8] και [GM] κουμπιά για να επιλέξετε Voices σε άλλες Banks.

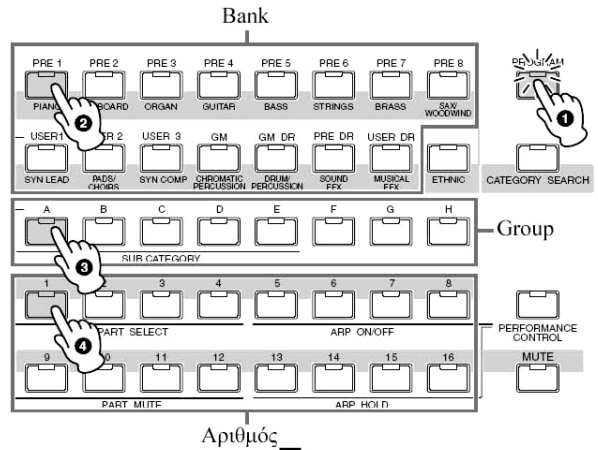
Δείκτες του Voice Play τρόπου

Το επάνω μέρος της οθόνης στον Voice Play τρόπο δείχνει πληροφορίες σχετικές με το Voice, όπως Bank, Voice αριθμός (Group και αριθμός), Category 1, Category 2 και Voice όνομα. Δείτε παρακάτω.



Επιλογή ενός Drum Voice

Μετά, δοκιμάστε το Drum Voice. Για παράδειγμα, επιλέξτε το Drum Voice της Preset Drum Bank. Πατήστε το [PROGRAM] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του, πατήστε το Bank κουμπί [PRE DR] για να επιλέξετε την Preset Drum Bank, πατήστε το Group κουμπί [A] και τέλος πατήστε το αριθμητικό κουμπί [1] για να επιλέξετε το Voice “PDR: 001 (A01)”. Τώρα έχει επιλεγεί το Drum Voice. Τώρα παίζετε το Drum Voice. Θα παρατηρήσετε ότι με το Drum Voice, αντίθετα με το Normal Voice που

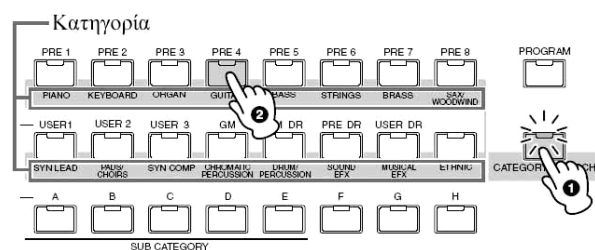


δοκιμάσατε προηγουμένως, σε κάθε πλήκτρο του κλαβιέ έχει ανατεθεί διαφορετικό drum όργανο. αυτό σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να παίξετε εύκολα ρυθμικά μοτίβα που δημιουργούνται από διάφορα drum/percussion όργανα.

Χρήση της Category Search λειτουργίας

Αφού το MOTIF XS έχει μια τεράστια ποικιλία Voices και τόσα πολλά για να επιλέξετε, μπορεί να είναι δύσκολο ή χρονοβόρο να βρείτε το Voice που θέλετε. Σε αυτό το σημείο έρχεται η εύχρηστη Category Search λειτουργία. Σας επιτρέπει να επιλέξετε εύκολα τα Voices που θέλετε, με βάση γενικές κατηγορίες οργάνων. Εδώ για παράδειγμα, θα δοκιμάσουμε να επιλέξουμε ένα Guitar Voice.

Στον Voice Play τρόπο, πατήστε το [CATEGORY SEARCH] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει ο δείκτης του. Το Category Search παράθυρο εμφανίζεται στην οθόνη, δείχνοντας ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα κέρσορα κουμπιά και την ρόδα δεδομένων για να επιλέξετε την κατηγορία, υπο-κατηγορία και Voice που θέλετε. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα Bank/Group/αριθμητικά κουμπιά στο πλαίσιο για να επιλέξετε ένα Voice. Ψάξτε τα ονόματα κατηγορίας που είναι τυπωμένα κάτω από τα Bank κουμπιά και μετά πατήστε το κουμπί που θέλετε. Σε αυτό το παράδειγμα, πατήστε το [GUITAR] κουμπί.



Η Voice λίστα της επιλεγμένης κατηγορίας εμφανίζεται στην οθόνη. Μπορείτε να επιλέξετε το Voice που θέλετε μετακινώντας τον κέρσορα επάνω ή κάτω.



Στο κάτω μέρος της οθόνης, οι υπο-κατηγορίες εμφανίζονται στις ετικέτες που αντιστοιχούν στα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Όταν επιλεγεί η Guitar Category, οι τύποι κιθάρας όπως Acoustic Guitar, Electric Guitar και Electric Distortion Guitar εμφανίζονται σαν υπο-κατηγορίες. Από αυτήν την οθόνη για παράδειγμα, μπορείτε άμεσα να καλέσετε την Clean Guitar υπο-κατηγορία πατώντας [SF2], που αντιστοιχεί στο "E.Cln" στην οθόνη. Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να έχετε εύκολα και γρήγορα συγκεκριμένα είδη Voices που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Πατήστε οποιοδήποτε από τα [CATEGORY SEARCH], [EXIT]

και [ENTER] κουμπιά για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να καταχωρήσετε τα αγαπημένα σας Voices στην Favorite Category. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 127.

Παίξιμο του Arpeggio

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε ρυθμικά patterns, 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. Για συγκεκριμένα Voices, η επιλογή του Voice θα ενεργοποιήσει το Arpeggio.

Δοκιμάστε να επιλέξετε διαφορετικά Voices και ελέγξτε τους διάφορους Arpeggio τύπους.

Για παράδειγμα, επιλέξτε το Voice που είναι αριθμημένο σαν “A01” της Preset Drum Bank, ενεργοποιήστε το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί, και μετά κρατήστε πατημένο ένα πλήκτρο (οποιοδήποτε πλήκτρο) στο κλαβιέ, και ακούστε ένα ρυθμό που παίζεται αυτόματα. Ο ρυθμός σταματάει όταν αφήσετε το πλήκτρο. Άλλα preset Voices έχουν επίσης τους δικούς τους κατάλληλους Arpeggio τύπους για αυτόματο παίξιμο των arpeggio/ρυθμικών patterns.

Μέχρι πέντε Arpeggio τύποι μπορούν να ανατεθούν στα [SF1]-[SF5] κουμπιά για κάθε Voice.

Όταν επιλεγεί ένα συγκεκριμένο Voice, παίζεται το ίδιο sequence άσχετα από την πατημένα νότα ή νότες. Από την άλλη μεριά, όταν επιλεγεί ένα Voice παίζεται διαφορετικό sequence σε συνάρτηση με το ποιες νότες παίζονται ή με το πώς παίζονται. Δείτε πως παίζονται τα Arpeggios για διαφορετικά Voices επιλέγοντας διάφορα Voices και παίζοντας νότες με διάφορους τρόπους.

Αλλαγή του Arpeggio τύπου

Ο Arpeggio τύπος που ανατίθεται σε καθένα από τα [SF1]-[SF5]m κουμπιά μπορεί να αλλάξει όπως απαιτείται.

1 Από την Voice Play οθόνη, πατήστε το [F4] κουμπί για να καλέσετε την Arpeggio οθόνη.

Αυτές οι γενικές παράμετροι εφαρμόζονται σε όλα τα [SF1]-[SF5] κουμπιά σαν μια ομάδα.



Αυτές οι παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν για καθένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.

2 Πατήστε ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.

Το κάτω μισό της οθόνης θα αλλάξει για το κουμπί που πατήθηκε. Το επάνω μισό της οθόνης είναι κοινό σε όλα τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.

3 Στο κάτω μισό της οθόνης, επιλέξτε τα Category, Sub Category και Type του Arpeggio.

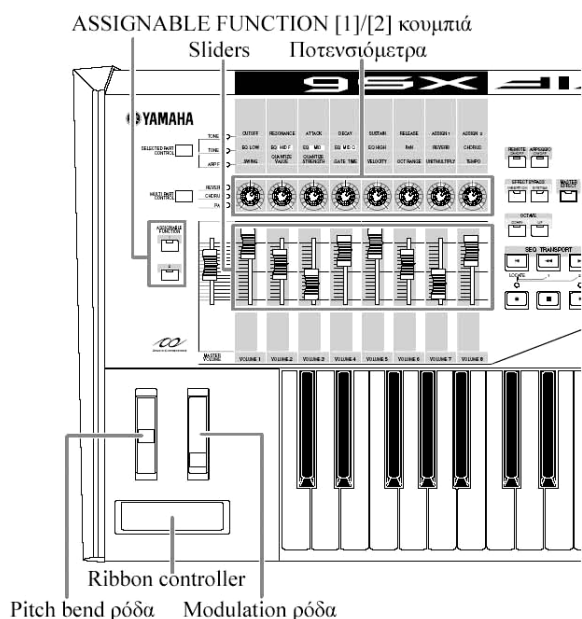
Το Category καθορίζει τον τύπο οργάνου, το Sub Category καθορίζει τον ρυθμικό τύπο και το Type καθορίζει τον Arpeggio τύπο. Πατήστε οποιαδήποτε νότα για να ενεργοποιήσετε την Arpeggio αναπαραγωγή για να βρείτε την αγαπημένη σας.

Προχωρήστε και αναθέστε Arpeggio τύπους με τον ίδιο τρόπο στα άλλα [SF] κουμπιά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με το Arpeggio, δείτε στην σελίδα 83.

Χρήση των Controllers

Το MOTIF XS σας δίνει εκπληκτική ποσότητα επιλογών ελέγχου. Όχι μόνο είναι εφοδιασμένο με τις συμβατικές Pitch Bend και Modulation ρόδες, αλλά διαθέτει επίσης ειδικά ποτενσιόμετρα, sliders, Ribbon controller και Assignable Function κουμπιά.



Pitch bend ρόδα Modulation ρόδα



Δείχνει την controller ανάθεση

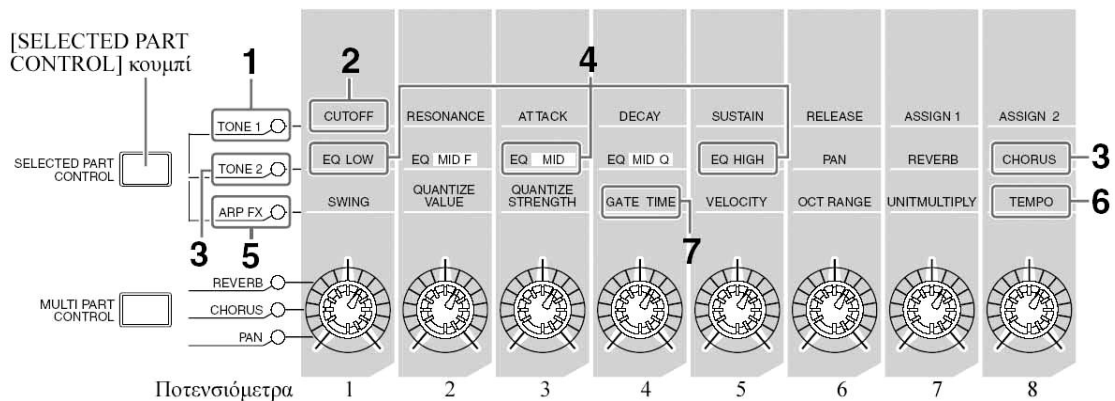
Η Voice Play οθόνη δείχνει τις λειτουργίες που ανατίθενται στους controllers. Να θυμάστε ότι το όνομα του Voice μπορεί να περιλαμβάνει μια σύντμηση του controller που είναι καταλληλότερος για χρήση όταν παίζεται το Voice. Η χρήση controllers όπως ποτενσιόμετρα, sliders και ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιά, αλλάζει διάφορους παράγοντες του ήχου του Voice σε πραγματικό χρόνο – ενώ παίζεται.

Οθόνη	Λειτουργίες
AS1, AS2	Δείχνει τις λειτουργίες που ανατίθενται στα αντίστοιχα ποτενσιόμετρα (“ASSIGN 1” και “ASSIGN 2”) με το TONE 1 λαμπάκι αναμμένο.
AF1, AF2	Δείχνει τις λειτουργίες που ανατίθενται στα δύο ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιά.
MW	Δείχνει τις λειτουργίες που ανατίθενται στην Modulation ρόδα.
RB	Δείχνει τις λειτουργίες που ανατίθενται στον Ribbon controller.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους controllers, δείτε στην σελίδα 92.

Χρήση των ποτενσιόμετρων

Δοκιμάστε να χρησιμοποιήσετε τα ποτενσιόμετρα με το αριστερό σας χέρι ενώ παίζετε στο κλαβιέ με το δεξί σας χέρι με το Voice A01 “Full Concert Grand”.



- 1 Πατήστε το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί μερικές φορές έτσι ώστε να ανάψει το TONE 1 λαμπάκι.

Το Control Function παράθυρο εμφανίζεται όταν φαίνεται μια οθόνη άλλη από την Voice Play.

Κρατώντας για λίγο πατημένο το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί θα ανάψει το λαμπάκι του TONE 1.

- 2 Γυρίστε το ποτενσιόμετρο 1 (εντελώς αριστερά) ενώ παίζεται το κλαβιέ.

Γυρίζοντας το κουμπί προς τα δεξιά ο ήχος γίνεται πιο λαμπερός, ενώ γυρίζοντας το προς τα αριστερά ο ήχος γίνεται πιο απαλός και ήσυχος. Ο ήχος αλλάζει με αυτόν τον τρόπο επειδή στο ποτενσιόμετρο 1 έχει ανατεθεί η Cutoff Frequency παράμετρος (CUTOFF επάνω από το ποτενσιόμετρο 1 και δίπλα στο TONE 1).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι λειτουργίες που ανατίθενται σε καθένα από τα ποτενσιόμετρα και οι τρέχουσες τιμές φαίνονται στην οθόνη.

Λειτουργίες που ανατίθενται στα ποτενσιόμετρα



- 3 Πατήστε το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί μερικές φορές έτσι ώστε να ανάψει το TONE 2 λαμπάκι και μετά γυρίστε το ποτενσιόμετρο (εντελώς δεξιά).

Το CHORUS (όπως είναι τυπωμένο επάνω από το ποτενσιόμετρο) εφαρμόζεται στο τρέχον Voice.

- 4 Γυρίστε τα ποτενσιόμετρα 1, 3 και 5 με το TONE 2 λαμπάκι αναμμένο.

Μπορείτε να αλλάξετε τον ήχο ενισχύοντας ή ελαττώνοντας την LOW, MID και HIGH περιοχή (όπως είναι τυπωμένα επάνω από τα ποτενσιόμετρα αντίστοιχα) του EQ (equalizer).

- 5 Πατήστε το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί μερικές φορές έτσι ώστε να ανάψει το ARP FX λαμπάκι, ενεργοποιήστε το [ARPEGGIO ON/OFF] και μετά γυρίστε τα ποτενσιόμετρα με το αριστερό σας χέρι ενώ παίζετε τις νότες με το δεξί σας χέρι.

Σε αυτήν την κατάσταση, όλα τα ποτενσιόμετρα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αλλαγή του

τρόπου αναπαραγωγής του Arpeggio.

6 Γυρίστε το ποτενσιόμετρο 8 (εντελώς αριστερά) ενώ παίζετε στο κλαβιέ για να αλλάξετε το tempo του Arpeggio.

7 Γυρίστε το ποτενσιόμετρο 4 για να αλλάξετε τον gate χρόνο των Arpeggio νοτών, για παράδειγμα, από staccato σε legato αναπαραγωγή.

Δοκιμάστε και άλλα ποτενσιόμετρα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις λειτουργίες που ανατίθενται στα ποτενσιόμετρα στον Voice τρόπο, δείτε στην σελίδα 129.

Χρησιμοποιώντας τα ποτενσιόμετρα με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να αλλάξετε τον ήχο του Preset Voice για να δημιουργήσετε το δικό σας Voice.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο έλεγχος των ποτενσιόμετρων δεν επηρεάζει μερικά Voices.

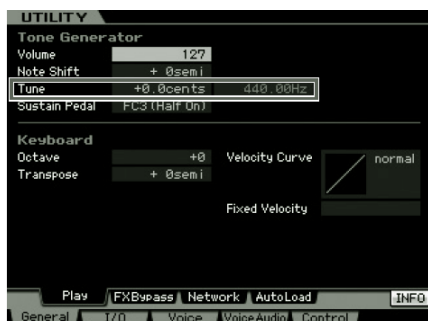
Αποθήκευση του Voice

Το MOTIF XS έχει χώρο για τρεις Banks δικών σας User Voices. Αποθηκεύστε το Voice πατώντας το [STORE] κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 143.

Ρύθμιση του κουρδίσματος σε άλλα όργανα

Όταν παίζετε το MOTIF XS με άλλα όργανα, μπορεί να χρειαστεί να κουρδίσετε τον συνολικό ήχο του MOTIF XS για να ταιριάζει με τα άλλα όργανα της ομάδας.

1 Πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπειτε στον Utility τρόπο, πατήστε το [F1] κουμπί και μετά πατήστε το [SF1] κουμπί για να καλέσετε την Play οθόνη.



2 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Tune και μετά ρυθμίστε την τιμή.

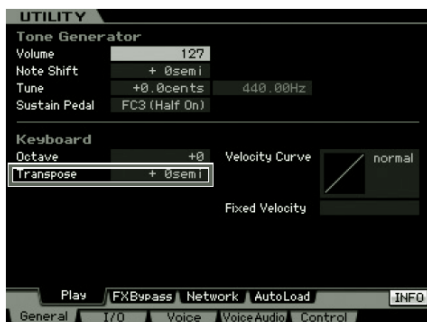
Σε αυτό το παράδειγμα, θα αλλάξουμε την τιμή από “440 Hz” σε “442 Hz”. Αφού η Tune παράμετρος ρυθμίζεται σε cents (1 cent = 1/100 του ημιτονίου), η αντίστοιχη τιμή σε Hertz φαίνεται στα δεξιά. Αφού το 1 Hz είναι κατά προσέγγιση ίσο με 4 cents, ρυθμίστε αυτήν την τιμή στο “+8.0”.

3 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε την Utility ρύθμιση.

Transpose

Αυτή η λειτουργία επιτρέπει την μετατόπιση του συνολικού τόνου του MOTIF XS επάνω ή κάτω σε αυξήσεις/μειώσεις ημιτονίου. Μπορείτε να παίζετε τις ίδιες νότες στο κλαβιέ ακόμη και όταν ο τόνος του κομματιού έχει μετατοπιστεί επάνω ή κάτω σε ημιτόνια.

1 Πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπειτε στον Utility τρόπο, πατήστε το [F1] κουμπί και μετά πατήστε το [SF1] κουμπί για να καλέσετε την Play οθόνη.



2 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Transpose και μετά ρυθμίστε την τιμή.

Ρυθμίστε την τιμή στο “+1” για να μετατοπίσετε τον τόνο επάνω κατά ένα ημιτόνιο ή ρυθμίστε την στο “-1” για να τον μετατοπίσετε κάτω κατά ένα ημιτόνιο. Για να μετατοπίσετε επάνω ή κάτω κατά έναν ολόκληρο τόνο, ρυθμίστε την τιμή στο “±2” και για να μετατοπίσετε κατά μία οκτάβα ρυθμίστε το στο “±12”.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Για να μετατοπίσετε κατά οκτάβες, χρησιμοποιήστε την Octave παράμετρο (επάνω από το Transpose).

3 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε την Utility ρύθμιση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Βεβαιωθείτε ότι πατάτε το [STORE] κουμπί για την αποθήκευση των Utility ρυθμίσεων. Να θυμάστε ότι οι Utility ρυθμίσεις θα χαθούν αν κλείσετε την τροφοδοσία χωρίς να εκτελεστεί η Store διαδικασία.

Βήμα 3: Επιλογή και παίξιμο ενός Performance

Όπως στον Voice Play τρόπο, ο Performance Play τρόπος είναι ο τόπος που μπορείτε να επιλέξετε και να παίξετε τους ήχους οργάνου αυτού του synthesizer. Ωστόσο, στον Performance τρόπο, μπορείτε να μιζάρετε διαφορετικά Voices μαζί σε μια διάταξη ή να τα χωρίσετε στο κλαβιέ ή ακόμη και να δημιουργήσετε έναν συνδυασμό διάταξη/χωρίσματος. Κάθε Performance μπορεί να περιέχει μέχρι και τέσσερα διαφορετικά Parts.

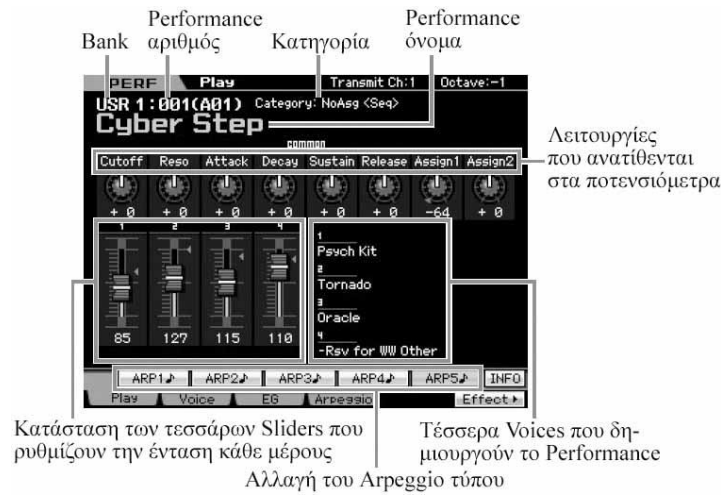
Πατήστε το [PERFORM] κουμπί για να μπείτε στον Performance Play τρόπο.

Επιλογή ενός Performance

Η επιλογή ενός Performance γίνεται βασικά με τον ίδιο τρόπο όπως η επιλογή ενός Voice. Η Category Search λειτουργία είναι επίσης διαθέσιμη στον Performance Play τρόπο. Σημειώστε ότι το MOTIF XS δεν έχει Preset Performances και παρέχει μόνο τρεις User Banks. Συνεπώς, πατήστε οποιοδήποτε από τα [USR1]-[USR3] κουμπιά για να επιλέξετε ένα Performance μετά το πάτημα του [PROGRAM] κουμπιού.

Ενδείξεις του Performance Play τρόπου

Η Performance Play οθόνη δείχνει τα Voice ονόματα για καθένα από τα τέσσερα μέρη που δημιουργούν το Performance, στην κάτω δεξιά γωνία. Εκτός από αυτό, η οθόνη είναι σχεδόν ίδια με εκείνη του Voice Play τρόπου.



Λειτουργίες που ανατίθενται στα ποτενσιόμετρα

Κατάσταση των τεσσάρων Sliders που ρυθμίζουν την ένταση κάθε μέρους

Τέσσερα Voices που δημιουργούν το Performance

Αλλαγή του Arpeggio τύπου

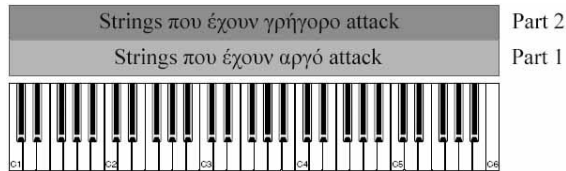
Πώς ανατίθενται τα Voices στα Parts ενός Performance

Εξ ορισμού (όταν έρχεται από την εταιρεία), διάφοροι τύποι των Performances παρέχονται στις User Banks. Για μερικά από αυτά τα Performances, μπορεί να μην είναι άμεσα προφανές το πώς παίζονται ή χρησιμοποιούνται, αφού είναι πιο πολύπλοκα από τα κανονικά Voices. Σε αυτό το τμήμα, θα μάθετε τους τυπικούς τρόπους με τους οποίους δημιουργούνται τα Performances, και έτσι θα κατανοήσετε καλύτερα το πώς παίζονται και χρησιμοποιούνται.

Κάθε Performance μπορεί να περιέχει μέχρι τέσσερα διαφορετικά Parts.

Εδώ καλύπτονται οι τυπικοί τέσσερις τύποι ανάθεσης του Voice σε αυτά τα τέσσερα μέρη.

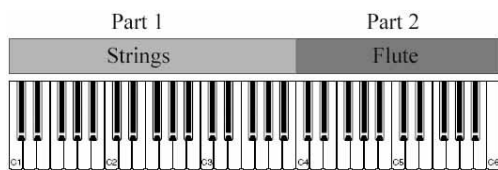
Performance δομή – Διάταξη



Αυτή η μέθοδος σας επιτρέπει να παίζετε πολλά (δύο ή περισσότερα) Voices ταυτόχρονα πατώντας οποιοσδήποτε νότες. Στον Performance τρόπο, μπορείτε να δημιουργήσετε πιο ογκώδη ήχο συνδυάζοντας δύο παρόμοια Voices – για

παράδειγμα, δύο διαφορετικά Strings Voices, καθένα με διαφορετική attack ταχύτητα.

Performance δομή – Χωρισμός με εύρος νότας



Αυτή η μέθοδος σας επιτρέπει να παίζετε διαφορετικά Voices με το αριστερό και το δεξί σας χέρι. Αναθέτοντας τα Strings στο χαμηλότερο εύρος και αναθέτοντας το Flute στο υψηλότερο εύρος όπως φαίνεται στο σχήμα, μπορείτε να παίζετε τα Strings σαν συνοδεία με το αριστερό σας χέρι και να παίζετε το Flute σαν μελωδία με το δεξί σας χέρι.

Performance δομή – Χωρισμός με Velocity εύρος



Αυτή η μέθοδος σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε διαφορετικά Voices σε συνάρτηση με την δύναμη του παιξίματος σας (velocity). Στο παράδειγμα, παίζοντας την νότα με χαμηλότερα velocities ενεργοποιούνται τα

Strings που έχουν την αργή attack ταχύτητα. Παίζοντας την νότα με μεσαία velocities ενεργοποιούνται τα Strings που έχουν την γρήγορη attack ταχύτητα. Παίζοντας την νότα με υψηλά velocities ενεργοποιείται

το Orchestra Hit.

Performance δομή – Χρήση του Arpeggio



Με αυτήν την μέθοδο, μπορείτε να παίξετε όλα τα μέρη μιας περιοχής μόνοι σας. αυτός ο τύπος Performance χρησιμοποιεί επίσης διαφορετικούς Arpeggio τύπους που ανατίθενται στα ανεξάρτητα Parts, καθιστώντας ακόμη πιο

εύκολο να ακούγεται σαν μια πλήρης μπάντα. Στο παράδειγμα, το Drum pattern (με Arpeggio) θα παίζεται συνέχεια ακόμη και αν αφήσετε τις νότες, η γραμμή μπάσου (με Arpeggio) θα παίζεται με το αριστερό σας χέρι και η Guitar συνοδεία (με Arpeggio) ή το Piano Arpeggio θα παίζετε με το δεξί σας χέρι.

Επιπλέον, μπορείτε να αλλάξετε την ανάθεση του Arpeggio Type για κάθε Part πατώντας οποιοδήποτε από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.

Χρησιμοποιώντας ή συνδυάζοντας τις τέσσερις μεθόδους που περιγράφονται παραπάνω σας δίνετε η δυνατότητα να δημιουργήσετε μια πλούσια ποικιλία Performances.

Εξ ορισμού, πολλά Performances που είναι αποθηκευμένα στις User Banks μπορούν να δημιουργήθηκαν με τις παραπάνω μεθόδους. Δοκιμάστε διάφορα Performances και δείτε ποια μέθοδος χρησιμοποιείται για το καθένα.

Δημιουργία ενός Performance με συνδυασμό Voices

Αφού ελέγξετε τα ήδη προγραμματισμένα Performances στις User Banks, δοκιμάστε να δημιουργήσετε το δικό σας Performance. Σε αυτό το τμήμα, θα δημιουργήσουμε ένα Performance συνδυάζοντας δύο Voices.

Προετοιμασία για την δημιουργία ενός Performance (επαναφορά των αρχικών ρυθμίσεων του Performance)

1 Στον Performance Play τρόπο, πατήστε το [JOB] κουμπί και μετά το [F1] κουμπί.

Εμφανίζεται η Initialize οθόνη. Βεβαιωθείτε ότι είναι επιλεγμένο το πλαίσιο “All Parameters”. Για λεπτομέρειες σχετικά με την Initialize λειτουργία, ανατρέξτε στην σελίδα 250.

2 Πατήστε το [ENTER] κουμπί. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας).

3 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να επαναφέρετε τις αρχικές ρυθμίσεις του Performance.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Να θυμάστε ότι όταν εκτελείτε την Store διαδικασία πατώντας το [STORE] κουμπί εδώ, το Performance στον προορισμό θα αντικατασταθεί με το Performance στο οποίο επαναφέρατε τις αρχικές ρυθμίσεις.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με την Store διαδικασία, ανατρέξτε στην σελίδα 220.

4 Πατήστε το [PERFORM] κουμπί.

Το όνομα του τρέχοντος Performance θα αλλάξει σε “Initialized Performance” στην οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν επαναφέρετε τις αρχικές ρυθμίσεις του Performance, το Voice στην Preset

Bank 1, ο Voice αριθμός 1 ανατίθεται σε καθένα από όλα τα Parts και όλα τα Parts είναι ενεργά εξ ορισμού.

Παίζοντας μερικά Voices μαζί (Layer – διάταξη)

Δοκιμάστε να συνδυάσετε δύο Voices αναθέτοντας το αγαπημένο σας Voice στο Part2.

1 Στην Performance Play οθόνη, πατήστε το [F2] κουμπί για να καλέσετε την Voice οθόνη.

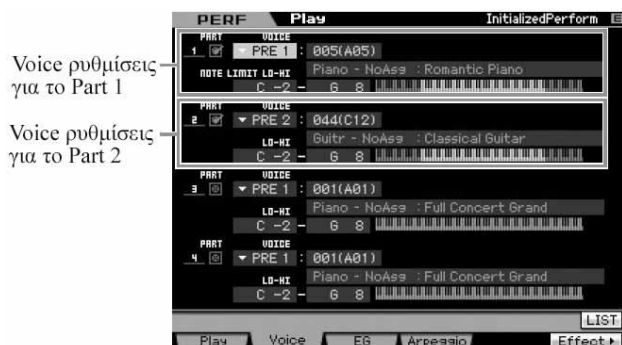
Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να επιβεβαιώσετε ποια Voices ανατίθενται στα Parts. Μπορείτε επίσης να επιβεβαιώσετε αν όλα τα Parts είναι ενεργά μετά την εκτέλεση της Initialize λειτουργίας.

2 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Part 2 και μετά επιλέξτε το Voice που θέλετε ρυθμίζοντας έναν Bank και Voice αριθμό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Category Search λειτουργία για να επιλέξετε ένα Voice. Όπως στον Voice τρόπο (σελίδα 27), χρησιμοποιήστε το [CATEGORY SEARCH] κουμπί. Σημειώστε ότι τα ονόματα κατηγορίας κάτω από τα Bank κουμπιά δεν αντιστοιχούν στην Performance κατηγορία αλλά στην Voice κατηγορία.

3 Μετακινήστε τον κέρσορα στο PART SW πλαίσιο για τα Parts 3 και 4 και μετά αφαιρέστε την επιλογή πατώντας το [DEC/NO] κουμπί.

Όταν αφαιρεθεί η επιλογή από το πλαίσιο, κλείνει το αντίστοιχο μέρος. Εδώ, ενεργοποιήστε το Part 1 και 2.



4 Παίξτε στο κλαβιέ.

Το Part 1 (Piano Voice) και Part 2 (το Voice που έχετε επιλέξει παραπάνω) ακούγονται ταυτόχρονα σε μια διάταξη.

Μετά, ας παίξουμε διαφορετικά Voices με το αριστερό και δεξί χέρι.

Split – χωρισμός

Μπορείτε να παίζετε διαφορετικά Voices με το αριστερό και δεξί χέρι αναθέτοντας ένα Voice στο Part , με εύρος νοτών στο χαμηλότερο τμήμα του κλαβιέ, και ένα διαφορετικό Voice στο Part 2, με εύρος νοτών στο υψηλότερο τμήμα του κλαβιέ.

1 Μετακινήστε τον κέρσορα στο NOTE LIMIT HI του Part 1.

2 Ρυθμίστε την υψηλότερη νότα του Part 1 πατώντας το αντίστοιχο πλήκτρο ενώ κρατάτε πατημένο το [SF6] KBD κουμπί.

Η απεικόνιση του κλαβιέ δείχνει το καθορισμένο εύρος νότας με χρώμα.

3 Μετακινήστε τον κέρσορα στο NOTE LIMIT LO του Part 2.

4 Ρυθμίστε την χαμηλότερη νότα του Part 2 πατώντας το αντίστοιχο πλήκτρο ενώ κρατάτε πατημένο το [SF6] KBD κουμπί.

Η απεικόνιση του κλαβιέ δείχνει το καθορισμένο εύρος νότας με χρώμα.

5 Παίξτε στο κλαβιέ.

Οι νότες που παίζετε με το αριστερό σας χέρι έχουν το Piano Voice (Part 1) ενώ οι νότες που παίζετε με το δεξί σας χέρι έχουν το άλλο Voice (Part 2) που έχετε επιλέξει.

Ρύθμιση στις Part στάθμες και αποθήκευση του Performance

1 Κάντε τις Volume ρυθμίσεις των Parts 1 και 2 ρυθμίζοντας τα Control sliders.

2 Αποθηκεύστε τις ρυθμίσεις σαν User Performance πατώντας το [STORE] κουμπί.

Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 220.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Αν διορθώσετε ένα Performance και επιλέξετε άλλο Performance χωρίς να αποθηκεύσετε το διορθωμένο, όλες οι διορθώσεις που κάνατε θα σβηστούν.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Τα preset δεδομένα των Performances αποθηκεύονται στην User Bank μνήμη. Η αποθήκευση των Performance δεδομένων που δημιουργήσατε σβήνει τα preset Performance δεδομένα. Αν θέλετε να επαναφέρετε τα preset δεδομένα του Performance, εκτελέστε το Factory Set Job στον Utility τρόπο, που έχει σαν αποτέλεσμα το σβήσιμο των δικών σας δεδομένων. Συνεπώς, βεβαιωθείτε ότι σώσατε οποιαδήποτε σημαντικά δεδομένα σε εξωτερική USB συσκευή αποθήκευσης για να αποφύγετε την απώλεια των σημαντικών σας δεδομένων.

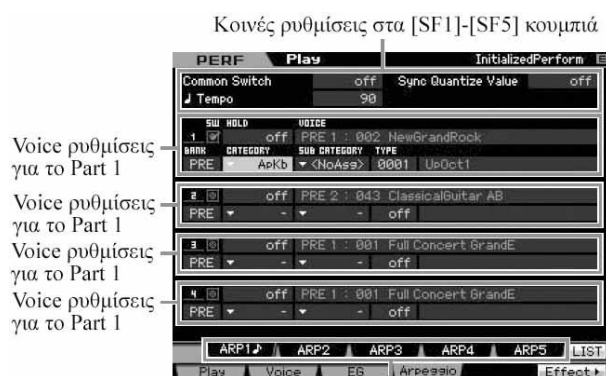
Αλλαγή των Arpeggio ρυθμίσεων για κάθε Part

Δοκιμάστε μα αλλάξτε τις Arpeggio ρυθμίσεις για κάθε Part. Μπορείτε να αναθέσετε το ρυθμικό ή το συνοδευτικό pattern που ταιριάζει καλύτερα στο στυλ της μουσικής που θέλετε στο Performance.

1 Από την Voice Play οθόνη, πατήστε το [F4] κουμπί για να καλέσετε την Arpeggio οθόνη.

2 Πατήστε οποιοδήποτε από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά θέλετε.

Το κάτω μισό της οθόνης θα αλλάξει σε συνάρτηση με το κουμπί που πατιέται. Το επάνω μέρος της οθόνης (Common Switch, Sync Quantize Value Tempo) είναι κοινό σε όλα τα Sub Function κουμπιά.



Βήμα 2

3 Επιλέξτε τα Category, Sub Category και Type του Arpeggio για καθένα από τα Parts 1-4.

Το Category καθορίζει τον τύπο οργάνου, το Sub Category καθορίζει τον ρυθμικό τύπο, και το Type καθορίζει τον Arpeggio τύπο. Βάλτε το BANK στο “PRE” όταν χρησιμοποιείτε έναν Preset Arpeggio τύπο.

Arpeggio Hold παράμετρος



Σημειώστε ότι η Arpeggio Hold παράμετρος είναι χρήσιμο όπως και η επιλογή Arpeggio τύπου. Όταν αυτή η παράμετρος ρυθμιστεί στο “on”, η Arpeggio αναπαραγωγή συνεχίζεται ακόμη και αν αφήσετε την νότα. Αυτή η παράμετρος θα πρέπει να ρυθμιστεί στο “on” όταν το Drum Voice ανατίθεται στο Part και θέλετε να συνεχίζεται η αναπαραγωγή του Arpeggio (ρυθμικό pattern) άσχετα από το αν κρατάτε την νότα ή όχι.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι κατηγορίες και υπο-κατηγορίες μπορούν να επιλεγούν εύκολα καλώντας τις αντίστοιχες λίστες τους στην οθόνη. Όταν μετακινείτε τον κέρσορα, για παράδειγμα, στο Category και πατάτε το [SF6] κουμπί, η Category λίστα εμφανίζεται στην θέση του κέρσορα. Μπορείτε να επιλέξετε εκείνη που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά. Μετά την επιλογή, πατώντας το [ENTER] κουμπί καλείται πραγματικά ο επιλεγμένος Arpeggio τύπος. Αυτή η διαδικασία είναι πολύ χρήσιμη και βολική στην επιλογή από την τεράστια ποικιλία των διαθέσιμων Arpeggios.

Προχωρήστε και αναθέστε Arpeggio τύπους με τον ίδιο τρόπο στα άλλα [SF] κουμπιά. Μετά την ρύθμιση των Arpeggio παραμέτρων, αποθηκεύστε τις ρυθμίσεις στην εσωτερική μνήμη σαν User Performance. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 220.

Χρήση των controllers και των ποτενσιόμετρων

Όπως στον Voice τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους controllers και τα ποτενσιόμετρα στον Performance τρόπο. Δοκιμάστε να επιλέξετε διαφορετικά Performances και χρησιμοποιήστε τους controllers και τα ποτενσιόμετρα.

Ηχογράφηση του παιξίματος σας

Ενώ πειραματίζεστε και παίζετε με Arpeggios στον Performance τρόπο, μπορεί να σας αρέσουν κάποια patterns και φράσεις, και μπορεί να θελήσετε να τα αποθηκεύσετε για μελλοντική ανάκληση. Ο καλύτερος και ευκολότερος τρόπος για να το πετύχετε είναι να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ σε ένα Song ή Pattern.

Δομή ηχογράφησης παιξίματος

Χρησιμοποιώντας την Performance Record λειτουργία, το παίξιμο σας στο κλαβιέ για Parts 1-4 θα ηχογραφηθεί στα tracks 1-4 του Song/Pattern αντίστοιχα. Οι διαδικασίες controller/ποτενσιόμετρου και η Arpeggio αναπαραγωγή όπως και το παίξιμο σας στο κλαβιέ στον Performance τρόπο μπορούν να ηχογραφηθούν στα καθορισμένα tracks σαν MIDI γεγονότα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με την track δομή του Song/Pattern, δείτε την «Βασική δομή» στην σελίδα 82.

Ηχογράφηση της μελωδίας και της Arpeggio αναπαραγωγής στο κομμάτι (Song)

Όταν επιλέγεται Song σαν προορισμός της Performance ηχογράφησης, μπορείτε να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ με το Arpeggio χωρίς να χρειάζεται να ανησυχείτε για τα όρια μέτρου ή για τον χώρο της ηχογράφησης. Μια καλή ιδέα είναι, για παράδειγμα, να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ, καλώντας ελεύθερα διάφορους Arpeggio τύπους, και αργότερα να διορθώσετε το κομμάτι όπως είναι απαραίτητο. Μπορεί ακόμη να θελήσετε να έχετε την ηχογράφηση να «τρέχει» καθώς αυτοσχεδιάζετε, μετά να ακούσετε και να κρατήσετε τα καλύτερα μέρη για να δημιουργήσετε το τελικό κομμάτι σας. Δοκιμάστε να ηχογραφήσετε σύμφωνα με τις παρακάτω οδηγίες.

- 1 Στον Performance Play τρόπο, επιλέξτε ένα Performance για ηχογράφηση.
- 2 Πατήστε το [●] (Record) κουμπί για να καλέσετε την Performance Record οθόνη.
- 3 Ρυθμίστε τις ακόλουθες παραμέτρους όπως απαιτείται στην Performance Record οθόνη.



- 1 Sequence Mode = “song”

Ρυθμίζοντας αυτήν την παράμετρο στο “song”, μπορείτε να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ στο Song.

- 2 Song αριθμός

Επιλέξτε ένα κομμάτι προορισμού. Η εκτέλεση Performance ηχογράφησης αντικαθιστά και σβήνει όλα τα προηγούμενα ηχογραφημένα δεδομένα του συγκεκριμένου κομματιού. Βεβαιωθείτε ότι επιλέξατε ένα κομμάτι που δεν περιέχει δεδομένα.

- 3 Time Signature = “4/4”

Εδώ ρυθμίστε την ίδια τιμή με εκείνη του Arpeggio τύπου. Κανονικά, ρυθμίστε το στο “4/4”.

- 4 Tempo

Ρυθμίστε το tempo που θέλετε για τον μετρονόμο και το Arpeggio για ηχογράφηση.

- 5 Key On Start Switch = III (on)

Όταν ρυθμιστεί στο “on”, η ηχογράφηση ξεκινάει αμέσως όταν πατήσετε οποιαδήποτε νότα στο κλαβιέ. Ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “on” όταν χρησιμοποιείται το Arpeggio.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το III δείχνει την off κατάσταση ενώ το III▶ δείχνει την on κατάσταση.

6 Copy Performance Parameters = on

Εισάγετε το σημάδι επιλογής όταν θέλετε να αντιγράψετε τις ρυθμίσεις παραμέτρου για Parts 1-4 του Performance στα Parts 1-4 του Song Mixing.

7 Click (on)

Πατήστε το [F5] κουμπί για να ενεργοποιήσετε τον μετρονόμο αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τον μετρονόμο.

4 Πατήστε οποιαδήποτε νότα για να ξεκινήσει η ηχογράφηση.

Παίξτε στο κλαβιέ σε συγχρονισμό με τον μετρονόμο.

Μπορείτε να αλλάξετε τον Arpeggio τύπο και τις ρυθμίσεις πατώντας οποιοδήποτε από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά κατά την ηχογράφηση.

5 Πατήστε το (Stop) κουμπί για να σταματήσει η ηχογράφηση και να επιστρέψετε στην Performance Play οθόνη.

Μετά την ηχογράφηση, πατήστε το [SONG] κουμπί για να μείτε στον Song Play τρόπο και μετά παίζετε το ηχογραφημένο κομμάτι. Αν θέλετε, ηχογραφήστε το παίξιμο σας στο κλαβιέ σε άλλο track στον Song Record τρόπο και διορθώστε τα ηχογραφημένα δεδομένα στον Song Edit τρόπο ή τον Song Job τρόπο για να τελειοποιήσετε τα δεδομένα κομματιού.

Ηχογράφηση της Arpeggio αναπαραγωγής σε ένα pattern

Αν ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ μαζί με την Arpeggio αναπαραγωγή στον Performance τρόπο σε ένα Pattern, μπορείτε να δημιουργήσετε γρήγορα πλήρη και ολοκληρωμένα ρυθμικά patterns μόνο μερικών μέτρων. Αυτά τα μικρά “Patterns” των MIDI sequence δεδομένων μπορούν να αναπαραχθούν κατ’ επανάληψη σε μια λούπα και να χρησιμοποιηθούν σαν «δομικά τμήματα» για τα κομμάτια σας.

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες, παίζοντας με τα αγαπημένα σας Arpeggios στον Performance τρόπο, και ηχογραφήστε τους αυτοσχεδιασμούς σας σε ένα Pattern. Αφού ηχογραφήσετε τρία ή τέσσερα καλά Patterns, θα έχετε αρκετά δομικά τμήματα για να δημιουργήσετε ένα ολόκληρο κομμάτι!

1 Στον Performance Play τρόπο, επιλέξτε ένα Performance για ηχογράφηση.

Βρείτε το Performance που ενεργοποιεί το αγαπημένο σας ρυθμικό pattern ή τις φράσεις μέσω του Arpeggio.

2 Πατήστε το (Record) κουμπί για να καλέσετε την Performance Record οθόνη.

3 Ρυθμίστε τις ακόλουθες παραμέτρους όπως απαιτείται στην Performance Record οθόνη.

1 Sequencer Mode = “pattern”

Ρυθμίζοντας αυτήν την παράμετρο στο “pattern”, μπορείτε να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ στο Pattern.

2 Pattern αριθμός

Επιλέξτε έναν αριθμό Pattern προορισμού. Η εκτέλεση της Performance ηχογράφησης αντικαθιστά και σβήνει όλα τα προηγούμενα ηχογραφημένα δεδομένα του καθορισμένου Pattern. Βεβαιωθείτε ότι

επιλέγετε ένα Pattern που δεν περιέχει δεδομένα.



3 Section

Επιλέξτε ένα τμήμα που θα ηχογραφηθεί, από A-P. Αν δημιουργήσετε μερικά Sections, μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε σαν ρυθμικές παραλλαγές μέσα σε ένα κομμάτι.

4 Section Length

Ρυθμίστε το μήκος του Section που θα ηχογραφηθεί. Ρυθμίστε την τιμή στο 1-4 σε συνάρτηση με το μήκος των τρεχόντων Arpeggio τύπων.

5 Time Signature = “4/4”

Ρυθμίστε εδώ την ίδια τιμή όπως εκείνη του Arpeggio τύπου. Κανονικά, ρυθμίστε το στο “4/4”.

6 Tempo

Ρυθμίστε το tempo ου θέλετε για μετρονόμο και Arpeggio για ηχογράφιση.

7 Key On Start Switch = III (on)

Όταν ρυθμιστεί στο “on”, η ηχογράφιση ξεκινάει αμέσως όταν πατήσετε οποιαδήποτε νότα στο κλαβιέ. Ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “on” όταν χρησιμοποιείται το Arpeggio.

8 Copy Performance Parameters = on

Εισάγετε το σημάδι επιλογής όταν θέλετε να αντιγράψετε τις ρυθμίσεις παραμέτρου για Parts 1-4 του Performance στα Parts 1-4 του Pattern Mixing.

9 Click (on)

Πατήστε το [F5] κουμπί για να ενεργοποιήσετε τον μετρονόμο αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τον μετρονόμο.

4 Πατήστε οποιαδήποτε νότα για να ξεκινήσει η ηχογράφιση. Η ηχογράφιση σταματάει όταν φτάσει το τέλος του Pattern.

Η ηχογράφιση σταματάει και επιστρέφει η Performance Play οθόνη. Σημειώστε ότι η loop ηχογράφιση δεν είναι διαθέσιμη στον Performance Record τρόπο, αν και είναι διαθέσιμη στον Pattern Record τρόπο.

Δημιουργήστε μερικά Sections στον Performance Record τρόπο και μετά δημιουργήστε μια Pattern Chan συνδέοντας τα Sections μεταξύ τους για να δημιουργήσετε ένα ολόκληρο κομμάτι. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 347.

Βήμα 4: Δημιουργία του δικού σας κομματιού

Τώρα που μάθατε μερικές από τις βασικές λειτουργίες του MOTIF XS – συμπεριλαμβανομένου του πως επιλέγονται Voices και Performances, το παίξιμο με τα Arpeggios και η ηχογράφηση του παιχνίματος σας και της Arpeggio αναπαραγωγής σε ένα Song ή Pattern – είστε έτοιμοι να δημιουργήσετε το δικό σας κομμάτι.

Το MOTIF XS διαθέτει ενσωματωμένο multitrack sequencer για την ηχογράφηση του παιχνίματος σας στο κλαβιέ σαν MIDI δεδομένα. Αυτή η λειτουργία από μόνη της είναι αρκετή για την δημιουργία πλήρων, σύνθετων ενορχηστρώσεων πολλών οργάνων και πλήρων κομματιών. Ωστόσο, το MOTIF XS (με εγκατεστημένα προαιρετικά DIMMs) σας επιτρέπει επίσης να ηχογραφήσετε και να διορθώσετε audio tracks – όπως μέρη φωνητικών και κιθάρας.

Ορολογία

Song (κομμάτι)

Τα Songs και τα Patterns είναι MIDI sequence δεδομένα που περιλαμβάνουν μέχρι και 16 tracks. Ένα Song σε αυτό το synthesizer είναι αποτελεσματικά το ίδιο όπως ένα Song σε ένα MIDI sequencer και η αναπαραγωγή σταματάει αυτόματα στο τέλος των ηχογραφημένων δεδομένων.

Track

Αυτό είναι μια θέση μνήμης στο sequencer όπου αποθηκεύεται το μουσικό σας παίξιμο (που δημιουργείται από MIDI γεγονότα). Το MOTIF XS παρέχει 16 tracks, τα οποία αντιστοιχούν σε 16 Parts του Mixing.

Mixing

Αυτό είναι ένα πρόγραμμα σε οποίο πολλά Voices ανατίθενται στα Parts για multi-timbral παίξιμο στους Song και Pattern τρόπους. Κάθε Mixing μπορεί να περιέχει μέχρι και 16 Parts και μπορεί να δημιουργείται ένα ξεχωριστό Mixing για κάθε Song.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την δομή κομματιού (Song) συμπεριλαμβανομένων των Track και Mixing, δείτε στην σελίδα 80.

Realtime ηχογράφηση

Με την realtime ηχογράφηση (ηχογράφηση σε πραγματικό χρόνο), το όργανο λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως ένα MD recorder, ηχογραφώντας τα δεδομένα παιχνίματος όπως παίζονται. Αυτό σας επιτρέπει να ηχογραφείτε όλες τις αποχρώσεις ενός πραγματικού παιχνίματος. Η Realtime Record διαθέτει τρεις μεθόδους: Replace, Overdub και Punch In/Out. Το Replace σας επιτρέπει να αντικαταστήσετε ένα ήδη ηχογραφημένο track με καινούρια δεδομένα. Το Overdub σας επιτρέπει να προσθέσετε περισσότερα δεδομένα σε ένα track που ήδη περιέχει δεδομένα. Το Punch In/Out σας επιτρέπει να επανηχογραφήσετε μόνο σε έναν συγκεκριμένο χώρο του track.

Αναπαραγωγή κομματιού

Πριν μάθετε πώς να δημιουργήσετε ένα Song, θα πρέπει να ξέρετε μερικά πράγματα για τις mute/solo

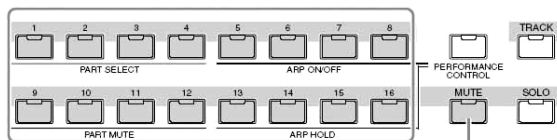
λειτουργίες και το πώς να χρησιμοποιήσετε τα sliders κατά την Song αναπαραγωγή. Καλέστε ένα Demo Song (σελίδα 23) και μετά δοκιμάστε τις παρακάτω διαδικασίες ενώ παίζεται το Demo κομμάτι.

Track mute

Μπορείτε να κάνετε mute (να κλείσετε τον ήχο) ενός συγκεκριμένου track ή track του Song.

1 Πατήστε το [MUTE] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του.

Τα λαμπάκια των αριθμητικών κουμπιών ανάβουν.



Αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] [MUTE] κουμπί

2 Πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] έτσι ώστε το λαμπάκι του να σβήσει και το αντίστοιχο track θα γίνει mute.

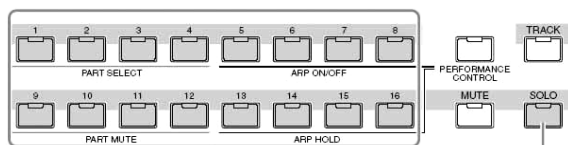
Μπορούν να γίνουν mute πολλά tracks ταυτόχρονα.

3 Πατήστε το κουμπί που είναι σβηστό έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του και το αντίστοιχο track θα ακούγεται.

Track solo

Μπορείτε να κάνετε solo ένα συγκεκριμένο track του Song (ακούγεται μόνο αυτό το track).

1 Πατήστε το [SOLO] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του.



Αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] [SOLO] κουμπί

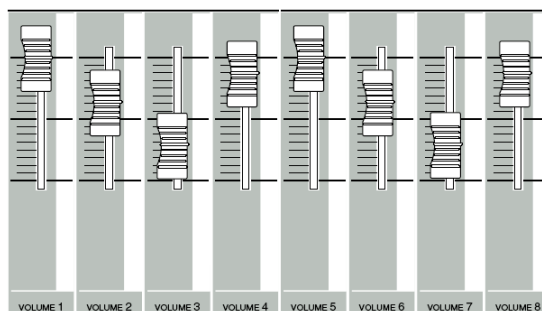
2 Πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] έτσι ώστε το λαμπάκι του να αναβοσβήσει για να κάνετε solo το αντίστοιχο track.

Πατήστε άλλο αριθμητικό κουμπί για να αλλάξετε το solo track.

3 Πατήστε το [TRACK] ή το [MUTE] κουμπί για να επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση.

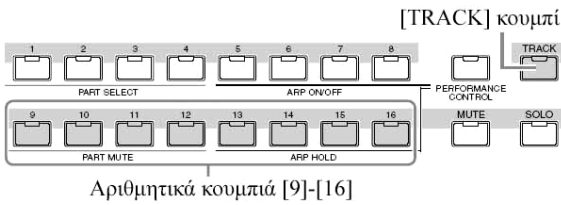
Ρύθμιση της έντασης κάθε Part

Μπορείτε να ρυθμίσετε την ένταση για καθένα από τα οκτώ Parts, χρησιμοποιώντας τα sliders πλαισίου.



Όταν είναι επιλεγμένο ένα από τα Tracks 1-8, τα οκτώ sliders χρησιμοποιούνται για να ρυθμιστεί η ένταση των Parts 1-8. όταν επιλεγεί ένα από τα Tracks 9-16, τα sliders χρησιμοποιούνται για να ρυθμιστεί η ένταση των Parts 9-16. Το track μπορεί να επιλεγεί με την ενεργοποίηση του [TRACK]

κουμπιού και το πάτημα του αριθμητικού κουμπιού που θέλετε.



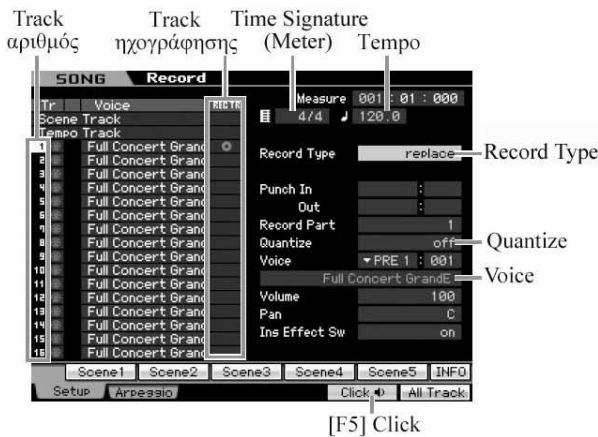
Πρόσθετα με τα sliders, τα ποτενσιόμετρα 1-8 μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να επηρεάσουν τον ήχο της Song αναπαραγωγής σε πραγματικό χρόνο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 288.

Προετοιμασία για realtime ηχογράφηση

Τώρα θα ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ, ηχογράφηση μιας μελωδίας στο Track 1. Ωστόσο πρώτα, θα χρειαστεί να διαμορφώσετε το MOTIF XS για realtime ηχογράφηση.

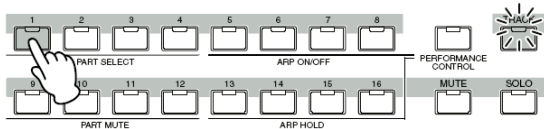
- 1 Πατήστε το [SONG] κουμπι για να μπειτε στον Song Play τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Song που περιέχει δεδομένα.
- 2 Πατήστε το [●] (Record) κουμπι για να μπειτε στον Song Record τρόπο.

Εμφανίζεται η Record Setup οθόνη.



3 Ρυθμίστε τις ακόλουθες παραμέτρους στην Record Setup οθόνη.

3-1 Με το [TRACK] λαμπάκι αναμμένο, πατήστε το αριθμητικό κουμπι [1] για να ρυθμίσετε το track ηχογράφησης στο 1. Ο κόκκινος κύκλος εμφανίζεται στην REC TR στήλη του Track 1. Το Record Part ρυθμίζεται αυτόματα στο 1.



3-2 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Time Signature (Meter) και μετά ρυθμίστε την τιμή. Εδώ, ρυθμίστε την στο “4/4”.

3-3 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Tempo και μετά ρυθμίστε την τιμή που θέλετε. Εδώ, ρυθμίστε το στο “144”.

3-4 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Record Type και μετά επιλέξτε “replace”. Αυτή η μέθοδος αντικαθιστά τα προηγούμενα ηχογραφημένα δεδομένα.

3-5 Ρυθμίστε το Quantize στο “240”. Αυτή η βολική λειτουργία σας επιτρέπει να κάνετε quantize στις νότες σε πραγματικό χρόνο, όπως ηχογραφείτε. Το quantize ευθυγραμμίζει τον χρονισμό

των note γεγονότων στο πλησιέστερο μέρος του μέτρου (beat). Κανονικά, θα πρέπει να ρυθμιστεί η χαμηλότερη τιμή νότας στην παρτιτούρα.

3-6 Επιλέξτε το Voice για ηχογράφηση καθορίζοντας Bank και αριθμό. Η τιμή που ρυθμίζεται εδώ εφαρμόζεται στο Part 1 του Mixing.

3-7 Πατήστε το [F5] κουμπί για να ενεργοποιήσετε τον μετρονόμο. Πατώντας το [F5] κουμπί ενεργοποιείται και απενεργοποιείται ο μετρονόμος.

Εκκίνηση ηχογράφησης!

Μετά την ολοκλήρωση της παραπάνω διαμόρφωσης ηχογράφησης, πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει η ηχογράφηση. Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί έτσι ώστε να αναβοσβήνει ο δείκτης του και μετά ξεκινάει πραγματικά η ηχογράφηση μετά από ένα προ-μέτρημα.



Όταν φτάσετε στο τέλος της παραπάνω παρτιτούρας, πατήστε το [■] (Stop) κουμπί για να σταματήσει η ηχογράφηση. Αν παίξατε οποιοσδήποτε λάθος νότες, πατήστε το [■] (Stop) κουμπί και μετά δοκιμάστε να ηχογραφήσετε πάλι.

Μετά την ηχογράφηση της παραπάνω μελωδίας στο Track 1, ρυθμίστε το REC TR στο 2 στην Recording Setup οθόνη, και μετά ηχογραφήστε την παρακάτω γραμμή μπάσου στο Track 2.



Διόρθωση λάθος νοτών

Αν παίζετε οποιοσδήποτε λάθος νότες κατά την ηχογράφηση και θέλετε να τις διορθώσετε, πατήστε το [EDIT] κουμπί από τον Song Play τρόπο για να πάτε στον Song Edit τρόπο. Το Song Edit σας επιτρέπει να καθαρίσετε και να διορθώσετε δεδομένα ήδη ηχογραφημένων κομματιών ή να εισάγετε καινούρια δεδομένα στα κομμάτια.

Ελέγξτε για οποιαδήποτε λανθασμένα ηχογραφημένα ή λάθος γεγονότα στην Event List οθόνη του Song Edit τρόπου και μετά διορθώστε τα όπως χρειάζεται.

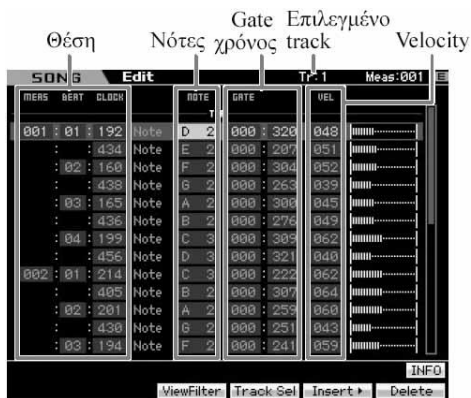
1 Επιλέξτε το ηχογραφημένο Song και μετά πατήστε το [EDIT] κουμπί για να μπείτε στον Song Edit τρόπο.

Εμφανίζεται η Event List οθόνη.

2 Επιλέξτε το track που θα διορθωθεί.

Πατήστε το αριθμητικό κουμπί [1] ή [2]. Η λίστα των MIDI γεγονότων που ηχογραφήθηκαν στο προηγούμενο τμήμα εμφανίζεται στην οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Διάφορα MIDI γεγονότα όπως επίσης και note on/off δεδομένα εμφανίζονται στην οθόνη αν λειτουργήσετε controllers όπως Pitch Bend ρόδα, ποτενσιόμετρα και sliders κατά την ηχογράφηση.



3 Χρησιμοποιήστε τα κέρσορ κουμπιά για να μετακινήσετε τον κέρσορα στην θέση που θα διορθωθεί.

Μετά την επιβεβαίωση της θέσης στην οποία είναι ηχογραφημένα τα λάθος δεδομένα, χρησιμοποιήστε το επάνω/κάτω κέρσορ κουμπί για να μετακινήσετε τον κέρσορα στην θέση και μετά χρησιμοποιήστε το αριστερό/δεξί κέρσορ κουμπί για να μετακινήσετε τον κέρσορα στον τύπο δεδομένων που θα διορθωθεί. Αν ηχογραφήσετε λάθος δεδομένα νότας στην 2^η νότα του 3^{ου} beat (“F” στην παρτιτούρα), μετακινήστε τον κέρσορα στην θέση που δείχνει MEAS (μέτρο) = 002, BEAT = 03 και CLOCK = 240. Κατόπιν, μετακινήστε τον κέρσορα στο NOTE αν θέλετε να διορθώσετε τα δεδομένα νότας και μετακινήστε τον κέρσορα στο GATE αν θέλετε να διορθώσετε τον gate χρόνο (μήκος νότας).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Κάθε πλήκτρο έχει ένα όνομα νότας. Για παράδειγμα, το χαμηλότερο (εντελώς αριστερά) πλήκτρο στο κλαβιέ αντιστοιχεί στο C1 και το υψηλότερο (εντελώς δεξιά) πλήκτρο στο C6. δείτε στην σελίδα 8.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Song θέση στην οποία διορθώνετε ή εισάγετε το γεγονός δείχνεται με MEAS, BEAT και CLOCK. Μια νότα 4^{ου} (ένα beat όταν η αξία μέτρου έχει ρυθμιστεί στο “4/4”) περιέχει 480 διαιρέσεις. Το μήκος κάθε νότας (gate χρόνος) δείχνεται από Beat και Clock. Για παράδειγμα, το 001:000 είναι ίσο με την νότα 4^{ου} και το 000:240 είναι ίσο με την νότα 8^{ου}.



4 Γυρίστε την ρόδα για να διορθώσετε την τιμή.

Ολόκληρη η γραμμή του διορθωμένου γεγονότος θα αρχίσει να αναβοσβήνει. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την νότα κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας την νότα που θέλετε.

5 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εισάγετε πραγματικά τα διορθωμένα δεδομένα (ολόκληρη η γραμμή του διορθωμένου γεγονότος θα σταματήσει να αναβοσβήνει).

Επαναλάβετε τα βήματα 3 και 5 για να διορθώσετε άλλα λάθος γεγονότα.

6 Μετά την ολοκλήρωση της διόρθωσης

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν θέλετε να σβήσετε μια ανεπιθύμητη νότα, μετακινήστε τον κέρσορα στην

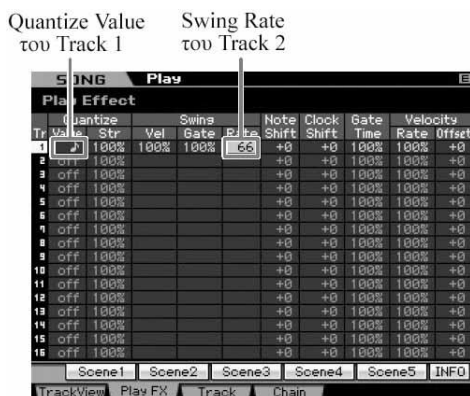
αντίστοιχη θέση και μετά πατήστε το [F6] κουμπί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με την Event List, δείτε στην σελίδα 310.

Δημιουργία swing αίσθησης – Play Effect

Η Play Effect λειτουργία σας επιτρέπει να μεταβάλλετε τον ρυθμό με μια ποικιλία μουσικών χρήσιμων τρόπων – για παράδειγμα, να πάρετε κάτι που ηχογραφήθηκε «κλασικά» και να του δώσετε μια swing αίσθηση. Ας αλλάξουμε την μελωδία που ηχογραφήσατε παραπάνω και ας εφαρμόσουμε μια swing αίσθηση.

1 Από την Song Play οθόνη, πατήστε το [F2] κουμπί για να καλέσετε την Play FX οθόνη.



2 Μετακινήστε τον κέρσορα στην Quantize Value του Track 1 και μετά επιλέξτε το εικονίδιο της νότας 8^ο.

3 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Swing Rate του Track 1 και μετά επιλέξτε “66%”.

Αυτή η παράμετρος καθορίζει την ένταση ή την ποσότητα του swing που εφαρμόζεται. Επιλέγοντας “66%”, καθυστερεί κάθε νότα στην άρση στις τιμές τρίηχου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν έχετε ηχογραφήσει ένα μέρος μπάσου στο track 2, βεβαιωθείτε ότι εφαρμόσατε τις ίδιες ρυθμίσεις και σε αυτό το track.

Μετά την ολοκλήρωση των ρυθμίσεων, πατήστε το ["] (Top) κουμπί και μετά πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει το κομμάτι. Μπορείτε να ακούσετε την αναπαραγωγή με swing αίσθηση.

Εφαρμογή της Play Effect ρύθμισης στα πραγματικά MIDI δεδομένα

Η Play Effect ρύθμιση αλλάζει προσωρινά το πώς παίζονται τα Song δεδομένα, αλλά δεν αλλάζει στην πραγματικότητα το Song MIDI. Αν θέλετε να σώσετε τις Play Effect αλλαγές σαν μέρος των Song δεδομένων (για παράδειγμα, σαν ένα Standard MIDI αρχείο), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Job διαδικασία για να εφαρμόσετε μόνιμα τις Play Effect ρυθμίσεις. Για να εκτελεστεί αυτό το Job, πατήστε το [JOB] κουμπί, το [F5] κουμπί και μετά επιλέξτε “05: Normalize Play Effect”. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 334.

Αποθήκευση του δημιουργημένου κομματιού

Μετά την ηχογράφηση, βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε το δημιουργημένο Song στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Song Store παράθυρο.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν εκτελείτε την Store διαδικασία, οι ρυθμίσεις για την μνήμη προορισμού θα αντικατασταθούν. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να γίνονται backup σε μια συσκευή αποθήκευσης.

Σώσιμο των Song δεδομένων σε μια USB συσκευή αποθήκευσης

Η αποθήκευση άλλων Song δεδομένων στην ίδια μνήμη προορισμού, το φόρτωμα των Demo δεδομένων και η εκτέλεση του Initialize Job αντικαθιστά και σβήνει τα προηγούμενα αποθηκευμένα Song δεδομένα. Βεβαιωθείτε ότι σώσατε τα σημαντικά δεδομένα σε μια ξεχωριστή USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή στο πίσω πλαίσιο στον File τρόπο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 460. Όταν θέλετε να φορτώσετε ένα κομμάτι στο DAW στον υπολογιστή σας, σώστε το κομμάτι σε μια ξεχωριστή USB συσκευή αποθήκευσης σαν Standard MIDI αρχείο. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 463.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι λέξεις «σώσιμο» και «αποθήκευση» εδώ αναφέρονται σε δύο διαφορετικές διαδικασίες. Η “Save” διαδικασία σώζει τα δημιουργημένα δεδομένα σαν ένα αρχείο σε μια εξωτερική συσκευή (στον File τρόπο) ενώ η “Store” διαδικασία αποθηκεύει τα δεδομένα στην εσωτερική μνήμη σε κάθε τρόπο.

Βήμα 5: Δημιουργία ενός Pattern

Τα Patterns του MOTIF XS διαθέτουν μικρά αλλά πλήρη μέρη οργάνων που μπορείτε να επαναλαμβάνετε (λούπα), να συνδυάζετε και να διατάσετε σε όποια σειρά θέλετε – κάτι που σας δίνει το βασικό υλικό για την δημιουργία ενός κομματιού. Αυτό το τμήμα καλύπτει το τι μπορείτε να κάνετε στον Pattern τρόπο.

Pattern δομή

Το MOTIF XS παρέχει δύο τρόπους για την δημιουργία ενός κομματιού: Song τρόπος και Pattern τρόπος.

Στον Song τρόπο, μπορείτε να ηχογραφήσετε το κομμάτι από την αρχή μέχρι το τέλος παίζοντας στο κλαβιέ. Στον Pattern τρόπο, από την άλλη μεριά, μπορείτε να δημιουργήσετε την συνοδεία του κομματιού δημιουργώντας μερικά τμήματα, όπως εισαγωγή, μελωδία Α, κύριο θέμα και φινάλε ηχογραφώντας το ρυθμικό σας pattern στα διάφορα Sections, και συνδυάζοντας τα σαν μια Pattern Chain.

Επίσης ο Pattern τρόπος σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε τα ρυθμικά σας patterns ή riffs στα διαφορετικά Sections όπως θέλετε – και όπως έρχεται η έμπνευση – και μετά να συνδυάσετε μια Pattern Chain για την δημιουργία πλήρους κομματιού. Μαζί με την Arpeggio λειτουργία και την Performance ηχογράφιση, έχετε ένα τεράστιο εύρος εργαλείων εύκολων στην χρήση για την γρήγορη δημιουργία πλήρως ενορχηστρωμένων, επαγγελματικού ήχου κομματιών.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να δημιουργήσετε μια Pattern Chain (σελίδα 347) προγραμματίζοντας την σειρά των Sections. Η δημιουργημένη Pattern Chain μπορεί να μετατραπεί σε Song δεδομένα

χρησιμοποιώντας το Pattern Chain Edit (σελίδα 352).

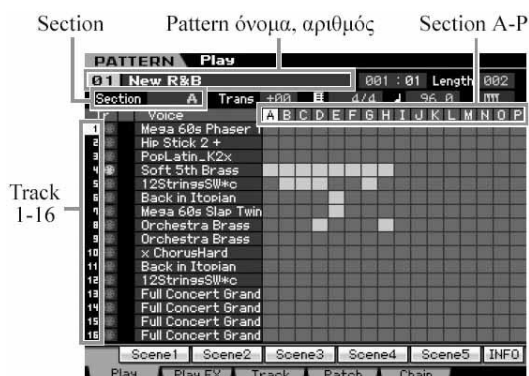
Ακρόαση των Demo Patterns

Πριν δημιουργήσετε το δικό σας pattern, θα πρέπει να ακούσετε μερικά από τα preset Demo Patterns. Αυτά είναι ειδικά ηχογραφημένα Patterns που καλύπτουν ένα μεγάλο εύρος μουσικών ειδών και είναι γεμάτα από συμβουλές και ιδέες² σχετικά με το πώς μπορείτε να δημιουργήσετε και να χρησιμοποιήσετε Patterns στην μουσική σας.

1 Φορτώστε τα Demo Patterns ακολουθώντας την διαδικασία στην σελίδα 23.

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

Θα εμφανιστεί η Pattern Play οθόνη.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όπως φαίνεται στην Pattern Play οθόνη, ένα Pattern περιέχει 16 ξεχωριστά tracks.

Κατά συνέπεια, ένα Pattern παίζεται με διάφορα Voice οργάνων, όπως μπάσο, κιθάρα και πλήκτρα.

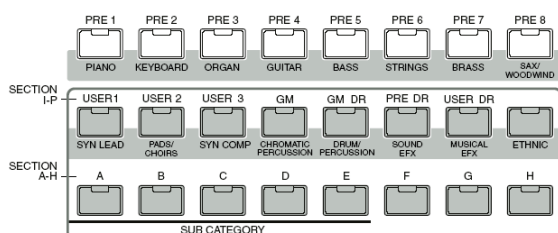
3 Επιλέξτε ένα Pattern γυρίζοντας την ρόδα δεδομένων.

4 Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει η αναπαραγωγή του Pattern.

Το Pattern θα παίζεται κατ' επανάληψη μέχρι να πατήσετε το [■] (Stop) κουμπί.

5 Αλλάξτε το Section από A-P.

Πατώντας τα [A]-[H] κουμπιά καλούνται τα Sections A-H και πατώντας τα [USER 1]-[USER DR] και [ETHNIC] κουμπιά καλούνται τα Sections I-P.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αλλάζοντας τα Sections, μπορείτε να δημιουργήσετε ρυθμικές παραλλαγές, και να βελτιώσετε εύκολα τις ενορχηστρώσεις (όπως εισαγωγή, κουπλέ, ρεφρέν, κουπλέ, ρεφρέν, φινάλε) σε πραγματικό χρόνο.

Τώρα, δοκιμάστε άλλα Patterns.

Εμφάνιση της Patch οθόνης του Demo Pattern

Από την Patch οθόνη που καλείται με το [F4] κουμπί, μπορείτε να επιβεβαιώσετε ποια “Phrase” ανατίθεται σε κάθε track του Pattern Section.

Ένα “Phrase” είναι ένα μικρό μουσικό/ρυθμικό πέρασμα που περιέχει ένα track για ένα όργανο, όπως

drum, μπάσο και κιθάρα. Αυτά τα MIDI δεδομένα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν μικρά δομικά τμήματα για ένα κομμάτι, και μπορούν να ανατεθούν σε οποιοδήποτε track και οποιοδήποτε Section. Ένα Pattern παρέχει χώρο μνήμης για 256 δικά σας Phrases.



Όπως φαίνεται σε αυτήν την οθόνη, τα δεδομένα παιξίματος ηχογραφούνται στο Phrase και μετά το Phrase ανατίθεται στο track ηχογράφησης. Σημειώστε το Phrase που δημιουργείται μπορεί να ανατεθεί σε διαφορετικό track του ίδιου/διαφορετικού Section.

Δοκιμάστε να αλλάξετε το Phrase για κάθε track και αναθέστε κάθε Phrase σε ένα άδειο track.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι τα Phrases παρέχονται μόνο για τα Demo Patterns και ο αριθμός των Patterns που παρέχονται διαφέρει σε συνάρτηση με το Demo Pattern. Όταν θέλετε να χρησιμοποιήσετε ένα Phrase που ανατίθεται σε διαφορετικό Pattern, εκτελέστε την Copy Phrase λειτουργία χρησιμοποιώντας το [SF5] Copy κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 346.

Εμφάνιση της Mixing οθόνης του Demo Pattern

Ένα Mixing αναφέρεται στις ρυθμίσεις της multi-timbral γεννήτριας ήχου για την Pattern αναπαραγωγή. Ένα Mixing περιέχει 16 Parts που αντιστοιχούν στα tracks, και σε αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε τις διάφορες παραμέτρους μίξης για κάθε Part. Από την Pattern Play οθόνη, πατήστε το [MIXING] κουμπί για να καλέσετε την Mixing οθόνη, κάτι που σας επιτρέπει να επιβεβαιώσετε τις Mixing ρυθμίσεις για κάθε Part: Voice, volume, pan, κ.λ.π.

Τώρα ας ρυθμίσουμε τις Mixing παραμέτρους στην Mixing οθόνη.



- 1 Από την Pattern Play οθόνη, πατήστε το [MIXING] κουμπί για να μπειτε στον Mixing τρόπο. Θα εμφανιστεί η Mixing οθόνη.
- 2 Για να επιλέξετε το Part που θέλετε, πατήστε το [TRACK] κουμπί (ανάβει το λαμπάκι) και μετά πατήστε το κατάλληλο αριθμητικό κουμπί [1]-[16].

Εδώ, επιλέξτε το Part που αντιστοιχεί στο track στο οποίο έχει ανατεθεί το Phrase.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν θέλετε να επιβεβαιώσετε σε ποιο track έχει ανατεθεί το Phrase, πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Pattern Play οθόνη.

3 Μετακινήστε τον κέρσορα στα Bank και Number και μετά αλλάξτε το Voice καθορίζοντας τα Bank και Number.

Αν πατήστε το [PROGRAM] κουμπί (το λαμπάκι ανάβει), μπορείτε να επιλέξετε το Voice που θέλετε χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα Bank, Group και αριθμητικά κουμπιά.

4 Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε, όπως pan και volume, και μετά γυρίστε την ρόδα δεδομένων για να αλλάξετε την τιμή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν θέλετε να διορθώσετε τις Mixing παραμέτρους με περισσότερη λεπτομέρεια, μπειτε στον Mixing Edit τρόπο πατώντας το [EDIT] κουμπί. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον Mixing Edit τρόπο, δείτε στην σελίδα 381.

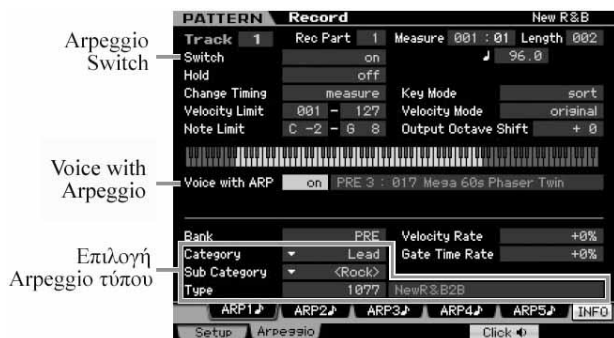
Οι Mixing ρυθμίσεις περιλαμβάνονται σε κάθε Pattern και μπορούν να αποθηκευτούν σαν ένα ολόκληρο Pattern. Για οδηγίες στην αποθήκευση ενός Pattern, δείτε στην σελίδα 358.

Δημιουργία ενός Pattern με την χρήση Arpeggio

Εκτός από την δημιουργία ενός Pattern με την συμβατική ηχογράφηση του παιχνιδιού σας στο κλαβιέ, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την πανίσχυρη Arpeggio αναπαραγωγή που διαθέτει το MOTIF XS (περιγράφεται παρακάτω) και ακόμη να ηχογραφήσετε audio δεδομένα από CDs με δείγματα που διατίθενται στην αγορά.

Αυτό το τμήμα εξηγεί πώς να δημιουργήσετε ένα Pattern χρησιμοποιώντας Arpeggio.

- 1 Πατήστε το [PATTERN] κουμπί για να μπειτε στον Pattern Play τρόπο.**
- 2 Πατήστε το [●] (Record) κουμπί για να καλέσετε την Record Setup οθόνη.**
- 3 Πατήστε το [F2] κουμπί για να καλέσετε την Record Arpeggio οθόνη.**



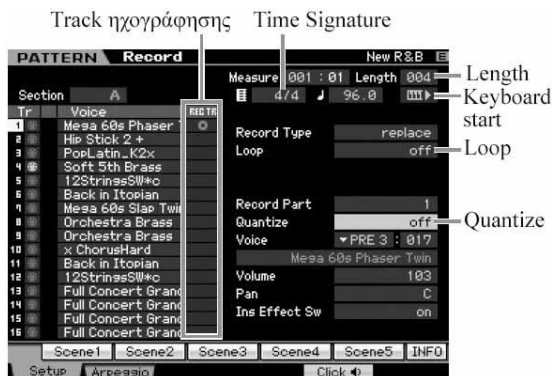
4 Ρυθμίστε τις ακόλουθες παραμέτρους όπως απαιτείται στην Arpeggio Record οθόνη.

4-1 Βάλτε την Switch παράμετρο στο on.

4-2 Βάλτε την Voice with Arpeggio (ARP) παράμετρο στο on. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “on”, καλείται αυτόματα το Voice που ταιριάζει με τον επιλεγμένο Arpeggio τύπο κάθε φορά που αλλάζει ο Arpeggio τύπος.

4-3 Επιλέξτε τον Arpeggio τύπο καθορίζοντας τα Category, Sub Category και Type.

5 Πατήστε το [F1] κουμπί για να καλέσετε την Record Setup οθόνη.



6 Ρυθμίστε τις ακόλουθες παραμέτρους στην Record Setup οθόνη.

6-1 Για να επιλέξετε το επιθυμητό track, πατήστε το [TRACK] κουμπί (το λαμπάκι ανάβει) και μετά πατήστε το κατάλληλο αριθμητικό κουμπί [1]-[16].

6-2 Ρυθμίστε το Time Signature στο “4/4”.

6-3 Ρυθμίστε το Pattern μήκος (length) σε μια τιμή ίση με το Arpeggio μήκος.

6-4 Ενεργοποιήστε το Keyboard Start εικονίδιο.

6-5 Ρυθμίστε την Loop παράμετρο στο “on”.

6-6 Ρυθμίστε την Quantize παράμετρο στο “off”.

7 Μετά την ολοκλήρωση της διαμόρφωσης, πατήστε μια νότα στο κλαβιέ για να ξεκινήσει η ηχογράφηση.

Η ηχογράφηση θα σταματήσει αυτόματα όταν φτάσει στο τελευταίο μέτρο (καθορίζεται από το Length).

Δημιουργία ενός Pattern με audio – Sampling

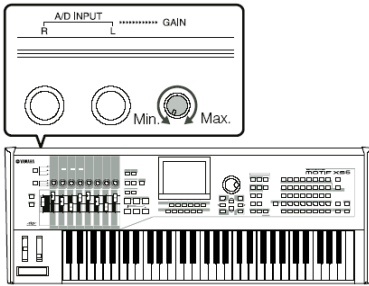
Σε αυτό το τμήμα, θα μάθετε πώς να ηχογραφείτε audio δεδομένα (για παράδειγμα, από CDs δειγμάτων που διατίθενται στην αγορά) στο Pattern track, χρησιμοποιώντας την Sampling λειτουργία. Μετά την ηχογράφηση του audio, μπορείτε να το κόψετε σε ανεξάρτητα δείγματα (Samples), τα οποία μπορούν να παιχτούν σε οποιοδήποτε tempo – χωρίς συμβιβασμούς στον ήχο ή αλλαγές στον τόνο. Αυτές οι βήμα-βήμα οδηγίες προϋποθέτουν ότι τα ηχογραφημένα audio δεδομένα είναι drum pattern ενός μέτρου σε 4/4.

Σημαντικό

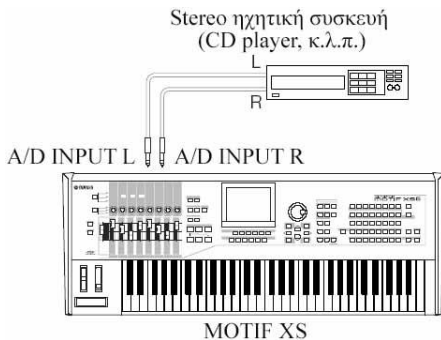
Για να χρησιμοποιήσετε την Sampling λειτουργία, πρέπει να εγκατασταθούν DIMM modules στο όργανο. για λεπτομέρειες στην εγκατάσταση των DIMM modules, δείτε στην σελίδα 486. Τα ηχογραφημένα (διορθωμένα) δεδομένα δείγματος που μένουν προσωρινά στο DIMM χάνονται όταν κλείνει η τροφοδοσία. προετοιμάστε μια USB συσκευή αποθήκευσης ή έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS πριν χρησιμοποιήσετε την Sampling λειτουργία.

Διαμόρφωση δειγματοληψίας

- 1 Κλείστε την τροφοδοσία και ρυθμίστε το GAIN κουμπί στο πίσω πλαίσιο στο ελάχιστο.



- 2 Συνδέστε μια ηχητική συσκευή (CD player, κ.λ.π.) στην A/D INPUT υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.



- 3 Ανοίξτε την τροφοδοσία του MOTIF XS.

- 4 Πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπείτε στον Utility τρόπο και μετά πατήστε το [F2] κουμπί για να καλέσετε την I/O οθόνη.

Η διαμόρφωση δειγματοληψίας ολοκληρώθηκε.

Δειγματοληψία

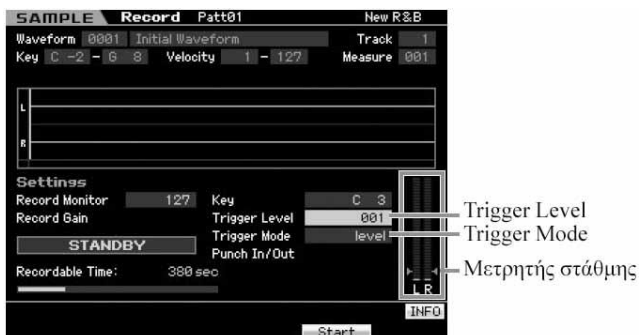
- 1 Πατήστε το [PATTERN] κουμπί για να μπείτε στον Pattern Play τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Pattern και Section που θα ηχογραφηθεί.
- 2 Πατήστε το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί για να μπείτε στον Sampling τρόπο.
- 3 Πατήστε το [F6] κουμπί για να καλέσετε την Setup οθόνη.
- 4 Ρυθμίστε τις ακόλουθες παραμέτρους όπως απαιτείται στην Setup οθόνη.



- 1 Ρυθμίστε το Recording Type στο “slice+seq”.
- 2 Ρυθμίστε το Input Source στο “A/D Input”.
- 3 Ρυθμίστε την Stereo/Mono παράμετρο στο “stereo”.
- 4 Ρυθμίστε το Record Next στο “off”.
- 5 Ρυθμίστε το Frequency στο “44.1 kHz”.

6 Επιλέξτε το track προορισμού.

5 Πατήστε το [F6] κουμπί για να καλέσετε την Standby οθόνη.

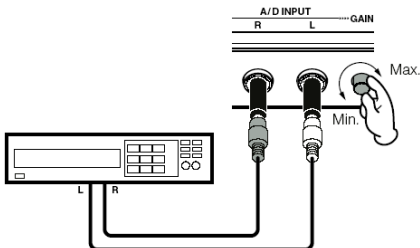


6 Ρυθμίστε το “Trigger Mode” στο “level” και μετά ρυθμίστε το Trigger Level στο “1”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Trigger Mode παράμετρος σας επιτρέπει να καθορίσετε πως ξεκινάει πραγματικά το Sampling. Όταν το Trigger Mode ρυθμίζεται στο “level”, η δειγματοληψία θα ξεκινήσει αυτόματα αμέσως μόλις το σήμα εισόδου ξεπεράσει την καθορισμένη Trigger Level. Αφού εδώ το Trigger Level έχει ρυθμιστεί στο “1”, η δειγματοληψία αυτόματα αμέσως μόλις το ηχητικό σήμα εισέρχεται από το CD player. Όταν το Trigger Mode ρυθμίζεται στο “manual”, το Sampling ξεκινάει με το πάτημα το [F5] Start κουμπιού.

7 Παίξτε την ηχητική πηγή (CD player) και ρυθμίστε την στάθμη εισόδου του ήχου με το GAIN κουμπί στο πίσω πλαίσιο για να πετύχετε την κατάλληλη στάθμη.

Ρυθμίστε το GAIN μη να είναι αρκετά υψηλή για καθαρή ηχογράφηση αλλά όχι πολύ υψηλή ώστε να μην προκαλεί κλιπάρισμα ή παραμόρφωση.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι ο ήχος εισόδου μπορεί να κλιπάρει ή να παραμορφώνει αν ο μετρητής φτάνει στην μέγιστη στάθμη.

8 Σταματήστε την αναπαραγωγή της ηχητικής πηγής (CD player).

9 Πατήστε το [F5] κουμπί για να καλέσετε τον WAITING δείκτη (Trigger Standby κατάσταση).

10 Ξεκινήστε το CD player.

Αφού εδώ το Trigger Level έχει ρυθμιστεί στο “1”, η δειγματοληψία θα ξεκινήσει αυτόματα αμέσως μόλις εισέλθει ηχητικό σήμα από το CD player. Σε αυτό το παράδειγμα, ηχογραφείται ένα drum pattern ενός μέτρου από το CD.

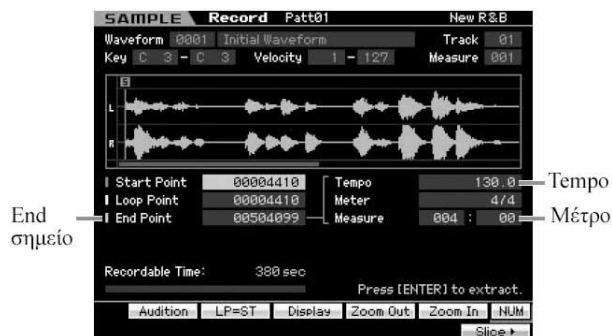
11 Πατήστε το [F6] κουμπί για να σταματήσει η δειγματοληψία και μετά σταματήστε το CD player.

Η κυματομορφή του ηχογραφημένου ηχητικού σήματος θα εμφανιστεί στην οθόνη.

12 Πατήστε το [SF1] κουμπί για να ακούσετε τα καινούρια ηχογραφημένα δεδομένα σας.

Sample Edit – Ρύθμιση του σημείου τέλους (End) του ηχογραφημένου δείγματος

Το σημείο εκκίνησης του ηχογραφημένου δείγματος θα είναι πιθανόν στην σωστή θέση – το πρώτο beat του μέτρου – αφού η εκκίνηση της δειγματοληψίας ρυθμίστηκε να ξεκινάει αυτόματα με την Trigger Level ρύθμιση. Ωστόσο, το σημείο τέλους μπορεί να μην είναι στο τέλος του μέτρου όπως θέλετε, αφού η δειγματοληψία σταματήσει χειρονακτικά. Κατά συνέπεια, μπορεί να χρειαστεί να διορθώσετε το End σημείο του ηχογραφημένου δείγματος έτσι ώστε η αναπαραγωγή του ηχογραφημένου δείγματος να ταιριάζει σωστά με τον beat χρονισμό.



- 1 Πατήστε μία ή δύο φορές το [SF2] κουμπί έτσι ώστε να εμφανιστεί το LP=ST.
- 2 Μετακινήστε τον κέρσορα στο End Point και μετά ρυθμίστε την τιμή χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων.

Πατήστε το [SF1] κουμπί για να ακούσετε το δείγμα. Ρυθμίστε το End Point έτσι ώστε το δείγμα να παίζετε ομαλά και συνεχόμενα χωρίς τραυλίσματα, γλιστρήματα ή προβλήματα στον χρονισμό.

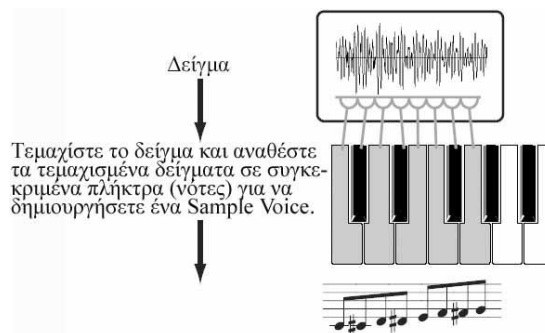
- 3 Μετά την ρύθμιση του σημείου τέλους, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να σβήσετε τα δεδομένα που δεν θέλετε (βρίσκονται μετά το End σημείο).

Αφού η οθόνη ζητήσει την επιβεβαίωση σας, πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελέσετε την Extract λειτουργία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πολλά sample loop CDs που διατίθενται στην αγορά περιέχουν πληροφορίες για το tempo, το μέτρο και την αξία μέτρου για τις συγκεκριμένες λούπες. Αν είναι διαθέσιμες αυτές οι πληροφορίες, εισάγετε τις κατάλληλες τιμές στις παραπάνω παραμέτρους.

Sample Edit – Slice

Μετά, ας χρησιμοποιήσουμε την Slice λειτουργία για να προσαρμόσουμε το δείγμα με το tempo. Αυτή η Slice λειτουργία σας επιτρέπει να χωρίζετε αυτόματα το ηχογραφημένο δείγμα σε ξεχωριστά «κομμάτια». Αυτά τα κομμάτια ανατίθενται σε διαδοχικές νότες και διατάσσονται σαν MIDI δεδομένα. Αυτό σας επιτρέπει να διαχειριστείτε το διάφορα μέρη από τις λούπες του δείγματος σαν MIDI δεδομένα, και σας δίνει την δύναμη για εύκολη αλλαγή του tempo, ακόμη και της ρυθμικής αίσθησης, χωρίς να ενοχληθεί ο τόνος ή η ηχητική ποιότητα.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πριν εκτελέσετε την Slice διαδικασία, θα χρειαστεί να ρυθμίσετε με ακρίβεια το μήκος

του δείγματος ρυθμίζοντας το End σημείο.

1 Πατήστε το [F6] κουμπί για να καλέσετε την Slice οθόνη.



2 Ρυθμίστε τις ακόλουθες παραμέτρους στην Slice οθόνη.

Αφού το ηχογραφημένο δείγμα είναι ένα drum pattern ενός μέτρου σε 4/4, ρυθμίστε τις παρακάτω παραμέτρους.

2-1 Ρυθμίστε το Slice Type στο “beat1”.

2-2 Ρυθμίστε το Measure στο “1”.

2-3 Ρυθμίστε το Sensitivity στο “4”.

3 Πατήστε το [SF4] κουμπί για να εκτελέσετε την Slice διαδικασία.

4 Πατήστε τα πλήκτρα στα οποία ανατίθεται το τεμαχισμένο δείγμα στην σειρά (από C1 για το MOTIF XS6, E0 για το MOTIF XS7 και A-1 για το MOTIF XS8) για να επιβεβαιώσετε αν το δείγμα έχει κοπεί σωστά.

Ακούστε προσεκτικά τα αποτελέσματα. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι, πατήστε πάλι το [SF4] Apply κουμπί για να ακυρώσετε την Slice διαδικασία και να επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση, και μετά δοκιμάστε πάλι την διαδικασία. Επαναλάβετε τα βήματα 2-4 δοκιμάζοντας άλλο Slice Type και ρυθμίζοντας την τιμή του Sensitivity μέχρι να είστε ικανοποιημένοι με τον ήχο.

5 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να καθορίσετε το Slice αποτέλεσμα σαν Sample δεδομένα.

6 Πατήστε το [PATTERN] κουμπί για να καλέσετε την Pattern Play οθόνη και μετά πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ακούσετε το τεμαχισμένο δείγμα.

Μπορείτε να αλλάξετε το tempo του τεμαχισμένου ρυθμικού pattern. Δοκιμάστε να αλλάξετε το tempo στον Pattern Play τρόπο.



Αποθήκευση του Pattern και σώσιμο του δείγματος

Μετά την Sampling διαδικασία, αποθηκεύστε το Pattern που δημιουργήθηκε στην εσωτερική μνήμη και μετά σώστε το δείγμα σε μια ξεχωριστή USB συσκευή αποθήκευσης. Για οδηγίες στην αποθήκευσης ενός Pattern, δείτε στην σελίδα 358. Για οδηγίες στο σώσιμο ενός δείγματος, δείτε στην σελίδα 461.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Τα δεδομένα δείγματος θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία. Σώστε τα δεδομένα δείγματος σε μια USB συσκευή αποθήκευσης ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS, στον File

τρόπο μετά την Sampling διαδικασία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μετά την δημιουργία μερικών Patterns (Sections), χρησιμοποιήστε την Pattern Chain λειτουργία (σελίδα 348) για να τα βάλετε μαζί στην σειρά.

Χρήση ενός υπολογιστή

Σύνδεση σε υπολογιστή

Αν και το MOTIF XS είναι εξαιρετικά ισχυρό και για πολλές εφαρμογές από μόνο του, η σύνδεση του σε υπολογιστή – μέσω USB ή IEEE1394 καλωδίου – παρέχει ακόμη μεγαλύτερη ισχύ και ευελιξία. Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να μεταφέρετε audio δεδομένα (μόνο μέσω IEEE1394 καλωδίου) και MIDI δεδομένα (τόσο μέσω USB όσο και IEEE1394 καλωδίου) μεταξύ του MOTIF XS και του υπολογιστή σας. Σε αυτό το τμήμα θα μάθετε πώς να κάνετε τις συνδέσεις.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτό το τμήμα δείχνει την άμεση σύνδεση του MOTIF XS στον υπολογιστή. Άλλες MIDI συσκευές μπορούν να συνδεθούν ανάμεσα στο MOTIF XS και τον υπολογιστή. Για λεπτομέρειες σχετικά με την σύνδεση ανάμεσα στο MOTIF XS και άλλη MIDI συσκευή, δείτε στην σελίδα 119. Για λεπτομέρειες σχετικά με την σύνδεση μεταξύ της MIDI συσκευής και του υπολογιστή, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της συγκεκριμένης MIDI συσκευής.

Χρήση μιας USB TO HOST υποδοχής

Αυτό το τμήμα δείχνει πώς να συνδέσετε το MOTIF σε έναν υπολογιστή μέσω USB καλωδίου. Σημειώστε ότι τα MIDI δεδομένα μπορούν να μεταδοθούν μέσω ενός USB καλωδίου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αφού το MOTIF XS δεν έχει ενσωματωμένο ηχεία, θα χρειαστείτε ένα εξωτερικό ηχητικό σύστημα ή stereo ακουστικά για να ελέγχετε σωστά. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στον «Οδηγό εκκίνησης» στην σελίδα 20.

1 Κατεβάστε τον USB-MIDI driver από την ιστοσελίδα μας:

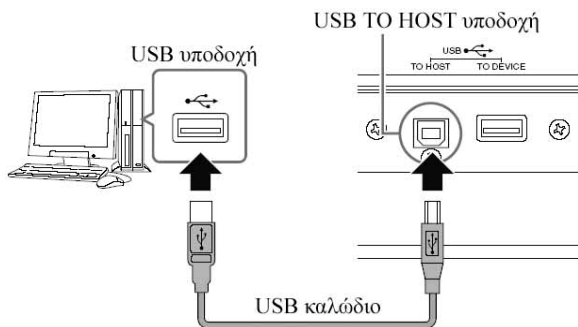
http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πληροφορίες για τις απαιτήσεις συστήματος είναι διαθέσιμες στην παραπάνω ιστοσελίδα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο USB-MIDI driver μπορεί να διορθωθεί και αναβαθμιστεί χωρίς προηγούμενη ανακοίνωση. Ελέγξτε και κατεβάστε την τελευταία έκδοση από την παραπάνω ιστοσελίδα.

2 Εγκαταστήστε τον USB-MIDI driver που κατεβάσατε στον υπολογιστή.

Για οδηγίες στην εγκατάσταση, ανατρέξτε στον online οδηγό εγκατάστασης που περιλαμβάνεται στο αρχείο που κατεβάσατε. Όταν το MOTIF XS συνδέεται σε ένα υπολογιστή με την διαδικασία εγκατάστασης, συνδέστε το USB καλώδιο στο USB TO HOST του MOTIF XS και την USB υποδοχή του υπολογιστή, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.



3 Βεβαιωθείτε ότι έχει ενεργοποιηθεί η USB TO HOST MOTIF XS.

Πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπειτε στον Utility τρόπο, και μετά πατήστε το [F5] κουμπί ακολουθούμενο από το [SF2] κουμπί για να καλέσετε την MIDI οθόνη (σελίδα 440). Ρυθμίστε την MIDI In/Out παράμετρο στο “USB”.

4 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε αυτήν την ρύθμιση.

Προφυλάξεις όταν χρησιμοποιείτε την USB TO HOST υποδοχή

Όταν ο υπολογιστής συνδέεται στην USB TO HOST υποδοχή, ακολουθείτε τα παρακάτω σημεία. Αν δεν το κάνετε υπάρχει ο κίνδυνος να κολλήσει ο υπολογιστής ή το όργανο και να φθαρούν ή ακόμη και να χαθούν τα δεδομένα. Αν ο υπολογιστής ή το όργανο κολλήσει, κλείστε την τροφοδοσία του οργάνου ή επανεκκινήστε τον υπολογιστή.

ΠΡΟΣΟΧΗ

- Πριν την σύνδεση του υπολογιστή στην USB TO HOST υποδοχή, βγείτε από οποιονδήποτε τρόπο εξοικονόμησης ενέργειας (όπως αναμονή, sleep) 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 σε/από την USB TO HOST υποδοχή.
 - Βγείτε από οποιεσδήποτε ανοιχτές εφαρμογές (όπως MOTIF XS Editor και sequencer πρόγραμμα).
 - Βεβαιωθείτε ότι δεν μεταδίδονται δεδομένα από το όργανο. (Δεδομένα μεταδίδονται μόνο παίζοντας νότες στο κλαβιέ ή αναπαράγοντας ένα κομμάτι).
- Όταν η USB συσκευή συνδέεται στο όργανο, θα πρέπει να περιμένετε έξι δευτερόλεπτα ή περισσότερο μεταξύ αυτών των διαδικασιών: 1) όταν κλείνετε την τροφοδοσία και την ανοίγετε πάλι ή 2) όταν συνδέετε/αποσυνδέετε εναλλάξ το USB καλώδιο.

MIDI κανάλια και MIDI θύρες

Τα δεδομένα MIDI καναλιού μπορούν να σταλούν ανεξάρτητα σε δεκαέξι ξεχωριστά κανάλια, και αυτό το όργανο μπορεί να παίζει ταυτόχρονα δεκαέξι ξεχωριστά μέρη μέσω αυτών των καναλιών. Ενώ ένα MIDI καλώδιο μπορεί να διαχειριστεί δεδομένα σε μέχρι και δεκαέξι κανάλια ταυτόχρονα, μια USB σύνδεση ή μια IEEE1394 σύνδεση μπορεί να διαχειριστεί πολύ περισσότερα – λόγω της χρήσης των MIDI θυρών. Κάθε MIDI θύρα μπορεί να διαχειριστεί δεκαέξι κανάλια, και η USB σύνδεση ή η IEEE1394 σύνδεση επιτρέπει μέχρι και οκτώ θύρες, δηλαδή την χρήση μέχρι και 128 καναλιών (8 θύρες

x 16 κανάλια) στον υπολογιστή σας.

Όταν το MOTIF XS συνδέεται σε υπολογιστή με την χρήση USB ή IEEE1394 καλωδίου, οι MIDI θύρες καθορίζονται ως ακολούθως:

Port 1

Η γεννήτρια ήχου του MOTIF XS μπορεί να αναγνωρίσει και να χρησιμοποιήσει μόνο αυτήν την θύρα.

Όταν το MOTIF XS παίζεται σαν γεννήτρια ήχου από εξωτερικό MIDI όργανο ή υπολογιστή, θα πρέπει να ρυθμίσετε την MIDI Port στο 1 στην συνδεδεμένη MIDI συσκευή ή τον υπολογιστή.

Port 2

Αυτή η θύρα χρησιμοποιείται για τον έλεγχο του DAW προγράμματος στον υπολογιστή από το MOTIF XS με την χρήση της Remote Control λειτουργίας.

Port 3

Αυτή η θύρα χρησιμοποιείται σαν MIDI Thru θύρα. Τα MIDI δεδομένα που λαμβάνονται στην Port 3 μέσω της USB TO HOST ή mLAN υποδοχής θα αναμεταδίδονται σε μια εξωτερική MIDI συσκευή μέσω της MIDI OUT υποδοχής. Τα MIDI δεδομένα που λαμβάνονται στην Port 3 μέσω της MIDI IN υποδοχής θα αναμεταδίδονται σε μια εξωτερική συσκευή (υπολογιστής, κ.λ.π.) μέσω της USB TO HOST ή mLAN υποδοχής.

Όταν χρησιμοποιείται μια USB ή IEEE1394 σύνδεση μεταξύ του MOTIF XS και του υπολογιστή, ταιριάξτε την MIDI θύρα μετάδοσης και την MIDI θύρα λήψης όπως επίσης και το MIDI κανάλι λήψης και το MIDI κανάλι μετάδοσης ακολουθώντας την παραπάνω περιγραφή.

Χρήση ενός MIDI interface

Χρησιμοποιήστε στάνταρτ MIDI καλώδια για να συνδέσετε το MOTIF XS σε έναν υπολογιστή, συνδέοντας τις MIDI IN και MIDI OUT υποδοχές του MOTIF XS στις κατάλληλες υποδοχές σε ένα MIDI interface, όπως το Yamaha UX96.

Χρήση μιας mLAN υποδοχής

Αυτό το τμήμα σας δείχνει πώς να συνδέσετε το MOTIF XS σε έναν υπολογιστή μέσω ενός IEEE1394 (FireWire) καλωδίου. Σημειώστε ότι τα audio δεδομένα όπως επίσης και τα MIDI δεδομένα μπορούν να μεταδοθούν μέσω IEEE1394 καλωδίου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το MOTIF XS6/7 μπορεί να συνδεθεί στην mLAN συμβατή συσκευή ή σε υπολογιστή εφοδιασμένο με IEEE1394 υποδοχή μόνο όταν έχει εγκατασταθεί μια προαιρετική mLAN16E2 στο MOTIF XS6/7. για οδηγίες στην εγκατάσταση της mLAN16E2, δείτε στην σελίδα 484.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το MOTIF XS εφοδιασμένο με mLAN μπορεί να παρέχει μέχρι 6 Mono In (3 Stereo In), 16 Mono Out (8 Stereo Out) audio κανάλια και 3 MIDI In/3 MIDI Out κανάλια.

1 Κατεβάστε τον σωστό AI driver από την ιστοσελίδα μας:

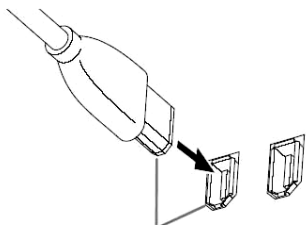
<http://www.global.yamahasyth.com/download/>

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πληροφορίες για τις απαιτήσεις συστήματος είναι διαθέσιμες στην παραπάνω ιστοσελίδα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο AI driver μπορεί να διορθωθεί και αναβαθμιστεί χωρίς προηγούμενη ανακοίνωση. Ελέγξτε και κατεβάστε την τελευταία έκδοση από την παραπάνω ιστοσελίδα.

2 Εγκαταστήστε τον AI driver που κατεβάσατε στον υπολογιστή.

Για πληροφορίες στην εγκατάσταση, ανατρέξτε στον online οδηγό εγκατάστασης που περιλαμβάνεται στο αρχείο που κατεβάσατε. Όταν το MOTIF XS συνδέεται σε υπολογιστή με την διαδικασία εγκατάστασης, συνδέστε το IEEE1394 καλώδιο στην mLAN υποδοχή του MOTIF XS και την IEEE1394 υποδοχή του υπολογιστή όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.



Συνδέστε το βύσμα με την σωστή κατεύθυνση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για καλύτερα αποτελέσματα, χρησιμοποιήστε IEEE1394 καλώδιο μικρότερο των 4,5 μέτρων.

3 Βεβαιωθείτε ότι η mLAN υποδοχή του MOTIF XS είναι ενεργοποιημένη για MIDI επικοινωνία.

Πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπειτε στον Utility τρόπο και μετά πατήστε το [F6] κουμπί ακολουθούμενο από το [SF2] κουμπί για να καλέσετε την MIDI οθόνη (σελίδα 440). Ρυθμίστε την MIDI In/Out παράμετρο στο “mLAN”.

4 Βεβαιωθείτε ότι η mLAN υποδοχή του MOTIF XS είναι ενεργοποιημένη για audio επικοινωνία.

Όταν μεταδίδονται audio σήματα μέσω της mLAN υποδοχής, ρυθμίστε την Output Select παράμετρο του MOTIF XS. Όταν λαμβάνονται audio σήματα μέσω της mLAN υποδοχής, ρυθμίστε τις παραμέτρους του mLAN audio τμήματος εισόδου του MOTIF XS. Για λεπτομέρειες, δείτε παρακάτω.

5 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε αυτήν την ρύθμιση.

Τι μπορείτε να κάνετε με την IEEE1394 σύνδεση

Μπορείτε να ενσωματώσετε το MOTIF XS με την DAW εφαρμογή σε έναν υπολογιστή συνδέοντας το MOTIF XS που είναι εφοδιασμένο με mLAN (MOTIF XS6/7 στο οποίο έχει εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E2 ή MOTIF XS8) σε υπολογιστή σε μια ομότιμη διάταξη. Για λεπτομέρειες, δείτε παρακάτω.

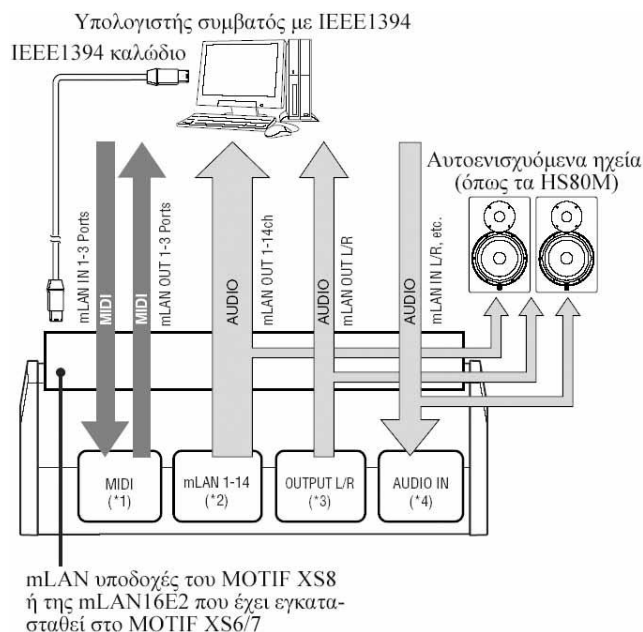
- Μεταφορά δεδομένων πολλών audio καναλιών ανάμεσα στο MOTIF XS και τον υπολογιστή (μέχρι 16 κανάλια από το MOTIF XS στον υπολογιστή και μέχρι 6 κανάλια από τον υπολογιστή στο MOTIF XS)
- Ταυτόχρονη ηχογράφηση στο sequence πρόγραμμα α) του παιχνίματος σας στο κλαβιέ και β) του παιχνίματος του sequence προγράμματος του υπολογιστή που χρησιμοποιεί το MOTIF XS σαν MIDI γεννήτρια ήχου
- Έλεγχος μέσω του MOTIF XS της audio εξόδου από τον υπολογιστή και της audio εξόδου από το MOTIF XS
- Χρήση του Cubase 4 μαζί με το MOTIF XS με μια ποικιλία βολικών λειτουργιών (σελίδα 65)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν επιλέξετε ένα Normal Voice στον Voice τρόπο στο MOTIF XS, τα audio σήματα βγαίνουν μόνο από την OUTPUT L/R.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι δυνατότητες και χρήσεις της σύνδεση του MOTIF XS σε έναν υπολογιστή μέσω IEEE1394 καλωδίου σε ομότιμη διάταξη αναφέρεται σαν “mLAN” σε αυτό το εγχειρίδιο και το MOTIF XS όργανο. για λεπτομέρειες σχετικά με τις τελευταίες πληροφορίες για το mLAN, ανατρέξτε στην ακόλουθη URL: <http://www.yamahasynt.com/>

Ροή σήματος των audio και MIDI δεδομένων μέσω IEE1394 καλωδίου

Το παρακάτω σχήμα δείχνει την ροή των audio σημάτων και MIDI μηνυμάτων όταν το MOTIF XS και ο υπολογιστής συνδέονται με IEEE1394 καλώδιο.



MIDI μετάδοση/λήψη (*1)

Η ρύθμιση της θύρας στο MOTIF XS δεν είναι απαραίτητη αφού η MIDI Port του MOTIF XS προκαθορίζεται αυτόματα σε συνάρτηση με την εφαρμογή. Για πληροφορίες σχετικά με το ποια θύρα θα πρέπει να επιλεγεί στον υπολογιστή σας, ανατρέξτε στην σελίδα 57.

Μετάδοση audio σήματος

■ mLAN OUT 1 – 14 (*2)

Τα audio σήματα βγαίνουν μέσω των mLAN OUT -14 όταν η MOTIF XS Output Select παράμετρο έχει ρυθμιστεί σε οποιαδήποτε από τις ρυθμίσεις “m1&2” – “m13&14” και “m1” – “m4” σε μια από τις ακόλουθες οθόνες.

[VOICE] (Όταν επιλέγεται ένα Drum Voice) → [EDIT] → Key selection → [F1] Oscillator (σελίδα 200)

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output (σελίδα 437)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (σελίδα 229)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F1] Voice → [SF2] Output (σελίδα 238)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (σελίδα 383)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] Voice → [SF2] Output
(σελίδα 385)

■ OUTPUT L/R (*3)

Το audio σήμα βγαίνει μέσω των OUTPUT L/R και mLAN OUT L/R καναλιών όταν η Output Select παράμετρος που περιγράφεται παραπάνω έχει ρυθμιστεί στο “L&R”.

Λήψη audio σήματος (*4)

Τα mLAN IN Main Out Monitor L/R και mLAN IN Assignable Out Monitor L/R είναι διαθέσιμα όπως επίσης και το mLAN IN L/R σαν mLAN audio κανάλι εισόδου του MOTIF XS. Αυτά τα κανάλια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο του ήχου όταν χρησιμοποιείται το DAW πρόγραμμα στον υπολογιστή. Το audio σήμα που λαμβάνεται μέσω της mLAN IN Main Out Monitor L/R θα βγαίνει μέσω των OUTPUT L/R υποδοχών ενώ το audio σήμα που λαμβάνεται μέσω της mLAN IN Assignable Out Monitor L/R θα βγαίνει μέσω των ASSIGNABLE OUTPUT L/R υποδοχών.

Η ρύθμιση του καναλιού audio εξόδου στον υπολογιστή καθορίζει ποιο κανάλι χρησιμοποιείται. Όπως για τα audio σήματα που λαμβάνονται μέσω της mLAN υποδοχής, παράμετροι όπως volume και κανάλι εξόδου μπορούν να εφαρμόζονται σαν το mLAN audio μέρος εισόδου του MOTIF XS. Η οθόνη των ρυθμίσεων αυτών των παραμέτρων διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρόπο, όπως αναφέρεται παρακάτω.

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output → mLAN setting (σελίδα 437)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → mLAN setting
(σελίδα 229)

[SONG/PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → mLAN setting (σελίδα 382)

mLAN Audio κανάλια του MOTIF XS και του υπολογιστή

όταν το MOTIF XS συνδέεται σε υπολογιστή μέσω IEEE1394 καλωδίου, ρυθμίστε το audio κανάλι αναφερόμενοι στον παρακάτω πίνακα.

Κανάλι εισόδου του MOTIF XS	Κανάλι εξόδου του υπολογιστή
mLAN IN Main Out Monitor L, R	1, 2
mLAN IN L, R	3, 4
mLAN IN Assignable Out Monitor L, R	5, 6
Κανάλι εξόδου του MOTIF XS	Κανάλι εισόδου του υπολογιστή
mLAN OUT L, R (L&R)*	1, 2
mLAN OUT 1-14 (m1-m14)	3-16

Δημιουργία ενός Song με την χρήση υπολογιστή

Συνδέοντας το MOTIF XS στον υπολογιστή σας μέσω USB ή mLAN, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα DAW ή sequence πρόγραμμα στον υπολογιστή για να δημιουργήσετε τα δικά σας κομμάτια. Αυτό το τμήμα περιέχει μια επισκόπηση του πώς να χρησιμοποιήσετε ένα DAW ή sequence πρόγραμμα στο υπολογιστή με το MOTIF XS μετά την σύνδεση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το ακρωνύμιο DAW (digital audio workstation) αναφέρεται στο μουσικό πρόγραμμα για εγγραφή, διόρθωση και μίξη audio και MIDI δεδομένων. Οι κύριες DAW εφαρμογές είναι Cubase,

Logic, SONAR και Digital Performer. Αν και όλα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά με το MOTIF XS, συνιστούμε την χρήση του Cubase για την δημιουργία κομματιών με το όργανο.

Αναπαραγωγή κομματιού από έναν υπολογιστή χρησιμοποιώντας το MOTIF XS σαν γεννήτρια ήχου

Οι παρακάτω οδηγίες δείχνουν πώς να χρησιμοποιήσετε τον Song ή Pattern τρόπο του MOTIF XS σαν MIDI γεννήτρια ήχου. Σε αυτήν την περίπτωση, τα πραγματικά MIDI sequence δεδομένα μεταδίδονται από ένα DAW ή sequencer πρόγραμμα στον υπολογιστή.

Διαμόρφωση του MOTIF XS

- 1 Πατήστε το [SONG] ή το [PATTERN] κουμπί για να μπειτε στον Song ή Pattern τρόπο.**
- 2 Επιλέξτε ένα Song ή Pattern που περιέχει δεδομένα.**
- 3 Πατήστε το [MIXING] κουμπί για να μπειτε στον Mixing τρόπο.**
- 4 Διαμορφώστε το Mixing για τα μέρη 1-16 όπως είναι απαραίτητο.**

Για λεπτομέρειες σχετικά με το Mixing, δείτε στην σελίδα 375.

Διαμόρφωση του DAW στον υπολογιστή

- 1 Ρυθμίστε την MIDI θύρα εξόδου των tracks στο Port 1 USB ή mLAN.**

Κατά την σύνδεση με USB καλώδιο, ρυθμίστε το στο “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1” ή στο “YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1”. Κατά την σύνδεση με IEEE1394 καλώδιο, ρυθμίστε το στο “mLAN MIDI Out” ή στο “MOTIF XS”.

- 2 Εισάγετε τα MIDI δεδομένα σε κάθε rack του DAW/sequencer στον υπολογιστή.**

Οι ρυθμίσεις γεννήτριας ήχου του μέρους που αντιστοιχεί στο MIDI track θα οριστούν στο MOTIF XS.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Χρησιμοποιώντας τον MOTIF XS Editor, μπορείτε να δημιουργήσετε την δική σας Mixing διαμόρφωση του MOTIF XS από τον υπολογιστή σας. η δημιουργημένη Mixing διαμόρφωση μπορεί να σωθεί σαν αρχείο για μελλοντική ανάκληση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Χρησιμοποιώντας το Studio Manager V2, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον MOTIF XS Editor σαν plug-in λογισμικό μέσα στο Cubase και να σώσετε την διορθωμένη Mixing διαμόρφωση του MOTIF XS σαν project αρχείο του Cubase.

Εγγραφή του παιχνίματος σας στο MOTIF XS σε έναν υπολογιστή

Οι παρακάτω οδηγίες σας δείχνουν πώς να χρησιμοποιήσετε το MOTIF XS σαν Master Keyboard. Τα note γεγονότα που παίζετε στο MOTIF XS μεταδίδονται και γράφονται σε ένα track του DAW/sequencer προγράμματος στον υπολογιστή σας, και μετά επιστρέφουν πίσω στην γεννήτρια ήχου του MOTIF XS.

Διαμόρφωση του MOTIF XS

- 1 Ρυθμίστε το Local Control στο “off”.**

Πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπειτε στον Utility τρόπο, και μετά πατήστε το [F5] ακολουθούμενο από το [SF2] κουμπί για να καλέσετε την MIDI οθόνη (σελίδα 440). Μετακινήστε

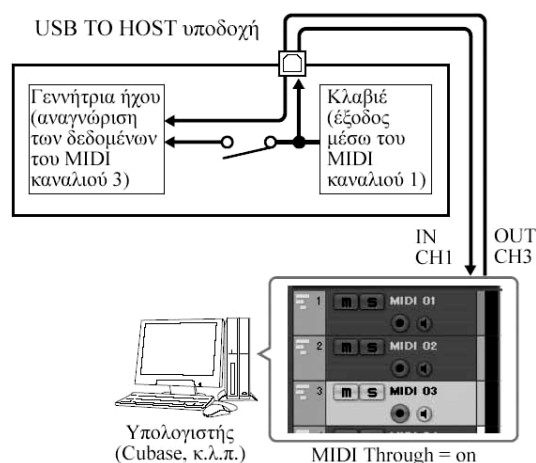
τον κέρσορα στο Local Control για να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο στο “off”. Όταν το MIDI Thru έχει ρυθμιστεί στο “on” στο DAW/sequencer πρόγραμμα στον υπολογιστή σας, τα note δεδομένα που παίζετε στο MOTIF XS μεταδίδονται στον υπολογιστή και μετά επιστρέφουν πίσω στο MOTIF XS, παράγοντας έναν «διπλό» ήχο, αφού η γεννήτρια ήχου λαμβάνει δεδομένα παιχνίματος (MIDI δεδομένα) τόσο κατευθείαν από το κλαβιέ όσο και τον υπολογιστή. Για να αποφύγετε αυτήν την κατάσταση, χρειάζεται να ξεχωρίσετε το κλαβιέ από την γεννήτρια ήχου του MOTIF XS. Για αυτό το Local Control πρέπει να ρυθμιστεί στο “off”.

- 2 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε αυτήν την ρύθμιση.
- 3 Πατήστε το [SONG] ή το [PATTERN] κουμπί για να μπείτε στον Song ή τον Pattern τρόπο όταν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το MOTIF XS σαν multi-timbral γεννήτρια ήχου.

Διαμόρφωση του DAW στον υπολογιστή

1 Ρυθμίστε το MIDI Thru στο “on” στο DAW.

Ρυθμίζοντας το MIDI Thru στο “on”, MIDI δεδομένα που δημιουργούνται με το παίξιμο του κλαβιέ και μεταδίδονται στον υπολογιστή, θα επιστρέφουν πίσω στο MOTIF XS. Όπως φαίνεται στο σχήμα του παραδείγματος, τα MIDI δεδομένα που μεταδίδονται από το MOTIF XS και μετά γράφονται στον υπολογιστή μέσω του MIDI καναλιού 1, θα επιστρέφουν πίσω από τον υπολογιστή στο MOTIF XS μέσω του MIDI καναλιού 3 σύμφωνα με αυτήν την ρύθμιση του track εγγραφής. Σαν αποτέλεσμα, η γεννήτρια ήχου του MOTIF XS θα παράγει τον ήχο των MIDI δεδομένων που δημιουργούνται από το παίξιμο στο κλαβιέ όπως επίσης και τα MIDI δεδομένα του καναλιού 3.



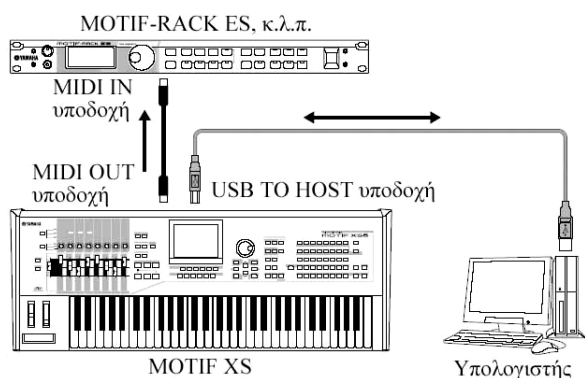
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η παραπάνω εξήγηση μπορεί να εφαρμοστεί στην περίπτωση που το MOTIF XS συνδέεται στον υπολογιστή μέσω IEEE1394 καλωδίου όπως επίσης και μέσω USB καλωδίου.

Χρήση άλλης γεννήτριας ήχου μαζί με το MOTIF XS

Χρησιμοποιώντας άλλη γεννήτρια ήχου (όπως το MOTIF-RACK ES] μαζί με το MOTIF XS όπως φαίνεται και στο παρακάτω σχήμα, μπορείτε να παίζετε μέχρι 32 Parts ταυτόχρονα.

Διαμόρφωση του MOTIF XS

- 1 Συνδέστε την MIDI OUT υποδοχή στην MIDI IN υποδοχή της εξωτερικής γεννήτριας ήχου όπως το MOTIF-RACK ES, όπως φαίνεται στο σχήμα.
- 2 Βεβαιωθείτε ότι ρυθμίσατε το MOTIF XS στην multi-timbral γεννήτρια ήχου μπαίνοντας στον Song τρόπο ή τον Pattern τρόπο.



Διαμόρφωση του DAW στον υπολογιστή

- 1 Ρυθμίστε την MIDI θύρα εξόδου των tracks (για παίξιμο του MOTIF XS) στο Port 1 του USB ή mLAN.**

Κατά την σύνδεση με USB καλώδιο, ρυθμίστε το στο “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1 ή στο “YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1”. Κατά την σύνδεση με IEEE1394 καλώδιο, ρυθμίστε το στο “mLAN MIDI Out” ή στο “MOTIF XS”.

- 2 Ρυθμίστε την MIDI θύρα εξόδου των tracks (για παίξιμο του MOTIF-RACK ES) στο Port 3 του USB ή mLAN.**

Κατά την σύνδεση με USB καλώδιο, ρυθμίστε το στο “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-3 ή στο “YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port3”. Κατά την σύνδεση με IEEE1394 καλώδιο, ρυθμίστε το στο “mLAN MIDI Out (3)” ή στο “MOTIF XS MIDI OUT”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι το MIDI Thru Port του MOTIF XS (με άλλα λόγια, η θύρα με την οποία τα MIDI δεδομένα που λαμβάνονται μεταδίδονται σε άλλη εξωτερική συσκευή μέσω της MIDI OUT υποδοχής) είναι ρυθμισμένη στο 3.

Χρήση του MOTIF XS σαν audio interface

Χρησιμοποιώντας την A/D INPUT υποδοχή και την mLAN υποδοχή, το MOTIF XS μπορεί να χρησιμοποιηθεί βολικά σαν ένα audio interface για τον υπολογιστή σας. σημειώστε ότι θα χρειαστεί να εγκαταστήσετε την προαιρετική mLAN 16E2 όταν χρησιμοποιείτε το MOTIF XS6/7 για αυτήν την εφαρμογή.

Διαμόρφωση του MOTIF XS

- 1 Ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως παρακάτω έτσι ώστε το audio σήμα εισόδου μέσω της A/D INPUT υποδοχής να βγαίνει μέσω της mLAN υποδοχής στον υπολογιστή.**

Στον Voice τρόπο, πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπειτε στον Utility τρόπο, πατήστε το [F4] κουμπί ακολουθούμενο από το [SF1] κουμπί για να καλέσετε την Output οθόνη (σελίδα 437). Από αυτήν την οθόνη, μετακινήστε τον κέρσορα στο Output Select της A/D Input και μετά επιλέξτε μία από τις ακόλουθες ρυθμίσεις: “m1&2” – “m9&10”, “m11&12” και “m13&14”.

- 2 Ρυθμίστε τις παραμέτρους όπως παρακάτω έτσι ώστε το audio σήμα εξόδου από τον υπολογιστή και εισέρχεται στο MOTIF XS μέσω της mLAN υποδοχής βγαίνει από τις OUTPUT L/R ή ASSIGNABLE OUTPUT L/R υποδοχές.**

Από την Output οθόνη που καλέσατε στο βήμα 1, μετακινήστε τον κέρσορα στο Output Select του mLAN και μετά επιλέξτε “L&R” ή “asL&R”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η ρύθμιση εδώ εφαρμόζεται στα audio σήματα εξόδου από τις mLAN θύρες 3 και 4 του υπολογιστή.

- 3 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε αυτήν την ρύθμιση.**

Διαμόρφωση του DAW στον υπολογιστή

Εγκαταστήστε τον AI Driver και κάντε τις σωστές ρυθμίσεις. Επιλέξτε ASIO mLAN (όταν

χρησιμοποιείται ένας ASIO driver) ή mLAN Audio Out (όταν χρησιμοποιείται ένας WDM driver) σαν Audio driver.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η επιβεβαίωση των Audio Ports είναι πολύ ευκολότερη όταν χρησιμοποιείται το Cubase και έχουν εγκατασταθεί τα Extensions for Steinberg DAW. Για λεπτομέρειες, δείτε παρακάτω.

Ενσωμάτωση των Yamaha Editors και του Cubase

Η Yamaha και η Steinberg έχουν αναπτύξει μια σχέση συνεργασίας για την ανάπτυξη χρήσιμου και βολικού περιβάλλοντος για αποτελεσματική χρήση Yamaha hardware (συμπεριλαμβανομένου του MOTIF XS) με Steinberg λογισμικό. Αυτό το τμήμα εξηγεί πως μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Cubase 4 και το ειδικό Yamaha/Steinberg Studio Connections λογισμικό.

Για περισσότερες λεπτομέρειες, συμπεριλαμβανομένων των τελευταίων πληροφοριών και το κατέβασμα λογισμικού, ανατρέξτε στο ακόλουθο URL: <http://www.yamahasynth.com/download>.

Τι μπορείτε να κάνετε χρησιμοποιώντας το Cubase 4 με το MOTIF XS

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ

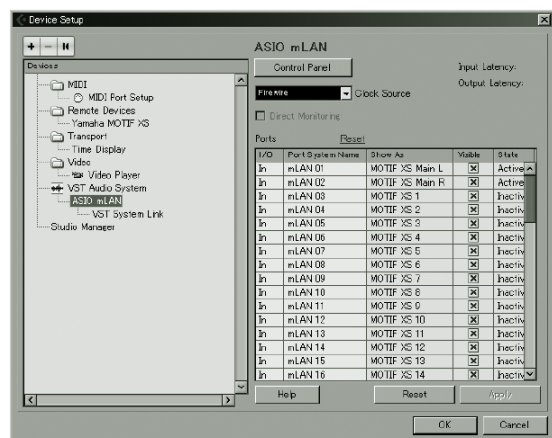
Για να χρησιμοποιήσετε τις ακόλουθες λειτουργίες και διαδικασίες, θα χρειαστεί πρώτα να εγκαταστήσετε τον AI driver και τα Extensions for Steinberg DAW.

Αυτόματη ρύθμιση της IEEE1394 σύνδεσης

Όταν χρησιμοποιείται ένα hardware synthesizer όπως το MOTIF XS με πρόγραμμα υπολογιστή, πρέπει να γίνει μια ποικιλία ρυθμίσεων – όπως audio σύνδεση, driver διαμόρφωση και διαμόρφωση θύρας. Αυτές οι πολύπλοκες ρυθμίσεις θα γίνουν αυτόματα για σας αμέσως μόλις συνδέσετε το MOTIF XS σε έναν υπολογιστή μέσω IEEE1394 καλωδίου.

Ένδειξη της Audio/MIDI θύρας συμπεριλαμβανομένου του ονόματος μοντέλου όταν η σύνδεση γίνεται μέσω IEEE1394 καλωδίου

Το Device Setup παράθυρο του Cubase δείχνει το Audio Port ή MIDI Port συμπεριλαμβάνοντας το όνομα μοντέλου όπως “MOTIF XS Main L” και “MOTIF XS MIDI IN”, καθιστώντας εύκολη την επιβεβαίωση της τρέχουσας σύνδεσης ή την αλλαγή της σύνδεσης. Για λεπτομέρειες, δείτε το παρακάτω σχήμα.



Χρήση του Project Template για πολυκάναλη audio ηχογράφιση μέσω IEEE1394 καλωδίου

Όταν δημιουργείται ένα καινούριο project αρχείο μέσα στο Cubase, μπορείτε να επιλέξετε την φόρμα για πολυκάναλη audio ηχογράφιση με την χρήση του MOTIF XS. Επιλέγοντας μια φόρμα, μπορείτε να εκτελέσετε εύκολα την ηχογράφιση στο Cubase χωρίς να χρειάζεται να κάνετε πολύπλοκες ή λεπτομερείς ρυθμίσεις.



Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στην ακόλουθη σελίδα: <http://www.yamahasynth.com/>

Studio Connections

Τι είναι οι Studio Connections?

Το Studio Connections είναι μια σύνθετη software/hardware λύση που σας επιτρέπει να ενσωματώσετε απρόσκοπτα hardware synthesizers όπως MOTIF XS και MO στο μουσικό σύστημα του υπολογιστή σας. Αν χρησιμοποιείτε sequencer λογισμικό που είναι συμβατό με Studio Connections (όπως το Cubase 4) και ο MOTIF XS Editor, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το MOTIF XS μέσα στο sequencer σας σαν να ήταν ένα plug-in software synthesizer – χωρίς να χρειάζονται οποιεσδήποτε πολύπλοκες συνδέσεις και διαδικασίες διαμόρφωσης.

Επιπρόσθετα, μπορείτε να σώσετε όλες τις MOTIF XS ρυθμίσεις μαζί με το project αρχείο (κομμάτι) του sequencer. Μετά, όταν ανοίξετε πάλι το project, ανακαλούνται αυτόματα όλες οι ρυθμίσεις του MOTIF XS σας για το κομμάτι. Αυτό περιορίζει την επαναλαμβανόμενη εργασία της αναδημιουργίας όλων των hardware ρυθμίσεων σας όταν ανοίγετε πάλι ένα αρχείο κομματιού.

Για λεπτομέρειες σχετικά με το Studio Connections, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας στο: <http://www.studioconnections.org/>

Εργαλεία συμβατά με το Studio Connections

Studio Manager

Το Studio Manager V2 είναι μια διασυστημική εφαρμογή που σας δίνει την δυνατότητα να ξεκινήσετε πολλούς Editors που ελέγχουν από μακριά Yamaha hardware προϊόντα και να σώσετε πολλές Editor ρυθμίσεις. Μπορείτε να τρέξετε το Studio Manager είτε σαν εφαρμογή είτε σαν ένα plug-in μέσα σε DAW εφαρμογές όπως το Cubase SX 3.0 ή μεταγενέστερο. Σε κάθε περίπτωση, η βασική λειτουργικότητα είναι η ίδια.

MOTIF XS Editor

Τι είναι ο MOTIF XS Editor?

Ο MOTIF XS Editor σας επιτρέπει να διορθώσετε την Mixing διαμόρφωση και Mixing Voice στον Song/Pattern τρόπο του MOTIF XS από τον υπολογιστή σας, κάτι που σας δίνει ακόμη μεγαλύτερη ευκολία στην διόρθωση. Τα δεδομένα που δημιουργήθηκαν στον MOTIF XS Editor μεταφέρονται μεταξύ του υπολογιστή και του MOTIF XS μέσω USB ή IEEE1394 καλωδίου σαν bulk δεδομένα. Μπορείτε να φορτώσετε αρχεία που δημιουργήθηκαν στον MOTIF XS Editor στο MOTIF XS στον File τρόπο μέσω της mLAN σύνδεσης ή χρησιμοποιώντας μια USB συσκευή αποθήκευσης.

Επιπρόσθετα, τα δεδομένα που διορθώθηκαν στο MOTIF XS είναι πάντα συγχρονισμένα με τα δεδομένα στον υπολογιστή (MOTIF XS Editor) και αντιστρόφως. Αυτό παρέχει ομαλότερο, απρόσκοπτο interface, και κάνει πολύ εύκολη την δημιουργία και διόρθωση των δεδομένων σας.

Χρήση του MOTIF XS Editor

1. Χρήση σαν Editor

Ο MOTIF XS Editor είναι μια client εφαρμογή που χρησιμοποιεί το Studio Manager σαν host. Για να χρησιμοποιήσετε τον MOTIF XS Editor, ξεκινήστε το Studio Manager και μετά ξεκινήστε τον MOTIF XS Editor σαν plug-in λογισμικό μέσα στο Studio Manager.

2. Χρήση μέσα στο Cubase

Για να χρησιμοποιήσετε τον MOTIF XS Editor μέσα στο Cubase, θα χρειαστεί να καταχωρήσετε το Studio Manager στο Cubase. Εγκαθιστώντας το Studio Manager, αυτό καταχωρείται αυτόματα στο Cubase. Μετά την καταχώρηση, ξεκινήστε τον MOTIF XS Editor σαν plug-in του Studio Manager.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για Macintosh υπολογιστές, ο MOTIF XS Editor μπορεί να χρησιμοποιηθεί με Cubase 4 ή μεταγενέστερο.

Το Studio Manager και ο MOTIF XS Editor μπορούν να κατέβουν από το ακόλουθο URL:
<http://www.yamahasyth.com/download/>

Για οδηγίες στην χρήση του Studio Manager και του MOTIF XS Editor, ανατρέξτε στα αντίστοιχα PDF εγχειρίδια που περιλαμβάνονται στο λογισμικό.

Έλεγχος ενός DAW στον υπολογιστή σας από το MOTIF XS

Το MOTIF XS διαθέτει έναν πολύ βολικό Remote Control τρόπο, ο οποίος σας επιτρέπει να ελέγχετε το DAW πρόγραμμα στον υπολογιστή σας από το MOTIF XS πλαίσιο (όταν το όργανο είναι συνδεδεμένο στον υπολογιστή μέσω USB). Για παράδειγμα, μπορείτε να ξεκινήσετε/σταματήσετε την αναπαραγωγή του DAW προγράμματος στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας τα SEQ TRANSPORT κουμπιά και να ελέγχετε την θέση κομματιού στο DAW πρόγραμμα χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων και τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά αντί να χρησιμοποιείτε το ποντίκι ή το πληκτρολόγιο του υπολογιστή. Οι DAW εφαρμογές Cubase, Logic, SONAR και Digital Performer μπορούν να ελέγχονται από τον Remote Control τρόπο του MOTIF XS.

Remote λειτουργία

Το Remote Control σας επιτρέπει να ελέγχετε τις ακόλουθες διαδικασίες.

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα sliders, τα ποτενσιόμετρα και τα κουμπιά του MOTIF XS για να ελέγξετε τα sequencer tracks και τα κανάλια μίξης του DAW στο υπολογιστή.
- Μπορείτε να δείτε τις τιμές παραμέτρου στην LCD οθόνη του MOTIF XS όπως επίσης και στην οθόνη του υπολογιστή, αφού οι τιμές των ελεγχόμενων παραμέτρων επιστρέφουν από τον υπολογιστή πίσω στο MOTIF XS.

Πρόγραμμα υπολογιστή που μπορεί να ελέγχεται από το MOTIF XS

Windows	Macintosh
Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4	Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4
Sonar 5 Version 5.2	Logic Pro 7 Version 7.2.1
	Digital Performer 5.1

Διαμόρφωση για Remote Control

Διαμόρφωση του MOTIF XS

- 1 Συνδέστε το MOTIF XS στο υπολογιστή μέσω USB ή IEEE1394 καλωδίου (σελίδες 56 και 58).
- 2 Πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπείτε στον Utility τρόπο και μετά πατήστε το [F6] κουμπί και το [SF1] κουμπί για να καλέσετε την Remote Setting οθόνη (σελίδα 440).
- 3 Ρυθμίστε τον DAW τύπο στο DAW που θέλετε.
- 4 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε αυτήν την ρύθμιση.
- 5 Ξεκινήστε το DAW πρόγραμμα στον υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος στο MOTIF XS.

Διαμόρφωση του DAW στο υπολογιστή

Αυτό το τμήμα εξηγεί πώς να διαμορφώνετε μετά την εκκίνηση κάθε εφαρμογής.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν αποσυνδέεται το καλώδιο ανάμεσα στο MOTIF XS και τον Windows υπολογιστή ή κλείνει κατά λάθος το MOTIF XS, το DAW δεν θα αναγνωρίσει πάλι το MOTIF XS ακόμη και αν συνδέσετε πάλι το καλώδιο ή ανοίξετε το MOTIF XS. Αν συμβεί αυτό, βγείτε από το DAW πρόγραμμα και επανεκκινήστε το μετά την διαμόρφωση του MOTIF XS και αφού σιγουρευτείτε ότι η σύνδεση είναι σταθερή.

Cubase

- 1 Ανοίξτε το [Device] menu και επιλέξτε [Device Setup] για να καλέσετε το “Device Setup” παράθυρο.
- 2 Κάντε κλικ στο [+] κουμπί και προσθέστε το “Mackie Control” ή “Yamaha MOTIF XS”.
- 3 Επιλέξτε την συσκευή της “Mackie Control” ή “Yamaha MOTIF XS” που προστέθηκε στην λίστα.
- 4 Ρυθμίστε το MIDI Input Port στο “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2” ή το “YAMAHA MOTIF6(7, 8) Port2” ή το “mLAN MIDI IN (2)” ή το “MOTIF XS Remote”, και μετά ρυθμίστε το MIDI Output Port στο “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2” ή “YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2” ή το “mLAN MIDI OUT (2)” ή το “MOTIF XS Remote”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αντίθετα από το Mackie Control, το MOTIF XS δεν υποστηρίζει UserA και UserB (FootSw).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το MOTIF XS συνδέεται σε έναν υπολογιστή μέσω IEEE1394 καλωδίου, η εκκίνηση του Cubase (με εγκατεστημένο το Extension Module) εκτελεί αυτόματα τις παραπάνω ρυθμίσεις. Μπορείτε να κατεβάσετε το Extension Module από το ακόλουθο URL: <http://www.yamahasyth.com/download/>

SONAR

- 1 Ανοίξτε το [Options] menu και επιλέξτε [MIDI Devices] για να καλέσετε το “MIDI Devices” παράθυρο.
- 2 Προσθέστε το “Yamaha MOTIF XS6(&, 8)-2” ή το “mLAN MIDI In (2)” στο Input Device και μετά προσθέστε το “Yamaha MOTIF XS2(7, 8)-2” ή το “mLAN MIDI Out (2)” στο Output Device.
- 3 Ανοίξτε το [Options] menu και επιλέξτε [Control Surfaces] για να καλέσετε το Control Surface παράθυρο.
- 4 Κάντε κλικ στο [+] κουμπί, επιλέξτε “Mackie Control” και μετά ρυθμίστε το Input Port στο “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2” ή το “mLAN MIDI In (2)” και ρυθμίστε το Output Port στο “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2” ή το “mLAN MIDI Out (2)”.

Digital Performer

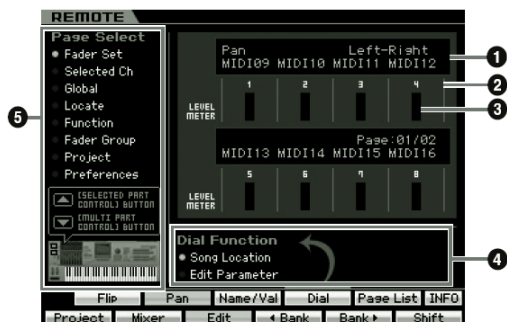
- 1 Στο Audio/MIDI setup ενός Macintosh υπολογιστή, συνδέστε το Port 2 του interface στο Port 2 της γεννήτριας ήχου. Όταν υπάρχει μόνο ένα Port για την γεννήτρια ήχου, προσθέστε το καινούριο Port και μετά συνδέστε το στο interface.
- 2 Ανοίξτε το [Setup] menu και επιλέξτε [Control Surfaces] για να καλέσετε το Control Surface παράθυρο.
- 3 Κάντε κλικ στο [+] κουμπί.
- 4 Επιλέξτε “Mackie Control” στο Driver τμήμα.
- 5 Στο πλαίσιο για ρύθμιση “Unit” και “MIDI”, επιλέξτε “Mackie Control” στο “Unit” τμήμα και επιλέξτε “MOTIF XS New Port 2” στο “MIDI” τμήμα.

Logic

- 1 Ρυθμίστε το πρόγραμμα που θα ελέγχεται στο “Logic” στον Utility τρόπο και μετά πατήστε το [REMOTE ON/OFF] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του για να μπειτε στον Remote Control τρόπο.
- 2 Ξεκινήστε το Logic στον υπολογιστή.
Το Logic αναγνωρίζει αυτόματα το MOTIF XS σαν Logic Control και εκτελεί τις απαιτούμενες ρυθμίσεις.
- 3 Ρυθμίστε τόσο το Input Port όσο και το Output Port στο “Yamaha MOTIF XS6 (7, 8) Port 2”.

Remote Control τρόπος

Για να μπείτε στον Remote Control τρόπο, πατήστε το REMOTE [ON/OFF] κουμπί (το λαμπάκι αναβοσβήνει). Εμφανίζεται η REMOTE οθόνη (σαν και αυτήν παρακάτω) και τα κουμπιά πλαισίου (όπως κουμπιά, ποτενσιόμετρα, sliders και ρόδα δεδομένων) είναι ενεργοποιημένα για Remote λειτουργία του προγράμματος του υπολογιστή (οι κανονικές τους λειτουργίες απενεργοποιούνται). Πατήστε πάλι αυτό το κουμπί για να βγείτε από τον Remote Control τρόπο.



1 Λειτουργίες/Τιμές ποτενσιόμετρου

Δείχνει την λειτουργία που ανατίθεται στο ποτενσιόμετρο και την τρέχουσα τιμή. Όταν η ίδια λειτουργία ανατίθεται και στα οκτώ ποτενσιόμετρα, η λειτουργία δείχνεται μόνο στην στήλη του ποτενσιόμετρου 1. η λειτουργία ποτενσιόμετρου μπορεί να καθοριστεί πατώντας ένα από τα [F1]-[F5] και [SF1]-[SF4] κουμπιά μετά την επιλογή μιας σελίδας στο Page Select menu (5). Για λεπτομέρειες σχετικά με τις λειτουργίες των ποτενσιόμετρων για κάθε DAW πρόγραμμα, ανατρέξτε στην Remote Control Function List στην Data List 2 (PDF) που μπορείτε να κατεβάσετε από την online Yamaha Manual Library. Επισκεφθείτε την ακόλουθη URL, εισάγετε “MOTIF XS” στο Model Name πλαίσιο και κάντε κλικ στο “Search”. Στα αποτελέσματα, μπορείτε να βρείτε το “Data List 2” για το MOTIF XS.

Yamaha Manual Library URL: <http://www.yamaha.co.jp/manual/>

2 Αριθμός καναλιού

Δείχνει τον αριθμό καναλιού. Το φόντο του επιλεγμένου αριθμού καναλιού γίνεται μαύρο. Ο αριθμός καναλιού μπορεί να αλλάξει με την χρήση των [F4] ◀ Bank και [F5] Bank ▶ κουμπιών.

3 LEVEL METER

Δείχνει την στάθμη έντασης της αναπαραγωγής για κάθε κανάλι σε πραγματικό χρόνο.

4 Λειτουργία ρόδας

Δείχνει την λειτουργία που ανατίθεται στην ρόδα δεδομένων. Ο κύκλος εμφανίζεται στα αριστερά της ενεργής λειτουργίας. Μπορείτε να αλλάξετε την λειτουργία ρόδας πατώντας το [SF4] κουμπί μόνο όταν το “Dial” εμφανίζεται στην ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF4] κουμπί. Όταν δεν έχει επιλεγεί κανάλι στην οθόνη, η λειτουργία θέσης κομματιού ανατίθεται στην ρόδα δεδομένων, άσχετα από την ένδειξη της [SF4] ετικέτας, ακόμη και αν έχει ρυθμιστεί εδώ η edit παράμετρος. Ελέγχοντας οποιοδήποτε ποτενσιόμετρο αλλάζει αυτόματα η λειτουργία της ρόδας δεδομένων στην edit παράμετρο, επιτρέποντας σας να διορθώσετε την παράμετρο καναλιού του ποτενσιόμετρου.

Ρυθμίσεις: Song Position, Edit Parameter

Song Position

Μετακινεί την τρέχουσα θέση της αναπαραγωγής κομματιού.

Edit Parameter

Αλλάζει την τιμή της τρέχουσας παραμέτρου.

5 Page Select

Καθορίζει τις λειτουργίες που ανατίθενται στα [F1]-[F5] και [SF1]-[SF5] κουμπιά επιλέγοντας μια σελίδα. Ο κύκλος εμφανίζεται στα αριστερά της επιλεγμένης σελίδας. Χρησιμοποιήστε το [SELECTED PART CONTROL] και [MULTI PART CONTROL] κουμπί για να επιλέξετε την σελίδα που θέλετε, με αποτέλεσμα την αλλαγή των λειτουργιών που ανατίθενται στα [F1]-[F5] και [SF1]-[SF5] κουμπιά. Η δομή σελίδας διαφέρει σε συνάρτηση με το DAW πρόγραμμα στον υπολογιστή σας. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην Remote Control Function List στην Data List 2 (PDF) που μπορείτε να κατεβάσετε από την online Yamaha Manual Library. Επισκεφθείτε την ακόλουθη URL, εισάγετε “MOTIF XS” στο Model Name πλαίσιο και κάντε κλικ στο “Search”. Στα αποτελέσματα, μπορείτε να βρείτε το “Data List 2” για το MOTIF XS.

Yamaha Manual Library URL: <http://www.yamaha.co.jp/manual/>

[SF5] Page List

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Page List οθόνη. Η Page List οθόνη δείχνει πέντε ομάδες λειτουργιών που ανατίθενται στα [F1]-[F5] και [SF1]-[SF5] κουμπιά μαζί. Η ενεργή ομάδα λειτουργιών είναι τονισμένη. Επίσης από αυτήν την οθόνη, χρησιμοποιήστε το [SELECTED PART CONTROL] και [MULTI PART CONTROL] κουμπί για να αλλάξετε την ομάδα λειτουργιών.



[SF6] INFO (πληροφορίες)

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται το παράθυρο πληροφοριών σχετικά με την Remote Control λειτουργία. Από το παράθυρο πληροφοριών, οποιαδήποτε διαδικασία στο πλαίσιο (πάτημα ενός κουμπιού, γύρισμα ενός ποτενσιόμετρου, έλεγχος ενός slider) δείχνει τους τρεις παρακάτω τύπους πληροφοριών σχετικά με τον controller που λειτουργεί (κουμπί, ποτενσιόμετρο ή slider). Για να κλείσει το παράθυρο, πατήστε το [SF6] INFO κουμπί.

Panel Button

Δείχνει το όνομα του controller στο πλαίσιο.

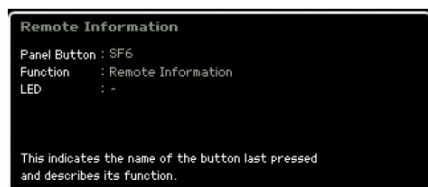
Function

Δείχνει την λειτουργία του controller που χειρίζεστε.

LED

Δείχνει την λειτουργία για το λαμπάκι του controller που χειρίζεστε.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν δεν υπάρχει καμιά περιγραφή εδώ αυτό δείχνει ότι το λαμπάκι για τον controller που χειρίζεστε δεν έχει λειτουργία ή ο controller που χειρίζεστε δεν έχει λαμπάκι.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν δεν μπορεί να επιτευχθεί επικοινωνία ανάμεσα στο DAW στον υπολογιστή και το MOTIF XS, πατώντας το [REMOTE ON/OFF] κουμπί καλείται η οθόνη ένδειξης “Computer DAW Software Control Mode”, όπως φαίνεται παρακάτω. Αν συμβεί αυτό, επανεκκινήστε το DAW πρόγραμμα. Αν κάνοντας το δεν επιτυγχάνεται επικοινωνία, πατήστε πάλι το [REMOTE ON/OFF] κουμπί για να βγείτε από τον Remote Control τρόπο και μετά δοκιμάστε πάλι να διαμορφώσετε το Remote Control (σελίδα 67).

Βασικό τμήμα

Βασική δομή

Δομή τρόπου

Για να γίνει η λειτουργία του MOTIF XS όσο το δυνατόν πιο ομαλή, όλες οι λειτουργίες και διαδικασίες έχουν ομαδοποιηθεί σε «τρόπους», πολλοί από τους οποίους έχουν έναν αριθμό «υπο-τρόπων».

Το MOTIF XS παρέχει εννέα κύριους τρόπους που χωρίζονται σε αρκετούς υπο-τρόπους. Για λεπτομέρειες δείτε τον παρακάτω πίνακα.

Πίνακας τρόπων

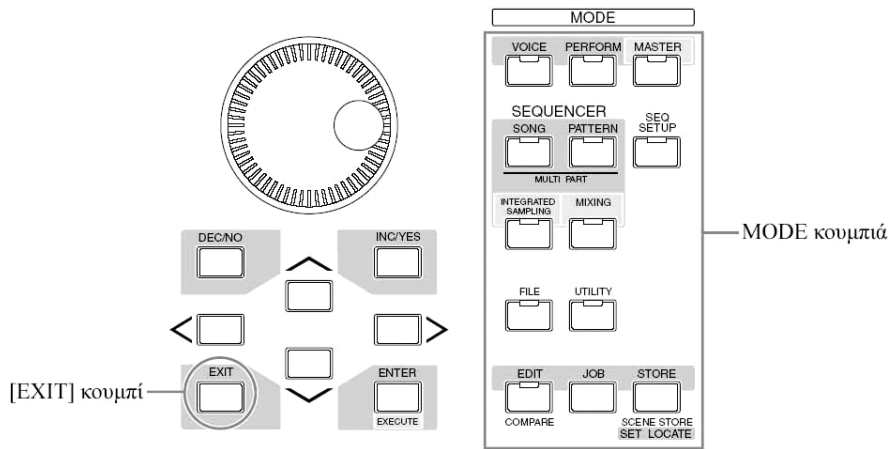
Τρόπος	Υπο-τρόπος	Λειτουργία	Είσοδος στον τρόπο	Σελίδα
Voice	Voice Play	Παίξιμο ενός Voice	[VOICE]	126
	Voice Edit	Διόρθωση/δημιουργία ενός Voice	[VOICE]→[EDIT]	140
	Voice Job	Επαναφορά ενός Voice, κ.λ.π.	[VOICE]→[JOB]	203
	Voice Store	Αποθήκευση ενός Voice στην εσωτερική μνήμη	[VOICE]→[STORE]	142
Performance	Performance Play	Παίξιμο ενός Performance	[PERFORMANCE]	206
	Performance Edit	Διόρθωση/δημιουργία ενός Performance	[PERFORMANCE]→[EDIT]	218
	Performance Job	Επαναφορά ενός Performance, κ.λ.π.	[PERFORMANCE]→[JOB]	250
	Performance Store	Αποθήκευση ενός Performance στην εσωτερική μνήμη	[PERFORMANCE]→[STORE]	220
Song	Song Play	Παίξιμο ενός κομματιού	[SONG]	284
	Song Record	Ηχογράφηση ενός κομματιού	[SONG]→[●] (Record)	299
	Song Edit	Διόρθωση ενός κομματιού	[SONG]→[EDIT]	309
	Song Job	Μετατροπή δεδομένων κομματιού	[SONG]→[JOB]	314
	Song Store	Αποθήκευση ενός κομματιού	[SONG]→[STORE]	300

Pattern	Pattern Play	Παίξιμο ενός pattern	[PATTERN]	338
	Pattern Record	Ηχογράφηση ενός pattern	[PATTERN]→[●] (Record)	357
	Pattern Edit	Διόρθωση των MIDI δεδομένων ενός pattern	[PATTERN]→[EDIT]	361
	Pattern Job	Μετατροπή pattern δεδομένων	[PATTERN]→[JOB]	363
	Pattern Store	Αποθήκευση ενός pattern	[PATTERN]→[STORE]	358
Mixing	Mixing Play	Ρυθμίσεις multi-timbral γεννήτριας ήχου για Song/ Pattern αναπαραγωγή	[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]	378
	Mixing Edit	Διόρθωση ενός Mixing προγράμματος	[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]	381
	Mixing Job	Επαναφορά ενός Mixing, κ.λ.π.	[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[JOB]	386
	Mixing Store	Αποθήκευση ενός Mixing στην εσωτερική μνήμη	[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[STORE]	382
	Mixing Voice Edit	Διόρθωση ενός Mixing Voice	[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[F6] Vce Edit	391
	Mixing Voice Job	Επαναφορά ενός Mixing Voice, κ.λ.π.	[SONG]/[PATTERN]→[MIXING] →[F6] Vce Edit→[JOB]	393
	Mixing Voice Store	Αποθήκευση ενός Mixing Voice στην εσωτερική μνήμη	[SONG]/[PATTERN]→[MIXING] →[F6] Vce Edit→[STORE]	393
Sampling	Sampling Record	Ηχογράφηση audio σημάτων για την δημιουργία Voice/ Performance	[VOICE]/[PERFORM]→[INTEGRATED SAMPLING]	253
	Sampling Record	Ηχογράφηση audio σημάτων για την δημιουργία Song/ Pattern	[SONG]/[PATTERN]→[INTEGRATED SAMPLING]	395
	Sampling Edit	Διόρθωση ενός δείγματος	[INTEGRATED SAMPLING]→[EDIT]	265
	Sampling Job	Μετατροπή των δεδομένων δείγματος	[INTEGRATED SAMPLING]→[JOB]	272
Utility	Utility	Ρύθμιση παραμέτρων συστήματος	[UTILITY]	424
	Utility Job	Επαναφορά της User μνήμης στις αρχικές εργοστασιακές ρυθμίσεις	[UTILITY]→[JOB]	444
	Sequencer Setup	Ρύθμιση των sequencer (Song/ Pattern) παραμέτρων	[SONG]/[PATTERN]→ [SEQ SETUP]	445
Master	Master Play	Παίξιμο ενός Master	[MASTER]	411
	Master Edit	Διόρθωση/δημιουργία ενός Master	[MASTER]→[EDIT]	414
	Master Job	Επαναφορά ενός Master	[MASTER]→[JOB]	422
	Master Store	Αποθήκευση ενός Master στην εσωτερική μνήμη	[MASTER]→[STORE]	416
File	File	Διαχείριση αρχείων και φακέλων (καταλόγων)	[FILE]	449

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πρόσθετα με τους παραπάνω τρόπους, το MOTIF XS διαθέτει τον Remote Control τρόπο. Σε αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να ελέγχετε το DAW πρόγραμμα στον υπολογιστή σας με διαδικασίες από το πλαίσιο του MOTIF XS που συνδέεται στον υπολογιστή μέσω USB. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 67.

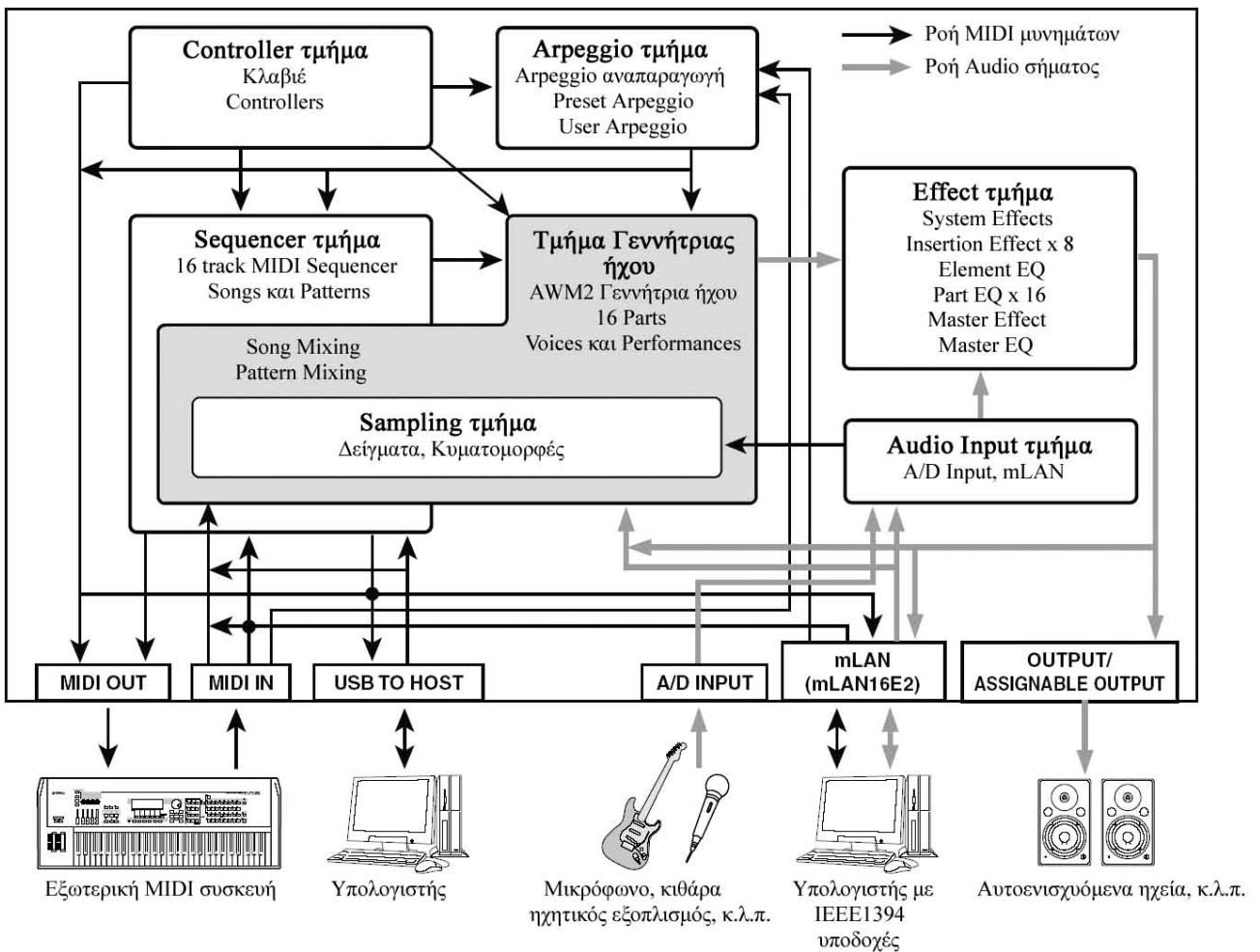
Επιλογή τρόπων

Η επιλογή τρόπου και υπο-τρόπου πραγματοποιείται με την χρήση των κουμπιών του αντίστοιχου τρόπου. Για λεπτομέρειες, δείτε τον παραπάνω πίνακα τρόπων. Για να επιστρέψετε από τον υπο-τρόπο στον «γονικό» τρόπο, πατήστε το [EXIT] κουμπί.



Τα επτά λειτουργικά τμήματα

Το MOTIF XS σύστημα περιέχει 7 κύρια λειτουργικά τμήματα: Γεννήτρια ήχου, Sampling, Audio Input, Sequencer, Arpeggio, Controller και Effect.



Τμήμα γεννήτριας ήχου

Το τμήμα γεννήτριας ήχου είναι το μέρος όπου παράγεται πραγματικά ο ήχος σε απόκριση των MIDI μηνυμάτων που λαμβάνονται από το Sequencer τμήμα, το Controller τμήμα, το Arpeggio τμήμα και από το εξωτερικό MIDI όργανο μέσω της MIDI IN υποδοχής ή της USB υποδοχής. Η δομή της γεννήτριας ήχου διαφέρει σε συνάρτηση με τον τρόπο.

Τμήμα γεννήτριας ήχου στον Voice τρόπο

Part δομή στον Voice τρόπο

Σε αυτόν τον τρόπο, το τμήμα γεννήτριας ήχου λαμβάνει MIDI δεδομένα σε ένα κανάλι. αυτή η κατάσταση αναφέρεται σαν “single timbre” γεννήτρια ήχου. Ένα Voice παίζεται από το κλαβιέ, με την χρήση ενός μέρους.

Να θυμάστε ότι δεδομένα κομματιού σε ένα εξωτερικό sequencer που περιέχουν πολλά MIDI κανάλια δεν θα παιχτούν σωστά σε αυτόν τον τρόπο. Αν χρησιμοποιείτε εξωτερικό MIDI sequencer ή υπολογιστή για παίξιμο με το όργανο, βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε τον Song ή τον Pattern τρόπο.

Voice

Ένα πρόγραμμα που περιέχει τα ηχητικά στοιχεία για την δημιουργία του ήχου ενός συγκεκριμένου μουσικού οργάνου αναφέρεται σαν “Voice”. Εσωτερικά, υπάρχουν δύο Voice τύποι: Normal Voices και Drum Voices. Τα Normal Voices είναι κυρίως ήχοι τονικών μουσικών οργάνων που μπορούν να παιχτούν σε όλο το εύρος του κλαβιέ. Τα Drum Voices είναι κυρίως drum/percussion ήχοι που ανατίθενται σε ανεξάρτητες νότες στο κλαβιέ.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για οδηγίες στην διόρθωση ενός Normal Voice, δείτε στην σελίδα 140. Για οδηγίες στην διόρθωση ενός Drum Voice, δείτε στην σελίδα 194.

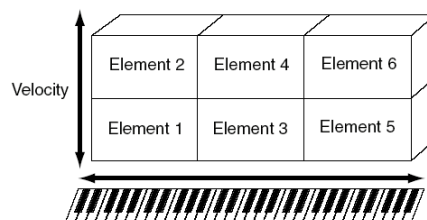
Normal Voices & Drum Voices

Normal Voice

Αυτό είναι ένα Voice που παίζεται συμβατικά από το κλαβιέ, με στάνταρτ τόνο για κάθε πλήκτρο. Ένα Normal Voice περιέχει μέχρι και οκτώ Elements. Σε συνάρτηση με τις ρυθμίσεις στον Voice Edit τρόπο, αυτά τα Elements ηχούν ταυτόχρονα ή τα διάφορα Elements ηχούν σύμφωνα με το εύρος νότας, το velocity εύρος και τις XA (Expanded Articulation) ρυθμίσεις.

Το σχήμα είναι ένα παράδειγμα Normal Voice.

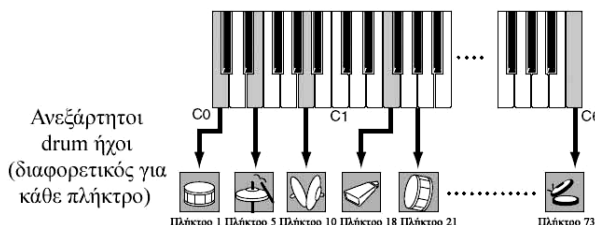
Αφού τα έξι Elements εδώ διανέμονται κατά μήκος τόσο του εύρους νότας όσο και του velocity εύρους, ένα Element ηχεί σε συνάρτηση με το ποια νότα παίζετε και πόσο δυνατά την παίζετε. Στις διανομή νότας, τα Elements 1 και 2 ηχούν στο χαμηλότερο εύρος του κλαβιέ, τα Elements 3 και 4 ηχούν στο μεσαίο εύρος, και τα Elements 5 και 6 ηχούν στο υψηλότερο εύρος. Στην velocity διανομή, τα Elements 1, 3 και 5 ηχούν όταν το κλαβιέ παίζεται απαλά, ενώ τα Elements 2, 4 και 6 ηχούν όταν παίζεται δυνατά. Σε ένα πρακτικό παράδειγμα αυτής της χρήσης, ένα piano Voice μπορεί να αποτελείται από έξι



διαφορετικά δείγματα. Τα Elements 1, 3 και 5 θα είναι οι ήχοι του πιάνου που παίζεται απαλά, στο αντίστοιχο εύρος νοτών, ενώ τα Elements 2, 4 και 6 θα είναι οι δυνατά παιγμένοι ήχοι, για κάθε αντίστοιχο εύρος νοτών. Πρακτικά, το MOTIF XS είναι ακόμη πιο ευέλικτο από αυτό, αφού επιτρέπει μέχρι οκτώ ανεξάρτητα Elements.

Drum Voice

Τα Drum Voices είναι κυρίως drum/percussion ήχοι που ανατίθενται σε ανεξάρτητες νότες στο κλαβιέ. Μια συλλογή percussion/drum κυματομορφών ή Normal Voices που ανατίθενται είναι γνωστή σαν Kit.



Expanded Articulation (XA)

Το Expanded Articulation (XA) είναι ένα ειδικά σχεδιασμένο σύστημα γεννήτριας ήχου του MOTIF XS που παρέχει μεγαλύτερη ευελιξία παιξίματος και ακουστικό ρεαλισμό. Σας επιτρέπει πιο αποτελεσματική αναδημιουργία ρεαλιστικού ήχου και φυσικές τεχνικές παιξίματος – όπως legato και staccato – και παρέχει άλλους μοναδικούς τρόπους για τυχαίες και εναλλακτικές αλλαγές ήχου όπως παίζετε.

Ρεαλιστικό legato παίξιμο

Τα συμβατικά synthesizers αναδημιουργούν ένα legato εφφέ συνεχίζοντας την περιβάλλουσα έντασης μιας προηγούμενης νότας στην επόμενη, σε mono τρόπο. Ωστόσο, αυτό έχει σαν αποτέλεσμα έναν αφύσικο ήχο διαφορετικό από εκείνο ενός πραγματικού ακουστικού οργάνου. Το MOTIF XS αναπαράγει με περισσότερη ακρίβεια ένα legato εφφέ επιτρέποντας να ακούγονται ειδικά Elements όταν παίζετε legato και άλλα Elements να παίζονται κανονικά (με τις ρυθμίσεις XA Control παραμέτρου “normal” και “legato”).

Αυθεντικός ήχος όταν αφήνεται μια νότα

Τα συμβατικά synthesizers δεν είναι καλά στην υλοποίηση του ήχου που παράγεται όταν αφήνεται η νότα του ακουστικού οργάνου. Το MOTIF XS υλοποιεί τον ήχο που παράγεται όταν αφήνεται η νότα του ακουστικού οργάνου ρυθμίζοντας την XA Control παράμετρο συγκεκριμένου Element στο “key off sound”.

Απαλές παραλλαγές του ήχου για κάθε νότα που παίζεται

Τα συμβατικά synthesizers επιχειρούν να το αναπαράγουν αλλάζοντας τυχαία τον τόνο και/ή το φίλτρο. Ωστόσο, έτσι παράγεται ένα ηλεκτρονικό εφφέ και είναι διαφορετικό από τις πραγματικές ηχητικές αλλαγές ενός ακουστικού οργάνου. Το MOTIF XS αναπαράγει με περισσότερη ακρίβεια αυτές τις απαλές ηχητικές παραλλαγές χρησιμοποιώντας τις ρυθμίσεις της XA Control παραμέτρου, “wave cycle” και “wave random”.

Εναλλαγή μεταξύ διαφορετικών ήχων για την αναδημιουργία του φυσικού παιξίματος ενός ακουστικού οργάνου

Τα ακουστικά όργανα έχουν τα δικά τους, μοναδικά χαρακτηριστικά – πιο συγκεκριμένα, τους μοναδικούς ήχους που παράγονται μόνο σε συγκεκριμένες στιγμές στο παίξιμο. Αυτά περιλαμβάνουν το τρεμόπαιγμα της γλώσσας σε ένα φλάουτο ή το παίξιμο υψηλών αρμονικών σε μια ακουστική κιθάρα. Το MOTIF XS τα αναδημιουργεί επιτρέποντας σας να εναλλάσσετε μεταξύ των ήχων καθώς παίζετε – χρησιμοποιώντας τα ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιά και τις ρυθμίσεις της XA Control παραμέτρου, “AF 1 on”, “AF 2 on” και “all AF off”.

Καινούριοι ήχοι και καινούρια στυλ παιξίματος

Οι παραπάνω πολλαπλών χρήσεων λειτουργίες μπορούν να εφαρμοστούν αποτελεσματικά όχι μόνο στα ακουστικά όργανα αλλά επίσης σε synthesizer και ηλεκτρονικά Voices. Η XA λειτουργία ανοίγει μια τεράστια δυναμική για την υλοποίηση αυθεντικών ήχων, εκφραστικού παιξίματος και έρχεται με την δημιουργικά καινούρια στυλ παιξίματος.

Για την δημιουργία ήχων όπως αυτοί που περιγράφονται παραπάνω με την χρήση του Expanded Articulation, ανατρέξτε στην σελίδα 171.

Elements και Drum Keys

Τα Elements και Drum Keys είναι τα μικρότερα «δομικά στοιχεία» στο MOTIF XS που αποτελούν ένα Voice. Πράγματι, μόνο ένα Element ή ένα Drum Key μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την δημιουργία ενός Voice. Αυτές η μικρές μονάδες ήχου μπορούν να δομηθούν, εμπλουτιστούν και επεξεργαστούν με μια ποικιλία παραδοσιακών synthesizer παραμέτρων, όπως Oscillator, Pitch Filter, Amplitude και LFO (δείτε παρακάτω).

Oscillator (ταλαντωτής)

Αυτή η μονάδα βγάζει την κυματομορφή που καθορίζει τον βασικό τόνο. Μπορείτε να αναθέσετε την κυματομορφή (ή βασικό ηχητικό υλικό) σε κάθε Element ενός Normal Voice ή κάθε Key ενός Drum Voice. Στην περίπτωση ενός Normal Voice, μπορείτε να ορίσετε το εύρος νότας για το Element (το εύρος των νοτών στο κλαβιέ στο οποίο θα ακούγεται το Element) όπως επίσης και την velocity απόκριση (το εύρος των velocities νότας μέσα στο οποίο θα ακούγεται το Element). Επιπλέον, οι XA παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν σε αυτήν την μονάδα.

Οι Oscillator παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην Oscillator οθόνη (σελίδες 170 και 197).

Pitch

Αυτή η μονάδα ελέγχει τον τόνο του ήχου (κυματομορφή) εξόδου από τον Oscillator. Στην περίπτωση ενός Normal Voice, μπορείτε να ξεκουρδίσετε ξεχωριστά Elements, να εφαρμόσετε Pitch Scaling και άλλα. Επίσης, ρυθμίζοντας το PEG (Pitch Envelope Generator), μπορείτε να ελέγχετε το πώς αλλάζει ο τόνος στον χρόνο.

Οι Pitch παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην Pitch οθόνη (σελίδα 173) και την Pitch EQ οθόνη (σελίδα 175) του Voice Edit τρόπου. Σημειώστε ότι οι Pitch παράμετροι ενός Drum Voice μπορούν να

ρυθμιστούν στην Oscillator οθόνη.

Filter

Αυτή η μονάδα τροποποιεί την χροιά του ήχου εξόδου από το Pitch κόβοντας την έξοδο ενός συγκεκριμένου τμήματος συχνοτήτων του ήχου. Επίσης, ρυθμίζοντας το FEG (Filter Envelope Generator), μπορείτε να ελέγξετε πως το Cutoff Frequency του Filter αλλάζει στον χρόνο.

Οι Filter παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην Filter οθόνη (σελίδες 178 και 201), την Filter EG οθόνη (σελίδα 182) και την Filter Scale οθόνη (σελίδα 184) του Voice Edit τρόπου.

Amplitude

Αυτή η μονάδα ελέγχει την στάθμη εξόδου (εύρος) του ήχου εξόδου από το Filter τμήμα. Μετά τα σήματα στέλνονται σε αυτήν την στάθμη στο Effect τμήμα. Επίσης, ρυθμίζοντας το AEG (Amplitude Envelope Generator), μπορείτε να ελέγχετε πως η ένταση αλλάζει στον χρόνο.

Οι Amplitude παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην Amplitude οθόνη (σελίδες 185 και 202), την Amplitude EG οθόνη (σελίδα 187) και την Amplitude Scale οθόνη (σελίδα 190) του Voice Edit τρόπου.

LOW (Low Frequency Oscillator)

Όπως φανερώνει και το όνομα του, το LFO παράγει μια κυματομορφή χαμηλής συχνότητας. Αυτές οι κυματομορφές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μεταβάλουν το pitch, το filter ή το amplitude κάθε Element για την δημιουργία εφέ όπως vibrato, wah και tremolo. Το LFO μπορεί να ρυθμιστεί ανεξάρτητα για κάθε Element. Μπορεί επίσης να ρυθμιστεί γενικά για όλα τα Elements.

Οι LFO παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην Common LFO οθόνη (σελίδα 157) και την Element LFO οθόνη (σελίδα 191) του Voice Edit τρόπου.

Δομή μνήμης του Voice

Normal Voice

Preset Banks 1-8	1024 Normal Voices (128 Voices για κάθε Bank)
GM Bank	128 Voices
User Banks 1-3	384 Normal Voices (128 Voices για κάθε Bank) (λαμβάνονται από τα Preset Voices εξ ορισμού)

Drum Voice

Preset Drum Bank	32 Voices
GM Drum Bank	1 Voice
User Drum Bank	64 Voices (λαμβάνονται από τα Preset Voices εξ ορισμού)

Τμήμα γεννήτριας ήχου στον Performance τρόπο

Part δομή στον Performance τρόπο

Σε αυτόν τον τρόπο, το τμήμα γεννήτριας ήχου λαμβάνει MIDI δεδομένα σε ένα κανάλι. αυτή η κατάσταση αναφέρεται σαν “single timbre” γεννήτρια ήχου. Αυτός ο τρόπος σας επιτρέπει να παίξετε ένα Performance (που συνδυάζει πολλά Voices (Parts) – σε μια διάταξη ή σε άλλες διαμορφώσεις)

χρησιμοποιώντας το κλαβιέ.

Να θυμάστε ότι τα δεδομένα κομματιού σε ένα εξωτερικό sequencer που περιέχει πολλά MIDI κανάλια δεν θα παίζονται σωστά σε αυτόν τον τρόπο. Αν χρησιμοποιήσετε ένα εξωτερικό MIDI sequencer ή υπολογιστή για να παίξετε το όργανο, βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε τον Song ή Pattern τρόπο.

Performance

Ένα πρόγραμμα στο οποίο πολλά Voices (Parts) συνδυάζονται σε μια διάταξη ή σε άλλες διαμορφώσεις αναφέρεται σαν “Performance”. Κάθε Performance μπορεί να περιέχει μέχρι τέσσερα διαφορετικά Parts (Voices). Κάθε Performance μπορεί να δημιουργείται με την διόρθωση παραμέτρων μοναδικών για κάθε μέρος και παραμέτρων κοινών σε όλα τα Parts.

Δομή μνήμης του Performance

Παρέχονται τρεις User Banks. Κάθε Bank περιέχει 128 Performances. Κατά συνέπεια, παρέχεται ένα σύνολο 384 User Performances. Αυτά τα 384 Performances είναι ήδη προκαθορισμένα και μπορούν να αλλάξουν στον Performance τρόπο.

Τμήμα γεννήτριας ήχου στον Song/Pattern τρόπο

Part δομή του τμήματος γεννήτριας ήχου στον Song/Pattern τρόπο

Σε αυτούς τους τρόπους, παρέχονται πολλά Parts και διαφορετικά Voices και διαφορετικές μελωδίες ή φράσεις μπορούν να παιχτούν για κάθε Part. Επειδή αυτοί οι τρόποι σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε το MIDI κανάλι για κάθε μέρος του τμήματος 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 Parts (εκείνα που έχουν την ίδια ανάθεση MIDI καναλιού) στο τμήμα γεννήτριας ήχου.

Σχετικά με το Mixing

Ένα πρόγραμμα στο οποία πολλά Voices ανατίθενται στα Parts για multi-timbral παίξιμο στους Song και Pattern τρόπους αναφέρεται σαν “Mixing”. Κάθε Mixing μπορεί να περιέχει μέχρι 16 μέρη. Κάθε Mixing μπορεί να δημιουργηθεί με την διόρθωση παραμέτρων μοναδικών σε κάθε Part και παραμέτρων κοινών σε όλα τα Parts στον Mixing τρόπο (σελίδα 381).

Δομή μνήμης του Mixing

Ένα Mixing πρόγραμμα παρέχεται για κάθε Song ή Pattern. Επιλέγοντας διαφορετικό Song/Pattern καλείται διαφορετικό Mixing πρόγραμμα.

Song τρόπος

64 Mixing ρυθμίσεις (ένα Mixing για κάθε Song)

Pattern τρόπος

64 Mixing ρυθμίσεις (ένα Mixing για κάθε Pattern)

Μέγιστη πολυφωνία

Η μέγιστη πολυφωνία αναφέρεται στον υψηλότερο αριθμό των νοτών που μπορούν να ακούγονται

ταυτόχρονα από την εσωτερική γεννήτρια ήχου του οργάνου. Η μέγιστη πολυφωνία αυτού του synthesizer είναι 128. Όταν το τμήμα εσωτερικής γεννήτριας ήχου λαμβάνει έναν αριθμό νοτών που υπερβαίνει την μέγιστη πολυφωνία, κόβονται οι προηγούμενα παιγμένες νότες. Να θυμάστε ότι αυτό μπορεί να είναι ιδιαίτερα εμφανές με Voices που δεν έχουν decay. Επιπρόσθετα, η μέγιστη πολυφωνία εφαρμόζεται στον αριθμό των Voice Elements που χρησιμοποιούνται, όχι στον αριθμό των Voices. Όταν χρησιμοποιούνται Normal Voices που περιλαμβάνουν μέχρι οκτώ Elements, ο μέγιστος αριθμός των νοτών που μπορούν να παιχτούν ταυτόχρονα μπορεί να είναι μικρότερος από 128.

Τμήμα δειγματοληψίας (Sampling)

Το Sampling τμήμα σας επιτρέπει δημιουργήσετε τους δικούς σας ηχογραφημένους ήχους – voice, ένα όργανο, ρυθμούς, ειδικά ηχητικά εφέ, κ.λ.π. – στο σύστημα του synthesizer και να παίζετε αυτούς τους ήχους όπως οποιασδήποτε άλλα voices. Αυτοί οι ήχοι, τα ηχητικά δεδομένα μπορούν να λαμβάνονται από την A/D Input και mLAN υποδοχή (MOTIF XS8 ή MOTIF XS6/7 με εγκατεστημένη την προαιρετική mLAN16E2) με ποιότητα μέχρι 16 bit και 44.1 kHz.

Να θυμάστε ότι τα δεδομένα που δημιουργούνται με την Sampling διαδικασία διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρόπο από τον οποίο μπήκατε στον Sampling τρόπο: Voice/Performance ή Song/Pattern. Δείτε στις σελίδες 253 και 395 αντίστοιχα.

Audio Input τμήμα

Αυτό το τμήμα διαχειρίζεται το ηχητικό σήμα εισόδου από την A/D Input και mLAN υποδοχή (MOTIF XS8 ή MOTIF XS6/7 με εγκατεστημένη την προαιρετική mLAN16E2). Διάφορες παράμετροι όπως volume, pan και effect μπορούν να ρυθμιστούν για το audio σήμα και ο ήχος βγαίνει μαζί με άλλα Voices. Το Insertion Effect όπως επίσης και τα System Effects μπορούν να εφαρμοστούν στο audio σήμα εισόδου μέσω της A/D INPUT υποδοχής.

Οι Audio Input παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην ακόλουθη οθόνη.

Τρόπος	Οθόνη	Σελίδα
Voice τρόπος	[F4] Voice Audio οθόνη στον Utility τρόπο	436
Performance τρόπος	[F4] Audio In οθόνη στον Performance Edit τρόπο	229
Song/Pattern τρόπος	[F4] Audio In οθόνη στον Mixing Edit τρόπο	382

Sequencer τμήμα

Αυτό το τμήμα σας επιτρέπει να δημιουργήσετε Songs και Patterns ηχογραφώντας και διορθώνοντας τα παιχνίδια σας σαν MIDI δεδομένα (από το controller τμήμα) και μετά να τα παίζετε με την γεννήτρια ήχου.

Sequencer τμήμα στον Song τρόπο

Τι είναι ένα Song (κομμάτι)?

Ένα Song (σελίδα 41) σχηματίζεται από MIDI sequence δεδομένα που δημιουργούνται από την ηχογράφηση του παιχνιδιού σας στο κλαβιέ σε κάθε track. Ένα Song σε αυτό το synthesizer είναι το ίδιο

όπως ένα Song σε ένα MIDI sequencer, και η αναπαραγωγή σταματάει αυτόματα στο τέλος των ηχογραφημένων δεδομένων.

Song Track δομή

Ένα Song περιλαμβάνει 16 ξεχωριστά tracks, ένα Scene track και ένα Tempo track.

Sequence tracks 1-16

Ηχογραφήστε το παίξιμο σας σε αυτά τα tracks χρησιμοποιώντας Realtime ηχογράφηση (σελίδα 299) και διορθώστε τα ηχογραφημένα δεδομένα στον Song Edit τρόπο (σελίδα 309).

Scene track

Αυτό το track σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε ρυθμίσεις Scene αλλαγής, όπως την κατάσταση του track mute και solo. Αυτά μπορούν να ρυθμιστούν στην Song Play οθόνη (σελίδα 284) και να ανακληθούν κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής του κομματιού. Κατά την Song αναπαραγωγή, οι track mute και solo ρυθμίσεις αλλάζουν αυτόματα σύμφωνα με τις ρυθμίσεις που έχετε γράψει στο Scene track. Μπορείτε να γράψετε αυτό το track χρησιμοποιώντας Realtime ηχογράφηση (σελίδα 299) και να διορθώσετε τα ηχογραφημένα δεδομένα στον Song Edit τρόπο (σελίδα 309).

Tempo track

Αυτό το track σας επιτρέπει να γράψετε ρυθμίσεις Tempo αλλαγής. Κατά την Song αναπαραγωγή, το Tempo αλλάζει αυτόματα σύμφωνα με τις ρυθμίσεις που έχετε γράψει σε αυτό το track. Μπορείτε να γράψετε αυτό το track χρησιμοποιώντας Realtime ηχογράφηση (σελίδα 299) και να διορθώσετε τα ηχογραφημένα δεδομένα στον Song Edit τρόπο (σελίδα 309).

Song Chain

Αυτή η λειτουργία επιτρέπει στα κομμάτια να συνδεθούν μαζί για αυτόματη διαδοχική αναπαραγωγή. Για οδηγίες στην χρήση, δείτε στην σελίδα 298.

Sequencer τμήμα στον Pattern τρόπο

Τι είναι ένα Pattern?

Στο MOTIF XS, ο όρος “Pattern” αναφέρεται σε μια σχετικά μικρή μουσική ή ρυθμική φράση – από 1 μέχρι 256 μέτρα – η οποία χρησιμοποιείται για λουπαρισμένη αναπαραγωγή. Συνεπώς, αφού ξεκινήσει η Pattern αναπαραγωγή, συνεχίζεται μέχρι να πατήσετε το [■] (Stop) κουμπί.

Section

Τα Patterns είναι κάτι περισσότερο από μια απλή φράση – περιλαμβάνουν 16 παραλλαγές που ονομάζονται “Sections”. Αυτά τα Sections μπορούν να αλλάζουν κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής και χρησιμοποιούνται σαν ρυθμικές/συνοδευτικές παραλλαγές για τα διάφορα μέρη ενός κομματιού. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα Section για το κουπλέ, ένα άλλο για το ρεφρέν, και ένα τρίτο για γέφυρα. Οι Pattern ρυθμίσεις, όπως tempo και Mixing δεν αλλάζουν ακόμη και όταν αλλάξει το Pattern, διατηρώντας την συνολική αναπαραγωγή συνεπή σε αίσθηση και ρυθμό παρά τις αλλαγές.

Για λεπτομέρειες στην επιλογή Pattern και Section, δείτε στην σελίδα 338.

Pattern Chain

Το Pattern Chain σας επιτρέπει να συνδέσετε μερικά διαφορετικά Sections (μέσα σε ένα Pattern) μαζί για την δημιουργία ενός πλήρους κομματιού. Μπορείτε να έχετε το MOTIF XS να αλλάζει αυτόματα Sections δημιουργώντας από πριν μια Pattern Chain και γράφοντας Pattern αναπαραγωγή με Section αλλαγές από την Pattern Chain οθόνη. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε αυτήν την λειτουργία όταν δημιουργούνται κομμάτια με βάση ένα συγκεκριμένο Pattern, αφού η δημιουργημένη Pattern Chain μπορεί να μετατραπεί σε κομμάτι (Song) στο Pattern Chain Edit (σελίδα 350). Μπορεί να δημιουργηθεί ένα Pattern Chain για κάθε Pattern.

Phrase

Αυτά είναι τα βασικά MIDI sequence δεδομένα σε ένα track – και η μικρότερη μονάδα – που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία ενός Pattern. Το “Phrase” είναι ένα μικρό μουσικό/ρυθμικό πέρασμα για ένα όργανο, όπως ρυθμικό pattern για το ρυθμικό μέρος, μια γραμμή μπάσου για το μέρος μπάσου, ή συγχροδιακή συνοδεία για το μέρος κιθάρας. Αυτό το synthesizer διαθέτει χώρο μνήμης για 256 δικά σας User Phrases.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το MOTIF XS δεν παρέχει έτοιμα Phrases.

Pattern Track δομή

Ένα Pattern περιέχει 16 ξεχωριστά tracks, ένα Scene track και ένα Tempo track (όπως ένας Song). Δείτε στην σελίδα 81.

Pattern Tracks και Phrases

Ένα Pattern περιέχει 16 tracks στα οποία μπορεί να ανατεθεί το Phrase. Τα MIDI δεδομένα δεν μπορούν να γραφτούν κατευθείαν σε κάθε track στον Pattern τρόπο. Η εγγραφή γίνεται σε μια άδεια user phrase. Το καινούριο δημιουργημένο phrase ανατίθεται αυτόματα στο track εγγραφής.

Sequencer τμήμα που εφαρμόζεται στα Song και Pattern

MIDI tracks και Audio tracks

Σε συνάρτηση με την μέθοδος ηχογράφησης, τα Song/Pattern track (1-16) αυτού του synthesizer χωρίζονται σε δύο ομάδες: MIDI tracks και Audio tracks.

Τα MIDI tracks δημιουργούνται με την ηχογράφηση του παιχνιδιού σας στο κλαβιέ στον Song Record/Pattern Record τρόπο. Τα MIDI sequence δεδομένα γράφονται στο MIDI track και το Normal Voice ή Drum Voice ανατίθεται στο Mixing μέρος που αντιστοιχεί στο track.

Τα Audio track δημιουργούνται με την ηχογράφηση audio σήματος από εξωτερική συσκευή ή μικρόφωνο μέσω της A/D Input υποδοχής στον Sampling Record τρόπο. Πρακτικά, τα audio δεδομένα δεν ηχογραφούνται κατευθείαν σε ένα track αλλά δειγματίζονται μέσω της Sampling διαδικασίας. Το ηχογραφημένο audio σήμα αποθηκεύεται σαν Sample Voice σε ένα Song/Pattern. Το αποθηκευμένο Sample Voice θα ανατεθεί αυτόματα στο Mixing Part που αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο track, και τα MIDI δεδομένα για την ενεργοποίηση του Sample Voice γράφονται στο συγκεκριμένο track. Κατά την

αναπαραγωγή, τα MIDI δεδομένα του track ενεργοποιούν το Sample Voice. Σαν αποτέλεσμα, το track λειτουργεί αποτελεσματικά σαν ένα Audio ηχογραφημένο track.

Play Effect (Play FX)

Το Play Effect σας επιτρέπει να αλλάζετε την ρυθμική «αίσθηση» της Pattern αναπαραγωγής αλλάζοντας προσωρινά τον χρονισμό και το velocity των νοτών και μόνο στην αναπαραγωγή, αφήνοντας ανέπαφα τα αρχικά δεδομένα. Αυτή η λειτουργία μπορεί να ρυθμιστεί στην Play FX οθόνη του Song Play και Pattern Play τρόπου. Δείτε στις σελίδες 293 και 344 αντίστοιχα. Αν βρείτε μια ρύθμιση που θέλετε, μπορείτε να την μετατρέψετε σε πραγματικά MIDI δεδομένα χρησιμοποιώντας το Song Job (σελίδα 314) ή το Pattern Job (σελίδα 363).

Sequencer τμήμα που εφαρμόζεται στον Performance τρόπο

Performance ηχογράφηση

Μπορείτε να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ στον Performance τρόπο σε Song ή Pattern. Μπορείτε να γράψετε διαδικασίες ποτενσιόμετρου, controller και Arpeggio αναπαραγωγή όπως επίσης και το παίξιμο σας στο κλαβιέ σε συγκεκριμένο track σαν MIDI γεγονότα. (Οι διαδικασίες ποτενσιόμετρου που δεν μπορούν να γραφτούν περιλαμβάνουν sustain στάθμη, EQ ρυθμίσεις, Arpeggio ρυθμίσεις και Pan/Reverb Send/Chorus Send του multi part ελέγχου). Τα δεδομένα Arpeggio αναπαραγωγής για τα Parts 1-4 του Performance θα γραφτούν στα tracks 1-4 του Song/Pattern αντίστοιχα. Το παίξιμο σας στο κλαβιέ και οι διαδικασίες controller/ποτενσιόμετρου (κοινές για τα Parts 1-4) θα γραφτούν στα tracks 1-4 αντίστοιχα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για οδηγίες στην ηχογράφηση ενός Performance, δείτε στην σελίδα 216.

Arpeggio τμήμα

Αυτό το τμήμα σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε αυτόματα μουσικές και ρυθμικές φράσεις χρησιμοποιώντας το τρέχον Voice απλά πατώντας μια νότα ή νότες στο κλαβιέ. Το Arpeggio sequence αλλάζει επίσης σε απόκριση των πραγματικών νοτών ή συγχορδιών που παίζετε, δίνοντας σας μια ευρεία ποικιλία έμπνευσης μουσικών φράσεων και ιδεών – τόσο στην σύνθεση όσο και στην εκτέλεση.

Τέσσερις Arpeggio τύποι μπορούν να παιχτούν την ίδια στιγμή ακόμη και στον Song και Pattern τρόπο.

Arpeggio Category

Οι Arpeggio τύποι χωρίζονται σε 17 κατηγορίες (εκτός του “NoAsg”) όπως φαίνονται παρακάτω.

Λίστα κατηγορίας

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar/Plucked
GtMG	Guitar for “Mega Voice”
Bass	Bass
BaMG	Bass for “Mega Voice”
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed/Pipe

Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad/Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum/Percussion
Seq	Synth Seq
Chord	Chord Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control
NoAsg	Καμία ανάθεση

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι κατηγορίες “GtMG” και “BaMG” περιλαμβάνουν Arpeggio τύπους κατάλληλους για χρήση με ένα Mega Voice.

Mega Voice και Mega Voice Arpeggios

Τα Normal Voices χρησιμοποιούν εναλλασσόμενο velocity για να κάνουν την ηχητική ποιότητα και/ή την στάθμη ενός Voice να αλλάζει σε συνάρτηση με το πόσο δυνατά ή απαλά παίζετε στο κλαβιέ. Αυτό κάνει τα Voices να ανταποκρίνονται ομαλά. Ωστόσο τα Mega Voices έχουν μια πολύ σύνθετη δομή με πολλές διαφορετικές διατάξεις που αναπτύχθηκαν ειδικά για να παιχτούν με Mega Voices arpeggios για την παραγωγή απίστευτα ρεαλιστικών αποτελεσμάτων. Μπορείτε πάντα να χρησιμοποιείτε Mega Voices με Mega Voice Arpeggios (συμπεριλαμβανομένων των “GtMG” και “BaMG” κατηγοριών). Δείτε την Voice with ARP παράμετρο στην σελίδα 305 για περισσότερες λεπτομέρειες.

Arpeggio Sub Category

Οι Arpeggio κατηγορίες χωρίζονται σε υπο-κατηγορίες όπως φαίνεται παρακάτω. Επειδή οι υπο-κατηγορίες καταγράφονται με βάση το μουσικό είδος, είναι εύκολο να βρείτε την υπο-κατηγορία που είναι κατάλληλη για το μουσικό στυλ που θέλετε.

Λίστα υπο-κατηγορίας

Rock	Rock	Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
R&B	R&B	Filtr	Filter
Elect	Electronic	Exprs	Expression
Jazz	Jazz	Pan	Pan
World	World	Mod	Modulation
Genrl	General	Pbend	Pitch Bend
Comb	Combination	Asign	Assign 1/2
Zone	Zone Velocity*	No Asg	Καμία ανάθεση

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι Arpeggio τύποι που ανήκουν στις υπο-κατηγορίες που σημειώνονται με αστερίσκο (*) περιέχουν μερικά velocity εύρη στα οποία ανατίθενται διαφορετικές φράσεις. Όταν επιλεγεί ένας τέτοιος τύπος αυτών των κατηγοριών στον Voice τρόπο, είναι καλή ιδέα να ρυθμίσετε το Velocity Limit κάθε Element στο ίδιο εύρος όπως παρακάτω.

Velocity εύρη κάθε Arpeggio τύπου

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

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

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

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

Arpeggio Type Name

Οι Arpeggio τύποι ονομάζονται σύμφωνα με συγκεκριμένους κανόνες και συντμήσεις. Αφού κατανοήσετε αυτούς του κανόνες και συντμήσεις, θα δείτε ότι είναι εύκολο να μετακινηθείτε ανάμεσα τους και να επιλέξετε τον Arpeggio τύπο που θέλετε.

Arpeggio τύπος με το “_ES” στο τέλος του τύπου ονόματος (παράδειγμα: HipHop1_ES)

Αυτοί οι Arpeggio τύποι χρησιμοποιούν την ίδια multi track Arpeggio αρχιτεκτονική όπως το MOTIF ES. Αυτός ο ES τύπος του arpeggio έχει τα ακόλουθα πλεονεκτήματα:

- Αυτά τα arpeggios μπορούν να δημιουργήσουν σύνθετες νότες και συγχορδίες ακόμη και όταν ενεργοποιούνται από μία νότα.
- Το arpeggio ακολουθεί από κοντά τις νότες που παίζονται στο κλαβιέ (αλλά στον χώρο όπου ανατίθεται το arpeggio) επιτρέποντας ένα καλό μοίρασμα αρμονικής ελευθερίας και δυνατότητας για “solo” με την χρήση αυτών των arpeggios.

Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 88.

Arpeggio τύπος με το “_XS” στο τέλος του τύπου ονόματος (παράδειγμα: Rock1_XS)

Αυτά τα Arpeggios χρησιμοποιούνται μια πρόσφατα αναπτυγμένη τεχνολογία αναγνώρισης συγχορδίας για να καθορίσουν ποιες νότες θα παιχτούν από το Arpeggio. Αυτός ο XS τύπος του arpeggio έχει τα ακόλουθα πλεονεκτήματα:

- Τα arpeggios ανταποκρίνονται μόνο σε κάθε χώρο του κλαβιέ όπου ανατίθεται ένα arpeggio XS τύπου. Οι άλλοι χώροι του κλαβιέ δεν αναγνωρίζουν την συγχορδία. Αυτό επιτρέπει πολύ φυσικό παίξιμο σε ολόκληρο το κλαβιέ με το arpeggio να δημιουργεί μπάσα και συνοδευτικά μέρη.
- Το arpeggio θα παίζει πάντα αρμονικά σωστά μέρη. Αυτά είναι ιδιαίτερα χρήσιμα για μπάσα και συνοδευτικά μέρη.

Δείτε στην σελίδα 88 για λεπτομέρειες.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Συνδυάζοντας αυτά τα δύο είδη των Arpeggio τύπων (****_ES και ****_XS) σε performances όταν δημιουργούνται Songs και Patterns, επιτρέπεται μια τεράστια αμφίδρομη και δημιουργική ελευθερία.

Arpeggio τύπος με κανονικό όνομα (παράδειγμα: UpOct1)

Πρόσθετα με τους παραπάνω τύπους, υπάρχουν τρεις τύποι αναπαραγωγής: τα Arpeggios που δημιουργήθηκαν για χρήση των Normal Voices και παίζονται με την χρήση των νοτών που παίζονται και οι octave νότες τους (σελίδα 88), τα Arpeggios που δημιουργήθηκαν για χρήση των Drum Voices (σελίδα 89) και τα Arpeggios που περιέχουν κυρίως μη-note γεγονότα (σελίδα 89).

Πως χρησιμοποιείται η Arpeggio Type List

Η Arpeggio Type λίστα στο Data List 2 (PDF) περιέχει τις ακόλουθες στήλες.

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

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι η λίστα είναι μόνο για το σχήμα. Για μια πλήρη λίστα των Arpeggio τύπων, ανατρέξτε στην Data List 2.

1 Category

Δείχνει μια Arpeggio κατηγορία.

2 Sub Category

Δείχνει μια Arpeggio υπο-κατηγορία.

3 ARP No. (Arpeggio αριθμός)

4 ARP Name

Δείχνει το Arpeggio όνομα.

5 Time Signature

Δείχνει την αξία μέτρου του Arpeggio τύπου.

6 Length

Δείχνει το μήκος των δεδομένων (μέτρα) του Arpeggio τύπου. Όταν η Loop παράμετρος *¹ έχει ρυθμιστεί στο “off”, το Arpeggio παίζεται για αυτό το μήκος και σταματάει.

7 Original Tempo

Δείχνει την κατάλληλη tempo τιμή του Arpeggio τύπου. Σημειώστε ότι αυτό το tempo δεν ρυθμίζεται αυτόματα όταν επιλέγεται ένας Arpeggio τύπος.

8 Accent

Ο κύκλος δείχνει ότι το Arpeggio χρησιμοποιεί την Accent Phrase λειτουργία (σελίδα 87).

9 Random SFX

Ο κύκλος δείχνει ότι το Arpeggio χρησιμοποιεί την SFX λειτουργία (σελίδα 88).

10 Voice Type

Δείχνει τον voice τύπο που είναι κατάλληλος για τον Arpeggio τύπο. Όταν η Voice With Arpeggio παράμετρος *² έχει ρυθμιστεί στο “on” στον Song/Pattern Record τρόπο, το voice αυτού του τύπου επιλέγεται αυτόματα.

*1 Η Loop παράμετρος μπορεί να ρυθμιστεί στην Arpeggio Other οθόνη του Voice Common Edit (σελίδα 152), του Performance Part Edit (σελίδα 244) και του Mixing Part Edit (σελίδα 385).

*2 Η Voice With Arpeggio παράμετρος μπορεί να ρυθμιστεί στην Arpeggio οθόνη (σελίδα 305) της Song/Pattern Record οθόνης.

Arpeggio ρυθμίσεις

Υπάρχουν αρκετές μέθοδοι για την ενεργοποίηση και το σταμάτημα της Arpeggio αναπαραγωγής. Πρόσθετα, μπορείτε να ρυθμίσετε αν οι SFX ήχοι και οι ειδικές Accent Phrases θα ενεργοποιούνται ή όχι μαζί με τα κανονικά sequence δεδομένα. Αυτό το τμήμα καλύπτει τις Arpeggio παραμέτρους που μπορούν να ρυθμιστούν στους Voice, Performance και Mixing τρόπους.

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της Arpeggio αναπαραγωγής

Είναι διαθέσιμες οι ακόλουθες τρεις ρυθμίσεις για την ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της Arpeggio αναπαραγωγής.

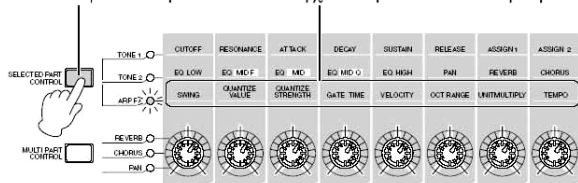
Για παίξιμο του Arpeggio μόνο όταν πατιέται η νότα:	Ρυθμίστε την Hold παράμετρο στο “off” και τον Trigger τρόπο στο “gate”.
Για συνέχιση του Arpeggio ακόμη και όταν αφήνεται η νότα:	Ρυθμίστε την Hold παράμετρο στο “on”.
Για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της Arpeggio αναπαραγωγής όποτε πατιέται η νότα:	Ρυθμίστε τον Trigger τρόπο στο “toggle”. Η Hold παράμετρος μπορεί να ρυθμιστεί είτε στο “on” είτε στο “off”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για τις οθόνες που περιλαμβάνουν τις Hold και Trigger mode παραμέτρους, ανατρέξτε στην «Οθόνη Arpeggio ρύθμισης» παρακάτω.

Χρήση των ποτενσιόμετρων για τον έλεγχο των Arpeggios

Όταν ανάβει το ARP FX λαμπάκι πατώντας μερικές φορές το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ποτενσιόμετρα για τον έλεγχο της Arpeggio αναπαραγωγής. Δοκιμάστε το και ακούστε τις αλλαγές στον ήχο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 129.

Πατήστε μερικές φορές αυτό το κουμπί για να ανάψει το λαμπάκι. Οι Arpeggio λειτουργίες ελέγχονται με τα ποτενσιόμετρα.



Accent Phrase

Οι Accent Phrases δημιουργούνται από sequence δεδομένα που περιέχονται σε μερικούς Arpeggios τύπους, που ακούγονται μόνο όταν παίζετε νότες σε velocity υψηλότερο (δυνατότερο) από αυτό που καθορίζεται στην Accent Velocity Threshold παράμετρο. Αν αυτό είναι δύσκολο να παιχτεί σε velocities που είναι αναγκαίες για την ενεργοποίηση της Accent Phrase, ρυθμίστε την Accent Velocity Threshold παράμετρο σε μια χαμηλότερη τιμή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για τις οθόνες που περιλαμβάνουν την Accent Velocity Threshold παράμετρο, ανατρέξτε στην «Οθόνη Arpeggio ρύθμισης» παρακάτω.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για πληροφορίες στους Arpeggio τύπους που χρησιμοποιούν αυτήν την λειτουργία, ανατρέξτε στην Arpeggio Type List στην Data List 2 (PDF), που είναι διαθέσιμο από την online Yamaha Manual Library.

Random SFX

Μερικοί Arpeggio τύποι διαθέτουν μια Random SFX λειτουργία η οποία θα ενεργοποιεί ειδικούς ήχους (όπως θόρυβοι τάστων κιθάρας) όταν αφήνεται η νότα. Παρέχονται οι ακόλουθες παράμετροι που επηρεάζουν το Random SFX.

Για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του Random SFX:	Random SFX παράμετρος
Για ρύθμιση της έντασης του SFX ήχου:	Random SFX Velocity Offset παράμετρος
Για καθορισμό αν η ένταση του SFX ήχου ελέγχεται ή όχι από το velocity:	Random SFX Key On Control παράμετρος

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για τις οθόνες που περιλαμβάνουν τα Random SFX, Random SFX Velocity Offset και Random SFX Key On Control, ανατρέξτε στην «Οθόνη Arpeggio ρύθμισης» παρακάτω.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για πληροφορίες στους Arpeggio τύπους που χρησιμοποιούν αυτήν την λειτουργία, ανατρέξτε στην Arpeggio Type List στην Data List 2 (PDF), που είναι διαθέσιμο από την online Yamaha Manual Library.

Οθόνες Arpeggio ρύθμισης

Τρόπος	Οθόνη	Σελίδα
Voice τρόπος	Arpeggio Main οθόνη του Voice Common Edit	149
	Arpeggio Other οθόνη του Voice Common Edit	152
Performance τρόπος	Arpeggio Main οθόνη του Performance Part Edit	240
	Arpeggio Other οθόνη του Performance Part Edit	244
Song τρόπος/Pattern τρόπος (για αναπαραγωγή)	Arpeggio Main οθόνη του Mixing Part Edit	385
	Arpeggio Other οθόνη του Mixing Part Edit	385
Song Record τρόπος	Arpeggio οθόνη του Song Record	305
Pattern Record τρόπος	Arpeggio οθόνη του Pattern Record	

Τύποι Arpeggio αναπαραγωγής

Η Arpeggio αναπαραγωγή διαθέτει τέσσερις κύριους τύπους αναπαραγωγής όπως περιγράφονται παρακάτω.

Arpeggio τύποι για Normal Voices

Οι Arpeggio τύποι (ανήκουν στις κατηγορίες εκτός των DrPC και Cntr) που δημιουργούνται για χρήση των Normal Voices έχουν τους τρεις παρακάτω τρόπους αναπαραγωγής.

Αναπαραγωγή μόνο των νοτών που παίζονται

Το Arpeggio παίζεται μόνο με την χρήση της νότας που παίζεται και των νοτών οκτάβας της.

Αναπαραγωγή προγραμματισμένου sequence σύμφωνα με τις νότες που παίζονται

Αυτοί οι Arpeggio τύποι έχουν μερικά sequences καθένα από τα οποία είναι κατάλληλο για έναν συγκεκριμένο τύπο συγχορδίας. Ακόμη και αν πατήστε μόνο μία νότα, το Arpeggio αναπαράγονται χρησιμοποιώντας το προγραμματισμένο sequence – κάτι που σημαίνει ότι μπορεί να ακούγονται νότες άλλες από αυτές που παίζετε. Πατώντας άλλη νότα ενεργοποιείται το μετατοπισμένο sequence λαμβάνοντας σαν τονική την νότα που πατιέται. Προσθέτοντας νότες σε αυτές που ήδη κρατιούνται αλλάζει ανάλογα το sequence. Ένα Arpeggio με τέτοιο τύπο αναπαραγωγής έχει το “_ES” στο τέλος του ονόματος του τύπου.

Αναπαραγωγή προγραμματισμένου sequence σύμφωνα με τον τύπο συγχορδίας που παίζονται

Αυτοί οι Arpeggio τύποι που δημιουργήθηκαν για χρήση με Normal Voices παίζονται για να ταιριάζει ο τύπος συγχορδίας που καθορίζεται από την ανίχνευση των νοτών που παίζετε στο κλαβιέ. Ένα Arpeggio με τέτοιο τύπο αναπαραγωγής έχει το “_XS” στο τέλος του ονόματος του τύπου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν η Key Mode παράμετρος ρυθμιστεί στο “sort” ή “sort+direct”, παίζεται το ίδιο sequence άσχετα με την σειρά που παίζετε τις νότες. Όταν η Key Mode παράμετρος ρυθμιστεί στο “thru” ή “thru+direct”, παίζεται διαφορετικό sequence άσχετα από την σειρά με την οποία παίζετε τις νότες.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αφού αυτοί οι τύποι είναι προγραμματισμένοι για Normal Voices, χρησιμοποιώντας τους με Drum Voices μπορεί να μην δώσουν μουσικά κατάλληλα αποτελέσματα.

Arpeggio τύποι για Drum Voices (Category: DrPC)

Αυτοί οι arpeggio τύποι είναι προγραμματισμένοι ειδικά για χρήση με Drum Voices, δίνοντας σας άμεση πρόσβαση σε διάφορα ρυθμικά patterns. Είναι διαθέσιμοι τρεις διαφορετικοί τύποι αναπαραγωγής.

Αναπαραγωγή ενός drum pattern

Πατώντας οποιοσδήποτε νότες θα ενεργοποιείται το ίδιο ρυθμικό pattern.

Αναπαραγωγή ενός drum pattern, συν πρόσθετα παιζόμενες νότες (στις οποίες ανατίθενται drum όργανα)

Πατώντας οποιαδήποτε νότα θα ενεργοποιείται το ίδιο ρυθμικό pattern. Προσθέτοντας νότες σε εκείνες που ήδη κρατιούνται πατημένες παράγονται πρόσθετοι ήχοι (drum όργανα) για το drum pattern.

Αναπαραγωγή μόνο των νοτών που παίζονται (στις οποίες ανατίθενται drum όργανα)

Παίζοντας μια νότα ή νότες θα ενεργοποιείται ένα ρυθμικό pattern χρησιμοποιώντας μόνο τις νότες που παίζονται (στις οποίες έχουν ανατεθεί drum όργανα). Να θυμάστε ότι ακόμα αν παίζετε τις ίδιες νότες, το ρυθμικό pattern που ενεργοποιείται θα διαφέρει σε συνάρτηση με την σειρά που παίζονται οι νότες. Αυτό σας δίνει πρόσβαση σε διαφορετικά ρυθμικά patterns με την χρήση των ίδιων οργάνων απλά αλλάζοντας την σειρά με την οποία παίζετε τις νότες όταν η Key Mode παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “thru” ή “thru+direct”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι τρεις παραπάνω τύποι αναπαραγωγής δεν διακρίνονται με όνομα κατηγορίας ή τύπου. Θα χρειαστεί να παίζετε τους τύπους και να ακούσετε την διαφορά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αφού αυτοί οι τύποι είναι προγραμματισμένοι για Drum Voices, χρησιμοποιώντας τα με Normal Voices μπορεί να μην δώσουν μουσικά κατάλληλα αποτελέσματα.

Arpeggio τύποι που περιέχουν κυρίως μη-note γεγονότα (Category: Cntr)

Αυτοί οι arpeggio τύποι είναι προγραμματισμένοι αρχικά με Control Change και Pitch Bend δεδομένα. Αυτοί χρησιμοποιούνται για την αλλαγή της χροιάς ή του τόνου του ήχου, παρά για το παίξιμο συγκεκριμένων νοτών. Πράγματι, μερικοί τύποι περιέχουν εξ ολοκλήρου μη-note δεδομένα. Όταν χρησιμοποιείται ένας τύπος αυτής της κατηγορίας, ρυθμίστε την Key Mode παράμετρο στο “direct”, “thru+direct” ή “sort+direct”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Key Mode παράμετρος μπορεί να ρυθμιστεί στην Arpeggio Main οθόνη του Voice Common Edit (σελίδα 150), Performance Part Edit (σελίδα 242) και Mixing Part Edit (σελίδα 385).

Υποδείξεις για την Arpeggio αναπαραγωγή

Arpeggio αναπαραγωγή στον Voice Play τρόπο

Δοκιμάστε την Arpeggio αναπαραγωγή που ανατίθεται στο preset Voice.

- 1 **Στον Voice Play τρόπο, βεβαιωθείτε ότι ανάβει το [ARPEGGIO ON/OFF] και μετά παίξτε οποιαδήποτε νότα για να ενεργοποιήσετε την Arpeggio αναπαραγωγή.**
- 2 **Δοκιμάστε να παίζετε διαφορετικές νότες και συγχορδίες στο κλαβιέ και ακούστε την Arpeggio αναπαραγωγή.**

Η Arpeggio αναπαραγωγή ανταποκρίνεται με διαφορετικούς τρόπους σε συνάρτηση με την σειρά των νοτών που παίζετε και, φυσικά, τον επιλεγμένο Arpeggio τύπο. Επίσης, δοκιμάστε να χτυπήσετε δυνατά τις νότες και ακούστε την Accent Phrase λειτουργία.

- 3 **Δοκιμάστε διάφορους Arpeggio τύπους πατώντας τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.**

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν το εικονίδιο νότας 8^{ov} δεν εμφανίζεται στα δεξιά των ARP1-ARP5 (που σημαίνει ότι το Arpeggio Type έχει ρυθμιστεί στο off στην αντίστοιχη οθόνη), το Arpeggio Type δεν αλλάζει ακόμη και αν πατήσετε το αντίστοιχο [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 κουμπί.

- 4 **Χρησιμοποιήστε τα ποτενσιόμετρα για έλεγχο της Arpeggio αναπαραγωγής μετά το πάτημα του [SELECTED PART CONTROL] κουμπιού μερικές φορές (ανάβει το ARP FX λαμπάκι).**

Τώρα που έχετε ακούσει τους Arpeggio τύπους που ανατίθενται στο preset Voice, προχωρήστε και δοκιμάστε μερικούς από τους άλλους διαθέσιμους Arpeggios τύπους.

- 5 **Κατά την Arpeggio αναπαραγωγή, πατήστε το [F4] κουμπί για να καλέσετε την Arpeggio οθόνη και μετά επιλέξτε έναν Arpeggio τύπο.**

Για καλύτερα αποτελέσματα, θα πρέπει να επιλέξετε μια Category και Sub Category που περιέχουν Arpeggio τύπους που ταιριάζουν περισσότερο στο τρέχον επιλεγμένο Voice. Αφού βρείτε έναν Arpeggio τύπο που ταιριάζει, φυλάξτε τον στην οθόνη ρυθμίσεων και αποθηκεύστε το Voice (παρακάτω).

- 6 **Αποθηκεύστε τις Arpeggio ρυθμίσεις σαν User Voice.**

Για λεπτομερείς οδηγίες στην αποθήκευση ενός Voice, δείτε στην σελίδα 143.

Arpeggio αναπαραγωγή/ηχογράφηση στον Performance τρόπο

Καλέστε μερικά Performances στις User Banks 1-3, και παίξτε μερικά από τα Arpeggios που ανατίθενται εξ ορισμού στα Performances. Στον Performance τρόπο, καθένας από τους τέσσερις Arpeggio τύπους ανατίθεται σε καθένα από τα τέσσερα Parts. Αυτό σημαίνει ότι μπορούν να παιχτούν ταυτόχρονα μέχρι τέσσερις Arpeggio τύποι. Ας παίζουμε το Performance κάνοντας πλήρη χρήση αυτής της λειτουργίας.

- 1 **Βεβαιωθείτε ότι ανάβει το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί και μετά παίξτε οποιαδήποτε νότα για να ενεργοποιήσετε την Arpeggio αναπαραγωγή.**

Τα βήματα 2-4 είναι ίδια όπως στην «Arpeggio αναπαραγωγή στον Voice τρόπο» παραπάνω. Αφού δοκιμάσετε τους Arpeggios τύπους που ανατίθενται στο Performance, προχωρήστε και δοκιμάστε μερικούς άλλους διαθέσιμους Arpeggio τύπους.

5 Κατά την Arpeggio αναπαραγωγή, πατήστε το [F4] κουμπί για να καλέσετε την Arpeggio οθόνη και μετά επιλέξτε έναν Arpeggio τύπο για κάθε Part.

Για καλύτερα αποτελέσματα, θα πρέπει να επιλέξετε μια Category και Sub Category που περιέχει Arpeggio τύπους που ταιριάζουν πιο πολύ με το Voice για το Part. Αφού βρείτε έναν Arpeggio τύπο που ταιριάζει, κρατήστε τον στην οθόνη ρυθμίσεων και αποθηκεύστε το Performance (παρακάτω).

6 Αποθηκεύστε τις Arpeggio ρυθμίσεις σαν User Performance.

Για λεπτομερείς οδηγίες στην αποθήκευση ενός Performance, δείτε στην σελίδα 220.

Μπορείτε να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ σε ένα Song/Performance στον Performance Record τρόπο. Να θυμάστε ότι οποιαδήποτε Arpeggio αναπαραγωγή ενεργοποιείτε στον Performance τρόπο μπορεί να ηχογραφηθεί στο Song ή Pattern. Για λεπτομέρειες σχετικά με την Performance εγγραφή, δείτε στην σελίδα 216.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα δεδομένα Arpeggio αναπαραγωγής ηχογραφούνται στο Song ή Pattern track σαν MIDI sequence δεδομένα. Σημειώστε ότι μόνο πατώντας την νότα ενεργοποιείται η Arpeggio αναπαραγωγή. Τα Song ή Pattern δεδομένα δεν ενεργοποιούν την Arpeggio αναπαραγωγή.

Arpeggio αναπαραγωγή/ηχογράφηση στον Pattern τρόπο

Τα Arpeggios είναι επίσης χρήσιμα για την δημιουργία Phrases, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν βασικά δομικά στοιχεία στην δημιουργία ενός Pattern. Δημιουργήστε User Phrases όπως θέλετε και μετά αναθέστε τις στο track που θέλετε στην Patch οθόνη (σελίδα 345).

Αυτό το τμήμα δείχνει πώς να ηχογραφήσετε μια Arpeggio αναπαραγωγή σε ένα Pattern track.

1 Επιλέξτε έναν Arpeggio τύπο στην Arpeggio οθόνη (σελίδα 358) του Pattern Record τρόπο.

Όταν η Arpeggio With Voice Switch παράμετρος ρυθμιστεί στο “on”, επιλέγεται αυτόματα το Voice που είναι κατάλληλο για αυτόν τον Arpeggio τύπο.

2 Ηχογραφήστε την αναπαραγωγή του επιλεγμένου Arpeggio στο Pattern track.

Ηχογραφήστε διαφορετικά Arpeggios σε άλλα tracks επαναλαμβάνοντας τα βήματα 1-2. είναι καλή ιδέα να αναθέσετε ένα όνομα στην δημιουργημένη Phrase στην Pattern Patch οθόνη (σελίδα 345) για μελλοντική ανάκληση.

3 Δημιουργήστε Pattern δεδομένα αναθέτοντας τα δημιουργημένα Phrases στο Section στην Pattern Patch οθόνη (σελίδα 345).

Για παράδειγμα, δημιουργήστε ένα Section A για την εισαγωγή, ένα Section B για το κουπλέ, ένα Section C για το ρεφρέν και ένα Section D για το φινάλε – και έχετε τα βασικά τμήματα για την δημιουργία ενός κομματιού.

4 Δημιουργήστε τα Pattern Chain δεδομένα προγραμματίζοντας την σειρά αναπαραγωγής των Sections.

Το Pattern Chain σας επιτρέπει να βάλετε στην σειρά μερικά διαφορετικά Patterns για να δημιουργήσετε ένα κομμάτι. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 348.

5 Μετατρέψτε τα Pattern Chain δεδομένα σε Song δεδομένα.

Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 352.

Δημιουργία του δικού σας Arpeggio τύπου

Εκτός από την χρήση των preset Arpeggios, μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε τα δικά σας Arpeggio δεδομένα. Η διαδικασία είναι η ακόλουθη.

1 Ηχογραφήστε τα MIDI sequence δεδομένα σε ένα Song ή Pattern.

Μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέχρι τέσσερα tracks στην δημιουργία ενός Arpeggio. Μέχρι 16 μοναδικοί αριθμοί νότας μπορούν να ηχογραφηθούν στο Arpeggio track. Αν έχετε ηχογραφήσει περισσότερους από 16 διαφορετικούς αριθμούς νότας στα MIDI sequence δεδομένα, η Convert διαδικασία μείνει αυτόματα τις νότες που υπερβαίνουν το όριο. Εξαιτίας αυτού, προσέχετε να ηχογραφείτε μόνο 16 διαφορετικές νότες όταν δημιουργείτε ένα Arpeggio.

2 Μετατρέψτε τα ηχογραφημένα MIDI sequence δεδομένα σε Arpeggio δεδομένα.

Χρησιμοποιήστε το “Put Track to Arpeggio” Job στον Song Job τρόπο (σελίδα 335) ή τον Pattern Job τρόπο (σελίδα 371). Μετά την ρύθμιση των σχετικών παραμέτρων, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εκτελεστεί το Job.

Οι δημιουργημένοι Arpeggio τύποι μπορούν να επιλεγούν από την User bank στην Arpeggio οθόνη.

Controller τμήμα

Αυτό το τμήμα περιλαμβάνει το κλαβιέ, τις Pitch Bend και Modulation ρόδες, τον Ribbon controller, τα ποτενσιόμετρα, τα sliders, και άλλα. Το κλαβιέ από μόνο του δεν δημιουργεί ήχους, αλλά δημιουργεί/μεταδίδει note on/off, velocity και άλλες πληροφορίες (MIDI μηνύματα) στην γεννήτρια ήχου του synthesizer όταν παίζετε νότες. Οι controllers δημιουργούν/μεταδίδουν επίσης MIDI μηνύματα. Η γεννήτρια ήχου του synthesizer παράγει τον ήχο σύμφωνα με τα MIDI μηνύματα που μεταδίδονται από το κλαβιέ και τους controllers.

Κλαβιέ

Το κλαβιέ μεταδίδει τα note on/off μηνύματα στην γεννήτρια ήχου (για ήχο) και το Sequencer (για ηχογράφηση). Το κλαβιέ χρησιμοποιείται επίσης για ενεργοποίηση της Arpeggio αναπαραγωγής. Μπορείτε να αλλάξετε το εύρος νότας του κλαβιέ σε οκτάβες χρησιμοποιώντας τα OCTAVE [UP] και [DOWN] κουμπιά, να μετατοπίσετε τις νότες στην Play οθόνη (σελίδα 424) του Utility τρόπου και να ρυθμίσετε πως δημιουργείται το πραγματικό velocity σε συνάρτηση με την δύναμη με την οποία παίζετε τις νότες στην ίδια οθόνη.

Pitch Bend ρόδα

Χρησιμοποιήστε την Pitch Bend ρόδα για να ανεβάσετε (γυρίστε την ρόδα μακριά από εσάς) ή να κατεβάσετε (γυρίστε την νότα προς τα εσάς) νότες ενώ παίζετε στο κλαβιέ. Αυτή η ρόδα επιστρέφει μόνη της στο κέντρο 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 Play Mode οθόνη (σελίδα 145) του Voice Edit τρόπου. Από αυτήν την οθόνη μπορείτε επίσης να αντιστρέψετε την Pitch Bend λειτουργία – έτσι μετακινώντας την ρόδα προς τα επάνω χαμηλώνει ο τόνος, και μετακινώντας την προς τα κάτω ανεβαίνει ο τόνος.

Λειτουργίες άλλες από το Pitch Bend μπορούν να ανατεθούν στην Pitch Bend ρόδα στην Controller Set οθόνη (σελίδα 155) του Voice Edit τρόπου.

Modulation ρόδα

Ακόμη και αν η Modulation ρόδα χρησιμοποιείται συμβατικά για την εφαρμογή vibrato στον ήχο, πολλά από τα preset Voices έχουν άλλες λειτουργίες και εφέ στην ρόδα. Όσο περισσότερο μετακινείτε την ρόδα προς τα επάνω, τόσο περισσότερο εφαρμόζεται το εφέ στον ήχο. Δοκιμάστε την Modulation ρόδα με διάφορα preset Voices ενώ παίζετε στο κλαβιέ. Για να αποφύγετε λανθασμένη εφαρμογή των εφέ στο τρέχον Voice, βεβαιωθείτε ότι η Modulation ρόδα έχει ρυθμιστεί στο ελάχιστο πριν ξεκινήσετε να παίζετε. Διάφορες λειτουργίες μπορούν να ανατεθούν στην Modulation ρόδα στην Controller Set οθόνη (σελίδα 155) του Voice Edit τρόπου.

Ribbon Controller

Ο Ribbon Controller είναι ευαίσθητος στην αφή, και ελέγχεται με την πλευρική κίνηση του δάχτυλου σας στην επιφάνεια. Διάφορες λειτουργίες ανατίθενται σε κάθε preset Voice. Δοκιμάστε τον Ribbon controller με διάφορα preset Voices ενώ παίζετε στο κλαβιέ. Διάφορες λειτουργίες μπορούν να ανατεθούν στον Ribbon Controller στην Controller Set οθόνη (σελίδα 155) του Voice Edit τρόπου. Μπορείτε επίσης να καθορίσετε αν η τιμή του Ribbon controller θα επιστρέφει στο κέντρο ή θα μένει στο σημείο όπου αφήσατε το δάχτυλο σας στην General Other οθόνη (σελίδα 148) του Voice Common Edit τρόπου.

Assignable Function κουμπιά

Σε συνάρτηση με τις XA (Expanded Articulation) Control ρυθμίσεις στην Oscillator οθόνη (σελίδα 170) του Voice Element Edit τρόπου, μπορείτε να καλέσετε το συγκεκριμένο Element του τρέχοντος Voice πατώντας καθένα από αυτά τα κουμπιά κατά το παίξιμο σας στο κλαβιέ. Μπορείτε να επιλέξετε πως αλλάζει η on/off κατάσταση αυτών των κουμπιών με την χρήση των Assignable Function 1 Mode και Assignable Function 2 Mode παραμέτρων στην General Other οθόνη (σελίδα 148) του Voice Common Edit τρόπου. Επιπρόσθετα, μπορείτε να αναθέσετε διάφορες λειτουργίες (άλλες από την κλήση συγκεκριμένων Elements) σε αυτά τα κουμπιά.

Ποτενσιόμετρα και sliders

Αυτά τα οκτώ ποτενσιόμετρα σας επιτρέπουν να αλλάξετε διάφορους παράγοντες του ήχου του Voice σε πραγματικό χρόνο – ενώ παίζετε. Τα οκτώ sliders σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε την ένταση των Voice Elements, των Performance Parts και των Mixing Parts.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την χρήση των ποτενσιόμετρων και των sliders στους αντίστοιχους τρόπους, δείτε στην σελίδα 129 (Voice τρόπος), στην σελίδα 209 (Performance τρόπος) και στην σελίδα 288 (Song/Pattern τρόπος).

Εφφέ τμήμα

Αυτό το τμήμα εφαρμόζει εφφέ στην έξοδο της γεννήτριας ήχου και στην audio είσοδο, επεξεργάζοντας και εμπλουτίζοντας τον ήχο. Τα εφφέ εφαρμόζονται στα τελικά στάδια της διόρθωσης, επιτρέποντας σας να αλλάξετε τον ήχο του δημιουργημένου Voice όπως θέλετε.

Εφφέ δομή

System Effect – Reverb και Chorus

Τα System Effects εφαρμόζονται στον συνολικό ήχο – ένα Voice, ένα ολόκληρο Performance, ένα Song, κ.λ.π. Με τα System Effects, 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 μίξαριστεί με τον μη επεξεργασμένο ήχο. Αυτή η διάταξη σας επιτρέπει να προετοιμάσετε μια καλύτερη ισορροπία του εφφέ ήχου και του αρχικού ήχου των Parts.

Insertion Effect

Τα Insertion Effects μπορούν να εφαρμοστούν ανεξάρτητα σε κάθε Part. Τα Insertion Effects χρησιμοποιούνται κυρίως για άμεση επεξεργασία ενός Part. Το βάθος του εφφέ ρυθμίζεται με την dry/wet ισορροπία. Αφού ένα Insertion Effect μπορεί να εφαρμοστεί μόνο σε ένα συγκεκριμένο Part, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί για ήχους που θέλετε να αλλάξετε δραστικά ή για ήχους που χρησιμοποιούν ένα εφφέ που δεν θέλετε σε άλλους ήχους. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την ισορροπία έτσι ώστε να ακούγεται μόνο ο εφφέ ήχος, ρυθμίζοντας το Wet στο 100%. Αυτό το synthesizer διαθέτει οκτώ ομάδες Insertion Effects (μια ομάδα έχει A και B μονάδες). Αυτά μπορούν να εφαρμοστούν σε όλα τα Parts του Performance, και να εφαρμοστούν στα οκτώ Parts (μέγιστο) του Song/Pattern. Ένα άλλο σημαντικό Insertion Effect είναι το Vocoder, το οποίο μπορεί να εφαρμοστεί μόνο σε ένα Part.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στον Voice τρόπο, το Vocoder Effect μπορεί να εφαρμοστεί σε καθένα από τα Voices. Στον Mixing (Song/Pattern) και Performance τρόπο, το Vocoder Effect μπορεί να εφαρμοστεί μόνο στο Part 1. Το Vocoder Effect δεν λειτουργεί ακόμη και αν αναθέσετε το Voice (στο οποίο εφαρμόζεται το Vocoder στον Voice τρόπο) σε άλλα μέρη (Part 2 ή υψηλότερο).

Master Effect

Αυτό το τμήμα εφαρμόζει εφφέ στο τελικό σήμα stereo εξόδου ολόκληρου του ήχου.

Element EQ

Το Element EQ εφαρμόζεται σε κάθε element του Normal Voice και κάθε πλήκτρο του Drum Voice. Μπορείτε να καθορίσετε ποια μορφή χρησιμοποιείται μεταξύ των έξι τύπων, όπως shelving και peaking.

Part EQ

Αυτό το 3 περιοχών παραμετρικό EQ εφαρμόζεται σε κάθε μέρος του Performance/Song Mixing/Pattern Mixing. Η υψηλή και χαμηλή περιοχή είναι shelving τύπου. Η μεσαία περιοχή είναι peaking τύπου.

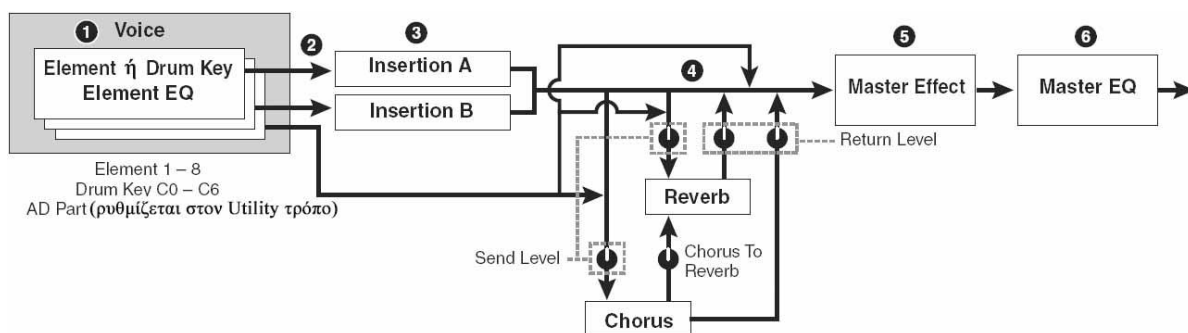
Master EQ

Το Master EQ εφαρμόζεται στον τελικό (post-effect), συνολικό ήχο του οργάνου. Σε αυτό το EQ, και οι πέντε περιοχές μπορούν να ρυθμιστούν στο peaking ή η χαμηλότερη και η υψηλότερη περιοχή μπορούν

να ρυθμιστούν επίσης στο shelving.

Εμφάνιση σύνδεσης σε κάθε τρόπο

Στον Voice τρόπο



- 1 Ρυθμίζει τις Element EQ παραμέτρους που εφαρμόζονται σε κάθε Element (για Normal Voice) και κάθε πλήκτρο (για Drum Voice).

Οι Element EQ παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην EQ σελίδα (σελίδες 192 και 203) του Voice Edit τρόπου.

- 2 Καθορίζει ποιο Insertion Effect, A ή B, εφαρμόζεται σε κάθε Element (ή σε κάθε πλήκτρο όταν επιλέγεται ένα Drum Voice).

Το Insertion Effect μπορεί επίσης να παρακαμφθεί. Αυτό μπορεί να ρυθμιστεί στην Connect οθόνη (σελίδα 163) του Voice Common Edit ή την Oscillator οθόνη (σελίδα 170) του Voice Element Edit (ή Key Edit).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτές οι δύο οθόνες συνδέονται και διαθέτουν τις ίδιες ρυθμίσεις, σε διαφορετικά φορμάτ.

- 3 Καθορίζει την Insertion A/B σύνδεση από τους τέσσερις ακόλουθους τύπους: parallel, A ► B, B ► A και Vocoder.

Αυτό το τμήμα επιλέγει επίσης τους Effect τύπους του Insertion A και B αντίστοιχα και ρυθμίζει τις σχετικές παραμέτρους.

Αυτά μπορούν να ρυθμιστούν στην Connect οθόνη (σελίδα 163) και την Insertion A/B οθόνη (σελίδα 165) του Voice Common Edit.

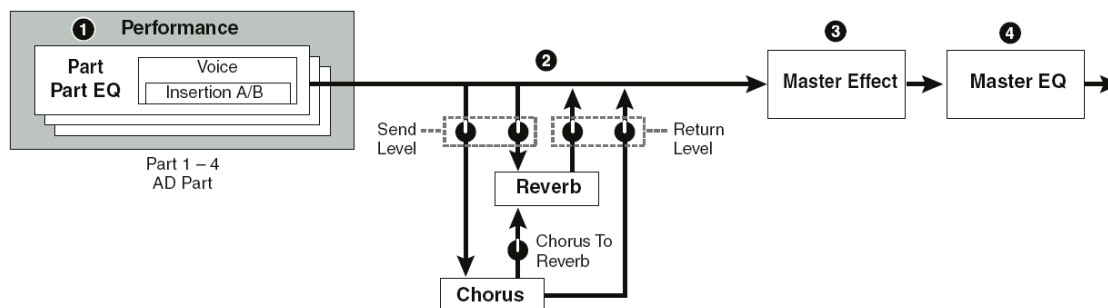
- 4 Καθορίζει το Send Level/Return Level σε/από το Reverb/Chorus και την στάθμη του σήματος που στέλνεται από το Chorus στο Reverb.

Αυτό το τμήμα επιλέγει επίσης τους Effect τύπους των Reverb και Chorus αντίστοιχα και ρυθμίζει τις σχετικές παραμέτρους. Αυτά μπορούν να ρυθμιστούν στην Connect οθόνη (σελίδα 163) και την Reverb οθόνη/Chorus οθόνη (σελίδα 165) του Voice Common Edit.

- 5 Επιλέγει τον Master Effect τύπο και ρυθμίζει τις Effect παραμέτρους στην Master Effect οθόνη (σελίδα 434) του Utility τρόπου.

- 6 Ρυθμίζει τις Master EQ παραμέτρους στην Master EQ οθόνη (σελίδα 435) του Utility τρόπου.

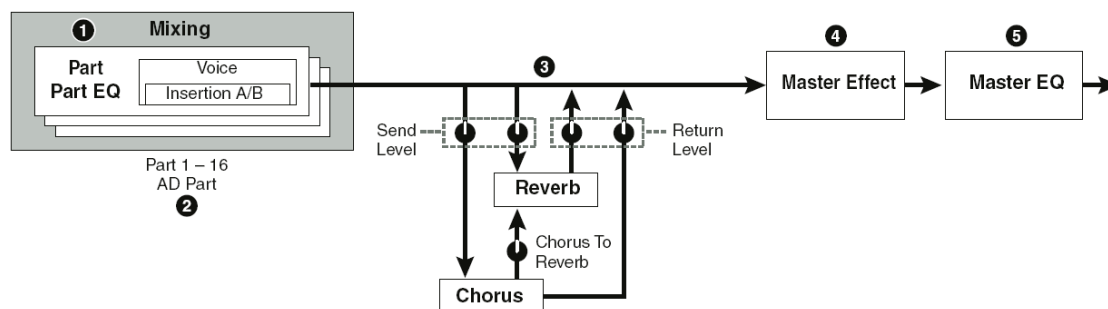
Στον Performance τρόπο



- 1 Ρυθμίζει τις Part EQ παραμέτρους που εφαρμόζονται σε κάθε μέρος στην EQ οθόνη (σελίδα 223) του Performance Part Edit.
- 2 Καθορίζει τα Send Level/Return Level σε/από το Reverb/Chorus και το σήμα που στέλνεται από το Chorus στο Reverb.
Αυτό το τμήμα επιλέγει επίσης τους Effect τύπους των Reverb και Chorus αντίστοιχα και ρυθμίζει τις σχετικές παραμέτρους. Αυτά μπορούν να ρυθμιστούν στην Connect οθόνη (σελίδα 232) και την Reverb οθόνη/Chorus οθόνη (σελίδα 234) του Performance Common Edit.
- 3 Επιλέγει τον Master Effect τύπο και ρυθμίζει τις Effect παραμέτρους στην Master Effect οθόνη (σελίδα 226) του Performance Common Edit.
- 4 Ρυθμίζει τις Master EQ παραμέτρους στην Master EQ οθόνη (σελίδα 226) του Performance Common Edit.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι Effect ρυθμίσεις των 1-3 στον Voice τρόπο που φαίνονται στο σχήμα στην σελίδα 95 είναι επίσης διαθέσιμες στον Performance τρόπο.

Mixing τρόπος



- 1 Ρυθμίζει τις Part EQ παραμέτρους που εφαρμόζονται σε κάθε μέρος στην EQ οθόνη (σελίδα 386) του Mixing Part Edit.
- 2 Επιλέγει τα οκτώ Parts στα οποία εφαρμόζεται το Insertion Effect από Parts 1-16 και το AD Part.
Αυτό μπορεί να ρυθμιστεί στην Insertion Effect Switch οθόνη (σελίδα 383) του Mixing Edit.
- 3 Καθορίζει τα Send Level/Return Level σε/από τα Reverb/Chorus και την στάθμη σήματος που στέλνεται από το Chorus στο Reverb.
Αυτό το τμήμα επιλέγει επίσης τους Effect τύπους των Reverb και Chorus αντίστοιχα και ρυθμίζει τις σχετικές παραμέτρους. Αυτό μπορεί να ρυθμιστεί στην Connect οθόνη (σελίδα 383) και την Reverb

οθόνη/Chorus οθόνη (σελίδα 384) του Mixing Common Edit.

4 Επιλέγει τον Master Effect τύπο και ρυθμίζει τις Effect παραμέτρους στην Master Effect οθόνη (σελίδα 382) του Mixing Common Edit.

5 Ρυθμίζει τις Master EQ παραμέτρους στην Master EQ οθόνη (σελίδα 382) του Mixing Common Edit.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι Effect ρυθμίσεις των 1-3 στον Voice τρόπο που φαίνονται στο σχήμα στην σελίδα 95 είναι επίσης διαθέσιμες για μέχρι οκτώ μέρη για τα οποία είναι ενεργό το Insertion Effect.

Εμφάνιση κατηγορία και τύπος

Αυτό το τμήμα εξηγεί τις Effect κατηγορίες και τους τύπους τους. Η Effect Type λίστα που περιγράφεται παρακάτω για κάθε κατηγορία περιέχει τις στήλες: Rev (Reverb), Cho (Chorus), Ins (Insertion) και Mas (Master Effect). Τα σημάδια επιλογής σε αυτές τις στήλες σημαίνουν ότι ο Effect τύπος είναι διαθέσιμος για κάθε τμήμα. Αυτοί οι Effect τύποι (με τα σημάδια επιλογής που δείχνονται σε κάθε λίστα) μπορούν να επιλεγούν από τα κουμπιά πλαισίου.

Reverb

Ονομάζεται επίσης «αντήχηση» και αυτό αναφέρεται στην ενέργεια ήχου που παραμένει σε ένα δωμάτιο ή κλειστό χώρο αφού σταματήσει ο αρχικός ήχος. Το reverb είναι ο μη κατευθυντικός, συγκεχυμένος ήχος των ανακλάσεων από τους τοίχους και την οροφή που συνοδεύουν τον άμεσο ήχο. Τα χαρακτηριστικά αυτού του μη άμεσου ήχου εξαρτώνται από το μέγεθος του δωματίου ή χώρου και των υλικών και των επίπλων στο δωμάτιο. Οι Reverb Effect τύποι χρησιμοποιούν επεξεργασία ψηφιακού σήματος για την εξομοίωση αυτών των χαρακτηριστικών.

Effect Τύπος	Rev	Cho	Ins	Περιγραφή
REV-X HALL	✓	–	–	Reverb εξομοίωση των ακουστικών μια αίθουσας συναυλιών με την χρήση της REV-X τεχνολογίας.
R3 HALL	✓	–	–	Reverb εξομοίωση των ακουστικών μιας αίθουσας συναυλιών με την χρήση του αλγόριθμου που λαμβάνεται από το Yamaha ProR3.
SPX HALL	✓	✓	✓	Reverb εξομοίωση των ακουστικών μιας αίθουσας συναυλιών που λαμβάνεται από το Yamaha SPX1000.
REV-X ROOM	✓	–	–	Reverb εξομοίωση των ακουστικών ενός δωματίου με την χρήση της REV-X τεχνολογίας.
R3 ROOM	✓	–	–	Reverb εξομοίωση των ακουστικών ενός δωματίου με την χρήση του αλγόριθμου που λαμβάνεται από το Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Reverb εξομοίωση των ακουστικών ενός δωματίου που λαμβάνονται από το Yamaha SPX1000.
R3 PLATE	✓	–	–	Reverb εξομοίωση ενός μεταλλικού δίσκου με την χρήση του αλγόριθμου που λαμβάνεται από το Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Reverb εξομοίωση για solo όργανο που λαμβάνεται από το Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✓	–	–	Reverb που σας επιτρέπει να ρυθμίσετε το μέγεθος χώρου καθορίζοντας το πλάτος, το ύψος και το βάθος.

Delay

Ένα εφφέ (ή συσκευή) που καθυστερεί ένα ηχητικό σήμα.

Effect Τύπος	Rev	Cho	Ins	Περιγραφή
CROSS DELAY	✓	✓	–	Η ανάδραση των δύο ήχων που καθυστερούν διασταυρώνεται.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	–	Cross delay που συγχρονίζεται με το tempo του Song/Pattern/Arpeggio.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	–	Mono delay που συγχρονίζεται με το tempo του Song/Pattern/Arpeggio.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	–	Stereo delay που συγχρονίζεται με το tempo του Song/Pattern/Arpeggio.
CONTROL DELAY	–	✓	–	Delay με delay χρόνο που ελέγχεται σε πραγματικό χρόνο.
DELAY LR	✓	✓	–	Παράγει δύο ήχους με delay: L και R.
DELAY LCR	✓	✓	–	Παράγει τρεις ήχους με delay: L, R και C.
DELAY LR STEREO	✓	✓	✓	Παράγει δύο ήχους με delay σε stereo: L και R.

Chorus

Σε συνάρτηση με τον συγκεκριμένο ήχο και τις παραμέτρους, αυτό μπορεί να κάνει ένα voice να ακούγεται «μεγαλύτερο» όπως αν μερικά ίδια όργανα παίζουν μαζί σε ταυτοφωνία, ή μπορεί να δώσει ένα voice πιο ζεστό και με βάθος.

Effect Τύπος	Cho	Ins	Περιγραφή
G CHORUS	✓	✓	Ένα Chorus εφφέ που παράγει πλουσιότερη και πιο σύνθετη διαμόρφωση από το κανονικό chorus.
2 MODULATOR	✓	✓	Ένα Chorus εφφέ που περιλαμβάνει pitch διαμόρφωση και amplitude διαμόρφωση.
SOX CHORUS	✓	✓	Ένα εφφέ το οποίο χρησιμοποιεί 3-phase LFO για την προσθήκη διαμόρφωσης και αίσθησης χώρου στον ήχο.
SYMPHONIC	✓	✓	Μια πολύ-επίπεδη εκδοχή της SPX CHORUS διαμόρφωσης.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Chorus εφφέ χωρίς διαμόρφωση, που δημιουργείται με την προσθήκη ήχου με ελαφρώς μετατοπισμένο τόνο.

Flanger

Αυτό το εφφέ δημιουργεί έναν στροβιλιστό, μεταλλικό ήχο.

Effect Τύπος	Cho	Ins	Περιγραφή
VCM FLANGER	✓	✓	Flanger με VCM τεχνολογία που παράγει έναν vintage ήχο.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Συμβατικός flanger τύπος.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Flanger που συγχρονίζεται με το tempo.
DYNAMIC FLANGER	✓	✓	Δυναμικά ελεγχόμενο flanger.

Phaser

Διαμορφώνει κυκλικά την φάση για την προσθήκη διαμόρφωσης στον ήχο.

Effect Τύπος	Cho	Ins	Περιγραφή
VCM PHASER MONO	✓	✓	Mono phaser με VCM τεχνολογία που παράγει έναν vintage ήχο.

VCM PHASER STEREO	✓	✓	Stereo phaser με VCM τεχνολογία που παράγει έναν vintage ήχο.
TEMPO PHASER	✓	✓	Phaser που συγχρονίζεται με το tempo.
DYNAMIC PHASER	–	✓	Δυναμικά ελεγχόμενο phaser.

Tremolo & Rotary

Το tremolo εφφέ διαμορφώνει κυκλικά την ένταση.

Το Rotary Speaker εφφέ εξομοιώνει τα χαρακτηριστικά του vibrato εφφέ ενός περιστρεφόμενου ηχείου.

Effect Τύπος	Ins	Mas	Περιγραφή
AUTO PAN	✓	–	Ένα εφφέ το οποίο μετακινεί τον ήχο κυκλικά αριστερά/δεξιά και εμπρός/πίσω.
TREMOLO	✓	–	Ένα εφφέ το οποίο διαμορφώνει κυκλικά την ένταση.
ROTARY SPEAKER	✓	–	Εξομοίωση ενός περιστρεφόμενου ηχείου.

Distortion

Αυτός ο τύπος μπορεί να χρησιμοποιηθεί κυρίως για κιθάρα, προσθέτοντας distortion στον ήχο.

Effect Τύπος	Ins	Mas	Περιγραφή
AMP SIMULATOR 1	✓	–	Εξομοίωση ενός ενισχυτή κιθάρας.
AMP SIMULATOR 2	✓	–	Συμβατικός flanger τύπος.
COMP DISTORTION	✓	–	Αφού ένας Compressor περιλαμβάνεται στο πρώτο επίπεδο, μπορεί να παράγεται σταθερό distortion άσχετα από τις αλλαγές στην στάθμη εισόδου.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Compressor, Distortion και Delay συνδυάζονται στην σειρά.

Compressor

Το Compressor είναι ένα εφφέ που χρησιμοποιείται συχνά για τον περιορισμό και την συμπίεση των δυναμικών (απαλά/δυνατά) ενός audio σήματος. Για σήματα που μεταβάλλονται πολύ σε δυναμικές, όπως φωνητικά και μέρη κιθάρας, συμπίεζει την δυναμική περιοχή, κάνοντας τους απαλούς ήχους πιο δυνατούς και τους δυνατούς ήχους πιο απαλούς. Όταν χρησιμοποιείται με gain για την ενίσχυση της συνολικής στάθμης, δημιουργεί έναν πιο ισχυρό και με συνεχή υψηλή στάθμη ήχο. Το Compression μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αυξηθεί το sustain για ηλεκτρική κιθάρα, να ομαλοποιηθεί η ένταση των φωνητικών ή να έρθει πιο μπροστά στην μίξη ένα drum kit ή ρυθμικό pattern.

Effect Τύπος	Ins	Mas	Περιγραφή
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Compressor με VCM τεχνολογία.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	–	Συμβατικός compressor τύπος.
MULTI BAND COMP	✓	✓	Compressor 3 περιοχών.

Wah

Αυτό το εφέ διαμορφώνει κυκλικά την λαμπερότητα της χροιάς (cutoff συχνότητα ενός φίλτρου). Το Auto Wah διαμορφώνει την χροιά μέσω LFO, το Touch Wah διαμορφώνει την χροιά μέσω έντασης (note on velocity) και το Pedal Wah διαμορφώνει την χροιά του pedal control.

Effect Τύπος	Ins	Περιγραφή
VCM AUTO WAH	✓	Εξομοιώνει την χροιά μέσω του LFO.
VCM TOUCH WAH	✓	Εξομοιώνει την χροιά μέσω της έντασης (note on velocity).
VCM PEDAL WAH	✓	Εξομοιώνει την χροιά μέσω του πεταλιού ελέγχου. Για καλύτερα αποτελέσματα, αναθέστε την Pedal Control παράμετρο αυτού του εφέ τύπου στο Foot Controller στην Controller Set οθόνη και μετά χρησιμοποιήστε το Foot Controller για να ελέγχετε αυτό το εφέ σε πραγματικό χρόνο.

Lo-Fi

Αυτό το εφέ αλλοιώνει εσκεμμένα την ηχητική ποιότητα του σήματος εισόδου με διάφορες μεθόδους όπως χαμηλώνοντας την συχνότητα δειγματοληψίας.

Effect Τύπος	Ins	Mas	Περιγραφή
LO-FI	✓	✓	Αλλοιώνει την ηχητική ποιότητα του σήματος εισόδου για να επιτευχθεί ένας lo-fi ήχος.
NOISY	✓	–	Προσθέτει θόρυβο στον τρέχοντα ήχο.
DIGITAL TURNTABLE	✓	–	Εξομοιώνει τον θόρυβο ενός αναλογικού δίσκου.

Tech

Αυτό το εφέ αλλάζει ριζικά τα χαρακτηριστικά χροιάς χρησιμοποιώντας φίλτρο και διαμόρφωση.

Effect Τύπος	Ins	Mas	Περιγραφή
RING MODULATOR	✓	✓	Αλλοιώνει την ηχητική ποιότητα του σήματος εισόδου για να επιτευχθεί ένας lo-fi ήχος.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	–	Προσθέτει θόρυβο στον τρέχοντα ήχο.
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Εξομοιώνει τον θόρυβο ενός αναλογικού δίσκου.
AUTO SYNTH	✓	–	Επεξεργάζεται το σήμα εισόδου σε έναν synthesizer τύπου ήχο.
ISOLATOR	✓	✓	Ελέγχει την στάθμη μιας συγκεκριμένης περιοχής συχνοτήτων του σήματος εισόδου.
SLICE	✓	✓	Τεμαχίζει το AEG του Voice ήχου.
TECH MODULATION	✓	–	Προσθέτει μια μοναδική αίσθηση διαμόρφωσης παρόμοια με την ring διαμόρφωση.

Vocoder

Το Vocoder εφέ δεν ανήκει σε κάποια κατηγορία. Όταν θέλετε να χρησιμοποιήσετε αυτό το εφέ, ρυθμίστε την INSERTION CONNECT παράμετρο στην Effect Connect οθόνη (σελίδα 166) στο “insL”.

Effect Τύπος	Ins	Περιγραφή
VOCODER	✓	Αυτό το εφέ παίρνει τα χαρακτηριστικά από τον ήχο μικροφώνου και τα εφαρμόζει στο Voice που παίζεται από το κλαβιέ. Αυτό δημιουργεί ένα ευδιάκριτο, “robot voice” εφέ το οποίο δημιουργείται όταν παίζετε στο κλαβιέ και την ίδια στιγμή τραγουδάτε ή μιλάτε στο μικρόφωνο.

Misc

Αυτή η κατηγορία περιλαμβάνει τους άλλους εφφέ τύπους

Effect Τύπος	Cho	Mas	Περιγραφή
VCM EQ 501	–	✓	Vintage παραμετρικό EQ 5 περιοχών με VCM τεχνολογία.
PITCH CHANGE	–	✓	Αλλάζει τον τόνο του σήματος εισόδου.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Αυτό το εφφέ απομονώνει μόνο τα στοιχεία της πρώιμης ανάκλασης του reverb.
HARMONIC ENHANCER	–	✓	Προσθέτει νέες αρμονικές στο σήμα εισόδου για να κάνετε το σήμα πιο διακριτό.
TALKING MODULATOR	–	✓	Προσθέτει έναν ήχο φωνήεντος στο σήμα εισόδου.
DAMPER RESONANCE	–	✓	Εξομοιώνει το resonance (αντήχηση) που παράγεται όταν πατιέται το damper πετάλι του πιάνου.

VCM (Virtual Circuitry Modeling)

Το VCM είναι μια τεχνολογία που εξομοιώνει αυθεντικά τα στοιχεία στο αναλογικό κύκλωμα (όπως αντιστάσεις και πυκνωτές). Εφφέ τύποι που χρησιμοποιούν την VCM τεχνολογία παράγουν τα μοναδικά, ζεστά χαρακτηριστικά της vintage συσκευής επεξεργασίας.

VCM Compressor 376

Αυτό το εφφέ εξομοιώνει τα χαρακτηριστικά των αναλογικών compressors, που χρησιμοποιούνται σαν στάνταρτ εφφέ στα studios ηχογράφησης. Μορφοποιεί και πυκνώνει τον ήχο και είναι κατάλληλο για drum και μπάσους ήχους.

VCM Equalizer 501

Αυτό το εφφέ εξομοιώνει τα χαρακτηριστικά των αναλογικών equalizers που χρησιμοποιήθηκαν στην δεκαετία του '70, αναδημιουργώντας ζεστό, υψηλής ποιότητας flanger εφφέ.

VCM Flanger

Αυτό το εφφέ εξομοιώνει τα χαρακτηριστικά του αναλογικού flanger που χρησιμοποιήθηκε στην δεκαετία του '70, αναδημιουργώντας ζεστό, υψηλής ποιότητας flanger εφφέ.

VCM Phaser Mono, VCR Phaser Stereo

Αυτό το εφφέ εξομοιώνει τα χαρακτηριστικά των αναλογικών phasers που χρησιμοποιήθηκαν στην δεκαετία του '70, αναδημιουργώντας ζεστό, υψηλής ποιότητας phaser εφφέ.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Αυτό το εφφέ εξομοιώνει τα χαρακτηριστικά του αναλογικού Wah που χρησιμοποιήθηκε στην δεκαετία του '70, αναδημιουργώντας ζεστό, υψηλής ποιότητας wah-wah εφφέ.

REV-X

Το REV-X είναι ένας reverb αλγόριθμος που αναπτύχθηκε από την Yamaha. Παρέχει υψηλής πυκνότητας, με πλούσιο reverb ηχητική ποιότητα, με ομαλό attenuation, spread και depth που λειτουργούν μαζί για τον εμπλουτισμό του αρχικού ήχου.

Το MOTIF XS διαθέτει δύο τύπους REV-X εφφέ: REV-X Hall και REV-X Room.

Εμφέ παράμετροι

Καθένας από τους εμφέ τύπους έχει παραμέτρους που καθορίζουν το πώς εφαρμόζεται το εμφέ στον ήχο. Μια ποικιλία ήχων μπορεί να επιτευχθεί από έναν εμφέ τύπο με την ρύθμιση αυτών των παραμέτρων. Για πληροφορίες σχετικά με τις εμφέ παραμέτρους δείτε παρακάτω.

Preset ρυθμίσεις για εμφέ παραμέτρους

Οι preset ρυθμίσεις για παραμέτρους κάθε εμφέ τύπου παρέχονται σαν φόρμες και μπορούν να επιλεγούν στην οθόνη Effect Type επιλογής. Για να πετύχετε έναν εμφέ ήχο που θέλετε, δοκιμάστε πρώτα ένα από τα Presets που είναι κοντά στον ήχο που φαντάζεστε και μετά αλλάξτε τις παραμέτρους.

Εμφέ παράμετροι

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μερικές παράμετροι παρακάτω εμφανίζονται σε διαφορετικούς εμφέ τύπους με το ίδιο όνομα, αλλά στην πράξη έχουν διαφορετικές λειτουργίες σε συνάρτηση με τον συγκεκριμένο εμφέ τύπο. Για αυτές τις παραμέτρους, δίνονται δύο ή τρεις τύποι εξηγήσεων.

Όνομα παραμέτρου	Περιγραφές
AEG Phase	Μετατοπίζει την φάση του AEG.
AM Depth	Καθορίζει το βάθος της amplitude (ένταση) διαμόρφωσης.
AM Inverse R	Καθορίζει την φάση της amplitude διαμόρφωσης για το R κανάλι.
AM Speed	Καθορίζει την ταχύτητα της amplitude διαμόρφωσης.
AM Wave	Επιλέγει την κυματομορφή για την διαμόρφωση του amplitude.
AMP Type	Επιλέγει τον τύπο ενισχυτή που θα εξομοιωθεί.
Analog Feel	Προσθέτει τα χαρακτηριστικά ενός αναλογικού flanger στον ήχο.
Attack	Καθορίζει τον χρόνο που περνάει ανάμεσα στο παίξιμο ενός πλήκτρου και την αρχή του compressor εμφέ.
Attack Offset	Καθορίζει τον χρόνο που περνάει ανάμεσα στο παίξιμο ενός πλήκτρου και την αρχή του wah εμφέ.
Attack Time	Καθορίζει τον attack χρόνο του envelope follower.
Bit Assign	Καθορίζει πως το Word Length εφαρμόζεται στον ήχο.
Bottom * ¹	Καθορίζει την ελάχιστη τιμή του wah φίλτρου.
BPF1-10 Gain	Καθορίζει κάθε gain εξόδου των BPFs 1-10 του Vocoder εμφέ.
Click Density	Καθορίζει την συχνότητα στην οποία ακούγεται το κλικ.
Color * ²	Καθορίζει την σταθερή διαμόρφωση φάσης.
Common Release	Αυτή είναι μια παράμετρος του “Multi Band Comp”. Αυτή η παράμετρος καθορίζει τον χρόνο που περνάει από την στιγμή που αφήνεται μια νότα μέχρι το τέλος του εμφέ.
Compress	Καθορίζει την ελάχιστη στάθμη εισόδου στην οποία εφαρμόζεται το compressor εμφέ.
Control Type	Αυτή είναι μια παράμετρος του “Control Delay”. Όταν ρυθμιστεί στο “Normal”, το delay εμφέ εφαρμόζεται πάντα στον ήχο. Όταν ρυθμιστεί στο “Scratch” το delay εμφέ δεν εφαρμόζεται αν τόσο το Delay Time όσο και το Delay Time Offset έχουν ρυθμιστεί στο “0”.
Damper Control	Όταν ο half-damper συμβατός FC3 ποδοδιακόπτης συνδεθεί στην SUSTAIN υποδοχή, η Damper Control παράμετρος ελέγχεται από το FC3 σε εύρος 0-127, επιτρέποντας την μερική εφαρμογή damper εμφέ, όπως είναι διαθέσιμα σε ένα πραγματικό μεγάλο πιάνο.
Decay	Ελέγχει το πώς εξασθενεί ο reverb ήχος.
Delay Level C	Καθορίζει την στάθμη του delay ήχου για το κεντρικό κανάλι.
Delay Mix	Καθορίζει την στάθμη του delay μιξαρισμένου ήχου όταν εφαρμόζονται πολλά εμφέ.
Delay Offset	Καθορίζει την τιμή μετατόπισης της delay διαμόρφωσης.
Delay Time	Καθορίζει το delay του ήχου σε τιμή νότας ή απόλυτο χρόνο.
Delay Time C, L, R	Καθορίζει τον delay χρόνο για κάθε κανάλι: κεντρικό, αριστερό και δεξί.
Delay Time L>R	Καθορίζει τον χρόνο μεταξύ της στιγμής που ο ήχος εισέρχεται από το L κανάλι και της στιγμής που ο ήχος βγαίνει από το R κανάλι.
Delay Time Ofst R	Καθορίζει τον delay χρόνο για το R κανάλι σαν μετατόπιση.

Όνομα παραμέτρου	Περιγραφές
Delay Time R>L	Καθορίζει τον χρόνο μεταξύ της στιγμής που ο ήχος εισέρχεται από το R κανάλι και της στιγμής που ο ήχος βγαίνει από το L κανάλι.
Delay transition rate	Καθορίζει την ταχύτητα στην οποία ο delay χρόνος αλλάζει από την τρέχουσα τιμή στην καθορισμένη νέα τιμή.
Density	Καθορίζει την πυκνότητα των αντηχήσεων ή ανακλάσεων.
Depth	Όταν επιλεγεί “Space Simulator”, αυτή η παράμετρος καθορίζει το βάθος του δωματίου που εξομοιώνεται. Όταν επιλεγεί “VCM Flanger”, αυτή η παράμετρος καθορίζει το amplitude της LFO κυματομορφής που ελέγχει την κυκλική αλλαγή της delay διαμόρφωσης.
Depth	Όταν επιλεγεί phaser τύπος, αυτή η παράμετρος καθορίζει το amplitude της LFO κυματομορφής που ελέγχει την κυκλική αλλαγή της phase διαμόρφωσης.
Detune	Καθορίζει την ποσότητα του τόνου που θα ξεκουρδιστεί.
Device	Επιλέγει την συσκευή για αλλαγή του πως παραμορφώνει ο ήχος.
Diffusion	Καθορίζει το άπλωμα του επιλεγμένου εφφέ.
Direction	Καθορίζει την κατεύθυνση της διαμόρφωσης που ελέγχεται από το envelope follower.
Divide Freq High	Καθορίζει την υψηλή συχνότητα για την διαίρεση ολόκληρου του ήχου σε τρεις περιοχές.
Divide Freq Low	Καθορίζει την χαμηλή συχνότητα για την διαίρεση ολόκληρου του ήχου σε τρεις περιοχές.
Divide Min Level	Καθορίζει την ελάχιστη στάθμη των τμημάτων που λαμβάνονται μέσω του slice εφφέ.
Divide Type	Καθορίζει πως ο ήχος (κυματομορφή) τεμαχίζεται κατά το μήκος νότας.
Drive	Όταν επιλεγεί ένα από τα distortion, noisy και slice εφφέ, αυτή η παράμετρος καθορίζει την έκταση στην οποία παραμορφώνει ο ήχος. Όταν επιλεγεί ένα από τα misc εφφέ, αυτή η παράμετρος καθορίζει την έκταση στην οποία εφαρμόζεται ο enhancer.
Drive Horn	Καθορίζει το βάθος της διαμόρφωσης που δημιουργείται με την περιστροφή της κόρνας.
Drive Rotor	Καθορίζει το βάθος της διαμόρφωσης που δημιουργείται με την περιστροφή του δρομέα.
Dry Level	Καθορίζει την στάθμη του μη επεξεργασμένου ήχου (στον οποίο δεν εφαρμόζεται εφφέ).
Dry LPF Cutoff Frequency	Καθορίζει την cutoff συχνότητα του low pass φίλτρου που εφαρμόζεται στον μη επεξεργασμένο ήχο.
Dry Mix Level	Καθορίζει την στάθμη του μη επεξεργασμένου ήχου (στον οποίο δεν εφαρμόζεται εφφέ).
Dry Send to Noise	Καθορίζει την στάθμη του μη επεξεργασμένου σήματος που στέλνεται στο noise εφφέ.
Dry/Wet Balance	Καθορίζει την ισορροπία του μη επεξεργασμένου ήχου και του εφφέ ήχου.
Dyna Level Offset	Καθορίζει την τιμή μετατόπισης που προστίθεται στην έξοδο από το envelope follower.
Dyna Threshold Level	Καθορίζει την ελάχιστη στάθμη στην οποία ξεκινάει το envelope follower.
Edge	Ρυθμίζει την καμπύλη που καθορίζει πως παραμορφώνει ο ήχος.
Emphasis	Καθορίζει την αλλαγή των χαρακτηριστικών στις υψηλές συχνότητες.
EQ Frequency	Καθορίζει την κεντρική συχνότητα για κάθε περιοχή του EQ.
EQ Gain	Καθορίζει την gain στάθμη της EQ κεντρικής συχνότητας για κάθε περιοχή.
EQ High Frequency	Καθορίζει την κεντρική συχνότητα της υψηλής EQ περιοχής που μειώνεται/ενισχύεται.
EQ High Gain	Καθορίζει την ποσότητα αύξησης ή μείωσης που εφαρμόζεται στην υψηλή EQ περιοχή.
EQ Low Frequency	Καθορίζει την κεντρική συχνότητα της χαμηλής EQ περιοχής που μειώνεται/ενισχύεται.
EQ Low Gain	Καθορίζει την ποσότητα αύξησης ή μείωσης που εφαρμόζεται στην χαμηλή EQ περιοχή.
EQ Mid Frequency	Καθορίζει την κεντρική συχνότητα της μεσαίας EQ περιοχής που μειώνεται/ενισχύεται.
EQ Mid Gain	Καθορίζει την ποσότητα αύξησης ή μείωσης που εφαρμόζεται στην μεσαία EQ περιοχή.
EQ Mid Width	Καθορίζει το εύρος της μεσαίας EQ περιοχής.
EQ Width	Καθορίζει το εύρος της EQ περιοχής.
ER/Rev Balance	Καθορίζει την στάθμη ισορροπίας της πρώιμης ανάκλασης και του reverb ήχου.
F/R Depth	Αυτή η παράμετρος του “Auto Pan” (διαθέσιμο όταν το PAN Direction έχει ρυθμιστεί στο “L turn” και “R turn”) καθορίζει το βάθος του F/R (εμπρός/πίσω) pan.
FB Hi Damp Ofst R	Καθορίζει την feedback στάθμη για το R κανάλι σαν μετατόπιση.
Feedback	Καθορίζει την στάθμη του ηχητικού σήματος εξόδου από το εφφέ τμήμα και επιστρέφει στην δική του είσοδο.

Όνομα παραμέτρου	Περιγραφές
Feedback High Damp	Καθορίζει πως εξασθενεί ο feedback ήχος των υψηλών συχνοτήτων.
Feedback Level	Όταν επιλεγεί ένα από τα reverb και early reflection εφφέ, αυτή η παράμετρος καθορίζει την feedback στάθμη του αρχικού (initial) delay. Όταν επιλεγεί ένα από τα delay, chorus, flanger, comp distortion delay και TEC εφφέ, αυτή η παράμετρος καθορίζει την feedback στάθμη εξόδου από το delay και που επιστρέφει στην είσοδο. Όταν επιλεγεί “Tempo Phaser” ή “Dynamic Phaser”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την feedback στάθμη εξόδου από το phaser και που επιστρέφει στην είσοδο.
Feedback Level 1, 2	Καθορίζει την feedback στάθμη του delay ήχου σε καθεμιά από την 1 ^η και 2 ^η σειρά.
Feedback Time	Καθορίζει τον delay χρόνο του feedback.
Feedback Time 1, 2, L, R	Καθορίζει τον χρόνο του feedback delay 1, 2, L και R.
Filter Type	Όταν επιλεγεί το “Lo-Fi”, αυτή η παράμετρος επιλέγει τον τύπο χαρακτηριστικών χροιάς.
Fine 1, 2	Καθορίζει με ακρίβεια τον τόνο για καθεμιά από την 1 ^η και 2 ^η σειρά.
Formant Offset	Αυτή η παράμετρος του Vocoder προσθέτει την τιμή μετατόπισης στην cutoff συχνότητα του BPF για την Inst είσοδο.
Formant Shift	Αυτή η παράμετρος του Vocoder μετατοπίζει την cutoff συχνότητα του BPF για Inst είσοδο.
Gate Switch	Όταν ρυθμιστεί στο “off”, η έξοδος από το HPF και το Noise Generator περνάει μέσα από το gate. Όταν ρυθμιστεί στο “on”, η έξοδος από το HPF και το Noise Generator περνάει μέσα από το gate μόνο αν το audio σήμα εισέρχεται στο Inst.
Gate Time	Καθορίζει τον gate χρόνο του τεμαχισμένου τμήματος.
Height	Καθορίζει το ύψος του δωματίου που εξομοιώνεται.
Hi Resonance	Ρυθμίζει το resonance των υψηλών συχνοτήτων.
High Attack	Καθορίζει τον χρόνο από την στιγμή που πατιέται μια νότα μέχρι την στιγμή που ο compressor εφαρμόζεται στις υψηλές συχνότητες.
High Gain	Καθορίζει το gain εξόδου για τις υψηλές συχνότητες.
High Level	Καθορίζει την στάθμη των υψηλών συχνοτήτων.
High Mute	Εναλλάσσει την mute κατάσταση των υψηλών συχνοτήτων.
High Ratio	Όταν επιλεγεί “REV-X Hall” ή “REV-X Room”, αυτή η παράμετρος καθορίζει τον λόγο των υψηλών συχνοτήτων. Όταν επιλεγεί “Multi Band Comp”, αυτή η παράμετρος καθορίζει τον λόγο του compressor για τις υψηλές συχνότητες.
High Threshold	Καθορίζει την ελάχιστη στάθμη εισόδου στην οποία το εφφέ εφαρμόζεται στις υψηλές συχνότητες.
Horn Speed Fast	Καθορίζει την ταχύτητα της κόρντας όταν ο slow/fast διακόπτης έχει ρυθμιστεί στο “fast”.
Horn Speed Slow	Καθορίζει την ταχύτητα της κόρντας όταν ο slow/fast διακόπτης έχει ρυθμιστεί στο “slow”.
HPF Cutoff Freq	Καθορίζει την Cutoff συχνότητα για το High Pass φίλτρο που εφαρμόζεται στον ήχο του μικροφώνου.
HPF Output Level	Καθορίζει πόσο η έξοδος από το high pass φίλτρο μιξάρεται με την έξοδο από το Vocoder.
Initial Delay	Καθορίζει τον χρόνο που περνάει από τον άμεσο, αρχικό ήχο μέχρι τις αρχικές ανακλάσεις.
Initial Delay 1, 2	Καθορίζει τον delay χρόνο μέχρι την αρχική ανάκλαση για καθεμιά από τις 1 ^{ης} και 2 ^{ης} σειρές.
Initial Delay Lch, Rch	Καθορίζει τον χρόνο μεταξύ του άμεσου, αρχικού ήχου και των αρχικών ανακλάσεων (echoes) που τον ακολουθούν για καθένα από τα R και L κανάλια.
Input Level	Καθορίζει την στάθμη εισόδου του σήματος στο οποίο εφαρμόζεται compressor.
Input Mode	Επιλέγει mono ή stereo διαμόρφωση για τον ήχο εισόδου.
Input Select	Επιλέγει ένα κανάλι εισόδου.
Inst Input Level	Καθορίζει την στάθμη του ήχου οργάνου στο οποίο εφαρμόζεται το Vocoder.
L/R Depth	Καθορίζει το βάθος του L/R pan εφφέ.
L/R Diffusion	Καθορίζει το άπλωμα του ήχου.
Lag	Καθορίζει την χρονική καθυστέρηση που εφαρμόζεται πρόσθετα στον delay ήχο που καθορίζεται με το μήκος νότας.

Όνομα παραμέτρου	Περιγραφές
LFO Depth	Όταν επιλεγεί ένα από τα “SPX Chorus”, “Symphonic”, “Classic Flanger” και “Ring Modulator”, αυτή η παράμετρος καθορίζει το βάθος της διαμόρφωσης.
	Όταν επιλεγεί “Tempo Phase”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την συχνότητα της phase διαμόρφωσης.
LFO Phase difference	Καθορίζει την L/R διαφορά φάσης της κυματομορφής που διαμορφώνεται.
LFO Phase Reset	Καθορίζει πώς να επανέλθει η αρχική φάση του LFO.
LFO Speed	Όταν επιλεγεί οποιοδήποτε από τα chorus εφέ, flanger εφέ, tremolo και ring modulator, αυτή η παράμετρος καθορίζει την συχνότητα της διαμόρφωσης.
	Όταν επιλεγεί “Tempo Phaser”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την ταχύτητα διαμόρφωσης με έναν τύπο νότας.
	Όταν επιλεγεί “Auto Pan”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την συχνότητα του Auto Pan.
LFO Wave	Όταν επιλεγεί οποιοδήποτε flanger εφέ και “Ring Modulator”, αυτή η παράμετρος επιλέγει την κυματομορφή της διαμόρφωσης.
	Όταν επιλεγεί “Tempo Phaser”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την panning καμπύλη.
	Όταν επιλεγεί “VCM Auto Wah”, αυτή η παράμετρος επιλέγει την κυματομορφή, ημιτονοειδή ή τετραγωνική.
Liveness	Καθορίζει τα χαρακτηριστικά εξασθένησης (decay) του Early Reflection.
Low Attack	Καθορίζει τον χρόνο από την στιγμή που πατιέται μια νότα μέχρι την στιγμή που ο compressor εφαρμόζεται στις χαμηλές συχνότητες.
Low Gain	Καθορίζει το gain εξόδου για τις χαμηλές συχνότητες.
Low Level	Καθορίζει την στάθμη εξόδου για τις χαμηλές συχνότητες.
Low Mute	Καθορίζει αν είναι ανοιχτή ή κλειστή η περιοχή χαμηλών συχνοτήτων.
Low Ratio	Όταν επιλεγεί “REV-X Hall” ή “REC-X Room”, αυτή η παράμετρος καθορίζει τον λόγο των χαμηλών συχνοτήτων.
	Όταν επιλεγεί “Multi Band Comp”, αυτή η παράμετρος καθορίζει τον λόγο του compressor για τις χαμηλές συχνότητες.
Low Threshold	Καθορίζει την ελάχιστη στάθμη εισόδου στην οποία εφαρμόζεται το εφέ στις χαμηλές συχνότητες.
LPF Resonance	Καθορίζει το resonance του low pass φίλτρου για τον ήχο εισόδου.
Manual	Όταν επιλεγεί “VCM Flanger”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την τιμή μετατόπισης της delay διαμόρφωσης.
	Όταν επιλεγεί “VCM Phaser mono” ή “VCM Phaser stereo”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την τιμή μετατόπισης της phase διαμόρφωσης.
Meter	Αλλάζει την αξία μέτρου.
Mic Gate Threshold	Καθορίζει την threshold στάθμη του noise gate για τον ήχο μικροφώνου.
Mic Level	Καθορίζει την στάθμη εισόδου του ήχου του μικροφώνου.
Mic L-R Angle	Καθορίζει την L/R γωνία του μικροφώνου.
Mid Attack	Καθορίζει τον χρόνο από την στιγμή που πατιέται μια νότα μέχρι την στιγμή που ο compressor εφαρμόζεται στις μεσαίες συχνότητες.
Mid Gain	Καθορίζει το gain εξόδου για τις μεσαίες συχνότητες.
Mid Level	Καθορίζει την στάθμη εξόδου για τις μεσαίες συχνότητες.
Mid Mute	Αλλάζει την mute κατάσταση για τις μεσαίες συχνότητες.
Mid Ratio	Καθορίζει τον λόγο του compressor για τις μεσαίες συχνότητες.
Mid Threshold	Καθορίζει την ελάχιστη στάθμη εισόδου στην οποία εφαρμόζεται το εφέ για τις μεσαίες συχνότητες.
Mix	Καθορίζει την ένταση του εφέ ήχου.
Mix Level	Καθορίζει την στάθμη του εφέ ήχου που μιξάρεται στον μη επεξεργασμένο ήχο.
Mod Depth	Καθορίζει το βάθος της διαμόρφωσης (modulation).
Mod Depth Ofst R	Καθορίζει το βάθος της διαμόρφωσης για το R κανάλι σαν μετατόπιση.
Mod Feedback	Καθορίζει την feedback στάθμη στο modulation.
Mod Gain	Καθορίζει το gain της διαμόρφωσης.
Mod LPF Cutoff Frequency	Καθορίζει την cutoff συχνότητα του low pass φίλτρου που εφαρμόζεται στο διαμορφωμένο ήχο.

Όνομα παραμέτρου	Περιγραφές
Mod Mix Balance	Όταν επιλέγεται “Noisy”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την στάθμη μίξης του διαμορφωμένου στοιχείου.
	Όταν επιλέγεται “Tech Modulation”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την ένταση του διαμορφωμένου ήχου.
Mod Speed	Καθορίζει την ταχύτητα διαμόρφωσης.
Mod Wave Type	Επιλέγει τον τύπο κυματομορφής της διαμόρφωσης.
Mode	Καθορίζει τον phaser τύπο, ή πιο ειδικά, τον παράγοντα για την μορφοποίηση του phaser εφφέ.
Modulation Phase	Καθορίζει την διαφορά L/R φάσης της κυματομορφής διαμόρφωσης.
Move Speed	Καθορίζει το πόσο απαιτείται για την μετακίνηση του ήχου από την τρέχουσα κατάσταση στον ήχο που καθορίζεται με την Vowel παράμετρο.
Noise Input Level	Καθορίζει την noise στάθμη που θα εισαχθεί.
Noise Level	Καθορίζει την noise στάθμη.
Noise LPF Cutoff Frequency	Καθορίζει την cutoff συχνότητα του low pass φίλτρου που εφαρμόζεται στο noise.
Noise LPF Q	Καθορίζει το resonance του low pass φίλτρου που εφαρμόζεται στο noise.
Noise Mod Depth	Καθορίζει το βάθος της noise διαμόρφωσης.
Noise Mod Speed	Καθορίζει την ταχύτητα της noise διαμόρφωσης.
Noise Tone	Καθορίζει τα χαρακτηριστικά του noise.
On/Off Switch	Ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί το isolator.
OSC Frequency Coarse	Καθορίζει την συχνότητα στην οποία η ημιτονοειδής κυματομορφή διαμορφώνει το amplitude της κυματομορφής εισόδου.
OSC Frequency Fine	Καθορίζει με ακρίβεια την συχνότητα στην οποία η ημιτονοειδής κυματομορφή διαμορφώνει το amplitude της κυματομορφής εισόδου.
Output	Καθορίζει την στάθμη του σήματος εξόδου από το εφφέ τμήμα.
Output Gain	Καθορίζει το gain του σήματος εξόδου από το εφφέ τμήμα.
Output Level	Καθορίζει την στάθμη του σήματος εξόδου από το εφφέ τμήμα.
Output Level 1, 2	Καθορίζει την στάθμη του σήματος εξόδου από το 1 ^ο και 2 ^ο τμήμα αντίστοιχα.
Over Drive	Καθορίζει τον βαθμό και τον χαρακτήρα του distortion εφφέ.
Pan 1, 2	Καθορίζει το pan για καθεμιά από τις 1 ^{ης} και 2 ^{ης} σειρές.
Pan AEG Min Level	Αυτή η παράμετρος του Slice εφφέ καθορίζει την ελάχιστη στάθμη του AEG που εφαρμόζεται στον pan ήχο.
Pan Depth	Καθορίζει το βάθος του pan εφφέ.
Pan Direction	Καθορίζει την κατεύθυνση προς την οποία κινείται η stereo pan θέση του εφφέ ήχου.
Pan Type	Καθορίζει τον pan τύπο.
Pedal Control	Όταν επιλεγεί “VCM PEDAL WAH”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την cutoff συχνότητα του wah φίλτρου. Για καλύτερα αποτελέσματα, αναθέστε αυτήν την παράμετρο στον Foot Controller στην Controller Set οθόνη και μετά χρησιμοποιήστε τον Foot Controller για να ελέγξετε αυτήν την παράμετρο.
Pedal Response	Καθορίζει πως ο ήχος ανταποκρίνεται στην αλλαγή του damper ελέγχου.
Phase Shift Offset	Καθορίζει την τιμή μετατόπισης της διαμόρφωσης φάσης.
Pitch 1, 2	Καθορίζει τον τόνο σε ημιτόνια για καθεμιά από τις 1 ^{ης} και 2 ^{ης} σειρές.
PM Depth	Καθορίζει το βάθος της διαμόρφωσης τόνου.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Καθορίζει την Cutoff συχνότητα του High Pass φίλτρου πριν την διαμόρφωση.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Καθορίζει την Cutoff συχνότητα του Low Pass φίλτρου πριν την διαμόρφωση.
Pre-LPF Resonance	Καθορίζει το Resonance του Low Pass φίλτρου για τον ήχο εισόδου.
Presence	Αυτή η παράμετρος του guitar amp εφφέ ελέγχει τις υψηλές συχνότητες.
Ratio	Καθορίζει τον λόγο του compressor.
Release	Καθορίζει τον χρόνο που περνάει μεταξύ της στιγμής που αφήνεται ένα πλήκτρο και του τέλους του compressor εφφέ.
Release Curve	Καθορίζει την release καμπύλη του envelope follower.
Release Time	Καθορίζει τον release χρόνο του envelope follower.
Resonance	Καθορίζει το resonance του φίλτρου.

Όνομα παραμέτρου	Περιγραφές
Resonance Offset	Καθορίζει το resonance σαν μετατόπιση.
Reverb Delay	Καθορίζει τον χρόνο καθυστέρησης από τις πρώιμες ανακλάσεις μέχρι τις αντηχήσεις.
Reverb Time	Καθορίζει τον reverb χρόνο.
Room Size	Καθορίζει το μέγεθος του δωματίου στο οποίο ηχεί το όργανο.
Rotor Speed Fast	Καθορίζει την ταχύτητα του στροφέα όταν ο slow/fast διακόπτη ρυθμιστεί στο “fast”.
Rotor Speed Slow	Καθορίζει την ταχύτητα του στροφέα όταν ο slow/fast διακόπτη ρυθμιστεί στο “slow”.
Rotor/Horn Balance	Καθορίζει την ισορροπία έντασης της κόρνας και του στροφείου.
Sampling Freq. Control	Ελέγχει την συχνότητα δειγματοληψίας.
Sensitivity	Όταν επιλεγεί ένα από τα “Dynamic Flanger”, “Dynamic Phaser” και τα TEC εφφέ, αυτή η παράμετρος καθορίζει την ευαισθησία της διαμόρφωσης που εφαρμόζεται στην αλλαγή εισόδου.
	Όταν επιλεγεί ένα από τα VCM Touch Wah εφφέ, αυτή η παράμετρος καθορίζει την ευαισθησία αλλαγής του φίλτρου του wah εφφέ που εφαρμόζεται στην αλλαγή εισόδου.
Slow-Fast Time of H	Καθορίζει πόσο χρειάζεται για την ταχύτητα περιστροφής της κόρνας ώστε να αλλάξει από την τρέχουσα ταχύτητα (slow ή fast) στην άλλη (fast ή slow) όταν αλλάζει η ταχύτητα περιστροφής.
Slow-Fast Time of R	Καθορίζει πόσο χρειάζεται για την ταχύτητα περιστροφής του στροφείου ώστε να αλλάξει από την τρέχουσα ταχύτητα (slow ή fast) στην άλλη (fast ή slow) όταν αλλάζει η ταχύτητα περιστροφής.
Space Type	Επιλέγει τον τύπο space εξομοίωσης.
Speaker Type	Επιλέγει τον τύπο εξομοίωσης ηχείου.
Speed	Όταν επιλεγεί “VCM Flanger”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την συχνότητα της LFO κυματομορφής, η οποία ελέγχει την κυκλική αλλαγή της delay διαμόρφωσης.
	Όταν επιλεγεί οποιοσδήποτε από τους phaser τύπους, αυτή η παράμετρος καθορίζει την συχνότητα της LFO κυματομορφής, η οποία ελέγχει την κυκλική αλλαγή της διαμόρφωσης φάσης.
	Όταν επιλεγεί “VCM Auto Wah”, αυτή η παράμετρος καθορίζει την ταχύτητα του LFO.
Speed Control	Αλλάζει την ταχύτητα περιστροφής.
Spread	Καθορίζει το άπλωμα του ήχου.
Stage	Καθορίζει τον αριθμό βήματος του μετατοπιστή φάσης.
Threshold	Καθορίζει την ελάχιστη στάθμη στην οποία εφαρμόζεται το εφφέ.
Top * ³	Καθορίζει την μέγιστη τιμή του wah φίλτρου.
Type	Όταν επιλεγεί “VCM Flanger”, αυτή η παράμετρος καθορίζει τον flanger τύπο.
	Όταν επιλεγεί οποιοδήποτε από τα wah εφφέ, αυτή η παράμετρος καθορίζει τον τύπο του Auto Wah.
	Όταν επιλεγεί “Early Reflection”, αυτή η παράμετρος καθορίζει τον τύπο του ήχου ανάκλασης.
Vocoder Attack	Καθορίζει τον attack χρόνο του Vocoder ήχου.
Vocoder Release	Καθορίζει τον release χρόνο του Vocoder ήχου.
Vowel	Επιλέγει έναν vowel τύπο.
Wall Vary	Καθορίζει την κατάσταση του τοίχου του δωματίου που εξομοιώνεται. Υψηλότερες ρυθμίσεις παράγουν πιο διαχεόμενες ανακλάσεις.
Width	Καθορίζει το πλάτος του δωματίου που εξομοιώνεται.
Word Length	Καθορίζει την βαθμίδα αγριάδας του ήχου.

*1 Η Bottom παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν η τιμή είναι μικρότερη από εκείνη της Top παραμέτρου.

*2 Η Color παράμετρος μπορεί να μην είναι αποτελεσματική σε συνάρτηση με τις τιμές των Mode και Stage παραμέτρων.

*3 Η Top παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν η τιμή είναι μεγαλύτερη από εκείνη της Bottom παραμέτρου.

Σχετικά με το MIDI

Το MIDI (Musical Instrument Digital Interface) είναι ένα πρότυπο που επιτρέπει σε ηλεκτρονικά μουσικά όργανα να επικοινωνούν μεταξύ τους, στέλνοντας και λαμβάνοντας συμβατά Note, Control Change, Program Change και διάφορους άλλους τύπους MIDI δεδομένων και μηνυμάτων.

Αυτό το synthesizer μπορεί να ελέγξει οποιοσδήποτε άλλες MIDI συσκευές μεταδίδοντας note δεδομένα και διάφορους τύπους controller δεδομένων. Μπορεί επίσης να ελέγχεται από εισερχόμενα MIDI μηνύματα τα οποία καθορίζουν αυτόματα τον τρόπο γεννήτριας ήχου, επιλέγουν MIDI κανάλια, voices και εφφέ, αλλάζουν τιμές παραμέτρου και φυσικά παίζουν τους ήχους που καθορίζονται για τα διάφορα Parts.

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 τηλεόραση σας λαμβάνει πολλά διαφορετικά προγράμματα ταυτόχρονα από διάφορους τηλεοπτικούς σταθμούς και εσείς 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, το 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 440.

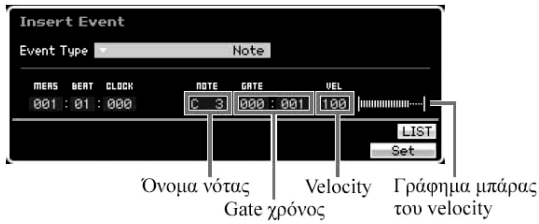
MIDI μηνύματα που μεταδίδονται/αναγνωρίζονται από αυτό το synthesizer

Τα μηνύματα που μεταδίδονται/στέλνονται από το MOTIF XS φαίνονται στο MIDI Data Format και στο MIDI Implementation Cart στο Data List βιβλιαράκι. Το τμήμα γεννήτριας ήχου του MOTIF XS (δείχνεται σαν “synth. Part” στην Data List) και το τμήμα sequencer (δείχνεται σαν “seq. Part” στην Data List) διαχειρίζονται διαφορετικά MIDI μηνύματα. Τα MIDI μηνύματα τα οποία μπορεί να λάβει το sequencer τμήμα, μπορούν να γραφτούν στα tracks ενός Song/Pattern. Από την άλλη μεριά, τα MIDI μηνύματα που μπορεί να λάβει η γεννήτρια ήχου μπορούν να επηρεάσουν τον ήχο του MOTIF XS.

MIDI γεγονότα που διαχειρίζονται από το MOTIF XS

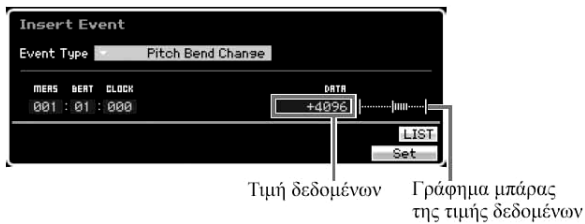
Αυτό το τμήμα καλύπτει MIDI γεγονότα, τα φορμάτ δεδομένων με το οποίο τα MIDI μηνύματα δημιουργούνται από το παίξιμο σας στο κλαβιέ γράφονται σε ένα track ενός Song/Pattern. Αυτά τα γεγονότα που περιγράφονται παρακάτω μπορούν να διορθωθούν ή εισαχθούν στις οθόνες των Song Edit/Pattern Edit τρόπων.

Note



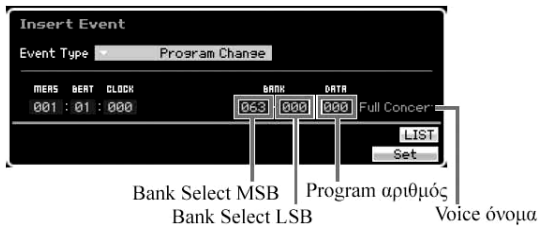
Αυτά είναι τα γεγονότα που καθορίζουν νότες, δημιουργώντας το μεγαλύτερο τμήμα των δεδομένων παιξίματος. Το όνομα νότας (C-2 – G8) καθορίζει τον τόνο. Ο gate χρόνος καθορίζει το μήκος της νότας σε beats και clocks. Το velocity (1-127) είναι «το πόσο δυνατά» παίζεται η νότα. Το γράφημα μπάρας στα δεξιά είναι μια γραφική αναπαράσταση της τιμής.

Pitch Bend



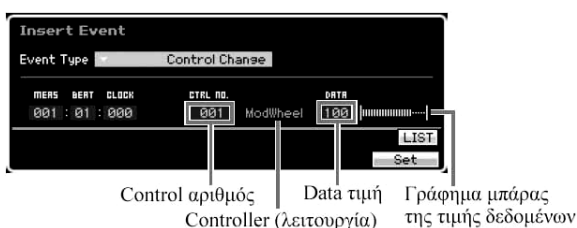
Τα Pitch bend γεγονότα δημιουργούνται από την διαδικασία της pitch bend ρόδας και καθορίζει συνεχείς αλλαγές στον τόνο. Η τιμή (-8192 – +0000 – +8191) είναι μια αριθμητική αναπαράσταση της θέσης της pitch bend ρόδας. Το γράφημα μπάρας στα δεξιά είναι μια γραφική αναπαράσταση της τιμής.

Program Change (PC)



Τα Program change γεγονότα επιλέγουν Voices. Οι Bank Select MSB και LSB παράμετροι πρακτικά περιλαμβάνονται στην Control Change κατηγορία, αλλά αφού στο MOTIF XS αυτά τα τρία δεδομένα χρησιμοποιούνται για την επιλογή Voices, ομαδοποιούνται και περιγράφονται εδώ. Τα Bank Select MSB και LSB επιλέγουν την Voice Bank. Ο program αριθμός επιλέγει ένα Voice από την Voice κατηγορία και bank που καθορίζονται από τα MSB και LSB. Για μια λίστα των Voices, δείτε το Data List βιβλιαράκι. Όταν καθορίζετε ένα program change σαν αριθμό στο εύρος των 0-127, καθορίστε έναν αριθμό που είναι κατά ένα μικρότερος από τον program αριθμό στην Voice List. Για παράδειγμα, για να καθορίσετε τον program αριθμό 128, θα πρέπει να εισάγετε το program change 127.

Control Change (CC)



Τα Control Change γεγονότα ελέγχουν Voice και εφφέ παραμέτρους. Τα Control Change γεγονότα δημιουργούνται όταν λειτουργεί ένας controller όπως μια modulation ρόδα ή foot controller.

Ο Control αριθμός (000-127) καθορίζει τον controller (λειτουργία), όπως volume και pan. Η τιμή (000-127) καθορίζει την «θέση» του controller που ανατίθεται στον επιλεγμένο control αριθμό. Το γράφημα μπάρας στα δεξιά είναι μια γραφική αναπαράσταση της τιμής δεδομένων.

Μερικοί από τους πιο σημαντικούς control αριθμούς και controllers αναφέρονται παρακάτω.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το “---” εμφανίζεται στην στήλη του Controller (Function), ο Control αριθμός μπορεί να διαχειριστεί από το sequencer τμήμα και δεν μπορεί να διαχειριστεί από το τμήμα γεννήτριας ήχου.

Modulation Wheel (Control Number 001)

Τα MIDI δεδομένα που παράγονται όταν λειτουργεί η modulation ρόδα. Δεν εφαρμόζεται διαμόρφωση όταν η τιμή είναι “0” και το “127” παράγει μέγιστη διαμόρφωση.

Portamento Time (Control Number 005)

Αυτό το MIDI μήνυμα ελέγχει το portamento εφφέ. Δεν παράγεται portamento όταν η τιμή είναι “0” και το “127” παράγει μέγιστο portamento χρόνο. Το Portamento παράγεται μόνο όταν το Portamento (Control Number 065) είναι ON.

Data Entry MSB (Control Number 006)

Data Entry LSB (Control Number 038)

Αυτές οι παράμετροι καθορίζουν την τιμή των RPN MSB, RPN LSB (σελίδα 112), NRPN MSB και NRPS LSB γεγονότα. Η τιμή αντιπροσωπεύεται από δύο control change αριθμούς δεδομένων – τον MSB και τον LSB.

Volume (Control Number 007)

Ρυθμίζει την ένταση κάθε ανεξάρτητου Part. Δεν παράγεται ήχος όταν η τιμή είναι “0” και το “127” παράγει μέγιστη ένταση.

Pan (Control Number 010)

Ρυθμίζει την pan θέση για κάθε ανεξάρτητο Part. Ο ήχος τοποθετείται εντελώς αριστερά όταν η τιμή είναι “0” και εντελώς δεξιά όταν η τιμή είναι “127”. Οι εμφανιζόμενες τιμές είναι -64 – +63.

Expression (Control Number 011)

Ρυθμίζει το expression για κάθε ανεξάρτητο Part. Δεν παράγεται ήχος όταν η τιμή είναι “0” και το “127” παράγει μέγιστη ένταση. Αυτή η παράμετρος παράγει παραλλαγές έντασης κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής.

Sustain (Hold 1) (Control Number 064)

Αυτό το MIDI μήνυμα αντιπροσωπεύει τις sustain pedal ON/OFF διαδικασίες. Οι νότες που παίζονται όταν το πετάλι είναι πατημένο θα διατηρούνται. Όταν η τιμή είναι “0”-“63” το sustain είναι OFF, και όταν τα δεδομένα είναι “64”-“127” το sustain είναι ON.

Portamento (Control Number 065)

Αυτό το MIDI μήνυμα ενεργοποιεί (ON) ή απενεργοποιεί (OFF) το portamento. Όταν η τιμή είναι “0”-“63” το portamento είναι OFF και όταν τα δεδομένα είναι “64”-“127” το portamento είναι ON. Το μήκος (βαθμός) του portamento εφέ ελέγχεται από το Portamento Time (Control Number 005).

Sostenuto Pedal (Control Number 066)

Αυτά τα MIDI μηνύματα αντιπροσωπεύουν τις sostenuto pedal ON/OFF διαδικασίες. Όταν η τιμή είναι “0”-“63” το sostenuto είναι OFF και όταν τα δεδομένα είναι “64”-“127” το sostenuto είναι ON.

Harmonic Content (Control Change 071)

Ρυθμίζει το resonance του φίλτρου που ανατίθεται σε ένα Voice. Το resonance ρυθμίζεται χρησιμοποιώντας το εύρος δεδομένων 0-127 σαν μια τιμή μετατόπισης με εύρος οθόνης -64 – +63 το οποίο προστίθεται στα Voice δεδομένα.

Release Time (Control Change 072)

Ρυθμίζει τον release χρόνο του Voice AEG. Ο release χρόνος ρυθμίζεται χρησιμοποιώντας το εύρος δεδομένων 0-127 σαν μια τιμή μετατόπισης με εύρος οθόνης -64 – +63 το οποίο προστίθεται στα Voice δεδομένα.

Attack Time (Control Change 073)

Ρυθμίζει τον attack χρόνο του Voice AEG. Ο attack χρόνος ρυθμίζεται χρησιμοποιώντας το εύρος δεδομένων 0-127 σαν μια τιμή μετατόπισης με εύρος οθόνης -64 – +63 το οποίο προστίθεται στα Voice δεδομένα.

Brightness (Control Change 074)

Ρυθμίζει την cutoff συχνότητα του φίλτρου που ανατίθεται σε ένα Voice. Το cutoff ρυθμίζεται χρησιμοποιώντας το εύρος δεδομένων 0-127 σαν μια τιμή μετατόπισης με εύρος οθόνης -64 – +63 το οποίο προστίθεται στα Voice δεδομένα.

Decay Time (Control Change 075)

Ρυθμίζει τον decay χρόνο του Voice AEG. Ο decay χρόνος ρυθμίζεται χρησιμοποιώντας το εύρος δεδομένων 0-127 σαν μια τιμή μετατόπισης με εύρος οθόνης -64 – +63 το οποίο προστίθεται στα Voice δεδομένα.

Effect Send Level 1 (Reverb Effect) (Control Number 091)

Καθορίζει την reverb effect send στάθμη.

Effect Send Level 3 (Chorus Effect) (Control Number 093)

Καθορίζει την delay/chorus effect send στάθμη.

Effect Send Level 4 (Variation Effect) (Control Number 094)

Καθορίζει την variation effect send στάθμη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτό το MIDI γεγονός δεν μπορεί να διαχειριστεί από το τμήμα γεννήτριας ήχου, αν και μπορεί να γραφτεί σε ένα Song/Pattern track.

Data Increment (Control Number 096)

Date Decrement (Control Number 097)

Αυτά τα MIDI μηνύματα αυξάνουν ή μειώνουν κατά ένα την τιμή της ρύθμισης της pitch bend ευαισθησίας, του fine tune ή του coarse tune που γίνονται με την χρήση RPN (δείτε παρακάτω).

NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) (Control Number 099)

NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (Control Number 098)

Χρησιμοποιούνται κυρίως σαν μετατοπίσεις τιμών για vibrato, filter EQ και άλλες ρυθμίσεις. Το Data Entry χρησιμοποιείται για την ρύθμιση της τιμής παραμέτρου μετά τον καθορισμό της παραμέτρου με την χρήση των NRPN MSB και LSB. Αφού καθοριστεί ένα NRPN, το επόμενο data entry μήνυμα που λαμβάνεται στο ίδιο κανάλι επεξεργάζεται σαν η τιμή αυτού του NRPN. Προλάβετε λειτουργικά σφάλματα μεταδίδοντας ένα RPN Null μήνυμα (7FH, 7FH) μετά την χρήση αυτών των μηνυμάτων για την εκτέλεση μιας διαδικασίας ελέγχου. Ανατρέξτε στο “NRPN” για πληροφορίες σχετικά με την παράμετρο (σελίδα 114).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτό το MIDI γεγονός δεν μπορεί να διαχειριστεί από το τμήμα γεννήτριας ήχου, αν και μπορεί να γραφτεί σε ένα Song/Pattern track

PRN MSB (Registered Parameter Number MSB) (Control Number 101)

PRN LSB (Registered Parameter Number LSB) (Control Number 100)

Χρησιμοποιούνται κυρίως σαν μετατοπίσεις τιμών για pitch bend ευαισθησία, tuning και άλλες ρυθμίσεις. Το Data Entry (παραπάνω) χρησιμοποιείται για την ρύθμιση της τιμής παραμέτρου μετά τον καθορισμό της παραμέτρου με την χρήση των RPN MSB και RPN LSB. Αφού καθοριστεί ένα RPN, το επόμενο data entry μήνυμα που λαμβάνεται στο ίδιο κανάλι επεξεργάζεται σαν η τιμή αυτού του RPN. Προλάβετε λειτουργικά σφάλματα μεταδίδοντας ένα Null μήνυμα (7FH, 7FH) μετά την χρήση αυτών των μηνυμάτων για την εκτέλεση μιας διαδικασίας ελέγχου. Ανατρέξτε στο “RPN” για πληροφορίες σχετικά με την παράμετρο.

All Sound Off (Control Number 120)

Απενεργοποιεί όλες τις νότες που ακούγονται για όλα τα Parts.

Reset All Controllers (Control Number 121)

Επαναφέρει όλους τους controllers στις αρχικές τους τιμές. Επηρεάζονται οι ακόλουθες παράμετροι: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuato, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN* (Τα RPN και NRPN καθορίζονται σαν να μην έχουν αριθμό και δεν αλλάζουν εσωτερικά δεδομένα). Τα ακόλουθα δεδομένα δεν επηρεάζονται: Program Change, Bank Select MSB και LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3 και 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

Omni Mode Off (Control Number 124)

Εκτελεί την ίδια διαδικασία όπως όταν λαμβάνεται ένα All Notes Off μήνυμα. Το κανάλι λήψης ρυθμίζεται στο 1.

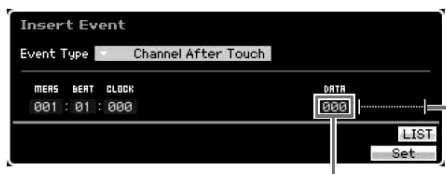
Mono (Control Number 125)

Εκτελεί την ίδια διαδικασία όπως όταν λαμβάνεται ένα All Sound Off μήνυμα. Αν η παράμετρος του 3^{ου} byte (η παράμετρος που καθορίζει τον mono αριθμό) είναι 0-16, τα Parts που αντιστοιχούν σε αυτά τα κανάλια ρυθμίζονται στο mono.

Poly (Control Number 127)

Εκτελεί την ίδια διαδικασία όπως όταν λαμβάνεται ένα All Sound Off μήνυμα, και τα Parts που αντιστοιχούν σε αυτά τα κανάλια ρυθμίζονται στο poly.

Channel Aftertouch (CAT)

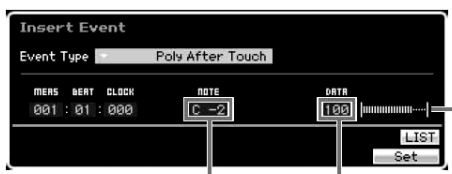


Data τιμή Γράφημα μπάρας
 της τιμής δεδομένων

Αυτό το γεγονός δημιουργείται όταν εφαρμόζεται πίεση σε ένα πλήκτρο αφού παιχτεί η νότα.

Τα δεδομένα (000-127) αντιστοιχούν στην ποσότητα της πίεσης που εφαρμόζεται στο πλήκτρο. Το γράφημα μπάρας στα δεξιά είναι μια γραφική αναπαράσταση της τιμής.

Polyphonic Aftertouch (PAT)

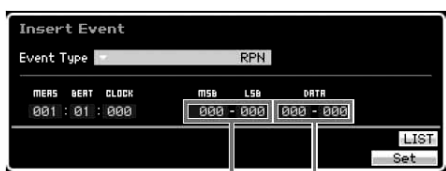


Note όνομα Data τιμή Γράφημα μπάρας
 της τιμής δεδομένων

Αυτό το γεγονός δημιουργείται όταν εφαρμοστεί πίεση σε ένα πλήκτρο αφού παιχτεί η νότα. Ωστόσο, αντίθετα από το Channel Aftertouch γεγονός, παρέχονται ανεξάρτητα δεδομένα για κάθε πλήκτρο. Το Note όνομα (C-2 – G8) καθορίζει το πλήκτρο. Τα δεδομένα (000-127) αντιπροσωπεύουν την ποσότητα της πίεσης που εφαρμόζεται στο πλήκτρο. Το γράφημα μπάρας στα δεξιά είναι μια γραφική αναπαράσταση της τιμής.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Polyphonic Aftertouch δεν μπορεί να διαχειριστεί από το τμήμα γεννήτριας ήχου αν και αυτό το γεγονός μπορεί να γραφτεί σε ένα Song/Pattern track.

Registered Parameter Number (RPN)



RPN αριθμός Data entry
MSB-LSB MSB-LSB

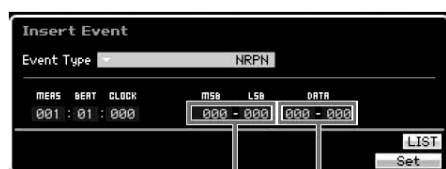
Αλλαγές τιμών παραμέτρου για κάθε μέρος της γεννήτριας ήχου. Κανονικά στέλνονται τρεις τύποι control change δεδομένων: RPN MSB (101), RPN LSB (100) και Data Entry MSB (6). Στο MOTIF XS, το Data Entry LSB (38) προστίθεται σε αυτό και η ομάδα των control change δεδομένων που προκύπτει διαχειρίζεται σαν σύνολο. Αφού καθοριστεί ένα RPN, το επόμενο data entry μήνυμα που λαμβάνεται στο

ίδιο κανάλι επεξεργάζεται σαν η τιμή αυτού του RPN. Προλάβετε σφάλματα διαδικασίας μεταδίδοντας ένα Null μήνυμα (7FH, 7FH) μετά την χρήση αυτών των μηνυμάτων για την εκτέλεση μιας control διαδικασίας. Το τμήμα γεννήτριας ήχου του MOTIF XS επιτρέπει τον έλεγχο των 4 παρακάτω παραμέτρων:

RPN λίστα παραμέτρων

RPN αριθμός		Όνομα παραμέτρου	Data Entry (εύρος)		Αρχική Τιμή	Λειτουργία
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000 – 024	–	024	Καθορίζει την ποσότητα του pitch bend που παράγεται σε απόκριση των pitch bend δεδομένων σε βήματα ημιτονίου.
000	001	Fine Tune	-64 – +63	–	+00	Ρυθμίζει το κούρδισμα σε βήματα cent.
000	002	Coarse Tune	-24 – +24	–	+00	Ρυθμίζει το κούρδισμα σε βήματα ημιτονίου.
127	127	Null	–	–	–	Ακυρώνει τις RPN και NRPN ρυθμίσεις έτσι ώστε να μην αλλάζουν οι ρυθμίσεις γεννήτριας ήχου όταν λαμβάνονται τα Data Entry μηνύματα που ακολουθούν.

Non-Registered Parameter Number (NRPN)



NRPN αριθμός
MSB-LSB

Data entry
MSB-LSB

Αλλαγές τιμών παραμέτρου για κάθε Part γεννήτριας ήχου. Δεν υπάρχει συμβατότητα μεταξύ διαφορετικών κατασκευαστών. Μπορούν να ελέγχονται πολλές παράμετροι ειδικές για κάθε γεννήτρια ήχου για να παραχθούν αλλαγές στην χροιά. Κανονικά στέλνονται τρεις τύποι control change δεδομένων: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) και Data Entry MSB (6). Στο MOTIF XS, αυτό η ομάδα control change γεγονότων ελέγχεται σαν σύνολο. Αφού καθοριστεί ένα NRPN, το επόμενο data entry μήνυμα που λαμβάνεται στο ίδιο κανάλι επεξεργάζεται σαν τιμή αυτού του NRPN. Προλάβετε σφάλματα διαδικασίας μεταδίδοντας ένα RPN Null μήνυμα (7FH, 7FH) μετά την χρήση αυτών των μηνυμάτων για την εκτέλεση μιας control διαδικασίας. Για filter cutoff συχνότητα, resonance και άλλες ανεξάρτητες control change παραμέτρων, είναι φυσιολογικό να χρησιμοποιούνται ανεξάρτητες control change παράμετροι παρά το NRPN.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτό το MIDI γεγονός δεν μπορεί να διαχειριστεί από το τμήμα γεννήτριας ήχου, αν και μπορεί να γραφτεί σε ένα Song/Pattern track.

System Exclusive



Data

Αλλαγές εσωτερικών ρυθμίσεων γεννήτριας ήχου όπως Voice και εφφέ ρυθμίσεις, remote switch control, εναλλαγή τρόπου γεννήτριας ήχου και άλλες μέσω MIDI. Το 2^o byte είναι ο ID αριθμός κατασκευαστή,

και δεν υπάρχει συμβατότητα δεδομένων μεταξύ των κατασκευαστών. Αυτός ο τύπος γεγονότος χρησιμοποιείται για τον έλεγχο συγκεκριμένων λειτουργιών του MOTIF XS. Ο κέρσορ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για κίνηση μέσα στα δεδομένα αν το μέγεθος δεδομένων είναι μεγαλύτερο από 17 bytes.

Εσωτερική μνήμη

Όπως χρησιμοποιείτε το MOTIF XS, θα δημιουργήσετε πολλά, διαφορετικά είδη δεδομένων, που συμπεριλαμβάνουν Voices, Performances, Song και Patterns. Αυτό το τμήμα περιγράφει πώς να διατηρήσετε τους διάφορους τύπους δεδομένων και να χρησιμοποιήσετε τις συσκευές μνήμης/μέσα για την αποθήκευσή τους.

Εσωτερική μνήμη

Παρακάτω υπάρχουν εξηγήσεις των βασικών όρων που σχετίζονται με την μνήμη.

Flash ROM

Η ROM (Read Only Memory) 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 – επιτρέποντας σας να αποθηκεύσετε τα δικά σας δεδομένα. Τα περιεχόμενα της Flash ROM διατηρούνται ακόμη και όταν κλείνει η τροφοδοσία.

DRAM

Η RAM (Random Access Memory) είναι μνήμη ειδικά σχεδιασμένη για διαδικασίες εγγραφής και ανάγνωσης δεδομένων. Υπάρχουν δύο διαφορετικά είδη RAM, σε συνάρτηση με την συνθήκη αποθήκευσης των δεδομένων : SRAM (Static RAM) και DRAM (Dynamic RAM). Το MOTIF XS είναι εφοδιασμένο μόνο με DRAM. Τα δημιουργημένα δεδομένα που αποθηκεύονται στην DRAM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία. Εξαιτίας αυτού, θα πρέπει πάντα να αποθηκεύετε οποιαδήποτε δεδομένα μένουν στην DRAM στην USB συσκευή αποθήκευσης πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ανάμεσα στα δεδομένα που μένουν στην DRAM, μόνο τα Waveform δεδομένα μπορούν να σωθούν στην εξωτερική USB συσκευή αποθήκευσης ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF XS.

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 USB συσκευή αποθήκευσης ή τον υπολογιστή που συνδέεται στο δίκτυο 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

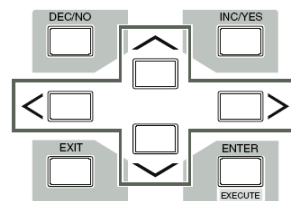
Αν έχετε επιλέξει άλλο Voice/Performance/Song/Pattern χωρίς να αποθηκεύσετε εκείνο που διορθώσατε, μπορείτε να ανακαλέσετε τις διορθώσεις σας, αφού τα περιεχόμενα του edit buffer αποθηκεύονται στην backup μνήμη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι ο recall buffer δεν είναι διαθέσιμος στον Master Edit τρόπο.

Βασική διαδικασία

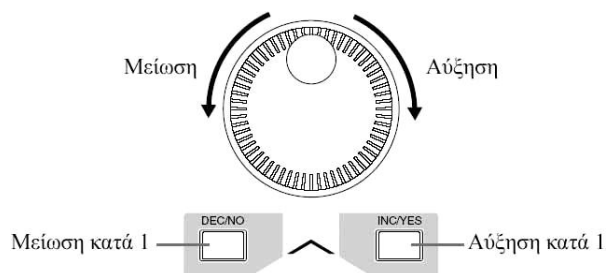
Μετακίνηση του κέρσορα

Χρησιμοποιήστε αυτά τα τέσσερα κουμπιά 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 παραμέτρου

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 [INC/YES] κουμπί και πατώντας ταυτόχρονα το [DEC/NO] κουμπί.



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

Λειτουργίες και υπο-λειτουργίες

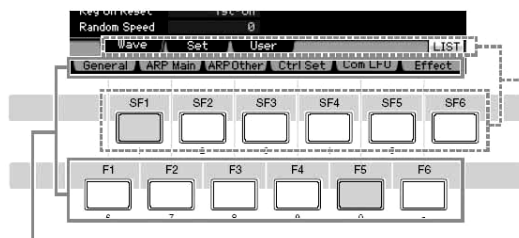
Κάθε τρόπος που περιγράφεται παραπάνω περιέχει διάφορες οθόνες, με διάφορες λειτουργίες και παραμέτρους. Για να μετακινηθείτε μέσα σε αυτές τις οθόνες και να επιλέξετε την λειτουργία που θέλετε, χρησιμοποιήστε τα [F1]-[F6] κουμπιά και τα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Όταν επιλέγετε έναν τρόπο, οι διαθέσιμες οθόνες ή menus εμφανίζονται κατευθείαν επάνω από τα κουμπιά στο κάτω μέρος της οθόνης (όπως φαίνεται στο σχήμα παρακάτω).

Σε συνάρτηση με τον τρέχοντα επιλεγμένο τρόπο, είναι διαθέσιμες μέχρι έξι λειτουργίες και μπορούν να ανακληθούν με τα [F1]-[F6] κουμπιά. Να θυμάστε ότι οι διαθέσιμες λειτουργίες διαφέρουν σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τρόπο.

Σε συνάρτηση με τον τρέχοντα επιλεγμένο τρόπο, είναι διαθέσιμες μέχρι πέντε λειτουργίες (υπο-λειτουργίες) και μπορούν να ανακληθούν με τα [SF1]-[SF5] κουμπιά (το [SF6] κουμπί χρησιμοποιείται κυρίως για την ανάκληση των INFO και LIST οθονών). Να θυμάστε ότι οι διαθέσιμες λειτουργίες

διαφέρουν σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τρόπο. (Μερικές οθόνες μπορεί να έχουν υπο-λειτουργίες για αυτά τα κουμπιά).

Το παράδειγμα της διπλανής οθόνης καλείται με το πάτημα του [F5] κουμπιού και μετά το πάτημα του [SF1] κουμπιού.

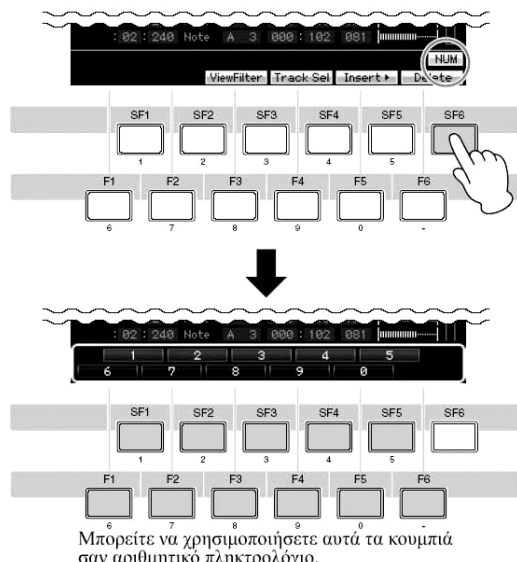


Αυτές οι λειτουργίες μπορούν να επιλεγούν με το αντίστοιχο κουμπι (F1]-[F2)).

Αυτές οι λειτουργίες μπορούν να επιλεγούν με το αντίστοιχο κουμπι ([SF1]-[SF2)).

Άμεση εισαγωγή αριθμού

Για παραμέτρους που έχουν μεγάλο εύρος τιμών (όπως τα σημεία αρχής και τέλους ενός δείγματος), μπορείτε επίσης να εισάγετε άμεσα την τιμή, 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. Όταν πατηθεί το [SF6] NUM κουμπι σε αυτήν την κατάσταση, κάθε ψηφίο (1-9, 0) ανατίθεται στα [SF1]-[SF5] και [F1]-[F5] κουμπιά όπως φαίνεται στο σχήμα, επιτρέποντας σας να εισάγετε έναν αριθμό άμεσα χρησιμοποιώντας αυτά τα κουμπιά. Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, μπορεί να εισαχθεί μια αρνητική τιμή. Όταν επιλέγεται μια τέτοια παράμετρος και θέλετε να εισάγετε μια αρνητική τιμή, πατήστε το [F6] κουμπι (στο οποίο ανατίθεται το “-”) και μετά χρησιμοποιήστε τα [SF1]-[SF5] και [F1]-[F5] κουμπιά.



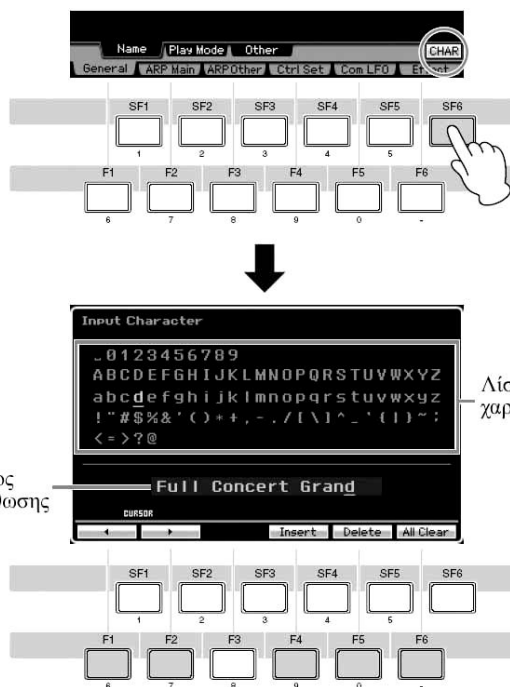
Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα κουμπιά σαν αριθμητικό πληκτρολόγιο.

Μετά την ολοκλήρωση της εισαγωγής αριθμού, πατήστε το [ENTER] κουμπι για να εισαχθεί πραγματικά ο αριθμός.

Ονομασία (εισαγωγή χαρακτήρων)

Μπορείτε ελεύθερα να ονομάσετε τα δεδομένα που δημιουργήσατε, όπως Voices, Performances, Songs, Patterns και αρχεία που σώθηκαν σε μια USB συσκευή αποθήκευσης.

Όταν ο κέρσορ βρίσκεται σε μια ονομασία παραμέτρου, το CHAR εικονίδιο εμφανίζεται στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Όταν σε αυτήν την κατάσταση πατηθεί το [SF6] κουμπι, το Input Character παράθυρο εμφανίζεται όπως στο σχήμα. Στον χώρο διόρθωσης (Edit), μπορείτε να μετακινήσετε τον κέρσορα για να καθορίσετε την



Λίστα χαρακτήρων

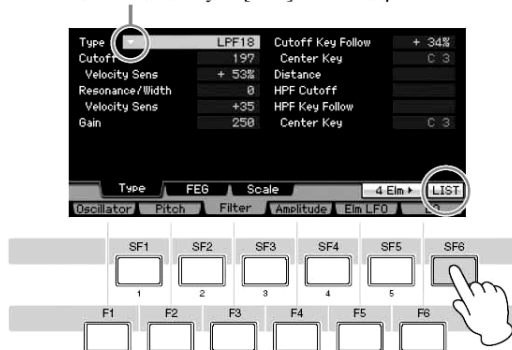
Χώρος διόρθωσης

θέση στην οποία θα εισαχθεί ο χαρακτήρας χρησιμοποιώντας τα [F1] και [F2] κουμπιά. Στην λίστα χαρακτήρων, μπορείτε να μετακινήσετε τον κέρσορα για να καθορίσετε τον χαρακτήρα που θα εισαχθεί με την χρήση των κέρσορ κουμπιών, του [INC/YES] κουμπιού, του [DEC/NO] κουμπιού και της ρόδας δεδομένων. Μετά την επιλογή του χαρακτήρα, πατήστε το [F4] κουμπί για να εισάγετε πραγματικά τον επιλεγμένο χαρακτήρα στην θέση που καθορίζεται στον Edit χώρο. Για να σβήσετε τον χαρακτήρα στην θέση του κέρσορα, πατήστε το [F5] Delete κουμπί. Για να σβήσετε όλους τους χαρακτήρες, πατήστε το [F6] All Clear κουμπί. Μετά την ολοκλήρωση της εισαγωγής χαρακτήρα, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εισάγετε πραγματικά το τρέχον διορθωμένο όνομα.

Κλήση της λίστας

Σε συνάρτηση με την παράμετρο, μπορείτε να καλέσετε μια βολική αναδυόμενη λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί, από την οποία μπορείτε να επιλέξετε την παράμετρο ή το στοιχείο που θέλετε. Όταν ο κέρσορ είναι τοποθετημένος σε τέτοια παράμετρο (δείχνεται με ένα προς τα κάτω τριγωνικό τόξο), το LIST εικονίδιο εμφανίζεται στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Σε αυτήν την κατάσταση, πατήστε το [SF6] κουμπί για να καλέσετε την λίστα. Για να επιλέξετε το στοιχείο ή την ρύθμιση που θέλετε, χρησιμοποιήστε τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων. Μετά την επιλογή, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να επιβεβαιώσετε την επιλογή και να κλείσετε την λίστα.

Αυτό δείχνει ότι μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί.



Εμφανίζεται η λίστα. Μπορείτε να επιλέξετε ένα από αυτήν την λίστα.

Note και Velocity ρυθμίσεις

Μερικές παράμετροι σας επιτρέπουν να ορίσετε ένα εύρος πλήκτρων ή velocity εύρος για μια λειτουργία – για παράδειγμα, στην ρύθμιση ενός split στο 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 κατευθείαν τις τιμές από το κλαβιέ πατώντας τα κατάλληλα πλήκτρα.

Όταν ο κέρσορ είναι σε μια τέτοια παράμετρο, το KBD εικονίδιο εμφανίζεται στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Μπορείτε να ρυθμίσετε την νότα ή το velocity κατευθείαν από το πληκτρολόγιο, κρατώντας πατημένο το [SF6] κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε.

Συνδέσεις

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για τις συνδέσεις που απεικονίζονται παρακάτω, θα χρειαστείτε επίσης ηχεία ή ακουστικά για να ακούτε. Δείτε τον «Οδηγό εκκίνησης» στην σελίδα 20.

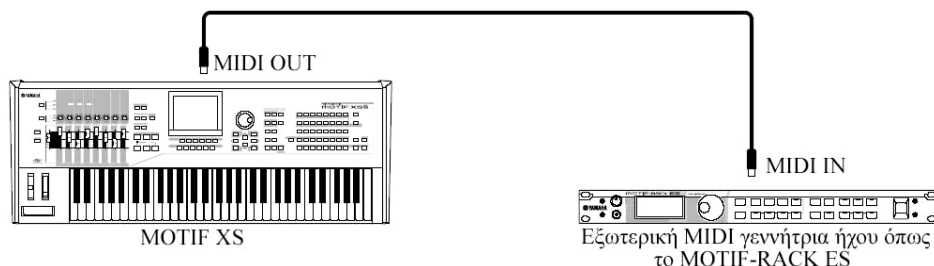
Σύνδεση εξωτερικών MIDI οργάνων

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

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οποιοδήποτε από αυτά τα interfaces μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την μετάδοση/λήψη MIDI δεδομένων : οι MIDI υποδοχές, η mLAN υποδοχή (διαθέσιμη μόνο για το MOTIF XS8, και MOTIF XS6/7 με εγκατεστημένη μια προαιρετική mLAN16E) ή η USB υποδοχή. Ωστόσο, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν την ίδια στιγμή. Επιλέξτε ποια υποδοχή χρησιμοποιείται για την μεταφορά MIDI δεδομένων στην MIDI οθόνη (σελίδα 440) του Utility τρόπου.

Έλεγχος εξωτερικής γεννήτριας ήχου ή synthesizer από το MOTIF XS

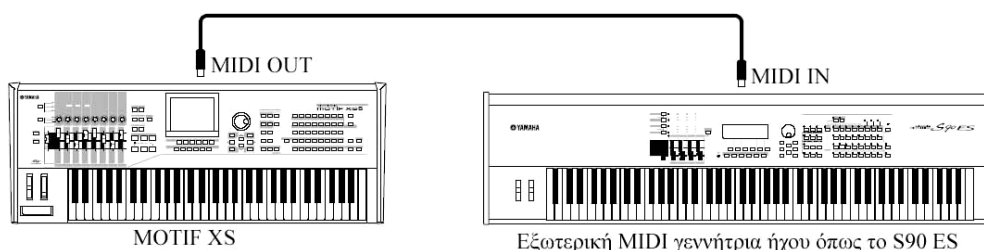
Αυτή η σύνδεση σας επιτρέπει να παίζετε και εξωτερική MIDI γεννήτρια ήχου (synthesizer, module γεννήτριας ήχου, κ.λ.π.) παίζοντας το MOTIF XS ή παίζοντας το Song/Pattern του MOTIF XS. Χρησιμοποιήστε αυτήν την σύνδεση όταν θέλετε να ακούγεται το άλλο όργανο μαζί με το MOTIF XS.



Βεβαιωθείτε ότι το MIDI κανάλι μετάδοσης του MOTIF XS ταιριάζει με το MIDI κανάλι λήψης της εξωτερικής MIDI γεννήτριας ήχου. Το MIDI κανάλι μετάδοσης στον Voice και Performance τρόπο μπορεί να ρυθμιστεί στην MIDI οθόνη (σελίδα 440) του Utility τρόπου. Τα κανάλια μετάδοσης κάθε track μπορούν να ρυθμιστούν στην Song Track οθόνη (σελίδα 296) του Song Play τρόπο. Τα κανάλια μετάδοσης κάθε track μπορούν να ρυθμιστούν στην Pattern Track οθόνη (σελίδα 345) του Pattern Play τρόπου.

Έλεγχος από εξωτερικό MIDI keyboard

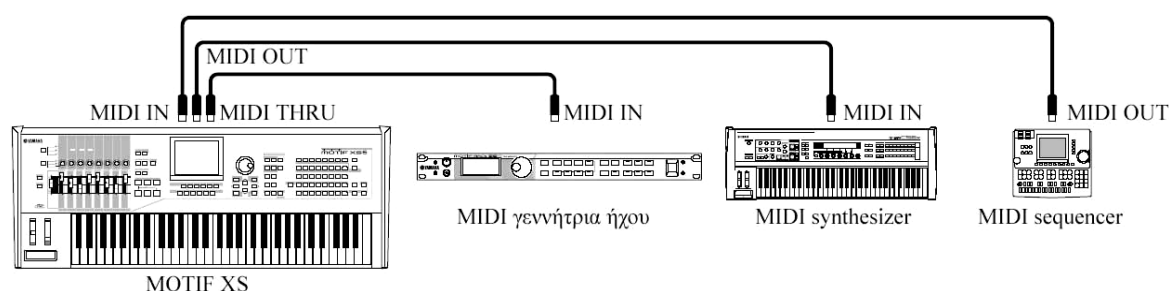
Χρησιμοποιήστε ένα εξωτερικό keyboard ή synthesizer (όπως το S90 ES) για να επιλέξετε από μακριά και να παίζετε τα Voices του MOTIF XS.



Βεβαιωθείτε ότι το MIDI κανάλι μετάδοσης του εξωτερικού MIDI οργάνου με το MIDI κανάλι λήψης του MOTIF XS. Για λεπτομέρειες στην ρύθμιση του MIDI καναλιού μετάδοσης του εξωτερικού MIDI οργάνου, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης του MIDI οργάνου. Το MIDI κανάλι λήψης στον Voice τρόπο και τον Performance τρόπο μπορεί να ρυθμιστεί στην MIDI οθόνη (σελίδα 440) του Utility. Το MIDI κανάλι λήψης στον Song τρόπο και τον Pattern τρόπο μπορεί να ρυθμιστεί στην Voice οθόνη (σελίδα 384) του Mixing Part Edit τρόπου.

Έλεγχος άλλης MIDI συσκευής μέσω MIDI THRU

Τα δεδομένα αναπαραγωγής ενός εξωτερικού MIDI sequencer χρησιμοποιούνται για να παιχτούν οι ήχοι άλλου MIDI οργάνου (που συνδέεται στην MIDI THRU υποδοχή) μαζί με το MOTIF XS. 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 XS είναι στον Song ή Pattern τρόπο. Αν το όργανο ρυθμιστεί στον Voice τρόπο ή στον Performance τρόπο όπου δεν αναγνωρίζονται πολυκάναλα MIDI μηνύματα, τα εξωτερικά sequence δεδομένα (που περιέχουν πολυκάναλα δεδομένα), δεν παίζονται σωστά στο MOTIF XS. Επιπλέον, πρέπει να κάνετε συγκεκριμένες ρυθμίσεις MIDI συγχρονισμού (δείτε παρακάτω). Όμοια, βεβαιωθείτε ότι ρυθμίσατε την MIDI γεννήτρια ήχου (που συνδέεται στην MIDI THRU υποδοχή) στον multi-timbral τρόπο. Επιπλέον, θα χρειαστεί να ενεργοποιήσετε το MOTIF XS ώστε να ανταποκρίνεται σε εξωτερικό clock, στην MIDI οθόνη (σελίδα 440) στον Utility τρόπο.

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 μια πολυκάναλη συσκευή εγγραφής συμβατής συμβατό με MTC ή MMC. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δύο τύπους MTR ελέγχου (παρακάτω σχήμα) ρυθμίζοντας το MIDI Sync στο MTC στην MIDI οθόνη (σελίδα 440) στον Utility τρόπο.

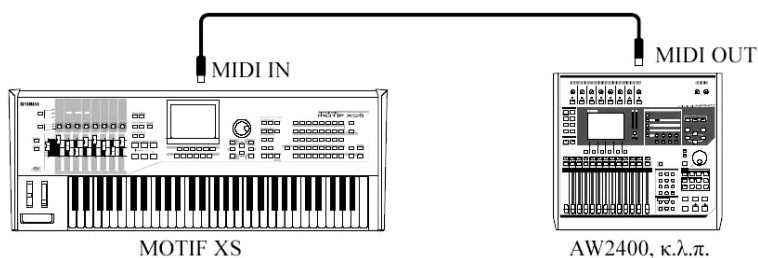
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα MTC και MMC είναι διαθέσιμα μόνο στον Song τρόπο.

Συγχρονισμός του MOTIF XS 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 XS θα ξεκινήσει την στιγμή που λαμβάνεται ο MTC Start Offset χρόνος που ρυθμίζεται στην MIDI οθόνη (σελίδα 440) του Utility τρόπου.

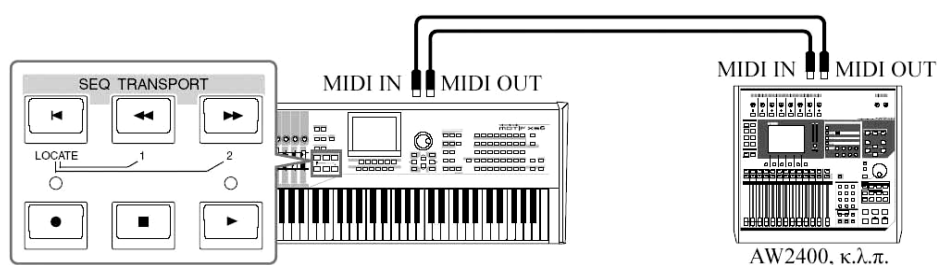
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το MTC (MIDI Time Code) επιτρέπει τον ταυτόχρονο συγχρονισμό πολλών ηχητικών

συσκευών μέσω πρότυπων MIDI καλωδίων. Αυτό περιλαμβάνει δεδομένα που αντιστοιχούν σε ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα και frames. Το MOTIF XS δεν μεταδίδει MTC. Ένα όργανο, όπως το Yamaha AW2400 που μπορεί να μεταδώσει MTC, είναι απαραίτητο σαν MTC master.



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

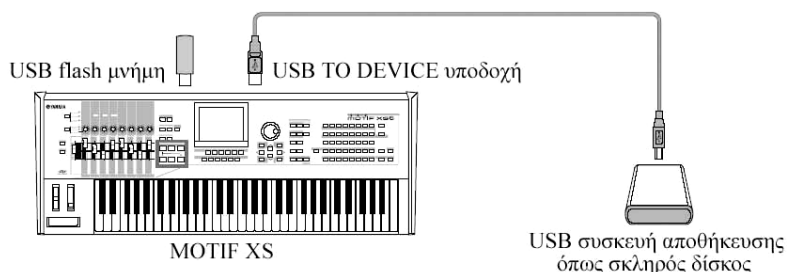
Μπορείτε να ελέγχετε την εκκίνηση/σταμάτημα και την γρήγορη προς τα εμπρός/πίσω κίνηση του MTR που είναι συμβατό με MMC από τα SEQ TRANSPORT κουμπιά στο εμπρός πλαίσιο αυτού του synthesizer, βγάζοντας MMC μηνύματα μέσω MIDI.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το MMC (MIDI Machine Control) επιτρέπει τον τηλεχειρισμό των πολυκάναλων recorders, MIDI sequencers, 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.

Χρήση USB συσκευών αποθήκευσης

Μπορείτε να συνδέσετε μια USB συσκευή αποθήκευσης όπως flash μνήμη ή μια μονάδα σκληρού δίσκου στην USB TO DEVICE υποδοχή στο πίσω πλαίσιο και να σώσετε/φορτώσετε αρχεία (συμπεριλαμβανομένων των δεδομένων που δημιουργήθηκαν στο MOTIF XS) σε και από αυτό. Όταν χρησιμοποιούνται USB συσκευές αποθήκευσης, ακολουθήστε τις παρακάτω σημαντικές 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. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν τύποι που τροφοδοτούνται από τον

υπολογιστή ή από μπαταρίες ή εξωτερική τροφοδοσία. Το MOTIF XS 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.yamahasyth.com/>.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: 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 βγάξετε 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.

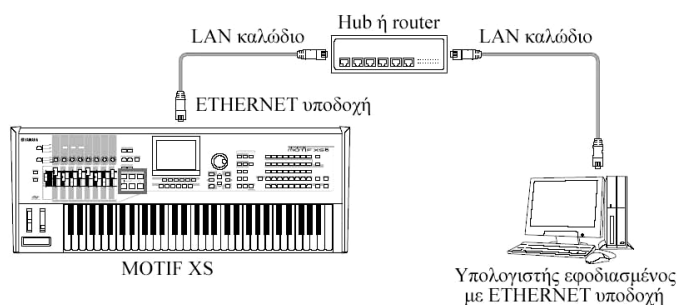
Προστασία των δεδομένων σας

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

Σύνδεση δικτύου

LAN σύνδεση

Το MOTIF XS μπορεί να συνδεθεί σε ένα LAN δίκτυο μέσω ETHERNET καλωδίου. Όταν το MOTIF XS συνδέεται στο LAN δίκτυο, ο File τρόπος σας επιτρέπει να σώσετε το αρχείο που δημιουργήθηκε στο MOTIF XS στον υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο. Συνδέστε έναν υπολογιστή σε router ή hub με LAN καλώδιο ή με ασύρματη σύνδεση.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε ένα ευθύ LAN καλώδιο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν ο υπολογιστής σας δεν είναι εφοδιασμένος με ETHERNET υποδοχή, τοποθετήστε έναν LAN αντάπτορα στην PCI υποδοχή ή την PC Card υποδοχή του υπολογιστή σας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν έχετε ευρυζωνικό router για σύνδεση του υπολογιστή σας στο Internet, χρησιμοποιήστε μια κενή ETHERNET υποδοχή στο router για να συνδέσετε το MOTIF XS. Ωστόσο να θυμάστε ότι αυτό δεν επιτρέπει την σύνδεση του MOTIF XS στο Internet, αλλά μόνο σε άλλους υπολογιστές και drives του δικτύου.

Ρυθμίσεις δικτύου

Αφού ολοκληρωθεί η LAN σύνδεση, θα πρέπει να ρυθμίσετε τις παραμέτρους δικτύου για να ενεργοποιήσετε την σύνδεση. Αφού το MOTIF XS συνδεθεί στο δίκτυο, τα αρχεία μπορούν να σώζονται ή φορτώνονται ανάμεσα στο MOTIF XS και τον υπολογιστή που συνδέονται στο ίδιο δίκτυο. Καλέστε την Network οθόνη (σελίδα 427) στον Utility τρόπο.

Κοινή χρήση αρχείου για πρόσβαση υπολογιστή από το MOTIF XS

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες έτσι ώστε να μπορείτε να έχετε πρόσβαση στον υπολογιστή από το MOTIF XS μέσω του LAN δικτύου.

1 Καλέστε την Network οθόνη (σελίδα 427) του Utility τρόπου.

Πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπείτε στον Utility τρόπο και μετά πατήστε το [F1] κουμπί και το [SF3] κουμπί για να καλέσετε την Network οθόνη.

2 Ρυθμίστε τις παραμέτρους δικτύου.



Εδώ εξηγούνται οι ελάχιστες απαιτούμενες ρυθμίσεις (οι παράμετροι 3 και 10). Για λεπτομέρειες των άλλων παραμέτρων, δείτε στην σελίδα 427.

3 DHCP Client

Ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “on”, αν έχετε το δίκτυο να χρησιμοποιεί την συσκευή με την DHCP server λειτουργία όπως ένα ευρυζωνικό router. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on, οι ρυθμίσεις των παραμέτρων 5-9 δεν είναι απαραίτητες. Ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “off”, αν το δίκτυο δεν χρησιμοποιεί μια συσκευή με την DHCP server λειτουργία.

1 Security

Ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “workgroup” αν ο διαχειριστής του δικτύου δεν καθορίζει αλλιώς.

Οι παράμετροι 1 και 2 δεν είναι απαραίτητες εδώ. Οι παράμετροι 5-9 είναι απαραίτητο να ρυθμιστούν

αν το δίκτυο σας δεν χρησιμοποιεί μια συσκευή με την DHCP server λειτουργία. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 427. για οδηγίες στην ρύθμιση αυτών των παραμέτρων, επικοινωνήστε με τον διαχειριστή του δικτύου ή τον παροχέα.

Για πληροφορίες στις άλλες παραμέτρους, ανατρέξτε στις εξηγήσεις της Network οθόνης (σελίδα 427) στον Utility τρόπο.

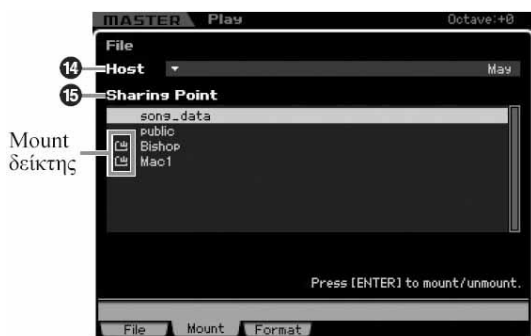
3 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για την πραγματική εφαρμογή των ρυθμίσεων στο MOTIF XS.

4 Ορίστε τον κοινόχρηστο κατάλογο στον υπολογιστή σας.

Στον υπολογιστή σας, ορίστε τον φάκελο στο οποίο θέλετε να έχετε πρόσβαση από το MOTIF XS μέσω δικτύου σαν κοινόχρηστο φάκελο. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης του υπολογιστή σας.

5 Επιβεβαιώστε αν το MOTIF XS και ο υπολογιστής είναι σωστά συνδεδεμένα στο δίκτυο.

Πατήστε το [FILE] κουμπί για να μπειτε στον File τρόπο και μετά πατήστε το [F2] κουμπί για να καλέσετε την Mount οθόνη (σελίδα 458). Αν το MOTIF XS και ο υπολογιστής είναι σωστά συνδεδεμένα, το όνομα του υπολογιστή εμφανίζεται στην HOST στήλη. Αν δεν φαίνεται το όνομα του υπολογιστή, πατήστε το [SF5] Char κουμπί και μετά εισάγετε το όνομα του υπολογιστή κατευθείαν στην Host (14) στήλη. Αν το MOTIF XS και ο υπολογιστής είναι σωστά συνδεδεμένα, θα αναγνωριστεί το όνομα που εισάγετε.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Επιβεβαιώστε το όνομα του υπολογιστή στο λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή σας. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης του υπολογιστή σας.

6 Στον File τρόπο του MOTIF XS, μπειτε στον υπολογιστή μέσω δικτύου έτσι ώστε ο κοινόχρηστος κατάλογος να εμφανιστεί στην οθόνη.

Καλέστε την Mount οθόνη του File τρόπου. Όταν ρυθμιστεί το HOST (1) στο όνομα ενός υπολογιστή που περιέχει τον κοινόχρηστο κατάλογο που θέλετε, το “Press [ENTER] to access” εμφανίζεται στην οθόνη. Μετά, πατήστε το [ENTER] κουμπί έτσι ώστε η οθόνη να σας ζητήσει να εισάγετε τον κωδικό πρόσβασης όπως φαίνεται παρακάτω. Εδώ, εισάγετε τον User Account (λογαριασμός χρήστη) του υπολογιστή σας στο User Name πλαίσιο, εισάγετε τον κωδικό πρόσβασης του υπολογιστή σας στο Password πλαίσιο και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί έτσι ώστε να εδραιωθεί η πρόσβαση ανάμεσα στο MOTIF XS και τον υπολογιστή. Οι κοινόχρηστοι κατάλογοι του επιλεγμένου υπολογιστή καταγράφονται στο Sharing Point πλαίσιο (2).



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αφού εδραιωθεί η πρόσβαση ανάμεσα στο MOTIF XS και τον υπολογιστή, οι κοινόχρηστοι κατάλογοι καταγράφονται αυτόματα στην οθόνη απλά επιλέγοντας έναν υπολογιστή στην Host στήλη. Ωστόσο, αν κλείσετε την τροφοδοσία, οι διαδικασίες για την εδραίωση της πρόσβασης (εισαγωγή του λογαριασμού χρήστη και του κωδικού πρόσβασης) είναι απαραίτητες την επόμενη φορά που ανοίγει η τροφοδοσία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με την επιβεβαίωση του λογαριασμού χρήστη και του κωδικού πρόσβασης, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης του υπολογιστή σας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν έχει οριστεί κωδικός πρόσβασης στον υπολογιστή σας, δεν χρειάζεται να εισάγετε τον κωδικό πρόσβασης. Η πρόσβαση μπορεί να εδραιωθεί ακόμη και αν δεν εισάγετε κωδικό.

7 Συνδέστε τους καταλόγους που θέλετε.

Στο Sharing Point πλαίσιο (2), μπορείτε να συνδέσετε τον κοινόχρηστο κατάλογο μετακινώντας τον κέρσορα στον επιθυμητό κατάλογο και μετά πατώντας το [ENTER] κουμπί. Ο mount δείκτης εμφανίζεται στα αριστερά του ονόματος του καταλόγου.

Ακολουθώντας τις παραπάνω οδηγίες, μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε έναν υπολογιστή από το MOTIF XS μέσω του LAN δικτύου. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 122.

Κοινή χρήση αρχείου για πρόσβαση στο MOTIF XS από έναν υπολογιστή

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες έτσι ώστε να μπορείτε να έχετε πρόσβαση στο MOTIF XS (πρακτικά σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στο MOTIF XS) από έναν υπολογιστή μέσω του LAN δικτύου. Καλέστε την Network οθόνη (σελίδα 427) στον Utility τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι η εσωτερική Flash μνήμη του MOTIF XS δεν είναι προσβάσιμη από έναν υπολογιστή μέσω του LAN δικτύου. Μόνο τα δεδομένα που είναι σωσμένα σε USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στο MOTIF XS είναι προσβάσιμα από έναν υπολογιστή μέσω του LAN δικτύου. Αν θέλετε να κάνετε κοινόχρηστα αρχεία μεταξύ του MOTIF XS και ενός υπολογιστή, σώστε τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στην εσωτερική Flash μνήμη σε μια εξωτερική USB συσκευή αποθήκευσης.

1 Καλέστε την Network οθόνη (σελίδα 427) και μετά ορίστε τον File Server Account (13).

Αν δεν έχει οριστεί λογαριασμός, η πρόσβαση στο MOTIF XS γίνεται με την χρήση του λογαριασμού με το όνομα “nobody”.

2 Ορίστε τον κωδικό πρόσβασης.

Πατήστε το [SF5] Password κουμπί για να καλέσετε το παράθυρο κωδικού πρόσβασης. Για οδηγίες στην ρύθμιση, δείτε στην σελίδα 430.

3 Ρυθμίστε την File Server παράμετρο (4) στο “on”.

Αναφορά

Παίξιμο του κλαβιέ στον Voice Play τρόπο

Ο Voice τρόπος χρησιμοποιείται για την επιλογή και την διόρθωση του επιθυμητού Voice. Ο Voice Play τρόπος είναι μια «πύλη» από την οποία μπαίνετε στον Voice τρόπο, και εδώ είναι που επιλέγετε και παίζετε ένα Voice. Κάποιες από τις Voice ρυθμίσεις μπορούν επίσης να διορθωθούν σε αυτόν τον τρόπο. Για να καλέσετε την Voice Play οθόνη και να μπείτε στον Voice τρόπο, απλά πατήστε το [VOICE] κουμπί.

Επιλογή ενός Voice

Αυτό το synthesizer έχει 128 Voices σε καθεμιά από τις 15 Banks: Preset 1-8, User 1-3, GM, Preset Drum, User Drum και GM Drum. Η Bank περιέχει οκτώ Groups (A-H), καθεμιά από τις οποίες περιέχει 16 Voices. Για να επιλέξετε το Voice που θέλετε, επιλέξτε Bank, Group και μετά αριθμό.

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

Το [PROGRAM] λαμπάκι ανάβει, δείχνοντας ότι μπορείτε να επιλέξετε το Voice που θέλετε καθορίζοντας Bank/Group/Αριθμό.

2 Επιλέξτε μια Voice Bank.

Πατήστε ένα από τα Bank κουμπιά που καταγράφονται παρακάτω για να επιλέξετε μια Bank. Η επιλογή μιας Bank καλεί το Voice Select παράθυρο.

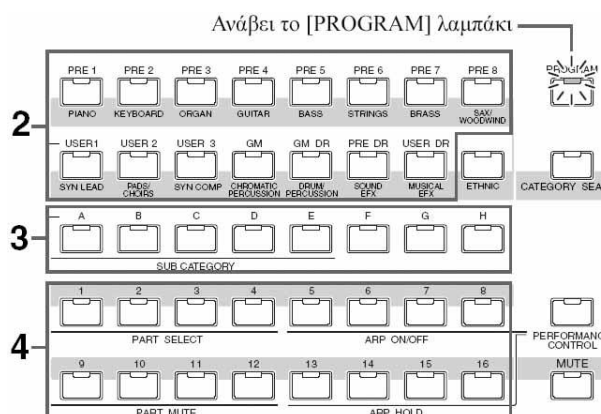
Κουμπιά	Banks
[PRE 1] – [PRE 8] κουμπιά	Preset Banks 1 – 8
[USER 1] – [USER 3] κουμπιά	User Banks 1 – 3
[GM] κουμπί	GM Banks
[GM DR] κουμπί	GM Drum Bank
[PRE DR] κουμπί	Preset Drum Bank
[USER DR] κουμπί	User Drum Bank

3 Επιλέξτε ένα Group.

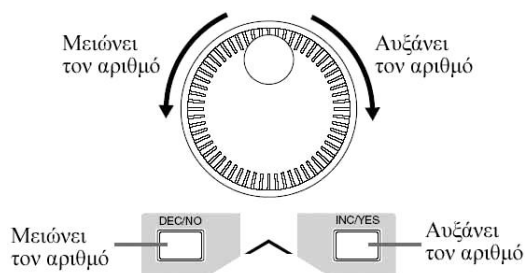
Πατήστε ένα από τα [A]-[H] κουμπιά για να επιλέξετε ένα Group. Αν έχετε επιλέξει μια Drum Bank στο προηγούμενο βήμα, πατήστε ένα από τα [A]-[D] κουμπιά για να επιλέξετε ένα Group. Η λίστα ονόματος των 16 Voices στο επιλεγμένο Group θα εμφανιστεί στην οθόνη. Σημειώστε ότι η GM Drum Bank περιέχει μόνο ένα Drum Voice, δείχνοντας ότι δεν μπορείτε να επιλέξετε ένα Group.

4 Επιλέξτε ένα Voice.

Πατήστε ένα από τα [1]-[16] κουμπιά για να επιλέξετε ένα Voice. Με αυτόν τον τρόπο (βήματα 2-4), μπορείτε να καλέσετε το Voice που θέλετε.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν επιλέγεται το Voice μέσα στην ίδια Bank ή Group, δεν είναι απαραίτητο να επιλέξετε πάλι Bank ή Group. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή την ρόδα δεδομένων για να επιλέξετε τον Voice αριθμό. Αυτή η διαδικασία σας επιτρέπει να καλέσετε Voices σε επόμενα ή προηγούμενα Groups και Banks.



Επιλογή ενός Voice με την χρήση της Category Search λειτουργίας

Το MOTIF XS διαθέτει μια Category Search λειτουργία που σας δίνει γρήγορη πρόσβαση στον ήχο που θέλετε, ανεξάρτητα από τις Bank θέσεις τους. Για οδηγίες στην χρήση της Category Search λειτουργίας, δείτε τον «Οδηγό εκκίνησης» στην σελίδα 27.

Ομαδοποίηση των Voices που χρησιμοποιούνται συχνά – Favorite Category

Το Category Search έχει επίσης μια βολική Favorite Category που σας επιτρέπει να έχετε μαζί τα Voices που χρησιμοποιείτε πιο συχνά και σας αρέσουν για εύκολη επιλογή. Αυτός είναι ένας πολύ χρήσιμος τρόπος που το MOTIF XS σας επιτρέπει να επιλέξετε γρήγορα τα Voices που θέλετε από τον τεράστιο διαθέσιμο αριθμό.

Καταχώρηση των αγαπημένων σας Voices στην Favorite Category

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

2 Καλέστε το Category Search παράθυρο.

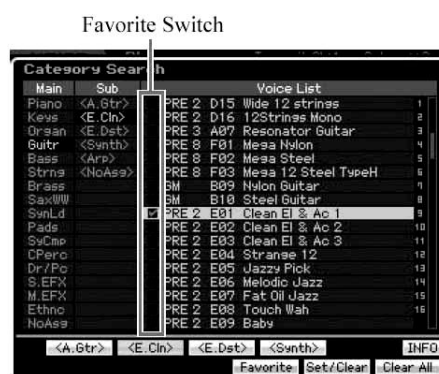
Πατήστε το [CATEGORY SEARCH] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει ο δείκτης του και να εμφανιστεί το Category Search παράθυρο.

3 Επιλέξτε το αγαπημένο σας Voice.

Βρείτε το Voice που θέλετε ακολουθώντας τις οδηγίες στην σελίδα 27.

4 Καταχωρήστε το Voice στην Favorite Category.

Πατήστε το [F5] κουμπί για να καταχωρήσετε το Voice και να ενεργοποιήσετε το Favorite Switch. Ένα σημάδι επιλογής εμφανίζεται στο πλαίσιο στα αριστερά του Voice ονόματος, δείχνοντας ότι το Voice έχει συμπεριληφθεί στην Favorite Category. (Πατώντας πάλι το [F5] κουμπί σβήνει το σημάδι, και το επιλεγμένο Voice αφαιρείται από την Favorite Category). Για να σβήσετε όλα τα προηγούμενα καταχωρημένα Voices από την Favorite Category – χρήσιμο όταν θέλετε να δημιουργήσετε την Favorite Category από την αρχή – πατήστε το κουμπί.



Επιλογή ενός Voice από την Favorite Category

1 Καλέστε το Favorite Select παράθυρο.

Από το Category Search παράθυρο, πατήστε το [F4] κουμπί για να καλέσετε το Favorite Select παράθυρο.

Το Favorite Select παράθυρο δείχνει όλα τα Voices που έχουν καταχωρηθεί στην Favorite Category.



2 Επιλέξτε ένα Voice.

Επιλέξτε το Voice που θέλετε χρησιμοποιώντας τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή την ρόδα δεδομένων για να μετακινήσετε τον κέρσορα επάνω ή κάτω στην Voice λίστα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η σειρά των Voices στην Favorite Category δεν μπορεί να αλλάξει. Αν θέλετε να δημιουργήσετε μια τροποποιημένη σειρά των Voices για γρήγορη εύρεση κατά την διάρκεια του παιχνιδιού σας, αποθηκεύστε τα Voices σε μία από τις User banks.

Χρήση των ποτενσιόμετρων και των Control Sliders

Μια από τις πιο ισχυρές λειτουργίες του MOTIF XS είναι η μεγάλη ομάδα real-time κουμπιών – ειδικά τα ποτενσιόμετρα και τα control sliders. Αυτά σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε μια ποικιλία παραμέτρων για το τρέχον Voice, όπως εφφέ βάθος, attack/release χαρακτηριστικά, ηχώχρωμα και άλλα. Αυτά τα real-time κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αλλάξει ο ήχος όπως παίζετε ή για γρήγορη διόρθωση και τροποποίηση του Voice. Τρεις λειτουργίες μπορούν να ανατεθούν σε κάθε ποτενσιόμετρο και επιλέγονται εναλλάξ με το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί. Κάθε φορά που πατιέται το κουμπί, το λαμπάκι ανάβει εναλλάξ σε κατιούσα σειρά, TONE1 → TONE2 → ARP FX. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 30 στον Οδηγό Εκκίνησης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν ο [E] (Edit) δείκτης εμφανίζεται επάνω δεξιά στην οθόνη, το τρέχον Voice μπορεί να αποθηκευτεί (σελίδα 143) σαν ένα καινούριο User Voice.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Κρατώντας πατημένο το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί για μερικά δευτερόλεπτα, θα αλλάξει το αναμμένο λαμπάκι από το τρέχον στο TONE 1.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ένα κόκκινο σημείο στο ποτενσιόμετρο ή το slider δείχνει την τρέχουσα τιμή στην οποία έχει ρυθμιστεί το ποτενσιόμετρο ή το slider. Η μετακίνηση του ποτενσιόμετρου ή του slider δεν επηρεάζει τον ήχο μέχρι αυτό το σημείο. Αν μετακινήσετε το ποτενσιόμετρο ή το slider πέρα από αυτό το σημείο, το κόκκινο σημείο εξαφανίζεται και η μετακίνηση του ποτενσιόμετρου ή του slider επηρεάζει τον ήχο.

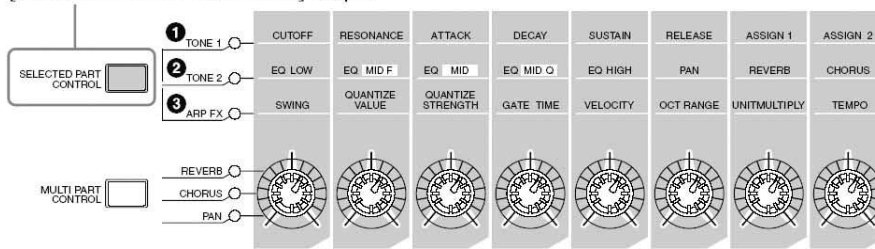
Κόκκινο σημείο (τρέχουσα τιμή)



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να επιβεβαιώσετε τις λειτουργίες που ανατίθενται στα οκτώ ποτενσιόμετρα στην Voice Play οθόνη, που καλείται με το [F1] κουμπί. Όταν φαίνεται μια οθόνη άλλη από την Voice οθόνη, μπορείτε να επιβεβαιώσετε τις λειτουργίες ποτενσιόμετρου πατώντας το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί, το οποίο καλεί το Control Function παράθυρο.

Λειτουργίες ποτενσιόμετρου

[SELECTED PART CONTROL] κουμπί



❶ Όταν ανάβει το TONE 1 λαμπάκι:		Μετακινώντας τα Knobs 1 και 2 αλλάζουν οι Filter παράμετροι στην EG/EQ οθόνη. Μετακινώντας τα Knobs 3-6 αλλάζουν οι Amplitude EG παράμετροι.
Knob 1	CUTOFF	Ανεβάζει ή κατεβάζει την cutoff συχνότητα του φίλτρου (σελίδα 138) για να ρυθμιστεί η λαμπερότητα του ήχου.
Knob 2	RESONANCE	Ανεβάζει ή κατεβάζει το Resonance (σελίδα 138) για να ενισχυθεί η στάθμη του σήματος στον χώρο της cutoff συχνότητας. Δίνοντας έμφαση στις αρμονικές αυτού του χώρου, αυτό μπορεί να παράγει μια ευδιάκριτη «κορύφωση» ήχου, που κάνει τον ήχο πιο λαμπερό και ισχυρό.
Knob 3	ATTACK	Αυξάνει ή μειώνει τον EG Attack χρόνο (σελίδα 137) του τρέχοντος Voice. Όσο μικρότερη είναι η τιμή τόσο πιο γρήγορο είναι το attack.
Knob 4	DECAY	Αυξάνει ή μειώνει τον EG Decay χρόνο (σελίδα 137) του τρέχοντος Voice για να καθοριστεί το πόσο γρήγορα πέφτει η ένταση από την μέγιστη attack στάθμη στην sustain στάθμη. Όσο μικρότερη είναι η τιμή τόσο γρηγορότερο είναι το decay.
Knob 5	SUSTAIN	Αυξάνει ή μειώνει την EG Sustain στάθμη (σελίδα 137) στην οποία θα συνεχίσει η ένταση ενώ κρατιέται ένα πλήκτρο, μετά το αρχικό attack και decay. Γυρίστε το ποτενσιόμετρο προς τα αριστερά για να κάνετε τον ήχο να κόβεται πιο απότομα μετά το decay.
Knob 6	RELEASE	Αυξάνει ή μειώνει τον EG Release χρόνο (σελίδα 137) του ήχου για να καθοριστεί το πόσο γρήγορα η ένταση πέφτει από την sustain στάθμη στο μηδέν όταν αφήνεται ένα πλήκτρο. Όσο χαμηλότερη είναι η τιμή τόσο γρηγορότερο είναι το release.
Knob 7	ASSIGN 1	Μια ποικιλία λειτουργιών μπορεί να ανατεθεί σε αυτά τα ποτενσιόμετρα. Μπορείτε να επιβεβαιώσετε τις λειτουργίες που έχουν ανατεθεί σε αυτά τα ποτενσιόμετρα στην Voice Play οθόνη (σελίδα 131). Η Controller Set οθόνη (σελίδα 155) στον Voice Common Edit τρόπο σας επιτρέπει να αναθέσετε τις λειτουργίες σε αυτά τα ποτενσιόμετρα.
Knob 8	ASSIGN 2	
❷ Όταν ανάβει το TONE 2 λαμπάκι:		Μετακινώντας τα Knobs 1-5 αλλάζουν οι EQ παράμετροι στην EG/EQ οθόνη (σελίδα 136). Μετακινώντας τα Knobs 6-8 αλλάζουν οι παράμετροι στην Play Mode οθόνη (σελίδα 144) και την Effect Connect οθόνη (σελίδα 163) του Voice Common Edit τρόπου.
Knob 1	EQ LOW	Αυξάνει ή μειώνει το EQ Low Gain (σελίδα 138) για να αλλάξει ο ήχος.
Knob 2	EQ MID F	Αυξάνει ή μειώνει το EQ Middle Frequency (σελίδα 138) γύρω από την οποία ρυθμίζεται η περιοχή με το Knob 3 (EQ MID).
Knob 3	EQ MID	Αυξάνει ή μειώνει το EQ Middle Gain (σελίδα 138) για να αλλάξει το τρέχον Voice.
Knob 4	EQ MID Q	Αυξάνει ή μειώνει το EQ Middle Q (σελίδα 138) για να αλλάξει το εύρος της περιοχής στο οποίο μπορείτε να ρυθμίσετε το gain με το Knob 3 (EQ Middle Gain). Γυρίζοντας το Knob 4 προς τα δεξιά αυξάνεται η Q τιμή για να μειωθεί το εύρος της περιοχής. Γυρίζοντας το Knob 4 προς τα αριστερά μειώνεται η Q τιμή για να μεγαλώσει το εύρος της περιοχής.
Knob 5	EQ HIGH	Αυξάνει ή μειώνει το EQ High Gain (σελίδα 138) για να αλλάξει το τρέχον Voice.

Knob 6	PAN	Ρυθμίζει την stereo pan θέση του τρέχοντος Voice (σελίδα 144).
Knob 7	REVERB	Ρυθμίζει το Reverb Send Level (σελίδα 164).
Knob 8	CHORUS	Ρυθμίζει το Chorus Send Level (σελίδα 164).
🔊 Όταν ανάβει το ARP FX λαμπάκι:		Μετακινώντας τα Knobs αλλάζουν οι Arpeggio παράμετροι στον Voice Common Edit τρόπο. Αυτή η διαδικασία είναι διαθέσιμη όταν η Arpeggio λειτουργία είναι ενεργή.
Knob 1	SWING	Ρυθμίζει την swing αίσθηση της Arpeggio αναπαραγωγής (σελίδα 153). Γυρίζοντας το προς τα δεξιά αυξάνεται η swing αίσθηση ενώ γυρίζοντας το προς τα αριστερά μειώνεται.
Knob 2	QUANTIZE VALUE	Ρυθμίζει την Quantize Value (σελίδα 153) ή την ανάλυση νότας, στην οποία θα ευθυγραμμιστούν τα δεδομένα νότας του Arpeggio. Γυρίζοντας το προς τα δεξιά αυξάνεται ο gate χρόνος του τύπου νότας που ορίζεται σαν Quantize Value ενώ γυρίζοντας το προς τα αριστερά μειώνεται.
Knob 3	QUANTIZE STRENGTH	Ρυθμίζει το Quantize Strength (σελίδα 153) με το οποίο τα γεγονότα νότας του Arpeggio σπρώχνονται προς τα πλησιέστερα quantize beats. Γυρίζοντας το ποτενσιόμετρο προς τα δεξιά τα note γεγονότα σπρώχνονται προς το quantize beat.
Knob 4	GATE TIME	Ρυθμίζει το Gate Time Rate (σελίδα 153) των Arpeggio νοτών. Γυρίζοντας το προς τα δεξιά μεγαλώνουν οι gate χρόνοι για την παραγωγή legato ενώ γυρίζοντας το προς τα αριστερά μικραίνουν.
Knob 5	VELOCITY	Ρυθμίζει το Velocity Rate (σελίδα 153) των Arpeggio νοτών.
Knob 6	OCT RANGE	Ρυθμίζει το Octave Range (σελίδα 154) για την Arpeggio αναπαραγωγή.
Knob 7	UNITMULTIPLY	Ρυθμίζει το Unit Multiply (σελίδα 152) της Arpeggio αναπαραγωγής για να διευρύνει/μειώσει τον χρόνο Arpeggio αναπαραγωγής με βάση το tempo.
Knob 8	TEMPO	Ρυθμίζει το tempo για την Arpeggio αναπαραγωγή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο έλεγχος του ποτενσιόμετρου προσθέτει την τιμή παραμέτρου στην τρέχουσα τιμή για το τρέχον Voice. Συνεπώς, αν η παράμετρος έχει ήδη ρυθμιστεί στην μέγιστη ή ελάχιστη τιμή, η τιμή δεν θα αλλάζει ακόμη και αν χρησιμοποιείται το ποτενσιόμετρο.

Control Slider λειτουργίες

Τα οκτώ Control Sliders σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε την ένταση των οκτώ Elements (σελίδα 75) που δημιουργούν το τρέχον Normal Voice. Καθένα από τα Control Sliders 1-8 αντιστοιχεί σε καθένα από τα Elements 1-8. Μια καλή ιδέα είναι να ελέγξετε ποια Elements χρησιμοποιούνται για το τρέχον Normal Voice χρησιμοποιώντας την Information οθόνη (σελίδα 134) πριν χρησιμοποιήσετε τα Control Sliders. Να θυμάστε ότι όταν επιλεγεί ένα Drum Voice, ένα Slider μπορεί να επηρεάσει την ένταση όλων των ήχων/πλήκτρων ταυτόχρονα.

Ο [E] δείκτης

Όταν αλλάζει η τιμή της παραμέτρου στον Voice Play ή it τρόπο, ο [E] (Edit) δείκτης θα εμφανιστεί στην επάνω δεξιά γωνία της LCD οθόνης. Αυτό δίνει μια γρήγορη επιβεβαίωση του ότι το τρέχον Voice έχει τροποποιηθεί αλλά δεν έχει ακόμη αποθηκευτεί. Για να αποθηκεύσετε την τρέχουσα διορθωμένη κατάσταση, ακολουθήστε τις οδηγίες στην σελίδα 143.

Edit δείκτης



Ρύθμιση του MIDI καναλιού μετάδοσης του κλαβιέ

Μπορείτε να ρυθμίσετε το MIDI κανάλι μετάδοσης στο οποίο το παίξιμο κλαβιέ/controller στέλνει MIDI δεδομένα (σε ένα εξωτερικό sequencer, γεννήτρια ήχου ή άλλη συσκευή).

- 1 Πατήστε το [TRACK] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του.**
- 2 Πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] για να καθορίσετε το MIDI κανάλι μετάδοσης.**
- 3 Μετά την ρύθμιση, πατήστε το [PROGRAM] κουμπί για να επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση.**

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτή η παράμετρος είναι ίδια με την Keyboard Transmit Channel (σελίδα 440) στην MIDI οθόνη του Utility τρόπου. Κάνοντας εδώ μια ρύθμιση αλλάζει αυτόματα η ρύθμιση και εκείνης της παραμέτρου.

Ρύθμιση της οκτάβας του κλαβιέ

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 ανεβαίνει 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. Η τρέχουσα ρύθμιση οκτάβας φαίνεται επάνω δεξιά στην οθόνη. Μπορείτε άμεσα να επαναφέρετε τον κανονικό τόνο (0) πατώντας ταυτόχρονα τα [OCTAVE UP] και [OCTAVE DOWN] κουμπιά (σβήνουν και τα δύο λαμπάκια).

Η κατάσταση στο λαμπάκι του OCTAVE [DOWN]/[UP] κουμπιού σας επιτρέπει να αναγνωρίζετε με μια ματιά την τρέχουσα ρύθμιση οκτάβας. Όταν ρυθμιστεί μία οκτάβα κάτω ή επάνω, ανάβει το αντίστοιχο λαμπάκι. Όταν ρυθμιστεί δύο οκτάβες επάνω ή κάτω, το αντίστοιχο λαμπάκι αναβοσβήνει αργά. Όταν ρυθμιστεί τρεις οκτάβες επάνω ή κάτω, το αντίστοιχο λαμπάκι αναβοσβήνει γρήγορα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτή η παράμετρος είναι ίδια με την Octave (σελίδα 426) στην Play οθόνη του Utility τρόπου. Κάνοντας μια ρύθμιση εδώ αλλάζει αυτόματα η ρύθμιση και εκείνης της παραμέτρου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν θέλετε να μετατοπίσετε νότες στο κλαβιέ επάνω ή κάτω σε ημιτόνια, διορθώστε την Transpose παράμετρο (σελίδα 426) στην Play οθόνη του Utility τρόπου.

Χρήση της Arpeggio λειτουργίας

Η Arpeggio λειτουργία σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε ρυθμικά patterns, riffs και φράσεις χρησιμοποιώντας το τρέχον Voice απλά παίζοντας νότες στο κλαβιέ. Για οδηγίες στην χρήση του Arpeggio, ανατρέξτε στον Οδηγό Εκκίνησης στην σελίδα 28.

Η Voice Play οθόνη

Η Voice Play οθόνη είναι η πρώτη οθόνη που καλείται όταν πατηθεί το [VOICE] κουμπί και μπειτε στον

Voice τρόπο.



1 Voice Bank

Δείχνει την Bank του τρέχοντος Voice.

Η Voice Bank είναι η μνήμη που περιέχει τα δεδομένα των Normal Voices και Drum Voices. Υπάρχουν 15 Voice Banks ως ακολούθως.

PRE1 – 8 (Preset Bank 1 – 8)

Καθεμιά από αυτές τις Banks περιέχει 128 διαφορετικά έτοιμα Voices.

USR1 – 3 (User Bank 1 – 3)

Αυτές οι Banks μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αποθήκευση των Voices που δημιουργείτε και διορθώνετε. 128 διαφορετικά Voices είναι ήδη προγραμματισμένα σε καθεμιά από αυτές τις Banks.

GM

Αυτή η Bank περιέχει 128 διαφορετικά Voices που αντιστοιχούν στην σειρά που καθορίζεται από το General MIDI (GM) φορμάτ.

GMDR (GM Drum Bank)

Αυτή η Bank περιέχει 64 διαφορετικά έτοιμα Drum Voices.

UDR (User Drum Bank)

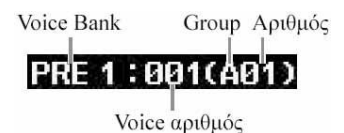
Αυτή η Bank μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αποθήκευση των Drum Voices που δημιουργείτε και διορθώνετε.

GM Voices

Το GM (General MIDI) είναι ένα παγκόσμιο πρότυπο για Voice οργάνωση και MIDI λειτουργίες των synthesizers και των γεννητριών ήχου. Σχεδιάστηκε πρωταρχικά για να εξασφαλιστεί το ότι οποιαδήποτε δεδομένα κομματιού δημιουργούνται με μια συγκεκριμένη GM συσκευή θα ακούγεται με τον ίδιο τρόπο σε οποιαδήποτε άλλη GM συσκευή – άσχετα από τον κατασκευαστή ή το μοντέλο. Η GM Voice bank σε αυτό το synthesizer είναι σχεδιασμένη για να παίζει σωστά τα δεδομένα GM κομματιού. Ωστόσο, να θυμάστε ότι ο ήχος μπορεί να μην είναι ακριβώς ίδιος όπως όταν παίζεται από την αρχική γεννήτρια ήχου.

2 Voice Number (Group/Number)

Κάθε Voice μέσα σε μια Bank ανατίθεται σε έναν Voice αριθμό από 001



μέχρι 128.

Οι Voice αριθμοί 001-128 μετατρέπονται στο φορμάτ σε σχέση με τις Banks A-H και τους αριθμούς 1-16 (για κάθε Bank). Αυτό το φορμάτ σχετίζεται με τα Group κουμπιά [A]-[H] και τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16]. Οι Voice αριθμοί και τα αντίστοιχα Group/Αριθμοί φαίνονται παρακάτω.

Group/Αριθμός	Voice αριθμός
A01-16	001-016
B01-16	017-032
C01-16	033-048
D01-16	049-064
E01-16	065-080
F01-16	081-096
G01-16	097-112
H01-16	113-128

3 Category (Main Category 1/Main Category 2)

Δείχνει την Main Category του επιλεγμένου Voice.

“Category” είναι μια λέξη-κλειδί που δείχνει τα χαρακτηριστικά του οργάνου ή τον τύπο του ήχου. Ένα Preset Voice είναι καταχωρημένο σε δύο Main κατηγορίες. Οι Category ρυθμίσεις μπορούν να διορθωθούν στην General οθόνη (σελίδα 143) του Voice Common Edit τρόπου. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στις εξηγήσεις της General οθόνης.

4 Voice Name

Δείχνει το όνομα του τρέχοντος Voice.

5 Transmit CH (MIDI κανάλι μετάδοσης)

Δείχνει το MIDI κανάλι στο οποίο το κλαβιέ/controller παίξιμο στέλνει MIDI δεδομένα (σε ένα εξωτερικό sequencer, γεννήτρια ήχου, ή άλλη συσκευή). Για πληροφορίες σχετικά με τον πως ρυθμίζεται η τιμή, δείτε στην σελίδα 131).

6 Octave

Δείχνει την Keyboard Octave ρύθμιση που γίνεται μέσω των OCTAVE κουμπιών. Αυτή η παράμετρος καθορίζει πόσο υψηλότερα ή χαμηλότερα είναι ο τόνος κάθε πλήκτρου σε σύγκριση με τον κανονικό τόνο.

7 Control Function

Δείχνει την κατάσταση των ποτενσιόμετρων και Control Sliders στο πλαίσιο. Αυτό είναι ίδιο με το Control Function παράθυρο (σελίδα 128).

8 Assign ρυθμίσεις

Δείχνει τις λειτουργίες που ανατίθενται στα αντίστοιχα ποτενσιόμετρα, τα ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιά και άλλους controllers. Η λειτουργία ανάθεσης μπορεί να ρυθμιστεί στην Control Assign οθόνη (σελίδα 227) του Performance Control Edit τρόπου και στην Controller Set οθόνη (σελίδα 155) του Voice Common Edit τρόπου.

MW (Modulation Wheel)

Δείχνει την λειτουργία που ανατίθεται στην Modulation ρόδα.

RB (Ribbon Controller)

Δείχνει την λειτουργία που ανατίθεται στον Ribbon Controller.

AF1, AF2 (Assignable Function 1, 2)

Δείχνει τις λειτουργίες που ανατίθενται στα δύο ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιά.

AS1, AS2 (Assign 1, 2)

Δείχνει τις λειτουργίες που ανατίθενται στα αντίστοιχα ποτενσιόμετρα (“ASSIGN 1” και “ASSIGN 2”) όταν ανάβει το TONE1 λαμπάκι.

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

Οι Arpeggio τύποι ανατίθενται στα κουμπιά με το εικονίδιο νότας 8^ο στην ετικέτα οθόνης. Μπορείτε να τους καλέσετε πατώντας αυτά τα κουμπιά οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του παιξίματος σας στο κλαβιέ. Η ανάθεση Arpeggio τύπων στα κουμπιά μπορεί να γίνει από την Arpeggio οθόνη (σελίδα 139).

10 [SF6] INFO (πληροφορίες)

Πατώντας αυτό το κουμπί καλεί την σελίδα πληροφοριών του τρέχοντος Voice. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στις Voice πληροφορίες, παρακάτω.

11 [F1] Play (Voice Play)

Πατώντας αυτό το κουμπί επιστρέφετε από την προηγούμενη οθόνη στην Voice Play οθόνη.

12 [F2] Porta (Portamento)

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Portamento οθόνη (σελίδα 135).

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

Πατήστε αυτό το κουμπί για να καλέσετε την οθόνη που περιέχει τις βασικές EG, Filter και EQ ρυθμίσεις (σελίδα 136).

14 [F4] Arpeggio

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Arpeggio οθόνη (σελίδα 139).

15 [F6] Effect

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Effect Connect οθόνη (σελίδα 163) του Voice Common Edit τρόπου.

Voice πληροφορίες – [SF6] INFO (πληροφορίες)



Αυτή η οθόνη δείχνει τις πληροφορίες του τρέχοντος Voice. Οι ρυθμίσεις δεν μπορούν να αλλάξουν εδώ,

1 Bank

Δείχνει την Bank του επιλεγμένου Voice προγράμματος. Οι τιμές στις παρενθέσεις δείχνουν τα Bank Select MSB και LSB που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επιλογή του τρέχοντος Voice μέσω MIDI.

2 Program (Voice αριθμός)

Σε κάθε Voice μέσω σε μια Bank, ανατίθεται ένας αριθμός 001-128. Οι τιμές στις παρενθέσεις δείχνουν το Group και τον αριθμό.

3 Main Category 1

Main Category 2

Δείχνει τα Main Category 1/Main Category 2 του τρέχοντος Voice.

4 Name

Δείχνει το όνομα του τρέχοντος Voice.

5 Voice Type

Δείχνει αν ο τρέχον Voice τύπος είναι Normal Voice ή Drum Voice.

6 Mono/Poly

Δείχνει αν το τρέχον Voice έχει ρυθμιστεί σε Mono (μπορεί να παιχτεί μόνο και νότα την φορά) ή Poly (μπορούν να παιχτούν πολλές νότες την φορά).

7 Element Switch

Δείχνει την κατάσταση (ενεργό/ανενεργό) των οκτώ Elements που δημιουργούν το τρέχον Voice. Τα Elements που είναι ενεργά δείχνονται από τους αντίστοιχους αριθμούς. Ένας αστερίσκος "*" δείχνει ότι το αντίστοιχο Element είναι κλειστό αν και το Element Switch είναι ανοιχτό.

Μια παύλα "-" δείχνει ότι η αντίστοιχη Element Switch παράμετρος είναι κλειστή.

8 Portamento

Δείχνει την Portamento on/off κατάσταση (δείτε παρακάτω) του τρέχοντος Voice.

9 Pitch Bend Range

Δείχνει την Upper/Lower ρύθμιση του Range (σελίδα 145) του τρέχοντος Voice.

10 Effects

Δείχνει τις Effects ρυθμίσεις (για Insertion A, Insertion B, Reverb και Chorus) του τρέχοντος Voice.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι παράμετροι 6, 7 και 8 δεν είναι διαθέσιμες όταν επιλεγεί το Drum Voice.

Portamento ρυθμίσεις – [F2] Porta

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε μονοφωνική ή πολυφωνική αναπαραγωγή και να ρυθμίσετε τις Portamento παραμέτρους. Το Portamento χρησιμοποιείται για την δημιουργία ομαλής μετάβασης σε τόνο από την πρώτη νότα που παίζεται στο κλαβιέ στην επόμενη. Η τιμή που ρυθμίζεται εδώ εφαρμόζεται στις παραμέτρους που έχουν τα ίδια ονόματα στην Play Mode οθόνη (σελίδα 131-132) του Voice Common Edit τρόπου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτή η οθόνη δεν είναι διαθέσιμη όταν επιλεγεί ένα Drum Voice.



- 1 Portamento Switch
- 2 Portamento Time
- 3 Portamento Mode
- 4 Mono/Poly Mode

Αυτές είναι ίδιες όπως στην Play Mode οθόνη (σελίδα 144) του Voice Common Edit.

Εφαρμογή του Portamento στο Voice

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να εφαρμόσετε το Portamento στο τρέχον Voice που παίζετε στο κλαβιέ.

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

Επιλέξτε ένα Voice στο οποίο εφαρμόζεται το Portamento. Το Portamento είναι αποτελεσματικό ειδικά για ένα Voice που διατηρείται ή συνεχίζει να ηχεί όταν το πλήκτρο κρατιέται πατημένο.

- 2 Πατήστε το [F2] κουμπί για να καλέσετε την Portamento οθόνη.
- 3 Ρυθμίστε το Portamento Switch στο on.
- 4 Ρυθμίστε το Portamento Time.

Για καλύτερα αποτελέσματα, ρυθμίστε το σε μια σχετικά υψηλή τιμή.

- 5 Παίξτε δύο διαφορετικά πλήκτρα εναλλάξ για να επιβεβαιώσετε το Portamento.

Μια καλή ιδέα είναι να πατήσετε μια συγκεκριμένη νότα και μετά να πατήσετε την νότα μία οκτάβα υψηλότερα ή χαμηλότερα για να επιβεβαιώσετε πως εφαρμόζεται το Portamento.

Αλλαγή του ηχοχρώματος – [F3] EG/EQ

Μπορείτε να αλλάξετε την χροιά του ήχου διορθώνοντας τις EG/EQ ρυθμίσεις για όλα τα Elements ου δημιουργούν το Voice. Οι EG ρυθμίσεις που γίνονται εδώ θα εφαρμοστούν στις ίδιες παραμέτρους στην Amplitude EG οθόνη (σελίδα 187) και την Filter EG οθόνη (σελίδα 182) για όλα τα Elements σαν μια μετατόπιση. Με άλλα λόγια, η διόρθωση της τιμής εδώ θα προστεθεί ή θα αφαιρεθεί από την τρέχουσα τιμή. Συνεπώς, αν η παράμετρος έχει ήδη ρυθμιστεί στην μέγιστη ή την ελάχιστη τιμή, η τιμή της δεν θα αλλάξει ακόμη και αν ρυθμίσετε την παράμετρο σε υψηλότερη ή χαμηλότερη τιμή σε αυτήν την οθόνη. Σημειώστε ότι οι EQ ρυθμίσεις εδώ εφαρμόζονται άμεσα στο Voice.



1 AEG (Amplitude EG)

Χρησιμοποιώντας το AEG, μπορείτε να ελέγχετε την μεταβολή στην ένταση από την στιγμή που ξεκινάει ο ήχος μέχρι την στιγμή που ο ήχος σταματάει.

Attack (Attack Time)

Καθορίζει την ταχύτητα του attack από την στιγμή που πατιέται ένα πλήκτρο μέχρι την μέγιστη αρχική στάθμη του EG.

Decay (Decay Time)

Καθορίζει πόσο γρήγορα πέφτει η ένταση από την μέγιστη attack στάθμη στην sustain στάθμη,

Sustain (Sustain Level)

Καθορίζει την sustain στάθμη στην οποία θα συνεχίσει η ένταση όταν κρατιέται μια νότα, μετά το αρχικό attack και decay. Όσο μικρότερη είναι η τιμή τόσο πιο απότομος είναι ο ήχος.

Release (Release Time)

Καθορίζει πόσο γρήγορα πέφτει η ένταση από την sustain στάθμη στο μηδέν όταν αφήνεται μια νότα.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν επιλεγεί ένα Drum Voice, δεν είναι διαθέσιμα τα Sustain Level και Release Time. Το “---” εμφανίζεται σε κάθε αντίστοιχη στήλη και δεν μπορούν να διορθωθούν αυτές οι παράμετροι.

2 FEG (Filter EG)

Χρησιμοποιώντας το FEG, μπορείτε να ελέγχετε την μεταβολή στην χροιά (Cutoff Frequency) από την στιγμή που ξεκινάει ο ήχος μέχρι την στιγμή που ο ήχος σταματάει. Η πραγματική μεταβολή της χροιάς διαφέρει σε συνάρτηση με τον Filter τύπο (σελίδα 178) του Voice Element.

Attack (Attack Time)

Καθορίζει την ταχύτητα της μεταβολής του φίλτρου από την στιγμή που παίζεται μια νότα μέχρι την μέγιστη αρχική στάθμη του Cutoff Frequency.

Decay (Decay Time)

Καθορίζει το πόσο γρήγορα πέφτει η Cutoff Frequency από την μέγιστη attack στάθμη στην sustain στάθμη.

Release (Release Time)

Καθορίζει το πόσο γρήγορα πέφτει η Cutoff Frequency από την sustain στάθμη στο μηδέν όταν αφήνεται μια νότα.

Depth

Καθορίζει το εύρος στο οποίο αλλάζει η cutoff συχνότητα του Filter EG. Μια ρύθμιση 0 δεν θα έχει σαν αποτέλεσμα αλλαγή στην cutoff συχνότητα. Όσο πιο μακριά από το 0 είναι η τιμή, τόσο μεγαλύτερο είναι το εύρος της cutoff συχνότητας. Για αρνητικές τιμές, αντιστρέφεται η αλλαγή της cutoff συχνότητας.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

3 Filter

Αυτή η μονάδα τροποποιεί την χροιά του ήχου κόβοντας την έξοδο συγκεκριμένου τμήματος συχνοτήτων του ήχου. Η πραγματική χροιά διαφέρει σε συνάρτηση με τον Filter τύπο (σελίδα 178) του Voice Element. Το Low Pass Filter κόβει τα σήματα επάνω από την Cutoff Frequency ενώ το High Pass Filter κόβει όλα τα σήματα κάτω από την Cutoff Frequency.

Cutoff

Καθορίζει την Cutoff Frequency για το Filter. Όταν, για παράδειγμα, επιλέγεται το Low Pass Filter, όσο μεγαλύτερη είναι η τιμή τόσο πιο έντονο είναι το decay (εξασθένηση).

Reso (Resonance)

Καθορίζει την έμφαση που δίνεται στην Cutoff Frequency. Υψηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα πιο ευδιάκριτο εφφέ.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

4 EQ

Αυτό είναι ένα παραμετρικό EQ που έχει τρεις περιοχές (High, Mid και Low). Μπορείτε να μειώσετε ή να ενισχύσετε την στάθμη κάθε περιοχής συχνοτήτων (High, Mid, Low) για να αλλάξετε τον Voice ήχο. Για την Mid περιοχή, μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Q (Bandwidth).

Frequency

Καθορίζει την συχνότητα για κάθε περιοχή συχνοτήτων. Ρυθμίστε την τιμή στην συχνότητα γύρω από την οποία θέλετε να μειώσετε ή να αυξήσετε.

Ρυθμίσεις:

Low: 50.1Hz – 2.00kHz

Mid: 139.7Hz – 10.1kHz

High: 503.8Hz – 14.0kHz

Gain

Καθορίζει την gain στάθμη του Frequency (ρυθμίστηκε παραπάνω) ή την ποσότητα με την οποία μειώνεται ή ενισχύεται η επιλεγμένη περιοχή συχνοτήτων. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο περισσότερο είναι το Gain. Όσο μικρότερη είναι η τιμή, τόσο λιγότερο είναι το Gain.

Ρυθμίσεις: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.0 dB

Q (Bandwidth)

Καθορίζει το Q (bandwidth) για την Mid περιοχή. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο μικρότερο είναι το bandwidth. Όσο χαμηλότερη είναι η τιμή, τόσο ευρύτερο είναι το bandwidth.

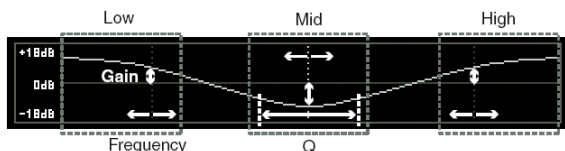
Ρυθμίσεις: 0.7 – 10.3

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Q ρύθμιση είναι διαθέσιμη μόνο για την Mid περιοχή, η οποία είναι Peaking τύπου. Το Peaking (αναφέρεται στο σχήμα «κορύφωσης») σας επιτρέπει να μειώσετε/ενισχύσετε μια συγκεκριμένη συχνότητα και σας επιτρέπει να ελέγχετε πόσο ευρύ ή στενό είναι το bandwidth. Από την άλλη μεριά, η EQ μορφή της High και Low περιοχής είναι Shelving τύπου που σας επιτρέπει να

μειώσετε/ενισχύσετε το σήμα στις συχνότητες επάνω ή κάτω από την συγκεκριμένη Frequency ρύθμιση.

5 EQ γράφημα

Δείχνει τις EQ ρυθμίσεις σαν γράφημα. Ο κάθετος άξονας δείχνει το gain και ο οριζόντιος άξονας δείχνει την συχνότητα.



Arpeggio ρυθμίσεις – [F4] Arpeggio

Αυτή η οθόνη καθορίζει τις βασικές ρυθμίσεις του Arpeggio. Να θυμάστε ότι οι παράμετροι των Bank (6) – Type (9) έχουν πέντε ρυθμίσεις που μπορούν να διορθωθούν σε καθεμιά από τις [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 οθόνες. Η τιμή που ορίζεται εδώ εφαρμόζεται στις παραμέτρους που έχουν τα ίδια ονόματα στην Arpeggio Main οθόνη (σελίδα 149) του Voice Common Edit τρόπου.



Όνομα Arpeggio τύπου

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

Αυτές είναι ίδιες όπως στην Arpeggio Main οθόνη (σελίδα 149) του Voice Common Edit.

Διόρθωση ενός Normal Voice

Η «διόρθωση» αναφέρεται στην διαδικασία της δημιουργίας ενός Voice με αλλαγή των παραμέτρων που δημιουργούν το Voice. Αυτό μπορεί να γίνει στο Voice Edit, έναν υπο-τρόπο μέσα στον Voice τρόπο. Για να μπείτε στον Voice Edit τρόπο, πατήστε το [VOICE] κουμπί για να καλέσετε πρώτα τον Voice τρόπο και μετά πατήστε το [EDIT] κουμπί.

Common Edit και Element Edit

Ένα Normal Voice, που περιέχει ήχους τονικού μουσικού οργάνου που μπορούν να παιχτούν σε όλο το εύρος του κλαβιέ, μπορεί να περιλαμβάνει μέχρι οκτώ Elements. Υπάρχουν δύο τύποι Normal Voice Edit οθονών: εκείνος για Common Edit για την διόρθωση παραμέτρων κοινών σε όλα τα Elements και εκείνος για Element Edit για την διόρθωση ανεξάρτητων Elements.

Διόρθωση Normal Voices

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

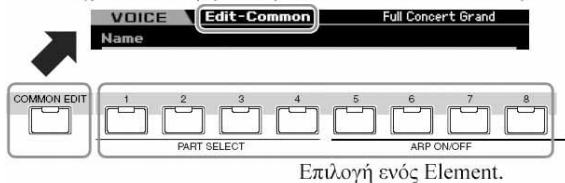
Επιλέξτε ένα Normal Voice που θα διορθωθεί.

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

3 Καλέστε την Edit οθόνη, το Common Edit ή το Element Edit που θέλετε.

Για να καλέσετε την Common Edit οθόνη, πατήστε το [COMMON EDIT] κουμπί. Για να καλέσετε την Element Edit οθόνη, πατήστε ένα από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[8] για να επιλέξετε το Element που θα διορθωθεί.

Δείχνει ότι αυτή η οθόνη είναι στον Common Edit τρόπο.



Επιλογή ενός Element.

Δείχνει ότι αυτή η οθόνη είναι στον Element Edit τρόπο.



4 Καλέστε την οθόνη που θέλετε.

Για να βρείτε την οθόνη που θέλετε, δείτε τις ετικέτες menu στοιχείων που αντιστοιχούν στα [F1]-[F6] κουμπιά και [SF1]-[SF6] κουμπιά στο κάτω μέρος της οθόνης.



Ετικέτες menus που αντιστοιχούν στα [F1]-[F6] κουμπιά

Ετικέτες menus που αντιστοιχούν στα [SF1]-[SF6] κουμπιά

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πατώντας το [SF6] κουμπί, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διάφορες λειτουργίες όπως η Information οθόνη, η εισαγωγή χαρακτήρων (σελίδα 117), η λειτουργία αριθμητικού κουμπιού (σελίδα 117) και η List οθόνη/επιλογή (σελίδα 117). Η λειτουργία που καλείται με το [SF6] κουμπί διαφέρει σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο που βρίσκεται ο κέρσορας.

5 Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε.

6 Διορθώστε την τιμή χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα

δεδομένων.

7 Επαναλάβετε τα βήματα 3-6 αν χρειάζεται.

8 Εισάγετε το όνομα που θέλετε για το διορθωμένο Voice.

Χρησιμοποιήστε την Name οθόνη (σελίδα 143) του Voice Common Edit τρόπου.

9 Αποθηκεύστε το διορθωμένο Voice.

Πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Store παράθυρο (σελίδα 143) και μετά αποθηκεύστε το διορθωμένο Voice.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το διορθωμένο Voice θα χαθεί όταν επιλεγεί διαφορετικό Voice ή κλείσει η τροφοδοσία. βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Voice δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε διαφορετικό Voice ή κλείσετε την τροφοδοσία.

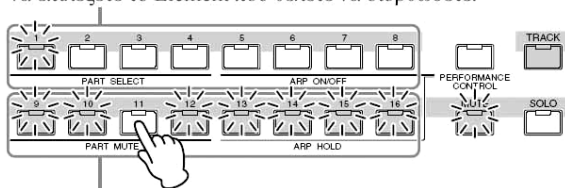
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν θέλετε, σώστε τα διορθωμένα και αποθηκευμένα Voices σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο δίκτυο στο οποίο συνδέεται επίσης το MOTIF XS. Να θυμάστε ότι τα διορθωμένα Voice δεδομένα αποθηκεύονται στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) και διατηρούνται ακόμη και όταν κλείνει η τροφοδοσία. έτσι δεν είναι απαραίτητο να σώσετε τα δεδομένα σε εξωτερική συσκευή. Ωστόσο, συνιστούμε να σώζετε όλα τα σημαντικά σας δεδομένα σε μια εξωτερική συσκευή. Ανατρέξτε στην σελίδα 460 για λεπτομέρειες.

Βολικές λειτουργίες για την διόρθωση των Voices

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση ενός Element

Στον Voice Edit τρόπο, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[8] για να επιλέξετε ένα Element. Τα [1]-[8] κουμπιά δείχνουν το Element που θα διορθωθεί. Για να ενεργοποιείτε/απενεργοποιείτε κάθε Element, ενεργοποιήστε το [MUTE] κουμπί και μετά χρησιμοποιήστε τα αριθμητικά κουμπιά [9]-[16].

Χρησιμοποιήστε τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[8] για να επιλέξετε το Element που θέλετε να διορθώσετε.

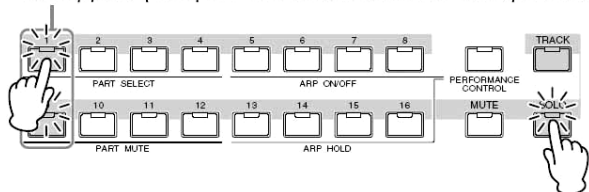


Χρησιμοποιήστε τα αριθμητικά κουμπιά [9]-[16] για να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε κάθε Element.

Solo του Element που θα διορθωθεί

Αν θέλετε να ενεργοποιήσετε μόνο το Element που διορθώνετε, πατήστε το [SOLO] κουμπί για να το ενεργοποιήσετε, και μετά πατήστε ένα αριθμητικό κουμπί [1]-[8] ή [9]-[16]. Για παράδειγμα, αν θέλετε να ενεργοποιήσετε μόνο το Element 1 και να το διορθώσετε, πατήστε το [1] ή το [9] κουμπί για να κάνετε τον [1] δείκτη να ανάβει και το [9] δείκτη να αναβοσβήνει.

Χρησιμοποιήστε τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[8]/[9]-[16] για να ενεργοποιήσετε μόνο το Element που θέλετε να διορθώσετε.



Ο [E] δείκτης

Ο [E] (Edit) δείκτης θα εμφανιστεί στον Voice Edit τρόπο όπως επίσης και στον Voice Play τρόπο.

Compare λειτουργία

Η Compare λειτουργία σας επιτρέπει να εναλλάσσετε μεταξύ του μόλις διορθωμένου Voice και του αρχικής, μη διορθωμένης κατάστασης του, για να ακούτε πως οι διορθώσεις επηρεάζουν τον ήχο.

1 Πατήστε το [EDIT] κουμπί για να καλέσετε τον Compare τρόπο.

Στον Voice Edit τρόπο (με το [EDIT] λαμπάκι αναμμένο), πατήστε το [EDIT] κουμπί έτσι ώστε να αναβοσβήνει το λαμπάκι του. Ο [E] δείκτης επάνω δεξιά στην οθόνη θα αλλάξει στον [C] δείκτη και οι Voice ρυθμίσεις πριν την διόρθωση θα αποκαθίστανται προσωρινά για την σύγκριση.

Όταν ο [E] δείκτης φαίνεται στον Voice Play τρόπο, πατήστε το [EDIT] κουμπί για να μπειτε στον Voice Edit τρόπο και μετά πατήστε πάλι το [EDIT] κουμπί για να καλέσετε τον Compare τρόπο.

Compare δείκτης (ήχος πριν την διόρθωση)

VOICE	Edit-Elm 1	Full Concert Grand		
	Elm 1	Elm 2	Elm 3	Elm 4
Hold Time	0	0	0	0
Attack Time	51	49	50	92

2 Πατήστε πάλι το [EDIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση.

Όταν ο [C] δείκτης φαίνεται επάνω δεξιά στην οθόνη, πατήστε το [EDIT] κουμπί (το λαμπάκι ανάβει συνέχεια, και ο [C] δείκτης αλλάζει πίσω στον [E] δείκτη).

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

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το Compare είναι ενεργό, δεν μπορείτε να κάνετε διορθώσεις στο Voice.

Αποθήκευση του δημιουργημένου Voice

1 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Voice Store παράθυρο.



2 Ορίστε τον προορισμό για την αποθήκευση του Voice.

Επιλέξτε την User Bank προορισμό (USER 1-3 για το Normal Voice, USER DR για το Drum Voice) και τον Voice αριθμό που θα αποθηκευτεί χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα [USER 1]-[USER 3], [USER DR], Group [A]-[H] και αριθμητικά [1]-[16] κουμπιά για να καθορίσετε τον προορισμό.

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

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

4 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί η Store διαδικασία.

Αφού αποθηκευτεί το Voice, εμφανίζεται το “Completed” μήνυμα και η διαδικασία επιστρέφει στην Voice Play οθόνη. Σε αυτήν την κατάσταση, το μόλις αποθηκευμένο Voice επιλέγεται όπως φαίνεται στην οθόνη, επιτρέποντας σας να παίζετε άμεσα το μόλις διορθωμένο Voice.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν εκτελείτε την Store διαδικασία, οι ρυθμίσεις για την μνήμη προορισμού θα αντικατασταθούν. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια ξεχωριστή USB συσκευή αποθήκευσης. Για λεπτομερείς οδηγίες στο σώσιμο, δείτε στην σελίδα 460.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι ο προορισμός του “Store” είναι η εσωτερική μνήμη (Flash ROM) ενώ ο προορισμός του “Save” είναι εξωτερική μνήμη όπως μια USB συσκευή αποθήκευσης.

Common Edit παράμετροι

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

Το Common Edit σας επιτρέπει να διορθώσετε τις παραμέτρους που είναι κοινές σε όλα τα Elements του επιλεγμένου Normal Voice.

Σχετικά με τους αστερίσκους (*)

Για χρήστες που είναι νέοι στην Voice διόρθωση και μπορεί να μπερδεύονται με την μεγάλη ποσότητα παραμέτρων, οι πιο βασικές και εύκολες στην κατανόηση παράμετροι σημειώνονται με αστερίσκους. Αν ξεκινάτε τώρα με την Voice διόρθωση, δοκιμάστε πρώτα αυτές τις παραμέτρους.

Γενικές ρυθμίσεις για το επιλεγμένο Voice – [F1] General

Ονομασία του διορθωμένου Voice – [SF1] Name



1 Name*

Εισάγει το επιθυμητό όνομα για το Voice.

2 Main Category 1*

3 Sub Category 1*

4 Main Category 1*

5 Sub Category 2*

Καθορίζουν τις δύο κύριες κατηγορίες και τις υπο-κατηγορίες τους στις οποίες ανήκει αντίστοιχα το Voice. Το “Category” μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν λέξη-κλειδί που αντιστοιχεί στα χαρακτηριστικά του Voice. Η κατάλληλη ρύθμιση καθιστά εύκολη την εύρεση του επιθυμητού Voice από μια ποικιλία

Voices. Υπάρχουν 16 κύριες κατηγορίες οι οποίες δείχνουν τους τύπους των οργάνων. Υπάρχουν μέχρι πέντε υπο-κατηγορίες για κάθε κύρια κατηγορία, που δείχνουν περισσότερες λεπτομέρειες για τους τύπους των οργάνων.

Ρυθμίσεις: Δείτε τον παρακάτω πίνακα.

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

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά να επιλέξετε αυτό που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 117.

Play Mode ρυθμίσεις όπως Micro Tuning και Mono/Poly – [SF2] Play Mode

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις όπως Mono ή Poly, Pitch, Portamento και Micro Tuning.



1 Volume*

Καθορίζει την στάθμη εξόδου του Voice. Ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο για να ρυθμιστεί η ισορροπία ανάμεσα στο τρέχον Voice και τα άλλα Voices.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

2 Pan*

Καθορίζει την stereo pan θέση του Voice. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο χρησιμοποιώντας το PAN ποτενσιόμετρο στο εμπρός πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι αυτή η Voice Pan παράμετρος μπορεί να έχει λιγότερο ή καθόλου ακουστό αποτέλεσμα αν το Pan για ένα συγκεκριμένο Element έχει ρυθμιστεί στην αριστερή θέση και το Part για

άλλο Element έχει ρυθμιστεί στην δεξιά θέση.

3 Note Shift*

Καθορίζει την transpose ρύθμιση για την ποσότητα (σε ημιτόνια) με την οποία ο τόνος ανεβαίνει ή κατεβαίνει.

Ρυθμίσεις: -24 – +0 – +24

4 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)*

5 PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)*

Καθορίζει το μέγιστο Pitch Bend εύρος σε ημιτόνια. Ρυθμίζοντας την Upper παράμετρο στο +12 θα προκύπτει μέγιστη αύξηση τόνο μιας οκτάβας όταν η Pitch Bend ρόδα μετακινείται προς τα επάνω. Από την άλλη μεριά η Lower ρύθμιση του -12 θα έχει σαν αποτέλεσμα το κατέβασμα του τόνου μέχρι το μέγιστο μιας οκτάβας (12 ημιτόνια) όταν η Pitch Bend ρόδα μετακινείται προς τα κάτω.

Ρυθμίσεις: -48 ημιτόνια – +0 – +48 ημιτόνια

6 Bank (Micro Tuning Bank)

Καθορίζει το Micro Tuning Bank.

Ρυθμίσεις: PRE, USR

PRE (Preset)

Περιέχει 13 έτοιμες Micro Tuning τύπους.

USR (User)

Περιέχει τους δικούς σας Micro Tuning τύπους που δημιουργήθηκαν στην Micro Tuning οθόνη (σελίδα 435) του Utility τρόπου.

7 Tuning Number

Καθορίζει τον Micro Tuning αριθμό. Η Preset Bank παρέχει 13 τύπους στους οποίους περιλαμβάνεται και ο πιο κοινός “equal temperament”.

Ρυθμίσεις:

Preset Bank: 1 – 13 (δείτε την Micro Tuning λίστα)

User Bank: 1 – 8

8 Tuning Root

Ορίζει την τονική όταν επιλέγεται “pure major”.

Ρυθμίσεις: C – B

Τι είναι το Micro Tuning?

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να αλλάξετε την κλαβιέ κλίμακα από το κανονικό κούρδισμα (equal temperament) σε άλλη από μια ποικιλία ειδικών κλιμάκων. Μπορείτε να καθορίσετε τον τύπο κλίμακας για κάθε voice απλά επιλέγοντας έναν Tuning αριθμό. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τους δικούς σας Micro Tuning τύπους που δημιουργήσατε στην Micro Tuning οθόνη (σελίδα 435) του Utility τρόπου.

Micro Tuning λίστα

Micro Tuning αριθμός	Τύπος	Micro Tuning Root	Σχόλια
1	Equal	–	Το «συμβιβαστικό» κούρδισμα που χρησιμοποιείται περισσότερο στα τελευταία 200 χρόνια της Δυτικής μουσικής, και υπάρχει στα περισσότερα ηλεκτρονικά keyboards. Κάθε ημιτόνιο είναι ακριβώς το 1/12 μιας οκτάβας, και η μουσική που παίζεται σε οποιαδήποτε κλίμακα με ίση ευκολία. Ωστόσο, κανένα από τα διαστήματα δεν είναι ακριβώς στον τόνο.
2	PureMajor	C – B	Αυτό το κούρδισμα είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε τα περισσότερα διαστήματα (ειδικά η μεγάλη 3 ^η και η καθαρή 5 ^η) στην ματζόρε κλίμακα είναι άψογα. Αυτό σημαίνει ότι άλλα διαστήματα θα είναι αντιστοίχως εκτός τόνου. Θα χρειαστεί να καθορίσετε το κλειδί (C-B) στο οποίο θα παίζετε.
3	PureMinor	C – B	Το ίδιο όπως το Pure Major, αλλά σχεδιασμένο για μινόρε κλίμακα.
4	Werckmeist	C – B	Ο Andreas Werkmeister, ένας σύγχρονος του Bach, σχεδίασε αυτό το κούρδισμα έτσι ώστε τα όργανα με κλαβιέ να μπορούν να παίξουν σε οποιοδήποτε κλειδί. Κάθε πλήκτρο έχει μοναδικό χαρακτήρα.
5	Kirnberger	C – B	Ο Johann Philipp Kirnberger, ένας συνθέτης του 18 ^{ου} αιώνα, δημιούργησε αυτήν την πιο ήπια κλίμακα για να είναι δυνατό το παίξιμο σε οποιοδήποτε κλειδί.
6	Vallot&Yng	C – B	Οι Francesco Valloti και Thomas Young (και οι δύο στα μέσα του 1700) επινόησαν αυτήν την ρύθμιση από το Πυθαγόρειο κούρδισμα, στο οποίο οι πρώτες έξι 5 ^{ες} είναι χαμηλωμένες με την ίδια ποσότητα.
7	1/4 Shift	–	Αυτή είναι μια κανονική equal κλίμακα μετατοπισμένη επάνω κατά 50 cents.
8	1/4 tone	–	Εικοσιτέσσερις νότες σε ίση απόσταση ανά οκτάβα. (Παίζετε εικοσιτέσσερις νότες για να κινηθείτε μια οκτάβα).
9	1/8 tone	–	Σαράντα οκτώ νότες σε ίση απόσταση ανά οκτάβα. (Παίζετε σαράντα οκτώ νότες για να κινηθείτε μια οκτάβα).
10	Indian	–	Συνήθως παρατηρείται σε Ινδική μουσική (μόνο λευκά πλήκτρα).
11	Arabic 1	C – B	Συνήθως παρατηρείται σε Αραβική μουσική.
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

9 Mono/Poly*

Επιλέγει μονοφωνικό ή πολυφωνικό.

Ρυθμίσεις: mono, poly

mono

Όταν ρυθμιστεί στο “mono”, το επιλεγμένο Voice παίζεται μονοφωνικά (παίζεται μόνο μια νότα). Για πολλούς ήχους οργάνων (όπως bass και synth lead), αυτό επιτρέπει πιο φυσικό και ομαλό legato παίξιμο από όταν η παράμετρος ρυθμίζεται στο “poly”.

Poly

Όταν ρυθμιστεί στο “poly”, το επιλεγμένο Voice παίζεται πολυφωνικά (μπορούν να παιχτούν πολλές νότες ταυτόχρονα ή να παιχτεί μια συγχορδία).

10 Key Assign Mode

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “single”, αποφεύγεται το διπλό παίξιμο της ίδιας νότας. Αυτό είναι χρήσιμο όταν λαμβάνεται σχεδόν ταυτόχρονα η ίδια νότα δύο φορές ή χωρίς το αντίστοιχο note off μήνυμα. Για να επιτραπεί η αναπαραγωγή κάθε ίδιας νότας, βάλτε το στο “multi”.

Ρυθμίσεις: single, multi

single

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “single” και διπλή αναπαραγωγή της ίδιας νότας μεταδίδεται στην εσωτερική γεννήτρια ήχου, η πρώτη νότα θα σταματάει και μετά θα ακούγεται η επόμενη νότα.

Multi

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “multi” και διπλή αναπαραγωγή της ίδιας νότας μεταδίδεται στην εσωτερική γεννήτρια ήχου, όλες οι νότες ακούγονται ταυτόχρονα.

11 Portamento Switch*

Καθορίζει αν εφαρμόζεται ή όχι Portamento στο τρέχον Voice.

Ρυθμίσεις: on, off

12 Portamento Time*

Καθορίζει τον χρόνο μετατόπισης τόνου όταν εφαρμόζεται Portamento. Το αποτέλεσμα της παραμέτρου διαφέρει σε συνάρτηση με τις ρυθμίσεις του Portamento Time Mode (14). Υψηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο χρόνο για την αλλαγή τόνου.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

13 Portamento Mode

Καθορίζει πως εφαρμόζεται το Portamento στο παίξιμο σας στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: fingered, fulltime

fingered

Το Portamento εφαρμόζεται μόνο όταν παίζετε legato (παίξιμο της επόμενης νότας πριν αφεθεί η προηγούμενη νότα).

Fulltime

Το Portamento εφαρμόζεται σε όλες τις νότες.

14 Portamento Time Mode

Καθορίζει πως ο τόνος αλλάζει στον χρόνο.

Ρυθμίσεις: rate1, time1, rate2, time2

rate1

Ο τόνος αλλάζει σε συγκεκριμένο ρυθμό.

Time1

Ο τόνος αλλάζει σε συγκεκριμένο χρόνο.

Rate2

Ο τόνος αλλάζει σε συγκεκριμένο ρυθμό μέσα σε μια οκτάβα.

Time2

Ο τόνος αλλάζει σε συγκεκριμένο χρόνο μέσα σε μια οκτάβα.

15 Portamento Legato Slope

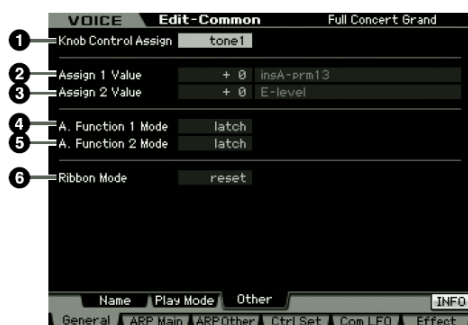
Όταν το Mono/Poly ρυθμιστεί στο “mono”, το “legato” παίξιμο μπορεί να παράγει ένα αφύσικο attack σε

συνάρτηση με την κυματομορφή που ανατίθεται στο επιλεγμένο Voice. Για να λυθεί αυτό το πρόβλημα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την παράμετρο για να ρυθμίσετε το attack του Voice. Κανονικά, αυτό θα πρέπει να ρυθμιστεί σε μια χαμηλότερη τιμή για κυματομορφές με μικρούς attack χρόνους, και θα πρέπει να ρυθμιστεί σε μια υψηλή τιμή για κυματομορφές με μεγάλους attack χρόνους.

Ρυθμίσεις: 0 – 7

Άλλες ρυθμίσεις – [SF3] Others

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε τις λειτουργίες ελέγχου για τα ποτενσιόμετρα και το επάνω/κάτω εύρος της Pitch Bend ρόδας.



1 Knob Control Assign

Καθορίζει ποιο λαμπάκι μεταξύ των TONE 1, TONE 2 και ARP FX ανάβει όταν επιλέγεται ένα Voice. Αυτή η ρύθμιση μπορεί να αποθηκευτεί για κάθε Voice.

Ρυθμίσεις: tone1, tone2, ARP FX

2 Assign 1 Value

3 Assign 2 Value

Δείχνει την στάθμη των ποτενσιόμετρων με την ετικέτα “ASSIGN 1” και “ASSIGN 2” την στιγμή στην οποία το Voice επιλέγεται με το TONE 1 λαμπάκι αναμμένο. Οι λειτουργίες που ανατίθενται στα ποτενσιόμετρα δείχνονται στα δεξιά των τιμών αντίστοιχα.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι λειτουργίες που ανατίθενται στα ASSIGN 1/2 ποτενσιόμετρα μπορούν να οριστούν στην Controller Set οθόνη (σελίδα 155).

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

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

Καθορίζει αν τα ASSIGNABLE FUNCTION [1] και [2] κουμπιά λειτουργούν σαν latch ή προσωρινού τύπου. Όταν ρυθμιστεί στο “latch”, πατώντας το κουμπί το λαμπάκι εναλλάσσεται μεταξύ on και off. Όταν ρυθμιστεί στο “momentary”, πατώντας/κρατώντας το κουμπί ανάβει το λαμπάκι και αφήνοντας το κουμπί το λαμπάκι σβήνει.

Ρυθμίσεις: momentary, latch

6 Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

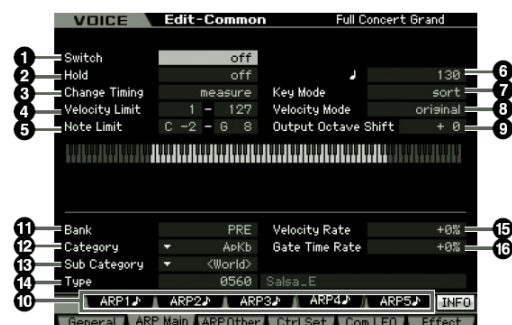
Καθορίζει πως ο Ribbon Controller ανταποκρίνεται όταν αφηθεί. Όταν ρυθμιστεί στο et, αφήνοντας το δάχτυλο σας από τον Ribbon Controller, η τιμή επιστρέφει αυτόματα στο κέντρο. Όταν ρυθμιστεί στο

hold, αφήνοντας το δάχτυλο σας από τον Ribbon Controller, η τιμή διατηρείται στο τελευταίο σημείο της επαφής.

Ρυθμίσεις: hold, reset

Arpeggio ρυθμίσεις – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Αυτή η οθόνη καθορίζει τις βασικές ρυθμίσεις του Arpeggio. Να θυμάστε ότι οι παράμετροι Bank (11) – Gate Time Rate Offset (16) έχουν πέντε ρυθμίσεις οι οποίες μπορούν αν διορθωθούν σε καθεμιά από τις [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 οθόνες. Για λεπτομέρειες σχετικά με το Arpeggio δείτε στην σελίδα 83.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το KBD εικονίδιο εμφανίζεται στην ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να εισάγετε τον αριθμό νότας ή velocity πατώντας την κατάλληλο νότα στο κλαβιέ ενώ κρατάτε πατημένο το [SF6] KBD κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Switch

Καθορίζει αν το Arpeggio είναι ενεργό ή ανενεργό. Όταν καλείται ένα Voice για το οποίο το Common Switch έχει ρυθμιστεί στο on, το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί στο πλαίσιο θα ενεργοποιείται αυτόματα.

Ρυθμίσεις: on, off

2 Hold*

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “on”, το Arpeggio ανακυκλώνεται αυτόματα, ακόμη και αν αφήσετε τα δάχτυλα σας από τα πλήκτρα.

Ρυθμίσεις: sync-off, off, on

sync-off

Όταν ρυθμιστεί στο “sync-off” η Arpeggio αναπαραγωγή συνεχίζεται χωρίς να ακούγεται ακόμη και όταν αφήσετε τα πλήκτρα. Πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο ενεργοποιείται πάλι η Arpeggio αναπαραγωγή, και το Arpeggio ακούγεται από το σημείο του κύκλου στο οποίο επανήλθε η αναπαραγωγή.

3 Change Timing*

Καθορίζει τον πραγματικό χρονισμό στο οποίο αλλάζει ο Arpeggio τύπος όταν επιλέγετε άλλον τύπο κατά την Arpeggio αναπαραγωγή. Όταν ρυθμιστεί στο “realtime”, ο Arpeggio τύπος αλλάζει αμέσως. Όταν ρυθμιστεί στο “measure”, ο Arpeggio τύπος αλλάζει στην αρχή του επόμενου μέτρου.

Ρυθμίσεις: realtime, measure

4 Velocity Limit

Καθορίζει το χαμηλότερο και υψηλότερο velocity στο οποίο μπορεί να ενεργοποιείται η Arpeggio αναπαραγωγή. Αυτό σας επιτρέπει να ρυθμίσετε το velocity εύρος με το οποίο πατάτε την νότα για να ενεργοποιηθεί η Arpeggio αναπαραγωγή. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ξεχωριστό χαμηλό και υψηλό εύρος ενεργοποίησης για την Arpeggio αναπαραγωγή, με μια velocity «τρύπα» στην μέση, καθορίζοντας πρώτα την μέγιστη τιμή. Για παράδειγμα, η ρύθμιση Velocity Limit 93-34 σας επιτρέπει να παίζετε το Arpeggio από δύο ξεχωριστά velocity εύρη: απαλό (1-34) και δυνατό (93-127). Οι νότες που παίζονται στα μεσαία velocities μεταξύ 35 και 92 δεν παίζουν το Arpeggio.

Ρυθμίσεις: 001 – 127

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι δεν παράγεται ήχος όταν το Key Mode έχει ρυθμιστεί στο “sort” ή το “thru” και οι νότες παίζονται έξω από την Note Limit ρύθμιση που γίνεται εδώ.

5 Note Limit

Καθορίζει την χαμηλότερη και υψηλότερη νότα του εύρους του Arpeggio. Οι νότες που παίζονται σε αυτό το εύρος ενεργοποιούν το Arpeggio. Για παράδειγμα, ρυθμίζοντας ένα Note Limit “C4 – C5” μπορείτε να ενεργοποιείτε το Arpeggio παίζοντας νότες σε δύο εύρη C-2...C4 και C5...C8. Οι νότες που παίζονται μεταξύ C4 και C5 δεν έχουν αποτέλεσμα στο Arpeggio.

6 Tempo*

Καθορίζει το Arpeggio Tempo. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει κατευθείαν μέσω του ποτενσιόμετρου.

Ρυθμίσεις: 5 – 300

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν χρησιμοποιείται αυτό το όργανο με εξωτερικό sequencer, MIDI υπολογιστή ή άλλη MIDI συσκευή, ρυθμίστε την MIDI Sync (5) παράμετρο στην MIDI οθόνη (σελίδα 441) του Utility τρόπου στο “MIDI”. Σε αυτήν την περίπτωση, η Tempo παράμετρος εδώ δείχνει “MIDI” και δεν μπορεί να αλλάξει.

7 Key Mode

Καθορίζει πως αναπαράγεται το Arpeggio όταν παίζεται το κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

Όταν παίζετε συγκεκριμένες νότες (για παράδειγμα, τις νότες μιας συγχορδίας), παίζεται το ίδιο sequence, άσχετα από τις σειρά που παίζετε τις νότες.

Thru

Όταν παίζετε συγκεκριμένες νότες (για παράδειγμα, τις νότες μιας συγχορδίας), το sequence που προκύπτει διαφέρει σε συνάρτηση με την σειρά των νοτών.

Direct

δεν παίζονται note γεγονότα του Arpeggio sequence. Ακούγονται μόνο οι νότες που παίζετε στο κλαβιέ.

Όταν παίζεται το Arpeggio, γεγονότα όπως Pan και Brightness εφαρμόζονται στον ήχο του παιξίματος

σας στο κλαβιέ. Χρησιμοποιήστε αυτήν την ρύθμιση όταν οι Arpeggio τύποι περιλαμβάνουν μη-note δεδομένα ή όταν επιλεγεί ο Category τύπος “Ctrl”.

Sort+direct

Το Arpeggio παίζεται σύμφωνα με την εδώ “sort” ρύθμιση, και επίσης ακούγεται η νότα που πατιέται.

Thru+direct

Το Arpeggio παίζεται σύμφωνα με την εδώ “thru” ρύθμιση και επίσης ακούγεται η νότα που πατιέται.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μερικοί Arpeggio τύποι που ανήκουν στην “Ctrl” κατηγορία μπορεί να μην έχουν note γεγονότα (σελίδα 89). Όταν επιλεγεί ένας τέτοιος Arpeggio τύπος και το Key Mode έχει ρυθμιστεί στο “sort” ή το “thru”, δεν παράγεται ήχος ακόμη και αν πατήσετε μια νότα στο κλαβιέ.

8 Velocity Mode

Ρυθμίζει το velocity των Arpeggio νοτών.

Ρυθμίσεις: original, thru

original

Το Arpeggio παίζεται στα προκαθορισμένα velocities που περιλαμβάνονται στα Arpeggio sequence δεδομένα.

Thru

Το Arpeggio παίζεται σύμφωνα με τα velocities που παίζετε. Για παράδειγμα, αν παίζετε τις νότες δυνατά, αυξάνεται η ένταση αναπαραγωγής του Arpeggio.

9 Output Octave Shift

Καθορίζει το μέγιστο Arpeggio εύρος σε οκτάβες.

Ρυθμίσεις: -10 – +10

10 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5) κουμπιά

Οι έξι παράμετροι Bank (11) – Gate Time Rate Offset (16) στο κάτω μισό της οθόνης, μπορούν να διορθωθούν σε καθεμιά από τις [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 οθόνες. Μπορείτε να ρυθμίσετε τις παραμέτρους στο κάτω μισό της οθόνης για καθεμιά από τις πέντε Arpeggio ρυθμίσεις πατώντας ένα από τα [SF1] – [SF5] κουμπιά. Το εικονίδιο νότας 8^{ov} εμφανίζεται στην menu ετικέτα δείχνοντας ότι οποιοσδήποτε Arpeggio τύπος (εκτός του “off”) επιλέγεται στην οθόνη αντιστοιχεί στο Sub Function κουμπί.

Ρυθμίσεις: [SF1] – [SF5] (Sub Function) κουμπιά

11 Bank*

Καθορίζει την Arpeggio Bank που περιέχει τον επιθυμητό Arpeggio τύπο. Επιλέξτε “PRE” αν θέλετε να επιλέξετε έναν έτοιμο Arpeggio τύπο. Επιλέξτε “User” αν θέλετε να επιλέξετε έναν Arpeggio τύπο που δημιουργήσατε και αποθηκεύσατε.

Ρυθμίσεις: PRE, USR

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομερείς οδηγίες στην δημιουργία του δικού σας Arpeggio τύπου, δείτε στην σελίδα 92.

12 Category*

13 Sub Category*

Μπορείτε να επιλέξετε την κατηγορία και την υπο-κατηγορία της που περιέχει τον Arpeggio τύπο που θέλετε. Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη όταν το “PRE” επιλεγεί σαν Bank.

Ρυθμίσεις: Ανατρέξτε στην Arpeggio Category λίστα στην σελίδα 83.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά επιλέξτε αυτό που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

14 Type*

Καθορίζει τον επιθυμητό Arpeggio Type αριθμό από την συγκεκριμένη κατηγορία. Του όνομα του επιλεγμένου Arpeggio τύπου εμφανίζεται στα δεξιά του συγκεκριμένου αριθμού στην οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με το πώς να χρησιμοποιήσετε την Arpeggio Type λίστα, δείτε στην σελίδα 83.

15 Velocity Rate

Καθορίζει την τιμή μετατόπισης με την οποία οι Arpeggio νότες θα μετατοπιστούν από τα αρχικά τους velocities. Αν η velocity τιμή που προκύπτει είναι μικρότερη από μηδέν αυτό θα οριστεί στο 1, και αν το velocity που προκύπτει είναι μεγαλύτερο από 128 αυτό θα ρυθμιστεί στο 127. αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει κατευθείαν με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: -100% – +0% κ – +100%

16 Gate Time Rate

Καθορίζει το Gate Time (μήκος) των Arpeggio νοτών. Το Gate Time δεν μπορεί να μειωθεί κάτω από τα κανονικό του ελάχιστο που είναι 1. Οποιοσδήποτε τιμές έξω από αυτό το εύρος θα περιορίζονται αυτόματα στο ελάχιστο. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: -100% – +0% κ – +100%

Arpeggio ρυθμίσεις – [F2] ARP Other (Arpeggio Other)

Αλλάζοντας τον χρονισμό και το velocity των νοτών, μπορείτε να αλλάξετε την ρυθμική «αίσθηση» της Arpeggio αναπαραγωγής.



1 Unit Multipliy

Ρυθμίζει τον χρόνο της Arpeggio αναπαραγωγής με βάση το tempo. Ρυθμίζοντας αυτήν την παράμετρο, μπορείτε να δημιουργήσετε έναν διαφορετικό Arpeggio τύπο από τον αρχικό. Για παράδειγμα, αν ρυθμίσετε μια τιμή του 200%, ο χρόνος αναπαραγωγής θα διπλασιαστεί (το tempo μειώνεται στο μισό).

Από την άλλη μεριά, αν ρυθμίσετε μια τιμή του 50%, ο χρόνος αναπαραγωγής θα μειωθεί στο μισό. Ο χρόνος κανονικής αναπαραγωγής είναι 100%. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

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

2 Quantize Value*

Καθορίζει σε ποιες νότες θα ευθυγραμμίζονται τα note δεδομένα στο Song ή καθορίζει σε ποια beats του Song εφαρμόζεται το swing. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: 60 (32^ο), 80 (τρίηχα 16^{ων}), 120 (16^α), 160 (τρίηχα 8^{ων}), 240 (8^α), 320 (τρίηχα 4^{ων}), 480 (4^α)

3 Quantize Strength

Ρυθμίζει την «δύναμη» με την οποία σπρώχνονται τα note γεγονότα προς τα πλησιέστερα quantize beats. Μια ρύθμιση του 100% παράγει ακριβή χρονισμό που ρυθμίζεται με την Quantize Value παράμετρο παραπάνω. Μια ρύθμιση του 0% δεν έχει quantization. Μια ρύθμιση του 50% έχει σαν αποτέλεσμα τα note γεγονότα να σπρώχνονται κατά το ήμισυ μεταξύ 0% και 100%.

Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: 0% - 100%

4 Swing*

Καθυστερεί τις νότες στα ζυγά beats (άρσεις) για να παραχθεί μια swing αίσθηση. Οι ρυθμίσεις επάνω του 1 καθυστερούν τις Arpeggio νότες ενώ οι ρυθμίσεις κάτω του 1 τις προχωρούν. Μια ρύθμιση του 0 παράγει ακριβή χρονισμό που ρυθμίζεται με το Quantize Value, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει swing. Λογική χρήση αυτής της ρύθμισης σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ρυθμικά swing και αίσθηση τρίηχου, όπως shuffle και bounce.

Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: -120 – +120

5 Velocity Rate

Καθορίζει το πόσο μετατοπίζεται από την αρχική τιμή το velocity της Arpeggio αναπαραγωγής. Για παράδειγμα, μια ρύθμιση του 100% σημαίνει ότι χρησιμοποιούνται τα αρχικά velocities. Ρυθμίσεις κάτω του 100% θα μειώσουν τα velocities των Arpeggio νοτών, ενώ ρυθμίσεις επάνω από 100% θα αυξήσουν τα velocities. Αν η velocity τιμή που θα προκύψει είναι μικρότερη από μηδέν, θα ρυθμιστεί στο 1 και αν το velocity που προκύπτει είναι μεγαλύτερο από 128, θα ρυθμιστεί στο 127.

Ρυθμίσεις: 0 – 200%

6 Gate Time Rate

Καθορίζει πόσο το Gate Time (μήκος) των Arpeggio νοτών μετατοπίζεται από την αρχική τιμή. Μια ρύθμιση του 100% σημαίνει ότι χρησιμοποιούνται οι αρχικοί gate χρόνοι. Ρυθμίσεις κάτω του 100% θα μικρύνουν τους gate χρόνους των Arpeggio νοτών, ενώ ρυθμίσεις επάνω από 100% θα τους μεγαλώσουν. Το Gate Time δεν μπορεί να μειωθεί πέρα από το κανονικό του ελάχιστο του 1. Οποιοσδήποτε τιμές έξω από αυτό το εύρος θα περιορίζονται αυτόματα στο ελάχιστο.

Ρυθμίσεις: 0 – 200%

7 Octave Range

Καθορίζει το μέγιστο Arpeggio εύρος σε οκτάβες. Ρυθμίσεις θετικής τιμής αυξάνουν το εύρος οκτάβας της Arpeggio αναπαραγωγής προς τα επάνω, ενώ ρυθμίσεις αρνητικής τιμής το αυξάνουν προς τα κάτω. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: -3 – +0 – +3

8 Loop

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “on”, το Arpeggio ανακυκλώνεται όταν κρατιούνται οι νότες. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “off”, το Arpeggio παίζεται μόνο μια φορά ακόμη και αν κρατιούνται οι νότες.

Ρυθμίσεις: off, on

9 Trigger Mode

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “gate”, πατώντας την νότα αρχίζει η Arpeggio αναπαραγωγή και αφήνοντας την νότα σταματάει. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “toggle”, πατώντας την νότα αρχίζει/σταματάει η Arpeggio αναπαραγωγή και αφήνοντας την νότα δεν επηρεάζεται η Arpeggio αναπαραγωγή. Κανονικά, αυτή η παράμετρος θα πρέπει να ρυθμιστεί στο “gate”.

Ρυθμίσεις: gate, toggle

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η “toggle” ρύθμιση του Trigger Mode υπερισχύει της Hold “on” ρύθμισης στην Arpeggio Main οθόνη (σελίδα 149). Με άλλα λόγια, ακόμη και όταν η Hold παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”, πατώντας την νότα αρχίζει/σταματάει η Arpeggio αναπαραγωγή όταν ο Trigger Mode έχει ρυθμιστεί στο “toggle”.

10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Μερικοί Arpeggio τύποι περιλαμβάνουν ειδικά sequence δεδομένα που ονομάζονται “Accent Phrase” τα οποία θα παιχτούν μόνο όταν λαμβάνονται velocities υψηλότερα από μια καθορισμένη τιμή. Αυτή η παράμετρος καθορίζει το ελάχιστο velocity που θα ενεργοποιεί το Accent Phrase.

Ρυθμίσεις: off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize

Καθορίζει τον χρονισμό εκκίνησης του Accent Phrase όταν λαμβάνεται το Velocity που καθορίζεται στο Accent Vel Threshold παραπάνω. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο off, το Accent Phrase αρχίζει αμέσως μόλις ληφθεί το Velocity. Όταν ρυθμιστεί στο on, το Accent Phrase αρχίζει στο beat που καθορίζεται για κάθε Arpeggio τύπο μετά την λήψη του Velocity.

Ρυθμίσεις: off, on

12 Random SFX

Μερικοί Arpeggio τύποι διαθέτουν την Random SFX λειτουργία η οποία θα ενεργοποιεί τον ειδικό ήχο, όπως ο θόρυβος στα τάστα της κιθάρας, όταν αφήνεται η νότα. Αυτή η παράμετρος καθορίζει αν το Random SFX είναι ενεργό ή όχι.

Ρυθμίσεις: off, on

13 Random SFX Velocity Offset

Καθορίζει την τιμή μετατόπισης με την οποία θα μετατοπιστούν οι Random SFX νότες από τα αρχικά τους velocities. Αν η velocity τιμή που προκύπτει είναι μικρότερη από μηδέν, αυτό θα ρυθμιστεί στο 1, και αν η velocity τιμή που προκύπτει είναι μεγαλύτερη από 128, αυτό θα ρυθμιστεί στο 127.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control

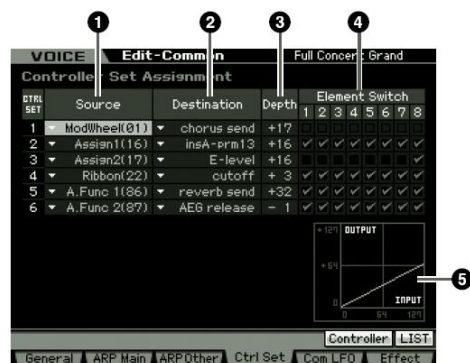
Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “on”, ο Random SFX ειδικός ήχος παίζεται με το ήδη προγραμματισμένο velocity. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “off”, ο Random SFX ειδικός ήχος παίζεται με το velocity που δημιουργείται όταν πατιέται η νότα.

Ρυθμίσεις: off, on

Controller ρυθμίσεις – [F4] Ctrl Set (Controller Set)

Οι controllers, όπως τα ποτενσιόμετρα στο εμπρός πλαίσιο, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αλλάξει και να ρυθμιστεί μια ποικιλία παραμέτρων για κάθε Voice – σε πραγματικό χρόνο, και ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, το keyboard aftertouch μπορεί να χρησιμοποιηθεί για έλεγχο του vibrato και η Modulation ρόδα θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την λαμπερότητα της χροιάς.

Οι ρυθμίσεις λειτουργίας για όλους τους controllers αναφέρονται σαν “Controller Set” και μπορούν να δημιουργηθούν μέχρι έξι Controller Sets για κάθε Voice. Ο controller αναφέρεται σαν Source (πηγή) και η ελεγχόμενη λειτουργία αναφέρεται σαν Destination (προορισμός). Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να καθορίσετε τα Controller Sets.



1 Source*

Καθορίζει ποιος controller πλαισίου ανατίθεται και χρησιμοποιείται για το επιλεγμένο Set. Μπορείτε επίσης να αναθέσετε πολλές λειτουργίες σε έναν controller. Μπορείτε να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο λειτουργώντας τον controller ου θέλετε ενώ κρατάτε πατημένο το [SF5] Controller κουμπί.

Ρυθμίσεις:

PitchBend

Δείχνει την ενσωματωμένη Pitch Bend ρόδα.

ModWheel

Δείχνει την ενσωματωμένη Modulation ρόδα.

AfterTch (Aftertouch)

Δείχνει το γεγονός που δημιουργείται όταν εφαρμόζεται πίεση σε ένα πλήκτρο μετά το παίξιμο της νότας.

FootCtrl1 (Foot Controller1)

FootCtrl2 (Foot Controller2)

Δείχνει τον Foot Controller που συνδέεται σε καθεμιά από τις FOOT CONTROLLER 1 και 2 υποδοχές στο πίσω πλαίσιο.

FootSw (Footswitch)

Δείχνει τον ποδοδιακόπτη που συνδέεται στην FOOT SWITCH ASSIGNABLE υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.

Ribbon

Δείχνει τον ενσωματωμένο Ribbon Controller.

Breath

Δείχνει τον εξωτερικό controller ο οποίος στέλνει τον control change αριθμό που ανατίθεται στον Breath Controller στον Utility τρόπο (σελίδα 435) στο MOTIF XS μέσω MIDI.

Assign1

Assign2

Δείχνει τα ποτενσιόμετρα με τις ετικέτες “ASSIGN 1” και “ASSIGN 2” με το TONE 1 λαμπάκι αναμμένο.

A. Func 1

A. Func 2

Δείχνει τα ενσωματωμένα ASSIGNABLE FUNCTION [1] και [2] κουμπιά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καθορίσετε το βαθμό με τον οποίο η Pitch Bend ρόδα επηρεάζει την Destination παράμετρο (παρακάτω) ρυθμίζοντας το Pitch Bend Range Upper (4) και Pitch Bend Range Lower (5) στην Play Mode οθόνη (σελίδα 144).

2 Destination*

Καθορίζει την παράμετρο που ελέγχεται από τον Source controller (παραπάνω). Μπορείτε να επιλέξετε μια παράμετρο για κάθε controller από τις 67 παραμέτρους, όπως volume, pitch και LFO depth.

Ρυθμίσεις: Ανατρέξτε στην Control List στο Data List βιβλιαράκι.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με τα “Insertion Effect A Parameter 1-16”, “Insertion Effect B Parameter 1-16” και “Insertion Effect L Parameter 1-32” που περιγράφονται στην Control List, τα πραγματικά ονόματα παραμέτρου του επιλεγμένου Effect τύπου εμφανίζονται στην οθόνη. Αν εμφανιστεί ένα από αυτά τα ονόματα, δεν ανατίθεται λειτουργία σε αυτήν την παράμετρο.

Παραδείγματα ρύθμισης του Destination

Για τον έλεγχο της έντασης:	Volume
Για την εφαρμογή vibrato στο Voice:	Common LFO Depth 1 – 3 (C-LFO dpth1-3) *1

Για την αλλαγή του τόνου:	Element Pitch (coarse tune) *2
Για τον έλεγχο της λαμπερότητας του Voice:	Element Filter Frequency (cutoff) *2
Για αλλαγή της ταχύτητας του Rotary Speaker:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Για εφαρμογή wah πεταλιού στο Voice:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

Όσον αφορά στα *1 – *4, είναι απαραίτητες οι παρακάτω ρυθμίσεις εκτός από τις παραπάνω:

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

3 Depth*

Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο ο Source controller επηρεάζει την Destination παράμετρο. Για αρνητικές τιμές, η controller λειτουργία αντιστρέφεται. Μέγιστες controller ρυθμίσεις παράγουν ελάχιστες αλλαγές παραμέτρου.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

4 Element Switch*

Καθορίζει αν ο επιλεγμένος controller επηρεάζει ή όχι κάθε ανεξάρτητο element. Αυτή η παράμετρος απενεργοποιείται όταν το Destination (2) που περιγράφεται παραπάνω ρυθμίζεται σε μια παράμετρο άσχετη από τα Voice Elements.

5 Γράφημα (μόνο πληροφορίες)

Ο οριζόντιος άξονας δείχνει την τιμή που δημιουργείται με το Source του επιλεγμένου Set, ενώ ο κάθετος άξονας δείχνει τον βαθμό στον οποίο επηρεάζεται η Destination παράμετρος.

Διαμόρφωση του Voice – [F5] Com LFO (Common LFO)

Καθορίζει πως παράγονται τα vibrato, tremolo και wah εφφέ με την χρήση του LFO (Low Frequency Oscillator). Από τις ακόλουθες οθόνες, μπορείτε να ρυθμίσετε τις βασικές LFO παραμέτρους που είναι κοινές σε όλα τα elements του Voice.

LFO Wave ρυθμίσεις – [SF1] Wave (Common LFO Wave)

Αυτή η οθόνη περιέχει μια ποικιλία LFO παραμέτρων συμπεριλαμβανομένου του τύπου LFO κυματομορφής, της ταχύτητας και των εφφέ όπως LFO delay ή fade in/out.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το LIST εικονίδιο εμφανίζεται στην menu ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.



2 Wave*

Επιλέγει την κυματομορφή και καθορίζει πως πάλλεται η LFO κυματομορφή. Το σχήμα της επιλεγμένης κυματομορφής εμφανίζεται στην οθόνη.

Ρυθμίσεις: triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, SH2, user

user

Μπορείτε να δημιουργήσετε την δική σας LFO κυματομορφή επιλέγοντας αυτό. Η LFO κυματομορφή μπορεί να δημιουργηθεί στην Common LFO User οθόνη.

3 Play Mode

Καθορίζει αν το LFO ανακυκλώνεται κατ' επανάληψη (loop) ή μόνο μια φορά (one shot).

Ρυθμίσεις: loop, one shot

4 Speed*

Καθορίζει την ταχύτητα της LFO κυματομορφής. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο πιο γρήγορη είναι η ταχύτητα.

Ρυθμίσεις: 0 – 63

5 Phase

Καθορίζει το σημείο φάσης εκκίνησης για την LFO κυματομορφή, όταν επανέρχεται.

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

6 Tempo Sync

Καθορίζει αν η LFO ταχύτητα συγχρονίζεται ή όχι με το tempo του Arpeggio ή sequencer (Song ή Pattern).

Ρυθμίσεις: off (χωρίς συγχρονισμό), on (συγχρονισμός)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν αυτή η παράμετρος ρυθμιστεί στο “on” και η MIDI sync παράμετρος στην MIDI οθόνη του Utility τρόπου (σελίδα 441) έχει ρυθμιστεί στο “MIDI”, η LFO ταχύτητα συγχρονίζεται με το εξωτερικό ρολόι.

7 Tempo Speed

Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν το Tempo Sync παραπάνω έχει ρυθμιστεί στο “on”. Αυτό σας επιτρέπει να κάνετε λεπτομερείς ρυθμίσεις στην τιμή νότας που καθορίζει πως το LFO πάλλεται σε συγχρονισμό με το Arpeggio ή sequencer.

Ρυθμίσεις: 16th, 8th/3 (τρίηχο 8^{ov}), 16th. (παρεστιγμένο 16^o), 8th (8^o), 4th/3 (τρίηχο 4^{ov}), 8th. (παρεστιγμένο 8^o), 4th (4^o), 2nd/3 (τρίηχο μισού), 4th. (παρεστιγμένο 4^o), 2nd (μισό), whole/3 (τρίηχο ολόκληρων), 2nd. (παρεστιγμένο μισό), 4thx4 (τετράηχα 4^{ov}, τέσσερα 4^a στο beat), 4thx5 (πεντάηχα 4^{ov}, πέντε 4^a στο beat), 4thx6 (εξάηχα 4^{ov}, έξι 4^a στο beat), 4thx7 (επτάηχα 4^{ov}, επτά 4^a στο beat), 4thx8 (οκτάηχα 4^{ov}, οκτώ 4^a στο beat), 4thx16 (δεκαέξι 4^a στο beat), 4thx32 (τριάντα δύο 4^a στο beat), 4thx64 (εξήντα τέσσερα 4^a στο beat)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η παραπάνω ρύθμιση τύπου νότας συγχρονίζεται με το tempo της Arpeggio/Song/Pattern αναπαραγωγής.

8 Key On Reset

Καθορίζει αν το LFO επανέρχεται ή όχι κάθε φορά που πατιέται μια νότα. Είναι διαθέσιμες οι τρεις ακόλουθες ρυθμίσεις.

Ρυθμίσεις: off, each-on, 1st-on

off

Το LFO ανακυκλώνεται ελεύθερα χωρίς συγχρονισμό πλήκτρου. Πατώντας ένα πλήκτρο, η LFO κυματομορφή ξεκινάει σε όποιο σημείο τυχάνει να είναι η φάση του LFO εκείνη την στιγμή.

Each-on

το LFO επανέρχεται με κάθε νότα που παίζετε και ξεκινάει μια κυματομορφή στην φάση που καθορίζεται από την Phase παράμετρο (παραπάνω).

1st-on

Το LFO επανέρχεται με κάθε νότα που παίζετε και ξεκινάει μια κυματομορφή στην φάση που καθορίζεται από την Phase παράμετρο (παραπάνω). Αν παίζετε μια δεύτερη νότα ενώ κρατιέται η πρώτη, το LFO συνεχίζει να ανακυκλώνεται σύμφωνα με την ίδια φάση όπως ενεργοποιήθηκε από την πρώτη νότα. Με άλλα λόγια, το LFO επανέρχεται μόνο αν η πρώτη νότα αφεθεί πριν παιχτεί η δεύτερη.

9 Random Speed

Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο αλλάζει τυχαία η LFO ταχύτητα. Μια ρύθμιση του “0” έχει σαν αποτέλεσμα την αρχική ταχύτητα. Υψηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο βαθμό αλλαγής της ταχύτητας. Αυτή η παράμετρος δεν μπορεί να ρυθμιστεί όταν το Tempo Sync (5) είναι ενεργό.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

10 Delay*

Καθορίζει τον χρόνο καθυστέρησης από την στιγμή που πατάτε μια νότα στο κλαβιέ μέχρι την στιγμή που ξεκινάει το LFO. Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο χρόνο καθυστέρησης.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

11 Fade In Time

Καθορίζει την ποσότητα χρόνου για fade in του LFO εφφέ αφού περάσει ο Delay χρόνος. Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα πιο αργό fade-in. Όταν ρυθμιστεί στο “0”, το LFO εφφέ δεν κάνει fade in και φτάνει την μέγιστη στάθμη αμέσως αφού περάσει ο Delay χρόνος.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η φάση εκκίνησης καθορίζεται από την Phase παράμετρο (4).

12 Hold (Hold Time)

Καθορίζει την χρονική διάρκεια για την οποία το LFO κρατιέται στην μέγιστη στάθμη του. Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο Hold χρόνο. Μια ρύθμιση του 127 δεν παράγει fade out.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

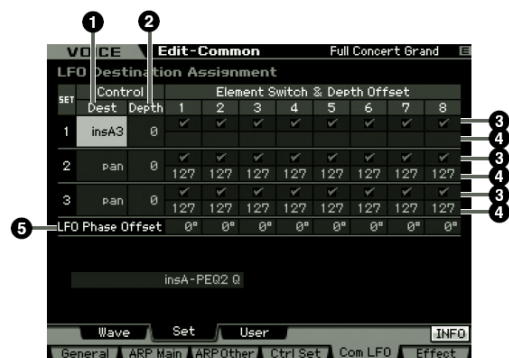
13 Fade Out Time

Καθορίζει την ποσότητα του χρόνου για fade out του LFO εφφέ (αφού περάσει ο Hold χρόνος). Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα πιο αργό fade-out.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

LFO Effect ρυθμίσεις – [SF2] Set (Common LFO Set)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε την παράμετρο προορισμού (destination) για το LFO, τα Elements που θα επηρεαστούν και το LFO Depth. Μπορούν να ανατεθούν τρεις προορισμοί, και μπορείτε να επιλέξετε από μερικές παραμέτρους για Destination.



1 Control Dest (Control Destination)*

Καθορίζει τις παραμέτρους που θα ελέγχονται (διαμορφώνονται) από το LFO Wave (κυματομορφή).

Ρυθμίσεις: insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL16, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL16 (Effect παράμετροι)

κάθε παράμετρος του επιλεγμένου Effect τύπου διαμορφώνεται κυκλικά. Όταν επιλεγεί μία από αυτές τις παραμέτρους, το αντίστοιχο όνομα παραμέτρου του επιλεγμένου Effect τύπου εμφανίζεται στο κάτω τμήμα της οθόνης.

A mod (Amplitude Modulation Depth)

Παράγεται ένα tremolo εφφέ με κυκλική διαμόρφωση της έντασης.

P mod (Pitch Modulation Depth)

Παράγεται ένα vibrato εφφέ με κυκλική διαμόρφωση του τόνου.

F mod (Filter Modulation Depth)

Παράγεται ένα wah εφφέ με κυκλική διαμόρφωση της λαμπερότητας της χροιάς.

Reso (Resonance)

παράγεται ένα εφέ με κυκλική διαμόρφωση της stereo pan θέσης.

LFOspd (Element LFO Speed)

Όταν επιλεγεί αυτό, η Common LFO ταχύτητα διαμορφώνει κυκλικά την Element LFO ταχύτητα.

2 Control Depth*

Καθορίζει το LFO Wave Depth.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

3 Element Switch 1-8*

Καθορίζει αν το Element επηρεάζεται ή όχι από το LFO.

Ρυθμίσεις: (ενεργό), (ανενεργό)

4 Depth Offset 1-8

Καθορίζει τις τιμές μετατόπισης της Control Depth παραμέτρου (παραπάνω) για τα αντίστοιχα Elements.

Αν η Control Depth τιμή που προκύπτει είναι μικρότερη από μηδέν, θα ρυθμιστεί στο 0, και αν η Control Depth τιμή που προκύπτει είναι μεγαλύτερη από 127, θα ρυθμιστεί στο 127.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

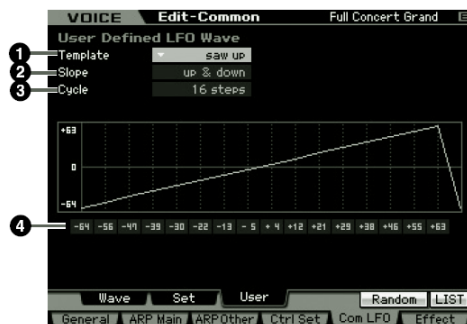
5 LFO Phase Offset

Καθορίζει τις τιμές μετατόπισης της Phase παραμέτρου στην [SF1] Wave οθόνη για τα αντίστοιχα Elements.

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

Δημιουργώντας το δικό σας LFO – [SF3] User (Common LFO User)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να δημιουργήσετε την δική σας LFO κυματομορφή. Μπορείτε να δημιουργήσετε μια προσαρμοσμένη LFO κυματομορφή που να περιέχει μέχρι δεκαέξι βήματα. Η δημιουργημένη LFO κυματομορφή γίνεται διαθέσιμη όταν η Wave παράμετρος στην Common LFO Wave οθόνη έχει ρυθμιστεί στο “user”.



1 Template

Μπορείτε να επιλέξετε μια ήδη προγραμματισμένη φόρμα για την LFO κυματομορφή.

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

all -64

Οι τιμές όλων των βημάτων ρυθμίζονται στο -64.

All 0

Οι τιμές όλων των βημάτων ρυθμίζονται στο 0.

All +63

Οι τιμές όλων των βημάτων ρυθμίζονται στο +63.

Saw up

Δημιουργεί μια πριονωτή προς τα επάνω κυματομορφή.

Saw down

Δημιουργεί μια πριονωτή προς τα κάτω κυματομορφή.

Even step

Οι τιμές όλων των μονών βημάτων ρυθμίζονται στο +63 και οι τιμές όλων των ζυγών βημάτων ρυθμίζονται στο -64.

Odd step

Οι τιμές όλων των ζυγών βημάτων ρυθμίζονται στο +63 και οι τιμές όλων των μονών βημάτων ρυθμίζονται στο -64.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά να επιλέξετε αυτό που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [SF5] Random κουμπί για να καλέσετε την βασική κυματομορφή στην τύχη. Κάθε φορά που πατάτε το [SF5] Random κουμπί, εμφανίζεται τυχαία μια διαφορετική LFO κυματομορφή στην οθόνη.

2 Slope

Καθορίζει την κλίση ή τα χαρακτηριστικά κλίσης της LFO κυματομορφής.

Ρυθμίσεις: off, up, down, up&down

off

Δεν δημιουργεί κλίση.

Up

Δημιουργεί κλίση προς τα επάνω.

Down

δημιουργεί κλίση προς τα κάτω.

Up&down

Δημιουργεί μία προς τα επάνω και μετά προς τα κάτω κλίση.

3 Cycle

Καθορίζει την ποσότητα των βημάτων για την δημιουργία της κυματομορφής.

Ρυθμίσεις: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

4 Level 1 – 16

Καθορίζει την στάθμη κάθε βήματος.

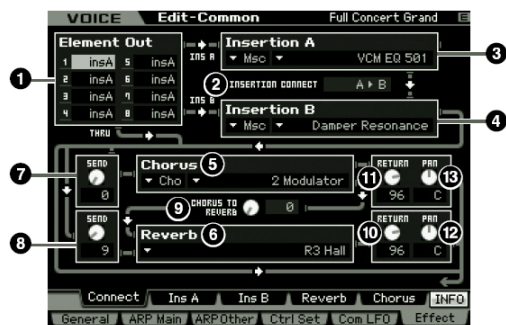
Ρυθμίσεις: -64 – +63

Εμφάνιση ρυθμίσεων – [F6] Effect

Καθορίζει την Effect σύνδεση και τις τιμές των άλλων παραμέτρων για το επιλεγμένο Voice. Για λεπτομέρειες σχετικά με την δομή του Voice τρόπου, δείτε στην σελίδα 95.

Ρυθμίσεις εμφάνιση σύνδεσης – [SF1] Connect

Αυτή η οθόνη σας δίνει με μια ματιά μια συνολική άποψη της εμφάνιση δρομολόγησης και ευρύ έλεγχο στα εμφάνιση.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το LIST εικονίδιο εμφανίζεται στην menu ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Element Out 1 – 8*

Καθορίζει ποιο Insertion Effect (A ή B) χρησιμοποιείται για την επεξεργασία κάθε ανεξάρτητου Element. Η “thru” ρύθμιση σας επιτρέπει να παρακάμψετε τα Insertion Effects για το συγκεκριμένο element. Όταν το INSERTION CONNECT (2) ρυθμιστεί στο “ins L”, το σήμα από κάθε Element βγαίνει στο Insertion L άσχετα από την εδώ ρύθμιση.

Ρυθμίσεις: thru, ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

2 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε την εμφάνιση δρομολόγηση για τα Insertion Effects A και B. Οι αλλαγές ρύθμισης φαίνονται στο διάγραμμα στην οθόνη, δίνοντας σας μια καθαρή εικόνα του πως δρομολογείται το σήμα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 95.

Ρυθμίσεις: parallel, ins A ► B, ins B ► A, ins L

parallel

Τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect A και B θα σταλούν στο Master Effect, Master EQ, Reverb και Chorus τμήμα.

Ins A ► B

Τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect A θα σταλούν στο Insertion Effect B και τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect B στέλνονται στο Master Effect, Master EQ, Reverb και Chorus τμήμα.

Ins B ► A

Τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect B θα σταλούν στο Insertion Effect A και τα

σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect A στέλνονται στο Master Effect, Master EQ, Reverb και Chorus τμήμα.

Ins L

Τα Insertion Effects A και B ενοποιούνται και μετά χρησιμοποιούνται σαν Vocoder. Τα σήματα που επεξεργάζονται με το Vocoder θα σταλούν στο Master Effect, Master EQ, Reverb και Chorus τμήμα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν επιλεγεί “ins L”, το “ins L” φαίνεται στην menu ετικέτα του [SF2] κουμπιού και η menu ετικέτα του [SF3] κουμπιού εξαφανίζονται.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομερείς οδηγίες στην χρήση του Vocoder, δείτε στην σελίδα 166.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν επιλεγεί “ins L”, το audio σήμα θα βγαίνει μονοφωνικά από το όργανο.

3 Insertion A (Insertion A Category/Type)*

4 Insertion B (Insertion B Category/Type)*

Καθορίζει τον Effect τύπο για Insertion A και B. Από την Category στήλη, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις εφφέ κατηγορίες, καθεμιά από τις οποίες περιέχει παρόμοιες εφφέ τύπους. Από την Type στήλη, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους εφφέ τύπους στην επιλεγμένη κατηγορία.

Ρυθμίσεις: Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τους τύπους δίνονται στην σελίδα 97.

5 Chorus (Chorus Category/Type)*

Επιλέγει έναν Chorus Effect τύπο μετά την επιλογή κατηγορίας. Από την Category στήλη, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις εφφέ κατηγορίες, καθεμιά από τις οποίες περιέχει παρόμοιους εφφέ τύπους. Από την Type στήλη, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους εφφέ τύπους στην επιλεγμένη κατηγορία.

Ρυθμίσεις: Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τους τύπους δίνονται στην σελίδα 97.

6 Reverb (Reverb Type)*

Καθορίζει τον Reverb Effect τύπο. Δεν είναι απαραίτητη η επιλογή μιας κατηγορίας επειδή υπάρχει μόνο μία κατηγορία στο Reverb.

Ρυθμίσεις: Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τους τύπους δίνονται στην σελίδα 97.

7 Chorus Send*

Ρυθμίζει την chorus send στάθμη. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο βαθύτερο είναι το Chorus.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

8 Reverb Send*

Ρυθμίζει την reverb send στάθμη. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο βαθύτερο είναι το Reverb.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

9 CHORUS TO REVERB

Καθορίζει την Send στάθμη του σήματος που στέλνεται από το Chorus εφφέ στο Reverb εφφέ. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο βαθύ είναι το Reverb που εφαρμόζεται στο σήμα που επεξεργάζεται από το Chorus.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

10 Reverb Return

Καθορίζει την Return στάθμη του Reverb εφφέ.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

11 Chorus Return

Καθορίζει την Return στάθμη του Chorus εφφέ.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

12 Reverb Pan

Καθορίζει την pan θέση του Reverb εφφέ ήχου.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

13 Chorus Pan

Καθορίζει την pan θέση του Chorus εφφέ ήχου.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

Ρυθμίσεις εφφέ παραμέτρου – [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

Από αυτές τις οθόνες, μπορείτε να ρυθμίσετε εφφέ παραμέτρους όταν η INSERTION CONNECT παράμετρος (2) έχει ρυθμιστεί στο “parallel” ή στο “ins A ► B” ή στο “ins B ► A”.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το LIST εικονίδιο φαίνεται στην menu ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί, και μετά επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Category

2 Type

Από την Column στήλη, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις εφφέ κατηγορίες καθεμιά από τις οποίες περιέχει παρόμοιους εφφέ τύπους. Από την Type στήλη, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους εφφέ τύπους στην επιλεγμένη κατηγορία.

Ρυθμίσεις: Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τους τύπους δίνονται στην σελίδα 97.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Category (2) δεν εμφανίζεται στην Reverb οθόνη.

3 Preset

Μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους για να αλλάξετε το πώς ο ήχος επηρεάζεται από τον επιλεγμένο εφφέ τύπο. Αυτή η παράμετρος σας επιτρέπει να ανακαλέσετε τις ήδη προγραμματισμένες ρυθμίσεις αυτών των εφφέ παραμέτρων.

4 Εμφέ παράμετροι

Ο αριθμός των παραμέτρων και τιμών που είναι διαθέσιμες διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρέχοντα επιλεγμένο εφέ τύπο. Ανατρέξτε στην σελίδα 102 για λεπτομέρειες σχετικά με τις εφέ παραμέτρους. Ανατρέξτε στο Data List βιβλιαράκι για πληροφορίες στις παραμέτρους για κάθε εφέ τύπο.

Ρυθμίσεις εφέ παραμέτρων – [SF2] Ins L (Insertion Large)

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε Vocoder παραμέτρους. Αυτή η οθόνη που καλείται με το [SF2] κουμπί είναι διαθέσιμη μόνο όταν η INSERTION CONNECT παράμετρος (2) έχει ρυθμιστεί στο “ins L” στην Connect οθόνη (σελίδα 164). Το Vocoder είναι ένα ευδιάκριτο, «ρομποτικό» voice εφέ που βγάζει τα χαρακτηριστικά του ήχου μικροφώνου και το προσθέτει στον ήχο μέσω του παιξίματος σας στο κλαβιέ. Για να δημιουργηθεί αυτό το Vocoder εφέ, παίξτε στο κλαβιέ και τραγουδήστε ή μιλήστε στο μικρόφωνο την ίδια στιγμή. Για να χρησιμοποιήσετε το Vocoder εφέ, συνδέστε ένα μικρόφωνο στην A/D INPUT υποδοχή στο πίσω πλαίσιο, και μετά ακολουθήστε τις οδηγίες στην σελίδα 168.



1 Type

Καθορίζει αν εφαρμόζεται ή όχι το Vocoder στο τρέχον Voice. Όταν ρυθμιστεί στο “Thru”, το Vocoder δεν εφαρμόζεται στο Voice.

Ρυθμίσεις: Thru, Vocoder

2 Vocoder Attack

Καθορίζει τον attack χρόνο του Vocoder ήχου. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο αργό είναι το attack.

Ρυθμίσεις: 1ms – 200ms

3 Vocoder Release

Καθορίζει τον release χρόνο του Vocoder ήχου. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο αργό είναι το decay (εξασθένηση),

Ρυθμίσεις: 10ms – 3000ms

4 Mic Gate Threshold

Καθορίζει την threshold στάθμη του noise gate για τον ήχο του μικροφώνου. Αν παρεμβάλλεται θόρυβος στον Vocoder ήχο, ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο σε μια σχετικά υψηλή τιμή για να προλάβετε την εκ παραδρομής δημιουργία θορύβου.

Ρυθμίσεις: -72dB – -30dB

5 Gate Switch

Καθορίζει αν ο ήχος του μικροφώνου θα βγαίνει ή όχι από το HPF όταν αφήνετε τις νότες. Κανονικά ρυθμίστε το στο “on”.

Ρυθμίσεις: off, on

off: Ο ήχος του μικροφώνου θα βγαίνει πάντα. (Μπορείτε πάντα να ακούτε τον ήχο του μικροφώνου).

On: Ο ήχος του μικροφώνου θα βγαίνει μόνο όταν πατάτε την νότα.

6 HPF Freq (High Pass Filter Frequency)

Καθορίζει την HPF cutoff συχνότητα για τον ήχο εισόδου του μικροφώνου. Ρυθμίζοντας το σε μια χαμηλή τιμή προκύπτει ελάχιστα επεξεργασμένος ήχος εισόδου – με άλλα λόγια, κοντά στο αρχικό. Ρυθμίζοντας το σε υψηλότερες τιμές δίνεται έμφαση σε υψηλότερων συχνοτήτων ήχους συμφώνων και συριστικών (κάτι που κάνει τις λέξεις πιο εύκολα κατανοητές).

Ρυθμίσεις: thru, 500Hz – 16.0kHz

7 HPF Output Level

Καθορίζει την στάθμη του ήχου εξόδου του μικροφώνου από το HPF (High Pass Filter).

Ρυθμίσεις: 0 – 127

8 Formant Shift

Καθορίζει την ποσότητα (σε BPF) με την οποία μετατοπίζεται η τιμή cutoff συχνότητα των BPFs (για την Inst Input). Αυτή η παράμετρος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ρυθμιστεί ο τόνος του Vocoder ήχου.

Ρυθμίσεις: -2, -1, +0, +1, +2

9 Formant Offset

Ρυθμίζει τέλεια τις cutoff συχνότητες όλων των BPFs (για την Inst Input). Αυτή η παράμετρος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ρυθμιστεί τέλεια ο τόνος του Vocoder ήχου.

Ρυθμίσεις: -63 – +0 – +63

10 Mic Level

Καθορίζει την στάθμη του ήχου του μικροφώνου, που θα εισαχθεί στο Vocoder.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

11 Inst Input Level

Καθορίζει την στάθμη του ήχου του παιξίματος στο κλαβιέ, που θα εισαχθεί στο Vocoder.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

12 Noise Input Level

Καθορίζει την noise στάθμη που θα εισαχθεί στο Vocoder. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να δοθεί έμφαση σε συριστικούς και ξαφνικούς φωνητικούς ήχους, και να κάνει τα χαρακτηριστικά ομιλίας να εκφέρονται καλύτερα.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

13 Output Level

Καθορίζει την στάθμη εξόδου του Vocoder.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

14 Dry/Wet Balance

Καθορίζει την ισορροπία ανάμεσα στο στον μη επεξεργασμένο ήχο στον οποίο δεν εφαρμόζεται το εφφέ και στον επεξεργασμένο ήχο στον οποίο εφαρμόζεται το εφφέ. Όσο υψηλότερη είναι η W ρύθμιση, τόσο πιο βαθύ είναι το εφφέ.

Ρυθμίσεις: D63>W – D=W – D<W63

15 BPF1 – 10 Gain (Band Pass Filter 1 – 10 Gain)

Καθορίζει το gain κάθε εξόδου του BPF 1 – 10 για το Inst Input (ήχος παιξίματος στο κλαβιέ). Το BPF1 αντιστοιχεί στο χαμηλότερο Formant ενώ το BPF 10 αντιστοιχεί στο υψηλότερο Formant.

Ρυθμίσεις: -18dB – +18dB

Vocoder δομή

Η ανθρώπινη ακοή περιέχει του ήχους που δημιουργούνται από τις φωνητικές χορδές, και φιλτράρονται από τον λαιμό, την μύτη και το στόμα. Αυτά τα τμήματα ήχου έχουν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά συχνοτήτων και λειτουργούν αποτελεσματικά σαν ένα φίλτρο, δημιουργώντας αρμονικό περιεχόμενο (πολλά Formants). Το Vocoder εφφέ παίρνει τα χαρακτηριστικά φίλτρου της φωνής από την είσοδο μικροφώνου και αναδημιουργεί τα φωνητικά formants με την χρήση πολλών band pass φίλτρων. Η φωνή «ρομπότ» δημιουργείται με το πέρασμα των τονικών ήχων των μουσικών οργάνων (όπως ο synthesizer ήχος) μέσα από τα φίλτρα.

Χρήση του Vocoder εφφέ

Μετά την σύνδεση ενός μικροφώνου στην A/D INPUT υποδοχή στο πίσω πλαίσιο, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για χρήση του Vocoder εφφέ.

1 Ρυθμίστε τις Vocoder παραμέτρους.

Στον Voice Play τρόπο, πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπείτε στον Utility τρόπο, πατήστε το [F4] κουμπί και μετά πατήστε το [SF1] κουμπί για να καλέσετε την Output οθόνη (σελίδα 437). Ρυθμίστε το Output Select (4) στο “ins L”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν χρησιμοποιείται το Vocoder στον Performance τρόπο, ρυθμίστε την Output Select παράμετρο στο “ins L” στην Output οθόνη (σελίδα 437) του Performance Edit τρόπου. Όταν χρησιμοποιείται το Vocoder στον Song/Pattern τρόπο, ρυθμίστε την Output Select παράμετρο στο “ins L” στην Audio In οθόνη (σελίδα 382) του Mixing Edit τρόπου.

2 Ρυθμίστε το Input Gain της A/D INPUT υποδοχής στο μικρόφωνο.

Στον Utility τρόπο, πατήστε το [F2] κουμπί για να καλέσετε την Input/Output οθόνη (σελίδα 433) και μετά ρυθμίστε την Mic/Line παράμετρο στο “mic”.

3 Στον Voice Play τρόπο, επιλέξτε το Voice που θέλετε στο οποίο εφαρμόζεται το Vocoder.

4 Επιλέξτε το Vocoder σαν Insertion Effect σύνδεση.

Στον Voice Play τρόπο, πατήστε το [EDIT] κουμπί και μετά το [COMMON EDIT] κουμπί για να μπείτε στο Voice Common Edit. Πατήστε το [SF1] κουμπί για να καλέσετε την Connect οθόνη (σελίδα 163), ρυθμίστε την INSERTION CONNECT παράμετρο στο “ins L” και μετά ρυθμίστε την Insertion L παράμετρο στο “Vocoder”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το INSERTION CONNECT (2) έχει ρυθμιστεί στο “ins L”, το audio σήμα θα βγαίνει από αυτό το όργανο μονοφωνικά.

5 Ρυθμίστε τις Vocoder παραμέτρους αν είναι απαραίτητο.

Εισάγετε την φωνή σας στο μικρόφωνο ενώ πατάτε νότες για να δημιουργήσετε έναν Vocoder ήχο σαν μηχανή. Πατήστε το [SF2] κουμπί για να καλέσετε την Insertion L οθόνη και μετά ρυθμίστε τις σχετικές παραμέτρους ενώ ακούτε τον Vocoder ήχο.

6 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Store παράθυρο (σελίδα 142) και μετά αποθηκεύστε το διορθωμένο Voice.

Element Edit παράμετροι

[VOICE] → Normal Voice επιλογή → [EDIT] → [1] – [8]

Αν θέλετε να διορθώσετε τους ήχους που δημιουργούν ένα Voice και τις βασικές παραμέτρους που καθορίζουν τον ήχο, όπως Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude και EG (Envelope Generator), καλέστε την Element Edit οθόνη.

Σχετικά με τους αστερίσκους (*)

Για χρήστες που είναι νέοι στην Voice διόρθωση και μπορεί να μπερδεύονται με την μεγάλη ποσότητα παραμέτρων, οι πιο βασικές και εύκολες στην κατανόηση παράμετροι σημειώνονται με αστερίσκους. Αν ξεκινάτε τώρα με την Voice διόρθωση, δοκιμάστε πρώτα αυτές τις παραμέτρους.

Επιλεγμένη Element οθόνη/Four-Element οθόνη

Στον Element Edit τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δύο τύπους οθόνης. Ο ένας τύπος οθόνης σας επιτρέπει να διορθώσετε παραμέτρους για το τρέχον επιλεγμένο Element και ο άλλος τύπος οθόνης σας επιτρέπει να δείτε παραμέτρους για τέσσερα Elements. Μπορείτε να εναλλάσσετε ανάμεσα σε αυτούς του δύο τύπους πατώντας το [SF5] κουμπί.

Όταν φαίνεται η οθόνη για τέσσερα Elements, μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ των οθονών για τα Elements 1-4 και 5-8 χρησιμοποιώντας το αριστερό και δεξί κέρσορ κουμπί.

Η οθόνη δείχνει τις ρυθμίσεις του τρέχοντος Element



Η οθόνη δείχνει τις ρυθμίσεις των τεσσάρων Elements



Αυτό το εικονίδιο δείχνει ότι μπορείτε να καλέσετε την οθόνη για άλλα τέσσερα Elements.

Ρύθμιση του Waveform και Note εύρος του Element – [F1] Oscillator



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το LIST εικονίδιο εμφανίζεται στην menu ετικέτας που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά επιλέξτε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Element Switch*

Καθορίζει αν το τρέχον επιλεγμένο Element είναι ενεργό ή ανενεργό. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο off, δεν θα ακούγεται το τρέχον επιλεγμένο Element.

Ρυθμίσεις: off (ανενεργό), on (ενεργό)

2 XA Control (Expanded Articulation Control)

Η Expanded Articulation (XA) είναι μια ειδική λειτουργία του MOTIF XS που παρέχει μεγαλύτερη ευελιξία στο παίξιμο και ρεαλισμό (δείτε παρακάτω). Αυτή η παράμετρος καθορίζει πως δουλεύει η XA λειτουργία του Element. Δοκιμάστε να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο ανατρέχοντας τους τέσσερις XA τρόπους του XA τρόπου που περιγράφονται παρακάτω. Μπορείτε να υλοποιήσετε τον ήχο που θέλετε σε συνάρτηση με την άρθρωση του παιζίματος σας αναθέτοντας το ίδιο Element Group στα Elements που έχουν τον ίδιο τύπο του XA τρόπου.

Ρυθμίσεις: normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on normal

Όταν επιλεγεί αυτό, το Element θα ακούγεται κανονικά κάθε φορά που πατάτε την νότα.

legato

Όταν επιλεγεί αυτό και επιλεγεί ο Μονο τρόπος, θα παιχτεί ένα εναλλακτικό Element (διαφορετικό από εκείνο που χρησιμοποιείται όταν ο XA τρόπος έχει ρυθμιστεί στο “normal”) όταν παίζετε στο κλαβιέ με legato ύφος (παίζοντας την επόμενη νότα να απλής γραμμής νοτών ή μελωδίας πριν αφήσετε την προηγούμενη νότα).

key off sound

Όταν επιλεγεί αυτό, το Element θα ακούγεται κάθε φορά που αφήνεται την νότα.

wave cycle

Όταν επιλεγεί αυτό για πολλά Elements, κάθε Element ακούγεται εναλλάξ σύμφωνα με την αριθμητική σειρά κάθε φορά που παίζετε μια νότα (με άλλα λόγια, παίζοντας την πρώτη νότα θα ακούγεται το Element 1, την δεύτερη νότα το Element 2, κ.λ.π.).

wave random

Όταν επιλεγεί αυτό για πολλά Elements, κάθε Element θα ακούγεται τυχαία κάθε φορά που πατάτε την νότα.

all AF off

Όταν επιλεγεί αυτό, το Element θα ακούγεται όταν απενεργοποιηθούν και τα δύο ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιά.

AF 1 on

Όταν επιλεγεί αυτό, το Element θα ακούγεται όταν το ASSIGNABLE FUNCTION [1] κουμπί είναι ενεργό.

AF 2 on

Όταν επιλεγεί αυτό, το Element θα ακούγεται όταν το ASSIGNABLE FUNCTION [2] κουμπί είναι ενεργό.

Expanded Articulation (XA) λειτουργίες

Το Expanded Articulation (XA) είναι ένα πρόσφατα σχεδιασμένο, σύνθετο σύστημα γεννήτριας ήχου που σας δίνει την δυνατότητα πιο αποτελεσματικής αναδημιουργίας ρεαλιστικού ήχου και τεχνικές φυσικού παιχνιδιού – συχνά χρησιμοποιείται σε ακουστικά όργανα αλλά μέχρι τώρα δεν ήταν διαθέσιμο ή ήταν δύσκολο να υλοποιηθεί σε ηλεκτρονικά keyboards. Παρέχει επίσης άλλους μοναδικούς τρόπους για τυχαίες και εναλλάξ αλλαγές ήχου όπως παίζετε.

Ρεαλιστικό legato παίξιμο

Καθορίστε ένα Element ή Elements που θα ακούγονται όταν παίζετε legato.

→ Ρυθμίστε την XA control παράμετρο για τα Elements που θέλετε στο “legato”.

Αυθεντικός ήχος όταν αφήνετε την νότα

Καθορίστε ένα Element ή Elements που θα ακούγονται όταν αφήνεται μια νότα. Για παράδειγμα, αυτό θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την αναδημιουργία του χαρακτηριστικού ήχου χτυπήματος χορδής σε ένα harpsichord όταν αφήνεται μια νότα.

→ Ρυθμίστε την XA control παράμετρο για τα Elements που θέλετε στο “key off sound”.

Διαφορετικοί ήχοι για κάθε νότα που παίζεται

Καθορίστε διαφορετικά Elements που θα ακούγονται στην σειρά ή τυχαία.

→ Ρυθμίστε την XA control παράμετρο για τα Elements που θέλετε στο “wave cycle” ή “wave random”.

Εναλλαγή μεταξύ διαφορετικών ήχων για την αναδημιουργία του φυσικού παιχνιδιού σε ένα ακουστικό όργανο

Καθορίστε ποια Elements θα ακούγονται σε συνάρτηση με την on/off κατάσταση των ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιών. Για παράδειγμα, αυτό θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε Voice ακουστικής κιθάρας για εναλλαγή μεταξύ κανονικού παιχνιδιού και παιχνιδιού υψηλών αρμονικών.

→ Ρυθμίστε την XA control παράμετρο για τα Elements που θέλετε στο “all AF off”, “AF 1 on” ή “AF 2 on”.

Νέοι ήχοι και στυλ παιξίματος

Οι πολύ εύχρηστες παραπάνω λειτουργίες μπορούν να εφαρμοστούν αποτελεσματικά όχι μόνο σε ακουστικούς ήχους αλλά επίσης και σε synthesizer και ηλεκτρονικά Voices. Η ΧΑ λειτουργία ανοίγει μια τεράστια δυναμική για την υλοποίηση αυθεντικών ήχων, εκφραστικού παιξίματος και διαθέτει δημιουργικά καινούρια στυλ παιξίματος.

3 Element Group

Καθορίζει την ομάδα του ΧΑ τρόπου έτσι ώστε τα Elements της ίδιας ομάδας καλούνται στην σειρά ή τυχαία. Αναθέστε τον ίδιο αριθμό ομάδας στα Elements που έχουν τον ίδιο τύπο ΧΑ τρόπου.

Η εδώ ρύθμιση δεν είναι διαθέσιμη όταν οι παράμετροι του ΧΑ τρόπου όλων των “Elements” ρυθμίζονται στο “normal”.

Ρυθμίσεις: 1 – 8

4 Wave Bank (Waveform Bank)*

Καθορίζει την Waveform Bank που ανατίθεται στο Element, Preset ή User. Οι User κυματομορφές μπορούν να δημιουργηθούν με βάση τα δείγματα που γράφονται στον Sampling τρόπο.

Ρυθμίσεις: PRE (preset κυματομορφή),USR (user κυματομορφή)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με την κυματομορφή, ανατρέξτε στις εξηγήσεις του Sampling τρόπου, στην σελίδα 253.

5 Wave Category*

6 Wave Number*

Καθορίζει την κυματομορφή που ανατίθεται στο Element επιλέγοντας την κατηγορία και τον αριθμό κυματομορφής. Για μια πλήρη λίστα των κυματομορφών στην Preset Bank, ανατρέξτε στην Waveform List στο Data List βιβλιαράκι.

7 Key On Delay

Καθορίζει τον χρόνο (delay) ανάμεσα στην στιγμή που πατάτε μια νότα στο κλαβιέ και το σημείο στο οποίο παίζεται πραγματικά ο ήχος. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο μεγαλύτερος είναι ο delay χρόνος.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

8 Delay Tempo Sync

Καθορίζει αν το Key On Delay (παραπάνω) συγχρονίζεται ή όχι με το tempo του Arpeggio ή sequencer (Song ή Pattern).

Ρυθμίσεις: off (χωρίς συγχρονισμό), on (με συγχρονισμό)

9 Delay Tempo

Καθορίζει τον χρονισμό του Key On Delay όταν το Delay Tempo Sync έχει ρυθμιστεί στο on.

Ρυθμίσεις: 16th, 8th/3 (τρίηχο 8^{ov}), 16th. (παρεστιγμένο 16^o), 8th (8^o), 4th/3 (τρίηχο 4^{ov}), 8th. (παρεστιγμένο 8^o), 4th (4^o), 2nd/3 (τρίηχο μισού), 4th. (παρεστιγμένο 4^o), 2nd (μισό), whole/3 (τρίηχο ολόκληρων), 2nd. (παρεστιγμένο μισό), 4thx4 (τετράηχο 4^{ov}, τέσσερα 4^a στο beat), 4thx5 (πεντάηχο 4^{ov}, πέντε 4^a στο beat), 4thx6 (εξάηχο 4^{ov}, έξι 4^a στο beat), 4thx7 (επτάηχο 4^{ov}, επτά 4^a στο beat), 4thx8

(οκτάηχα 4^{ov}, οκτώ 4^a στο beat)

10 Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Αυτό καθορίζει πόσο βαθμιαία μειώνεται ένταση του ήχου ενός Element σε αναλογία με την απόσταση των velocity αλλαγών έξω από την Velocity Limit ρύθμιση (10). Μια ρύθμιση του 0 δεν παράγει ήχο έξω από το Velocity Limit. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο πιο βαθμιαία μειώνεται η ένταση. Η πρακτική εφαρμογή αυτής της παραμέτρου είναι στην δημιουργία velocity crosfades με φυσικό ήχο, όπου διαφορετικά Elements (Waveforms) αλλάζουν βαθμιαία σε συνάρτηση με το πόσο δυνατά ή απαλά παίζετε.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

11 Velocity Limit

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. Αν καθορίσετε πρώτα την μέγιστη τιμή και μετά την ελάχιστη τιμή, για παράδειγμα “93 – 34”, τότε το velocity εύρος που θα καλύπτεται θα είναι “1-34” και “93-127”.

Ρυθμίσεις: 1 – 127

12 Note Limit

Καθορίζει την χαμηλότερη και υψηλότερη νότα του κλαβιέ εύρους για κάθε Element. Το επιλεγμένο Element θα ακούγεται μόνο όταν παίζετε νότες μέσα σε αυτό το εύρος. Αν καθορίσετε πρώτα την υψηλότερη νότα και μετά την χαμηλότερη νότα, για παράδειγμα “C5 – C4”, τότε το εύρος νότας που θα καλύπτεται θα είναι “C-2 – C4” και “C5 – C8”.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ορίσετε το Key κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το [SF6] INFO κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

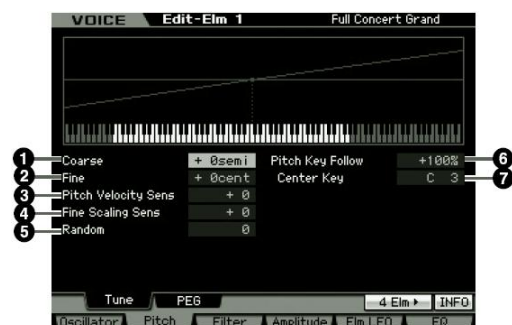
13 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

Καθορίζει ποιο Insertion Effect (A ή B) χρησιμοποιείται για επεξεργασία κάθε ανεξάρτητου element. Η “thru” ρύθμιση σας επιτρέπει να παρακάμψετε τα Insertion Effects για το καθορισμένο πλήκτρο. Αυτή η παράμετρος είναι ίδια όπως η Element Out 1-8 στην Connect οθόνη (σελίδα 163) στο Voice Common Edit. Κάνοντας εδώ μια ρύθμιση αλλάζει επίσης αυτόματα η ρύθμιση και εκείνης της παραμέτρου. Όταν το INSERTION CONNECT (2) έχει ρυθμιστεί στο “Ins L”, το σήμα από κάθε Element βγαίνει στο Insertion L άσχετα από την εδώ ρύθμιση.

Ρυθμίσεις: thru, ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

Pitch ρυθμίσεις – [F2] Pitch

Tuning και Pitch Scaling – [SF1] Tune



1 Coarse (Coarse Tuning)

Καθορίζει τον τόνο κάθε Element σε ημιτόνια.

Ρυθμίσεις: -48 semi – +0 semi – +48 semi

2 Fine (Fine Tuning)

Καθορίζει τον τόνο κάθε Elements σε cents.

Ρυθμίσεις: -64 cents – +0 cents – +63 cents

3 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)

Καθορίζει πως ο τόνος του Element ανταποκρίνεται στο velocity. Θετικές ρυθμίσεις θα κάνουν τον τόνο να αυξάνεται όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ και αρνητικές ρυθμίσεις θα τον κάνουν να πέσει. Μια ρύθμιση του 0 δεν προκαλεί καμιά αλλαγή στον τόνο.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

4 Fine Scaling Send (Fine Scaling Sensitivity)

Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ειδικά, η θέση τους ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν τον τόνο σε fine tuning (παραπάνω) του επιλεγμένου Element, προϋποθέτοντας το C3 σαν βασικό τόνο. Μια θετική ρύθμιση θα κάνει τον τόνο των χαμηλότερων νοτών να αλλάζει χαμηλότερα και εκείνων των υψηλών νοτών να αλλάζει υψηλότερα. Αρνητικές τιμές θα έχουν το αντίστροφο αποτέλεσμα.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

5 Random

Αυτό σας επιτρέπει να μεταβάλλετε τυχαία τον τόνο του Element για κάθε νότα που παίζετε. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο μεγαλύτερη είναι η μεταβολή του τόνου. Μια τιμή του “0” δεν προκαλεί καμιά αλλαγή τόνου.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

6 Pitch Key Follow

Καθορίζει την ευαισθησία του Key Follow εφφέ (το διάστημα τόνου των διπλανών νοτών), προϋποθέτοντας τον τόνο του Center Key (7) σαν στάνταρτ. Στο 100% (η κανονική ρύθμιση), οι διπλανές νότες έχουν διαφορά ένα ημιτόνιο (100 cents). Στο 0%, όλες οι νότες είναι στον ίδιο τόνο που καθορίζεται σαν Center Key. Για αρνητικές τιμές, οι ρυθμίσεις αντιστρέφονται.

Ρυθμίσεις: -200% ξ – +0% – +200%

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: 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.

7 Center Key

Καθορίζει την κεντρική νότα ή τόνο για το Pitch Key Follow. Ο αριθμός νότας που ρυθμίζεται εδώ είναι ο ίδιος τόνος όπως ο κανονικός άσχετα από την Pitch Key Follow ρύθμιση.

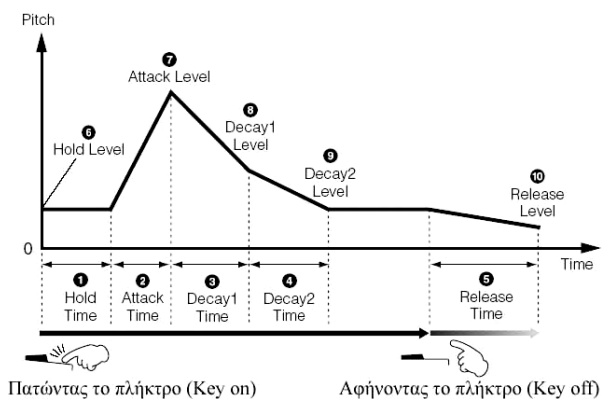
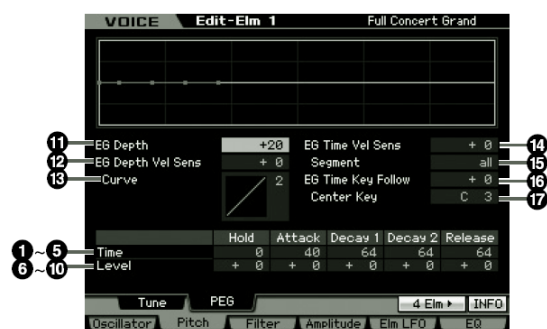
Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ορίσετε την νότα κατευθείαν από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το [SF6] κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Δείτε την «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Pitch EG ρυθμίσεις – [SF2] PEG (Pitch EG)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε τις Pitch EG παραμέτρους.

Χρησιμοποιώντας το PEG, μπορείτε να ελέγχετε την μετατόπιση του τόνου από την στιγμή που αρχίζει ο ήχος μέχρι την στιγμή που σταματάει.



Time

Οι Time παράμετροι σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε τον χρόνο μεταξύ των γειτονικών σημείων των παραμέτρων στάθμης. Μια υψηλότερη ρύθμιση έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο χρόνο μέχρι να φτάσει η επόμενη στάθμη.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

1 Hold Time

Καθορίζει τον χρόνο μεταξύ της στιγμής που πατάτε μια νότα στο κλαβιέ και της στιγμής που αρχίζει να ανεβαίνει η περιβάλλουσα.

2 Attack Time

Καθορίζει την ταχύτητα του attack από τον αρχικό τόνο (Hold Level) στον κανονικό τόνο του Voice αφού περάσει ο hold χρόνος.

3 Decay 1 Time

Καθορίζει πόσο γρήγορα η περιβάλλουσα πέφτει από τον κανονικό τόνο (Attack Level) του Voice στον τόνο που καθορίζεται σαν Decay 1 Level.

4 Decay 2 Time

Καθορίζει πόσο γρήγορα πέφτει η περιβάλλουσα από τον τόνο που καθορίζεται σαν Decay 1 Level στον

τόνο που καθορίζεται σαν Decay 2 Level.

5 Release Time

Καθορίζει πόσο γρήγορα πέφτει η περιβάλλουσα από τον τόνο που καθορίζεται σαν Decay 2 Level στον τόνο που καθορίζεται σαν Release Level όταν αφήνεται η νότα.

Level

Οι Level παράμετροι σας επιτρέπουν να ορίσετε την ποσότητα απόκλισης του τόνου με βάση τον στάνταρτ τόνο στα Coarse Tuning και Fine Tuning στην Tune οθόνη (σελίδα 174) σε κάθε σημείο περιβάλλουσας.

Ρυθμίσεις: -128 – +0 – +127

6 Hold Level

Καθορίζει τον αρχικό τόνο στο σημείο που πατιέται η νότα.

7 Attack Level

Καθορίζει τον κανονικό τόνο της πατημένης νότας.

8 Decay 1 Level

Καθορίζει την στάθμη στο οποίο φτάνει ο τόνος του ήχου από την Attack Level αφού περάσει ο Decay 1 χρόνος.

9 Decay 2 Level

Καθορίζει την sustain στάθμη τόνου που διατηρείται όταν κρατιέται μια νότα.

10 Release Level

Καθορίζει τον τελικό τόνο αφού αφαιρεθεί η νότα.

11 EG Depth

Καθορίζει το εύρος στο οποίο αλλάζει η περιβάλλουσα τόνου. Μια ρύθμιση του 0 δεν αλλάζει τον τόνο. Όσο πιο μακριά από το 0 είναι η τιμή τόσο μεγαλύτερο είναι το εύρος τόνου. Για αρνητικές τιμές ο τόνος αλλάζει αντίστροφα.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

Καθορίζει πως το εύρος τόνου του Element ανταποκρίνεται στο velocity. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια θετική τιμή, τα υψηλά velocities κάνουν το εύρος τόνου να διευρύνεται και χαμηλά velocities το κάνουν να στενεύει. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια αρνητική τιμή, υψηλά velocities κάνουν το εύρος τόνου να στενεύει και χαμηλά velocities το κάνουν να διευρύνεται. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο 0, η περιβάλλουσα τόνου δεν αλλάζει άσχετα από το velocity.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

13 EG Depth Vel Curve (EG Depth Velocity Curve)

Οι πέντε καμπύλες καθορίζουν πως θα δημιουργείται το εύρος τόνου σύμφωνα με το velocity (δύναμη) με το οποίο παίζετε τις νότες στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: Curve 0 – 4

14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Καθορίζει πως ο PEG χρόνος μετάβασης (ταχύτητα) ανταποκρίνεται στο velocity, ή την δύναμη με την οποία πατιέται η νότα. Όταν αυτό ρυθμίζεται σε μια θετική τιμή, υψηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα γρήγορη ταχύτητα PEG μετάβασης ενώ χαμηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμίζεται σε μια αρνητική τιμή, υψηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητας PEG μετάβασης ενώ χαμηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα γρήγορη ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμίζεται στο 0, η ταχύτητα PEG μετάβασης δεν αλλάζει άσχετα από το velocity.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

15 EG Time Segment

Καθορίζει το μέρος του Pitch EG το οποίο επηρεάζει το EG Time Velocity Sensitivity (14).

Ρυθμίσεις: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει τα Attack Time και Hold Time.

atk+dcy (attack+decay)

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει τα Attack Time, Decay1 Time και Hold Time.

decay

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει το Decay 1/2 Time.

atk+rls

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει τα Attack Time, Release Time και Hold Time.

all

Αυτό το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει όλες τις Pitch EG Time παραμέτρους.

16 EG Time Key Follow

Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ειδικά, η θέση τους ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν τους χρόνους EG τόνου του επιλεγμένου Element. Όταν αυτό ρυθμίζεται σε μια θετική τιμή, υψηλές νότες έχουν σαν αποτέλεσμα υψηλή ταχύτητα μετάβασης EG τόνου ενώ χαμηλές νότες έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμίζεται σε μια αρνητική τιμή, υψηλές νότες έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητα μετάβασης EG τόνου ενώ χαμηλές νότες έχουν σαν αποτέλεσμα υψηλή ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμίζεται στο 0, η ταχύτητα μετάβασης EG τόνου δεν αλλάζει άσχετα από την πατημένη νότα.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

17 Center Key

Καθορίζει την κεντρική νότα ή τόνο για το EG Time Key Follow (16). Όταν παίζεται η Center Key νότα, το PEG συμπεριφέρεται σύμφωνα με τις πραγματικές του ρυθμίσεις.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την νότα κατευθείαν από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το [SF6] κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Δείτε την «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Ρύθμιση της λαμπερότητας με την χρήση του φίλτρου – [F3] Filter

Επιλογή ενός τύπου φίλτρου – [SF1] Type

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε έναν τύπο φίλτρου για το τρέχον Element. Τα χαρακτηριστικά χροιάς του Voice και οι Filter λειτουργίες διαφέρουν σε συνάρτηση με το ποιος Filter τύπος επιλέγεται εδώ.



1 Type*

Καθορίζει τον τύπο φίλτρου για το τρέχον Element.

Ρυθμίσεις: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

Σχετικά με τους τύπους φίλτρου

LPF (Low Pass Filter)

Αυτός είναι ένας τύπος φίλτρου που περνάει μόνο τα σήματα κάτω το Cutoff Frequency. Ο ήχος μπορεί να γίνει πιο λαμπερός αυξάνοντας την cutoff συχνότητα του φίλτρου. Από την άλλη μεριά, ο ήχος μπορεί να γίνει πιο σκοτεινός χαμηλώνοντας την cutoff συχνότητα του φίλτρου. Μπορείτε να παράγετε έναν ευδιάκριτο ήχο «κορύφωσης» αυξάνοντας το Resonance για να ενισχύσετε την στάθμη του σήματος στον χώρο της Cutoff συχνότητας. Αυτός ο τύπος φίλτρου είναι πολύ δημοφιλής και χρήσιμος για την παραγωγή κλασικών synthesizer ήχων.

LPF24D

Ένα δυναμικό 24 dB/oct low-pass φίλτρο με χαρακτηριστικό ψηφιακό ήχο. Σε σύγκριση με το LPF24A τύπο (παρακάτω), αυτό το φίλτρο μπορεί να παράγει πιο ευδιάκριτο εφφέ.

LPF24A

Ένα ψηφιακό δυναμικό low-pass φίλτρο με χαρακτηριστικά παρόμοια με ένα 4-πολικό αναλογικό synthesizer φίλτρο.

LPF18

3-πολικό 18 dB/oct low-pass φίλτρο.

LPF18s

3-πολικό 18 dB/oct low-pass φίλτρο. Αυτό το φίλτρο έχει ομαλότερη cutoff κλίση από τον LPF18 τύπο.

HPF (High Pass Filter)

Αυτός είναι ένας τύπος φίλτρου που περνάει μόνο σήματα επάνω από την Cutoff συχνότητα. Μετά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Resonance για να προσθέσετε επιπλέον χαρακτήρα στον ήχο.

HPF24D

Ένα δυναμικό 24 dB/oct high-pass φίλτρο με χαρακτηριστικό ψηφιακό ήχο. Αυτό το φίλτρο μπορεί να παράγει ένα ευδιάκριτο resonance εφφέ.

HPF12

14 dB/oct δυναμικό high-pass φίλτρο.

BPF (Band Pass Filter)

Αυτός ο τύπος φίλτρου είναι ένας συνδυασμός LPF και HPF. Όταν επιλεγεί αυτός ο τύπος φίλτρου, μπορείτε να ρυθμίσετε την Cutoff συχνότητα γύρω από το audio σήμα που περνάει.

BPF12D

Ο συνδυασμός ενός -12 dB/oct HPF και LPF με χαρακτηριστικό ψηφιακό ήχο.

BPF6

Ο συνδυασμός ενός -6 dB/oct HPF και LPF.

BPFw

Ένα 12 dB/oct BPF που συνδυάζει HPF και LPF φίλτρα που επιτρέπουν ευρύτερες bandwidth ρυθμίσεις.

BEF (Band Elimination Filter)

Όταν επιλεγεί αυτός ο τύπος φίλτρου, μπορείτε να ρυθμίσετε την Cutoff συχνότητα γύρω από το audio σήμα που δεν θα ακούγεται ή θα περιορίζεται. Το Band Elimination Filter έχει το αντίθετο αποτέλεσμα στον ήχο σε σύγκριση με το Band Pass Filter

BEF12

BEF6

Dual Type Filter

Αυτός ο τύπος είναι ένας συνδυασμός δύο ίδιο τύπων φίλτρου. Μπορείτε να διορθώσετε την απόσταση μεταξύ των δύο Cutoff συχνοτήτων.

Dual LPF

Δύο 12 dB/oct low-pass φίλτρα που συνδέονται παράλληλα.

Dual HPF

Δύο -12 dB/oct high-pass φίλτρα που συνδέονται παράλληλα.

Dual BPF

Δύο -6 dB/oct band-pass φίλτρα που συνδέονται παράλληλα.

Dual BEF

Δύο -6 dB/oct band-elimination φίλτρα που συνδέονται παράλληλα.

Combination Type Filter

Αυτός ο τύπος είναι ένας συνδυασμός δύο διαφορετικών τύπων φίλτρου. Μπορείτε να διορθώσετε την απόσταση μεταξύ των δύο Cutoff συχνοτήτων.

LPF12+HPF12

Ένας συνδυασμός ενός -12 dB/oct low-pass φίλτρου και high-pass φίλτρου. Όταν επιλεγεί αυτός ο τύπος

φίλτρου, μπορούν να οριστούν τα HPF Cutoff (10) και HPF Key Follow Sensitivity (12). Μόνο το LPF γράφημα φαίνεται στην οθόνη.

LPF6+HPF6

Ένας συνδυασμός ενός -6 dB/oct low-pass φίλτρου και high-pass φίλτρου. Όταν επιλεγεί αυτός ο τύπος φίλτρου, μπορούν να οριστούν τα HPF Cutoff (10) και HPF Key Follow Sensitivity (12). Μόνο το LPF γράφημα φαίνεται στην οθόνη.

LPF12+BPF6

Ένας συνδυασμός ενός low-pass και band-pass φίλτρου. Μπορείτε να διορθώσετε την απόσταση μεταξύ των δύο Cutoff συχνοτήτων.

2 Cutoff*

Καθορίζει την Cutoff συχνότητα για το φίλτρο, ή την κεντρική συχνότητα γύρω από την οποία εφαρμόζεται το φίλτρο. Τα χαρακτηριστικά χροιάς του Voice και η λειτουργία της Cutoff συχνότητας διαφέρει σε συνάρτηση με το ποιος τύπος φίλτρου επιλέγεται. Ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο ενώ επιβεβαιώνεται το Filter γράφημα που φαίνεται στην οθόνη.

Ρυθμίσεις: 0 – 255

3 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Καθορίζει πως η Cutoff συχνότητα (2) ανταποκρίνεται στο velocity ή την δύναμη με την οποία παίζετε τις νότες. Για θετικές ρυθμίσεις, όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ τόσο υψηλότερη γίνεται η cutoff συχνότητα. Μια ρύθμιση του 0 δεν θα προκαλεί αλλαγή της Cutoff συχνότητας άσχετα από το Velocity. Αρνητικές ρυθμίσεις θα προκαλεί άνοδο της Cutoff συχνότητας όσο πιο απαλά παίζετε στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: -200% – +0% – +200%

4 Resonance*/Width

Η λειτουργία αυτής της παραμέτρου ποικίλλει σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τύπο φίλτρου. Αν το επιλεγμένο φίλτρο είναι ένα LPF, HPF, BPF (εκτός του BPFw) ή BEF, αυτή η παράμετρος χρησιμοποιείται για να ρυθμιστεί το Resonance. Για το BPFw, χρησιμοποιείται για να ρυθμιστεί το bandwidth συχνότητας.

Το Resonance χρησιμοποιείται για να ρυθμιστεί η ποσότητα του Resonance (αρμονική έμφαση) που εφαρμόζεται στο σήμα στην cutoff συχνότητα. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με την παράμετρο cutoff συχνότητας για να προστεθεί επιπλέον χαρακτήρας στον ήχο. Η Width παράμετρος χρησιμοποιείται για να ρυθμιστεί το εύρος της περιοχής των συχνοτήτων του σήματος που περνάει από το φίλτρο με το BPFw. Όταν ο τύπος φίλτρου ρυθμιστεί σε “LPF6” ή “thru”, αυτή η παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

5 Resonance Velocity Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο το resonance ανταποκρίνεται στο velocity, ή την δύναμη με την οποία παίζετε τις νότες. Για θετικές τιμές, όσο υψηλότερο είναι το velocity τόσο μεγαλύτερο είναι το resonance.

Μια ρύθμιση του 0 δεν προκαλεί αλλαγή στην Resonance τιμή. Για αρνητικές τιμές, όσο χαμηλότερο είναι το velocity τόσο μεγαλύτερο είναι το resonance.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

6 Gain

Καθορίζει το Gain του σήματος που στέλνεται στο φίλτρο. Όσο χαμηλότερη είναι η τιμή τόσο χαμηλότερο είναι το Gain. Τα χαρακτηριστικά χροιάς που δημιουργούνται από το φίλτρο διαφέρουν σε συνάρτηση με την τιμή που ορίζεται εδώ.

Ρυθμίσεις: 0 – 255

7 Cutoff Key Follow

Καθορίζει τον βαθμό στο οποίο οι νότες (ειδικά, η θέση τους ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν την Cutoff συχνότητα (ρυθμίζεται παραπάνω) του επιλεγμένου Element, προϋποθέτοντας το C3 σαν βασικό τόνο. Μια θετική ρύθμιση θα χαμηλώσει την Cutoff συχνότητα για χαμηλότερες νότες και θα το ανεβάσει για υψηλότερες νότες. Μια αρνητική τιμή θα έχει το αντίθετο αποτέλεσμα.

Ρυθμίσεις: -200% – +0% – +200%

8 Center Key (μόνο ένδειξη)

Αυτό δείχνει ότι η κεντρική νότα για το Cutoff Key Follow (7) παραπάνω είναι C3. Να θυμάστε ότι αυτό είναι μόνο για εμφάνιση στην οθόνη. Η τιμή δεν μπορεί να αλλάξει.

9 Distance

Καθορίζει την απόσταση μεταξύ των δύο Cutoff συχνοτήτων, για τους Dual Filter τύπους (που διαθέτουν δύο ίδια φίλτρα συνδυασμένα παράλληλα) και τον LPF12+BPF6 τύπο. Όταν επιλεγεί οποιοσδήποτε άλλος τύπος φίλτρου, αυτή η παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη.

Ρυθμίσεις: -128 – +0 – +127

10 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Καθορίζει την κεντρική συχνότητα για την Key Follow παράμετρο (παρακάτω) στο HPF. Όταν επιλεγεί ένας τύπος φίλτρου “LPF12” ή “LPF6”, αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη.

Ρυθμίσεις: 0 – 255

11 HPF Key Follow (High Pass Filter Key Follow)

Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ειδικά η θέση τους ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν την Cutoff συχνότητα (ρυθμίζεται παραπάνω) του HPF. Μια θετική τιμή θα χαμηλώσει την Cutoff συχνότητα για χαμηλότερες νότες και θα την ανεβάσει για υψηλότερες νότες. Μια αρνητική ρύθμιση θα έχει το αντίθετο αποτέλεσμα. Όταν επιλεγεί ένας τύπος φίλτρου “LPF12” ή “LPF6”, αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη.

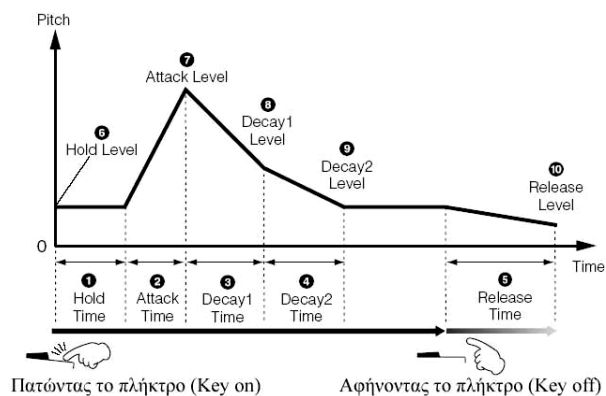
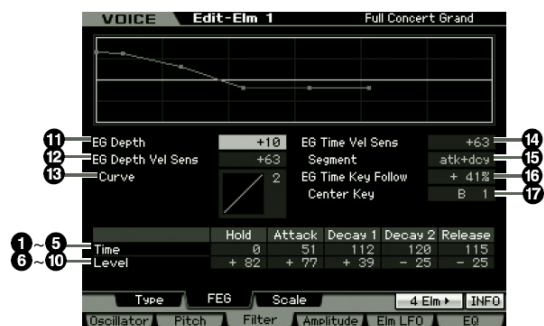
Ρυθμίσεις: -200% – +0% – +200%

12 Center Key

Αυτό δείχνει ότι η κεντρική νότα για το High Pass Filter Key Follow (11) παραπάνω είναι C3. Να θυμάστε ότι αυτό είναι μόνο για εμφάνιση στην οθόνη. Η τιμή δεν μπορεί να αλλάξει.

Filter EG ρυθμίσεις – [SF2] FEG (Filter EG)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε τις Filter EG παραμέτρους. Χρησιμοποιώντας το FEG, μπορείτε να ελέγχετε την αλλαγή στην χροιά από την στιγμή που ξεκινάει ο ήχος μέχρι την στιγμή που σταματάει.



Time

Οι Time παράμετροι σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε τον χρόνο μεταξύ των γειτονικών σημείων των παραμέτρων στάθμης. Μια υψηλότερη ρύθμιση έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο χρόνο μέχρι να φτάσει η επόμενη στάθμη.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

1 Hold Time

Καθορίζει τον χρόνο μεταξύ της στιγμής που πατάτε μια νότα στο κλαβιέ και της στιγμής που αρχίζει να ανεβαίνει η περιβάλλουσα.

2 Attack Time

Καθορίζει την ταχύτητα του attack από την αρχική cutoff συχνότητα (Hold Level) στην μέγιστη στάθμη του Voice αφού περάσει ο hold χρόνος.

3 Decay 1 Time

Καθορίζει πόσο γρήγορα η περιβάλλουσα πέφτει από την μέγιστη cutoff συχνότητα (Attack Level) στην cutoff συχνότητα που καθορίζεται σαν Decay 1 Level.

4 Decay 2 Time

Καθορίζει πόσο γρήγορα πέφτει η περιβάλλουσα από την cutoff συχνότητα που καθορίζεται σαν Decay 1 Level στην cutoff συχνότητα που καθορίζεται σαν Decay 2 Level.

5 Release Time

Καθορίζει πόσο γρήγορα πέφτει η περιβάλλουσα από την cutoff συχνότητα που καθορίζεται σαν Decay 2 Level στην cutoff συχνότητα που καθορίζεται σαν Release Level όταν αφήνεται η νότα.

Level

Οι Level παράμετροι σας επιτρέπουν να ορίσετε την ποσότητα αλλαγής του φίλτρου σε κάθε σημείο με βάση την cutoff συχνότητα που καθορίζεται στην Filter Type οθόνη (σελίδα 178).

Ρυθμίσεις: -128 – +0 – +127

6 Hold Level

Καθορίζει την αρχική cutoff συχνότητα την στιγμή που πατιέται η νότα.

7 Attack Level

Καθορίζει την μέγιστη cutoff συχνότητα στην οποία φτάνει η περιβάλλουσα αφού πατηθεί μια νότα.

8 Decay 1 Level

Καθορίζει την στάθμη στην οποία φτάνει η cutoff συχνότητα από την Attack Level αφού περάσει ο Decay 1 χρόνος.

9 Decay 2 Level

Καθορίζει την cutoff συχνότητα που θα διατηρείται όταν κρατιέται μια νότα.

10 Release Level

Καθορίζει την τελική cutoff συχνότητα αφού αφεθεί η νότα.

11 EG Depth

Καθορίζει το εύρος στο οποίο αλλάζει η περιβάλλουσα cutoff συχνότητας. Μια ρύθμιση του 0 δεν αλλάζει την cutoff συχνότητα. Όσο πιο μακριά από το 0 είναι η τιμή τόσο μεγαλύτερο είναι το εύρος της cutoff συχνότητας. Για αρνητικές τιμές η cutoff συχνότητα αλλάζει αντίστροφα.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

Καθορίζει πως το εύρος της cutoff συχνότητας ανταποκρίνεται στο velocity. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια θετική τιμή, τα υψηλά velocities κάνουν το Filter EG εύρος να διευρύνεται και χαμηλά velocities το κάνουν να στενεύει. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια αρνητική τιμή, υψηλά velocities κάνουν το Filter EG εύρος να στενεύει και χαμηλά velocities το κάνουν να διευρύνεται. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο 0, το Filter EG εύρος δεν αλλάζει άσχετα από το velocity.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

13 EG Depth Vel Curve (EG Depth Velocity Curve)

Οι πέντε καμπύλες καθορίζουν πως αλλάζει το εύρος FEG μεταβολής σύμφωνα με το velocity (δύναμη) με το οποίο παίζετε τις νότες στο κλαβιέ. Η επιλεγμένη καμπύλη δείχνεται από το γράφημα στην οθόνη, ο οριζόντιος άξονας του γραφήματος είναι το velocity και ο κάθετος άξονας είναι το εύρος Cutoff συχνότητας.

Ρυθμίσεις: Curve 0 – 4

14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Καθορίζει πως ο FEG χρόνος μετάβασης (ταχύτητα) ανταποκρίνεται στο velocity, ή την δύναμη με την οποία πατιέται η νότα. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια θετική τιμή, υψηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα γρήγορη ταχύτητα FEG μετάβασης ενώ χαμηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια αρνητική τιμή, υψηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητας FEG μετάβασης ενώ χαμηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα γρήγορη ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο 0, η ταχύτητα FEG μετάβασης δεν αλλάζει άσχετα από το velocity.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

15 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Καθορίζει το μέρος του Filter EG το οποίο επηρεάζει το EG Time Velocity Sensitivity (14).

Ρυθμίσεις: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει τα Attack Time και Hold Time.

atk+dcy (attack+decay)

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει τα Attack Time, Decay1 Time και Hold Time.

decay

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει το Decay 1/2 Time.

atk+rls

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει τα Attack Time, Release Time και Hold Time.

all

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει όλες τις Pitch EG Time παραμέτρους.

16 EG Time Key Follow

Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ειδικά, η θέση τους ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν τους χρόνους Filter EG του επιλεγμένου Element. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια θετική τιμή, υψηλές νότες έχουν σαν αποτέλεσμα υψηλή ταχύτητα FEG μετάβασης ενώ χαμηλές νότες έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια αρνητική τιμή, υψηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητα FEG μετάβασης ενώ χαμηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα γρήγορη ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο 0, η ταχύτητα FEG μετάβασης δεν αλλάζει άσχετα από την πατημένη νότα.

Ρυθμίσεις: -200% – +0% – +200%

17 Center Key

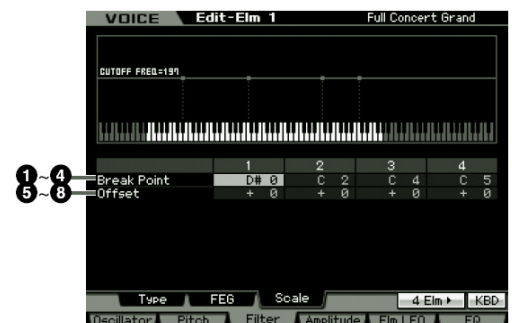
Καθορίζει την κεντρική νότα ή τόνο για το EG Time Key Follow (16). Όταν παίζεται η Center Key νότα, το FEG συμπεριφέρεται σύμφωνα με τις πραγματικές του ρυθμίσεις.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την νότα κατευθείαν από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το [SF6] κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Δείτε την «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Filter Scaling ρυθμίσεις – [SF3] Scale

Το Filter Scaling ελέγχει την cutoff συχνότητα του φίλτρου ανάλογα με τις θέσεις των νοτών στο κλαβιέ. Μπορείτε να χωρίσετε ολόκληρο το κλαβιέ με τέσσερα break σημεία, και να τους αναθέσετε αντίστοιχα διαφορετικές τιμές μετατόπισης της Cutoff συχνότητας.



1 – 4 Break Point 1 – 4

Καθορίζει τα τέσσερα Break σημεία καθορίζοντας τους αντίστοιχους αριθμούς νότας.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ορίσετε το Break Point κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το [SF6] INFO κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Δείτε την «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Break Point 1 – Break Point 4 θα διατάσσονται αυτόματα σε ανιούσα σειρά κατά μήκος του κλαβιέ.

5 – 8 Offset 1 – 4

Καθορίζουν την τιμή μετατόπισης στην Cutoff συχνότητα κάθε Break Point.

Ρυθμίσεις: -128 – +0 – +127

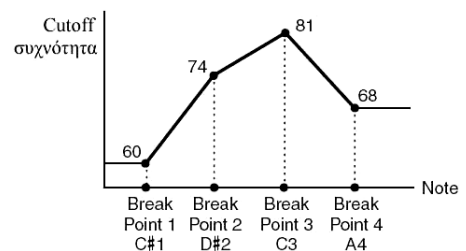
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Άσχετα από το μέγεθος αυτών των Offsets, το ελάχιστο και μέγιστο Cutoff όριο (τιμές 0 και 127 αντίστοιχα) δεν μπορεί να ξεπεραστεί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οποιαδήποτε νότα παίζεται κάτω από την Break Point 1 νότα έχει σαν αποτέλεσμα την Break Point 1 Level ρύθμιση. Όμοια, οποιαδήποτε νότα παίζεται επάνω από την Break Point 4 νότα έχει σαν αποτέλεσμα την Break Point 4 Level ρύθμιση.

Παράδειγμα ρύθμισης του Filter Scaling

Ο καλύτερος τρόπος για να γίνει κατανοητό το Filter Scaling είναι με ένα παράδειγμα. Για τις ρυθμίσεις που φαίνονται στο παρακάτω παράδειγμα, η βασική τιμή Cutoff συχνότητας είναι 64, και οι διάφορες Offset τιμές στις επιλεγμένες ρυθμίσεις Break σημείου αλλάζουν ανάλογα αυτήν την βασική τιμή. Οι καθορισμένες αλλαγές στην Cutoff συχνότητα φαίνονται στο παρακάτω διάγραμμα. Η Cutoff συχνότητα αλλάζει γραμμικά μεταξύ των διαδοχικών Break Points.

	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3	A4
Offset	-40	+10	+17	+4



Ρυθμίσεις στάθμης εξόδου – [F4] Level/Pan

Level και Pan ρυθμίσεις – [SF1] Level/Pan



1 Level*

Καθορίζει την στάθμη εξόδου του Element.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

2 Level Velocity Sens (Level Velocity Sensitivity)*

Καθορίζει πως η στάθμη εξόδου του Element ανταποκρίνεται στο velocity. Θετικές ρυθμίσεις κάνουν την στάθμη εξόδου να αυξάνεται όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ. Μια ρύθμιση του 0 δεν θα αλλάζει την στάθμη εξόδου. Αρνητικές ρυθμίσεις θα κάνουν την στάθμη εξόδου να αυξάνεται όσο πιο απαλά παίζετε στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – -63

3 Level Velocity Sens Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

Ανεβάζει ή χαμηλώνει την στάθμη που καθορίζεται στο Level Velocity Sensitivity (2). Μια ρύθμιση του 64 έχει σαν αποτέλεσμα την χρήση των αρχικών τιμών του Level Velocity Sensitivity (2). Ρυθμίσεις επάνω από 64 θα αυξήσουν την στάθμη που καθορίζεται στο Level Velocity Sensitivity (2). Ρυθμίσεις κάτω από 64 θα μειώσουν την στάθμη.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

4 Level Velocity Sens Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)*

Οι πέντε καμπύλες καθορίζουν πως θα δημιουργείται το πραγματικό velocity σε συνάρτηση με το velocity (δύναμη) με το οποίο παίζετε νότες στο κλαβιέ. Η επιλεγμένη καμπύλη δείχνεται σαν γράφημα στην οθόνη.

Ρυθμίσεις: Curve 0 - 4

5 Level Key Follow

Καθορίζει τον βαθμό στο οποίο οι νότες (ειδικά, η θέση τους ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν την amplitude στάθμη (ρυθμίζεται παραπάνω) του επιλεγμένου Element, προϋποθέτοντας το C3 σαν βασικό τόνο. Μια θετική ρύθμιση θα χαμηλώσει την στάθμη εξόδου για χαμηλότερες νότες και θα την αυξήσει για υψηλότερες νότες. Μια αρνητική ρύθμιση θα έχει το αντίστροφο αποτέλεσμα.

Ρυθμίσεις: -200% – +0% – +200%

6 Center Key (μόνο ένδειξη)

Αυτό δείχνει ότι η κεντρική νότα για το Level Key Follow (5) παραπάνω, είναι C3. Να θυμάστε ότι αυτό μόνο για την οθόνη. Η τιμή δεν μπορεί να αλλάξει.

7 Pan*

Ρυθμίζει την stereo pan ου ήχου.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

8 Alternate Pan

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ο ήχος τοποθετείται αριστερά και δεξιά εναλλάξ για κάθε νότα που πατάτε. Υψηλότερες τιμές αυξάνουν το εύρος του Pan.

Ρυθμίσεις: L64 – C – R63

9 Random Pan

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ο ήχος του επιλεγμένου Element τοποθετείται τυχαία αριστερά και δεξιά για κάθε νότα που πατάτε. Η Pan ρύθμιση (παραπάνω) χρησιμοποιείται σαν Center Pan ρύθμιση.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

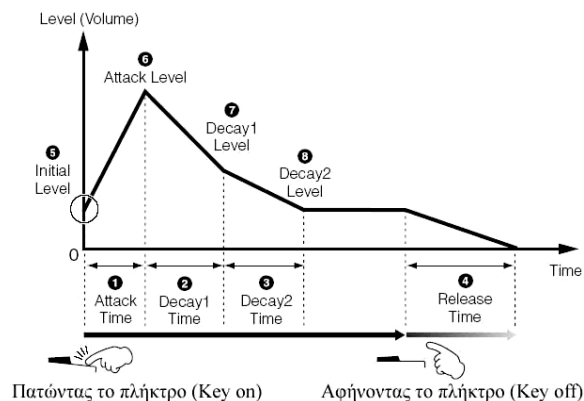
10 Scaling Pan

Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ειδικά, η θέση τους ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν την Pan θέση (ρυθμίζεται παραπάνω), αριστερά και δεξιά, του επιλεγμένου Element. Στην νότα C3, η κύρια Pan ρύθμιση (παραπάνω) χρησιμοποιείται σαν η βασική Pan θέση. Μια θετική ρύθμιση θα μετακινήσει την pan θέση προς τα αριστερά για χαμηλότερες νότες και προς τα δεξιά για υψηλότερες νότες. Μια αρνητική ρύθμιση θα έχει το αντίστροφο αποτέλεσμα.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – -63

Amplitude EG ρυθμίσεις – [SF2] AEG (Amplitude EG)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε τις Amplitude EG παραμέτρους. Χρησιμοποιώντας το AEG, μπορείτε να ελέγχετε την μετάβαση σε ένταση από την στιγμή που ο ήχος ξεκινάει μέχρι την στιγμή που ο ήχος σταματάει.



Time*

Οι Time παράμετροι σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε τον χρόνο μεταξύ των γειτονικών σημείων των παραμέτρων στάθμης. Μια υψηλότερη ρύθμιση έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο χρόνο μέχρι να φτάσει η επόμενη στάθμη.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

1 Attack Time

Καθορίζει το πόσο γρήγορα ο ήχος φτάνει στην μέγιστη στάθμη του αφού πατηθεί το πλήκτρο.

2 Decay 1 Time

Καθορίζει πόσο γρήγορα η περιβάλλουσα πέφτει από την Attack Level στην Decay 1 Level.

3 Decay 2 Time

Καθορίζει πόσο γρήγορα πέφτει η περιβάλλουσα από την Decay 1 Level στην Decay 2 Level (sustain στάθμη).

4 Release Time

Καθορίζει πόσο γρήγορα εξασθενεί ο ήχος μέχρι την σιωπή αφού αφαιρεθεί το πλήκτρο.

Level

Οι Level παράμετροι σας επιτρέπουν να ορίσετε την ποσότητα της μετάβασης σε κάθε σημείο νε βάση την στάθμη που καθορίζεται στην Level/Pan οθόνη (σελίδα 185).

Ρυθμίσεις: 0 – 127

5 Initial Level

Καθορίζει την αρχική στάθμη την στιγμή που πατιέται η νότα.

6 Attack Level

Καθορίζει την μέγιστη στάθμη στην οποία φτάνει η περιβάλλουσα αφού πατηθεί μια νότα.

7 Decay 1 Level

Καθορίζει την στάθμη στην οποία φτάνει η περιβάλλουσα από την Attack Level αφού περάσει ο Decay 1 χρόνος.

8 Decay 2 Level

Καθορίζει την στάθμη που θα διατηρείται όταν κρατιέται μια νότα.

9 Half Damper Switch

Όταν το Half Damper Switch έχει ρυθμιστεί στο on, μπορείτε να παράγετε ένα “half-pedal” εφέ ακριβώς όπως σε ένα πραγματικό ακουστικό πιάνο πατώντας τον προαιρετικό FC3 Foot Controller που συνδέεται στην FOOT SWITCH SUSTAIN υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: on, off

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν θέλετε να αναδημιουργήσετε το half-damper εφέ χρησιμοποιώντας το προαιρετικό FC3, ρυθμίστε την Sustain Pedal παράμετρο στο “FC3 (half on)” στην Play οθόνη (σελίδα 425) του Utility τρόπου. Σημειώστε ότι αυτή η ρύθμιση δεν είναι απαραίτητη όταν ελέγχεται το half-damper στέλνοντας τα Control Change μηνύματα από εξωτερική MIDI συσκευή στο όργανο.

10 Half Damper Time

Καθορίζει το πόσο γρήγορα εξασθενεί ο ήχος μέχρι την σιωπή αφού αφεθεί το πλήκτρο ενώ κρατάτε πατημένο το Foot Controller FC3 με την Half Damper Switch παράμετρο (9) ενεργή. Αφού αφεθεί το πλήκτρο, μπορείτε να ελέγξετε τον decay χρόνο (εξασθένιση) του ήχου με την Foot Controller θέση, με το Half Damper Time του AEG να είναι η μέγιστη decay τιμή και το Release Time του AEG να είναι η ελάχιστη decay τιμή.

Όταν αφήσετε το πετάλι, ο decay χρόνος αφού αφεθεί το πλήκτρο είναι ίσος με τον AEG Release Time.

Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα piano εφέ ρυθμίζοντας το Release Time σε μια μικρή τιμή και ρυθμίζοντας το Half Damper Time σε μια μεγάλη τιμή.

Η ρύθμιση εδώ είναι διαθέσιμη μόνο όταν η Half Damper Switch παράμετρος (9) ρυθμίζεται στο on και χρησιμοποιείτε το FC3 που συνδέεται στο πίσω πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

11 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Καθορίζει πως ο AEG χρόνος μετάβασης (ταχύτητα) ανταποκρίνεται στο velocity, ή την δύναμη με την

οποία πατιέται η νότα. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια θετική τιμή, υψηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα γρήγορη ταχύτητα AEG μετάβασης ενώ χαμηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια αρνητική τιμή, υψηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητας AEG μετάβασης ενώ χαμηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα γρήγορη ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο 0, η ταχύτητα amplitude μετάβασης δεν αλλάζει άσχετα από το velocity.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

12 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Καθορίζει το μέρος του Amplitude EG το οποίο επηρεάζει το EG Time Velocity Sensitivity (11).

Ρυθμίσεις: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει το Attack Time.

atk+dcy (attack+decay)

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει τα Attack Time και Decay1 Time.

decay

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει το Decay Time.

atk+rls

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει τα Attack Time και Release Time.

all

Το EG Time Velocity Sensitivity επηρεάζει όλες τις Amplitude EG Time παραμέτρους.

13 EG Time Key Follow

Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο οι νότες (ειδικά, η θέση τους ή το εύρος οκτάβας) επηρεάζουν τους Amplitude EG χρόνους του επιλεγμένου Element. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια θετική τιμή, υψηλές νότες έχουν σαν αποτέλεσμα υψηλή ταχύτητα Amplitude EG μετάβασης ενώ χαμηλές νότες έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμιστεί σε μια αρνητική τιμή, υψηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα αργή ταχύτητα Amplitude EG μετάβασης ενώ χαμηλά velocities έχουν σαν αποτέλεσμα γρήγορη ταχύτητα. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο 0, η ταχύτητα Amplitude EG μετάβασης δεν αλλάζει άσχετα από την πατημένη νότα.

Ρυθμίσεις: -200% – +0% – +200%

14 Center Key

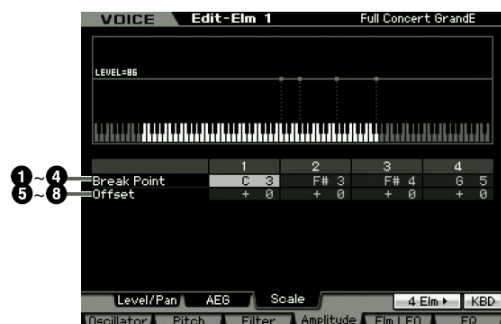
Καθορίζει την κεντρική νότα για το EG Time Key Follow (13). Όταν παίζεται η Center Key νότα, το AEG συμπεριφέρεται σύμφωνα με τις πραγματικές του ρυθμίσεις.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την νότα κατευθείαν από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το [SF6] κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Δείτε την «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Amplitude Scaling ρυθμίσεις – [SF3] Scale

Το Amplitude Scaling ελέγχει την amplitude στάθμη εξόδου σύμφωνα με τις θέσεις των νοτών στο κλαβιέ. Μπορείτε να χωρίσετε ολόκληρο το κλαβιέ σε τέσσερα break σημεία, και να αναθέσετε αντίστοιχα διαφορετικές τιμές μετατόπισης του amplitude σε αυτές.



1 – 4 Break Point 1 – 4

Καθορίζει τα τέσσερα Break σημεία καθορίζοντας τους αντίστοιχους αριθμούς νότας.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ορίσετε το Break Point κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Δείτε την «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Break Point 1 – Break Point 4 θα διατάσσονται αυτόματα σε ανιούσα σειρά κατά μήκος του κλαβιέ.

5 – 8 Offset 1 – 4

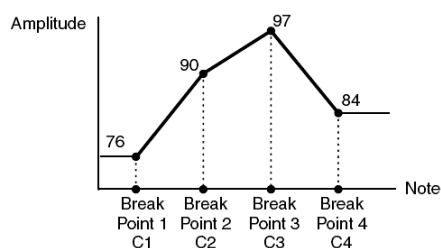
Καθορίζουν την τιμή μετατόπισης στην στάθμη κάθε Break Point.

Ρυθμίσεις: -128 – +0 – +127

Παράδειγμα ρύθμισης του Filter Scaling

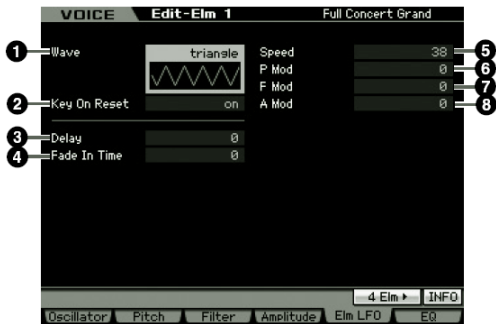
Ο καλύτερος τρόπος για να γίνει κατανοητό το Amplitude Scaling είναι με ένα παράδειγμα. Για τις ρυθμίσεις που φαίνονται στο παρακάτω παράδειγμα, η βασική Amplitude (ένταση) τιμή για το επιλεγμένο Element είναι 80, και οι διάφορες Offset τιμές στις επιλεγμένες ρυθμίσεις Break σημείου αλλάζουν ανάλογα με αυτήν την βασική τιμή. Οι καθορισμένες αλλαγές στο Amplitude φαίνονται στο παρακάτω διάγραμμα. Το Amplitude αλλάζει γραμμικά μεταξύ των διαδοχικών Break Points.

	1	2	3	4
Break Point	C1	D2	C3	A4
Offset	-40	+10	+17	+4



Διαμόρφωση του Voice – [F5] Elm LFO (Element LFO)

Αυτή η οθόνη σας δίνει μια ευρεία ομάδα κουμπιών για το LFO για κάθε ανεξάρτητο Element. Το LFO μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την δημιουργία vibrato, wah, tremolo και άλλων ειδικών εφφέ, εφαρμόζοντας το στις pitch, filter και amplitude παραμέτρους.



1 Wave

Επιλέγει το Wave και καθορίζει πως η LFO κυματομορφή διαμορφώνει τον ήχο.

Ρυθμίσεις: saw, triangle, square

2 Key On Reset

Καθορίζει αν το LFO επανέρχεται ή όχι κάθε φορά που παίζεται μια νότα.

Ρυθμίσεις: off, on

off

Το LFO ανακυκλώνεται ελεύθερα χωρίς συγχρονισμό πλήκτρου. Πατώντας ένα πλήκτρο ξεκινάει η LFO κυματομορφή σε οποιαδήποτε φάση τυχαίνει να είναι το LFO σε εκείνο το σημείο.

on

Το LFO επανέρχεται με κάθε νότα που παίζετε και ξεκινάει μια κυματομορφή στην φάση που καθορίζεται από την Phase παράμετρο.

3 Delay

Καθορίζει τον Delay χρόνο ανάμεσα στην στιγμή που πατάτε νότα στο κλαβιέ και την στιγμή που το LFO έχει αποτέλεσμα. Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο delay χρόνο.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

4 Fade In Time

Καθορίζει την ποσότητα του χρόνου ώστε το LFO εφφέ να κάνει fade in αφού περάσει ο Delay χρόνος. Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα πιο αργό fade-in. Όταν ρυθμιστεί στο “0”, το LFO εφφέ δεν θα κάνει fade in και φτάνει στην μέγιστη στάθμη αμέσως αφού περάσει ο Delay χρόνος.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

5 Speed

Καθορίζει την ταχύτητα της LFO κυματομορφής. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο γρήγορη είναι η LFO ταχύτητα.

Ρυθμίσεις: 0 – 63

6 P Mod (Pitch Modulation Depth)

Καθορίζει την ποσότητα (βάθος) με την οποία η LFO κυματομορφή ποικίλλει (διαμορφώνει) τον τόνο του ήχου. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος του ελέγχου.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

7 F Mod (Filter Modulation Depth)

Καθορίζει την ποσότητα (βάθος) με την οποία η LFO κυματομορφή ποικίλλει (διαμορφώνει) την Filter Cutoff συχνότητα. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος του ελέγχου.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

8 A Mod (Amplitude Modulation Depth)

Καθορίζει την ποσότητα (βάθος) με την οποία η LFO κυματομορφή ποικίλλει (διαμορφώνει) το amplitude ή ένταση του ήχου. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος του ελέγχου.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

Equalizer (EQ) ρυθμίσεις – [F6] EQ

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε τις EQ παραμέτρους για κάθε Element.

1 Type

Καθορίζει τον EQ τύπο. Ο αριθμός των παραμέτρων και τιμών που είναι διαθέσιμες διαφέρουν σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο EQ τύπο.

Ρυθμίσεις:

2 Band, PEQ

Δείτε παρακάτω.

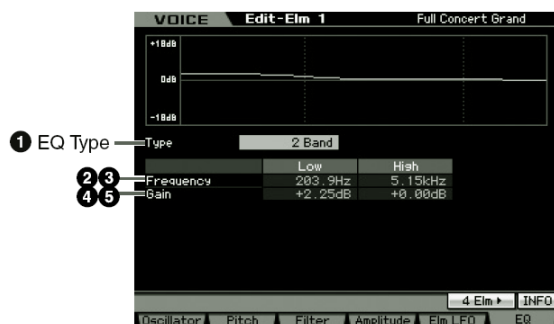
Boost 6, Boost 12, Boost 18

Ενισχύει ολόκληρη την περιοχή του επιλεγμένου Element κατά +6dB, +12dB και +18dB αντίστοιχα. thru

Αν επιλέξετε αυτό, τα equalizers παρακάμπτονται και ολόκληρο το σήμα μένει ανεπηρέαστο.

Όταν το EQ Type έχει ρυθμιστεί στο “2 Band”

Αυτό είναι ένα “shelving” equalizer, που συνδυάζει ξεχωριστές περιοχές υψηλών και χαμηλών συχνοτήτων.



2 Low Frequency

Καθορίζει την στάνταρτ συχνότητα της χαμηλότερης EQ περιοχής.

Ρυθμίσεις: 50.1 Hz – 2.00 kHz

3 High Frequency

Καθορίζει την στάνταρτ συχνότητα της υψηλότερης EQ περιοχής.

Ρυθμίσεις: 503.8 Hz – 10.1 kHz

4 Low Gain

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία θα ενισχυθούν/ελαττωθούν τα σήματα κάτω από την Low Frequency (2).

Ρυθμίσεις: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

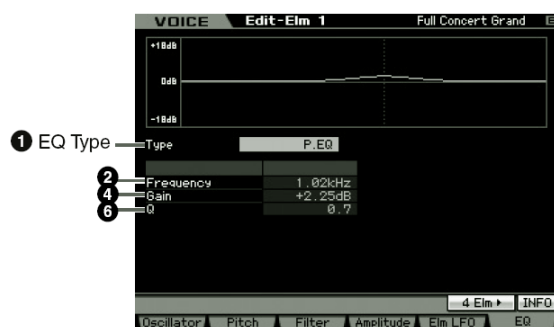
5 High Gain

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία θα ενισχυθούν/ελαττωθούν τα σήματα επάνω από την High Frequency (3).

Ρυθμίσεις: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

Όταν το EQ Type έχει ρυθμιστεί στο “PEQ”

Το παραμετρικό EQ για μια περιοχή χρησιμοποιείται για να ελαττωθούν ή αυξηθούν οι στάθμες σήματος (gain) γύρω από το Frequency. Αυτός ο τύπος διαθέτει 32 διαφορετικές “Q” ρυθμίσεις, που καθορίζουν το εύρος της περιοχής συχνοτήτων του equalizer.



2 Low Frequency

Καθορίζει την κεντρική συχνότητα.

Ρυθμίσεις: 139.7 Hz – 12.9 kHz

4 Low Gain

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία θα ενισχυθούν/ελαττωθούν τα σήματα κάτω από την Low Frequency (2).

Ρυθμίσεις: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

6 Q

Καθορίζει το Q (bandwidth) για την περιοχή. Όσο χαμηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το bandwidth. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μικρότερο είναι το bandwidth.

Ρυθμίσεις: 0.7 – 10.3

Διόρθωση ενός Drum Voice

Η «Διόρθωση» αναφέρεται στην διαδικασία δημιουργίας ενός Voice με την αλλαγή των παραμέτρων που δημιουργούν το Voice. Αυτό μπορεί να γίνει στον Voice Edit, έναν υπο-τρόπο μέσα στον Voice τρόπο. Εδώ, θα σας δείξουμε πώς να διορθώσετε ένα Drum Voice. Για να μπειτε στον Drum Voice Edit τρόπο, πατήστε το [VOICE] κουμπί για να μπειτε στον Voice τρόπο, επιλέξτε ένα Drum Voice και μετά πατήστε το [EDIT] τρόπο.

Common Edit και Key Edit

Κάθε Drum Voice μπορεί να περιέχει μέχρι 73 Drum Keys, ου ανατίθενται στις νότες κατά μήκος του κλαβιέ (C0-C6). Υπάρχουν δύο τύποι Drum Voice Edit οθονών: αυτή για Common Edit για την διόρθωση των ρυθμίσεων που είναι κοινές σε όλα τα πλήκτρα και εκείνη για Key Edit για διόρθωση ανεξάρτητων πλήκτρων.

Διόρθωση Drum Voices

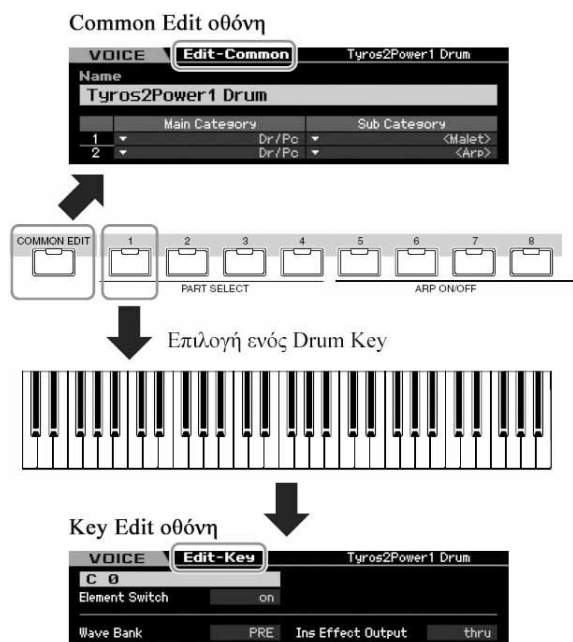
1 Πατήστε το [VOICE] κουμπί για να μπειτε στον Voice Play τρόπο.

Επιλέξτε ένα Drum Voice που θα διορθωθεί.

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

3 Καλέστε την Edit οθόνη που θέλετε, Common Edit ή Key Edit.

Για να καλέσετε την Common Edit οθόνη, πατήστε το [COMMON EDIT] κουμπί. Για να καλέσετε την Key Edit οθόνη, πατήστε το αριθμητικό κουμπί [1]. Στον Drum Key Edit τρόπο, πατήστε το πλήκτρο στο οποίο ανατίθεται το drum όργανο που θέλετε.



4 Καλέστε την οθόνη που θέλετε.

Για να βρείτε την οθόνη που θέλετε, παρατηρήστε τα στοιχεία menu ετικέτας που αντιστοιχούν στα [F1]-[F6] κουμπιά και τα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Κάθε menu ετικέτα των [F1]-[F6] κουμπιών περιέχει υπο-menus τα οποία αντιστοιχούν στα [SF1]-[SF5] κουμπιά στο κάτω μέρος της οθόνης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πατώντας το [SF6] κουμπί, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διάφορες λειτουργίες όπως

η Information οθόνη, η εισαγωγή χαρακτήρων (σελίδα 117), η λειτουργία αριθμητικού κουμπιού (σελίδα 117) και η οθόνη/επιλογή λίστας (σελίδα 117). Η λειτουργία που καλείται με το [SF6] κουμπί διαφέρει σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο όπου βρίσκεται ο κέρσορας

5 Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε.

6 Διορθώστε την τιμή χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων.

7 Επαναλάβετε τα βήματα 3-6, αν θέλετε.

8 Εισάγετε το όνομα που θέλετε για το διορθωμένο Voice.

Χρησιμοποιήστε την Name οθόνη (σελίδα 143) του Voice Common Edit τρόπου.

9 Αποθηκεύστε το διορθωμένο Voice.

Πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Store παράθυρο (σελίδα 142) και μετά αποθηκεύστε το διορθωμένο Voice.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το διορθωμένο Voice θα χαθεί όταν επιλέγεται διαφορετικό Voice ή κλείνει η τροφοδοσία. βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Voice δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν την επιλογή άλλου voice ή το κλείσιμο της τροφοδοσίας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν θέλετε, σώστε τα διορθωμένα και αποθηκευμένα Voices σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο δίκτυο στο οποίο είναι επίσης συνδεδεμένο το MOTIF XS. Να θυμάστε ότι τα διορθωμένα Voice δεδομένα αποθηκεύονται στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) και διατηρούνται ακόμη και όταν κλείνει η τροφοδοσία. έτσι δεν είναι απαραίτητο να σώσετε τα δεδομένα σε εξωτερική συσκευή. Ωστόσο, σας συνιστούμε να σώσετε τα σημαντικά δεδομένα σε μια εξωτερική συσκευή. Ανατρέξτε στην σελίδα 460 για λεπτομέρειες.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Άλλες βολικές λειτουργίες είναι επίσης διαθέσιμες στον Drum Voice Edit τρόπο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 141.

Common Edit παράμετροι

[VOICE] → Drum Voice επιλογή → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Το Common Edit σας επιτρέπει να διορθώσετε τις παραμέτρους που είναι κοινές σε όλα τα Drum Keys του επιλεγμένου Drum Voice.

Γενικές ρυθμίσεις για το επιλεγμένο Voice – [F1] General

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι Common Edit παράμετροι του Drum Voice είναι βασικά ίδιες όπως εκείνες του Normal Voice. Ωστόσο, μερικές παράμετροι που έχουν το ίδιο με εκείνες του Normal Voice δεν είναι διαθέσιμες για το Drum Voice,

Ονομασία του διορθωμένου Voice – [SF1] Name

Αυτό είναι ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 143.

Play Mode ρυθμίσεις όπως Micro Tuning και Mono/Poly – [SF2] Play Mode

Αυτό είναι ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 144.

Άλλες ρυθμίσεις – [SF3] Other

Αυτό είναι ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 148.

Arpeggio ρυθμίσεις – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Αυτό είναι ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 149.

Arpeggio ρυθμίσεις – [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Αλλάζοντας τον χρονισμό και το velocity των νοτών, μπορείτε να αλλάξετε την ρυθμική «αίσθηση» της Arpeggio αναπαραγωγής. Αυτό είναι ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 152.

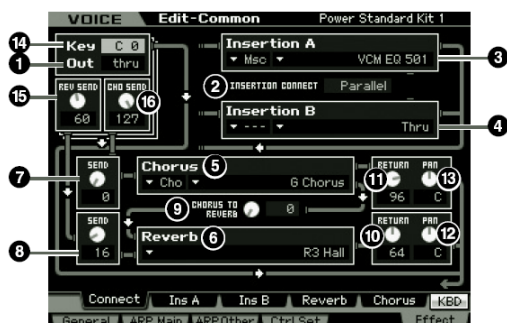
Controller ρυθμίσεις – [F4] Ctrl Set (Controller Set)

Αυτό είναι ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 155. Σημειώστε ότι η Element Switch παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη στο Drum Voice Common Edit.

Εφφέ ρυθμίσεις – [F6] Effect

Ρυθμίσεις εφφέ σύνδεσης – [SF1] Connect

Αυτή η οθόνη σας δίνει ευρύτατο έλεγχο στα εφφέ. Οι λειτουργίες στην οθόνη είναι βασικά ίδιες όπως στο Normal Voice Common Edit (σελίδα 163). Η διαφορά είναι ότι η Insertion Effect Out παράμετρος δεν ρυθμίζεται για κάθε Element αλλά για κάθε Drum Key. Εκτός από αυτό, είναι διαθέσιμες τρεις επιπλέον παράμετροι (14-16).



1 Out (Insertion Effect Out)

Καθορίζει ποιο Insertion Effect (A ή B) χρησιμοποιείται για επεξεργασία κάθε ανεξάρτητου Drum Key. Οι παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν για κάθε Drum Key. Όταν το INSERTION CONNECT (2) έχει ρυθμιστεί στο “ins L”, το σήμα από κάθε Drum Key βγαίνει στο Insertion L άσχετα από την εδώ ρύθμιση.

Ρυθμίσεις: thru, Ins A (Insertion A), Ins B (Insertion B)

Οι παράμετροι 2-13 είναι ίδιες με εκείνες στην Connect οθόνη (σελίδα 163) στον Normal Voice Edit τρόπο.

14 Key

Καθορίζει το Drum Key ου θα διορθωθεί. Το Insertion Effect Out (1), το Key Reverb Send (16) και το Key Chorus Send (16) μπορούν να ρυθμιστούν για κάθε Drum Key.

Ρυθμίσεις: C0 – C6

15 REV SEND (Key Reverb Send)

Καθορίζει την στάθμη του Drum Key ήχου (το σήμα που παρακάμπτεται) που στέλνεται στο Reverb εφέ. Η εδώ ρύθμιση είναι διαθέσιμη μόνο όταν η Insertion Effect Out παράμετρος (1) έχει ρυθμιστεί στο “thru”.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν η Insertion Effect Out παράμετρος (1) έχει ρυθμιστεί στο “Ins A” ή “Ins B”, μπορείτε να καθορίσετε την στάθμη του Drum Key ήχου (έξοδος από Insertion Effect A ή B) που στέλνεται στο Reverb εφέ ρυθμίζοντας την τιμή της Insertion Reverb Send παραμέτρου που δείχνεται μόνο σε αυτήν την περίπτωση.

16 CHO SEND (Key Chorus Send)

Καθορίζει την στάθμη του Drum Key ήχου (το σήμα που παρακάμπτεται) που στέλνεται στο Chorus εφέ. Η εδώ ρύθμιση είναι διαθέσιμη μόνο όταν η Insertion Effect Out παράμετρος (1) έχει ρυθμιστεί στο “thru”.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν η Insertion Effect Out παράμετρος (1) έχει ρυθμιστεί στο “Ins A” ή “Ins B”, μπορείτε να καθορίσετε την στάθμη του Drum Key ήχου (έξοδος από Insertion Effect A ή B) που στέλνεται στο Chorus εφέ ρυθμίζοντας την τιμή της Insertion Chorus Send παραμέτρου που δείχνεται μόνο σε αυτήν την περίπτωση.

Ρυθμίσεις εφέ παραμέτρου – [SF2] Ins A-[SF5] Chorus

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 165.

Key Edit παράμετροι

[VOICE] → Drum Voice επιλογή → [EDIT] → Key επιλογή

Αν θέλετε να διορθώσετε τους ήχους που δημιουργούν ένα Voice και τις βασικές παραμέτρους που καθορίζουν τον ήχο, όπως Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude και EG (Envelope Generator), καλέστε την Key Edit οθόνη.

Σχετικά με τους αστερίσκους (*)

Για χρήστες που είναι νέοι στην Voice διόρθωση και μπορεί να μπερδεύονται με την μεγάλη ποσότητα παραμέτρων, οι πιο βασικές και εύκολες στην κατανόηση παράμετροι σημειώνονται με αστερίσκους. Αν ξεκινάτε τώρα με την Voice διόρθωση, δοκιμάστε πρώτα αυτές τις παραμέτρους.

Ρύθμιση της κυματομορφής και του εύρους νότας του Key – [F1] Oscillator.

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τα Waveform και Note εύρος του επιλεγμένου Key.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το LIST εικονίδιο εμφανίζεται στην menu ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.



1 Key*

Καθορίζει το Drum Key ου θα διορθωθεί. Μπορείτε να επιλέξετε το percussion όργανο που θέλετε πατώντας την νότα.

Ρυθμίσεις: C0 – C6

2 Element Switch*

Καθορίζει αν χρησιμοποιείται ή όχι το τρέχον επιλεγμένο Key. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο off, το τρέχον διορθωμένο Key δεν θα ακούγεται.

Ρυθμίσεις: off (ανενεργό), on (ενεργό)

3 Wave Bank (Waveform Bank)*

Καθορίζει την Waveform Bank ου ανατίθεται στο Drum Key, Preset ή User. Οι User κυματομορφές μπορούν να δημιουργηθούν με βάση τα δείγματα που ηχογραφούνται στον Sampling τρόπο.

Ρυθμίσεις: PRE (preset κυματομορφή), USER (user κυματομορφή)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με την κυματομορφή, ανατρέξτε στις εξηγήσεις του Sampling τρόπου στην σελίδα 253.

4 Wave Category (Waveform Category)*

5 Wave Number (Waveform Category)*

Καθορίζει την κυματομορφή που ανατίθεται στο Drum Key με την επιλογή κατηγορίας και αριθμού κυματομορφής. Για μια πλήρη λίστα των κυματομορφών στην Preset Bank, ανατρέξτε στην Waveform List στο Data List βιβλιαράκι.

6 Assign Mode*

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “single”, προλαμβάνεται η διπλή αναπαραγωγή της ίδιας νότας. Αυτό είναι χρήσιμο όταν η ίδια νότα λαμβάνεται δύο φορές σχεδόν ταυτόχρονα, ή χωρίς το αντίστοιχο note off μήνυμα. Για να επιτραπεί η λήψη, ρυθμίστε το στο “multi”. Γενικά, πιθανόν να θέλετε να το ρυθμίσετε στο “multi” – ειδικά για tambourine και cymbal ήχου που θα θέλετε να ακούγετε όλο τους το decay (εξασθένηση), όταν τα παίζετε πολλές φορές στην σειρά. Να θυμάστε ότι η “multi” ρύθμιση καταναλώνει την συνολική πολυφωνία και μπορεί να προκαλέσει κόψιμο των ήχων.

Ρυθμίσεις: single, multi

single

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “single” και διπλό παίξιμο της ίδιας νότας μεταδίδεται στην εσωτερική γεννήτρια ήχου, θα σταματήσει η πρώτη νότα και μετά θα ακουστεί η επόμενη νότα.

multi

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “multi” και διπλό παίξιμο της ίδιας νότας μεταδίδονται στην εσωτερική γεννήτρια ήχου, ακούγονται ταυτόχρονα όλες οι νότες.

7 Receive Note Off

Καθορίζει αν το επιλεγμένο Drum Key θα ανταποκρίνεται ή όχι στα MIDI Note Off μηνύματα. Αυτό θα πρέπει να ρυθμίζεται στο on όταν το επιλεγμένο Drum Key έχει ήχο που διατηρείται, χωρίς decay (όπως ένα snare roll), έτσι ώστε να μπορείτε να σταματάτε τον ήχο αφήνοντας την νότα.

Ρυθμίσεις: off, on

8 Alternate Group*

Καθορίζει το Alternate Group στο οποίο ανατίθεται το πλήκτρο. Σε ένα πραγματικό drum kit, μερικοί drum ήχοι δεν μπορούν να παιχτούν ταυτόχρονα, όπως ανοιχτό και κλειστό hi-hat. Μπορείτε να εμποδίσετε τα πλήκτρα να παιχτούν ταυτόχρονα αναθέτοντας τα στο ίδιο Alternate Group. Μπορούν να καθοριστούν μέχρι 127 Alternate Groups. Μπορείτε επίσης εδώ να επιλέξετε “off” αν θέλετε να επιτρέψετε το ταυτόχρονο παίξιμο των ήχων.

Ρυθμίσεις: off, 1 – 127

9 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

Καθορίζει ποιο Insertion Effect (A ή B) χρησιμοποιείται για την επεξεργασία κάθε ανεξάρτητου Drum Key. Αυτή η παράμετρος είναι ίδια όπως στην Ins Effect Output στην Connect οθόνη (σελίδα 163) στο Voice Common Edit. Κάνοντας μια ρύθμιση εδώ αυτόματα αλλάζει η ρύθμιση και εκείνης της παραμέτρου.

Όταν το INSERTION CONNECT (2) έχει ρυθμιστεί στο “ins L” στην Connect οθόνη, το Insertion L χρησιμοποιείται για επεξεργασία κάθε ανεξάρτητου Drum Key, ακόμη και αν επιλεγεί “ins A” ή “ins B”.

Ρυθμίσεις: thru, ins A (Insertion Effect A), ins B (Insertion Effect B)

10 Reverb Send*

Καθορίζει την στάθμη του Key ήχου (το σήμα που παρακάμπτεται) που στέλνεται στο Reverb εφέ. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν το Insertion Effect Output (παραπάνω) έχει ρυθμιστεί στο “thru”. Η ρύθμιση που γίνεται εδώ θα εφαρμοστεί στις ίδιες παραμέτρους στην Connect οθόνη (σελίδα 163) του Voice Common Edit.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

11 Chorus Send*

Καθορίζει την στάθμη του Key ήχου (το σήμα που παρακάμπτεται) που στέλνεται στο Chorus εφέ. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο όταν το Insertion Effect Output (παραπάνω) έχει ρυθμιστεί στο “thru”. Η ρύθμιση που γίνεται εδώ θα εφαρμοστεί στις ίδιες παραμέτρους στην Connect οθόνη (σελίδα 163) του Voice Common Edit.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

12 Output Select

Καθορίζει τις συγκεκριμένες εξόδους για το σήμα του ανεξάρτητου Drum key. Μπορείτε να αναθέσετε τον ήχο κάθε ανεξάρτητου Key να βγαίνει από μια συγκεκριμένη υποδοχή hardware εξόδου στο πίσω πλαίσιο. Αυτή η παράμετρος είναι χρήσιμη όταν θέλετε να εφαρμόσετε ένα συνδεδεμένο εξωτερικό εφέ σε ένα συγκεκριμένο drum όργανο. η εδώ ρύθμιση είναι διαθέσιμη μόνο όταν η Insertion Effect Output παράμετρος (9) έχει ρυθμιστεί στο “thru”.

Ρυθμίσεις: Δείτε τον παρακάτω πίνακα.

LCD	Υποδοχές εξόδου	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L και R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L και R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 και 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 και 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 και 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 και 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 και 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 και 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 και 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
...
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι mLAN ρυθμίσεις (m1-m14) είναι διαθέσιμες μόνο για το MOTIF XS8. Οι mLAN ρυθμίσεις είναι διαθέσιμες για το MOTIF XS6/7 μόνο όταν εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E2.

13 Coarse (Pitch Coarse Tuning)*

Καθορίζει τον τόνο κάθε Drum Key σε ημιτόνια.

Ρυθμίσεις: -48 semi – +0 semi – +48 semi

14 Fine (Pitch Fine Tuning)*

Καθορίζει τον τόνο κάθε Drum Key σε cents.

Ρυθμίσεις: -64 cent – +0 cent – +63 cent

15 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)

Καθορίζει πως ο τόνος του Drum Key ανταποκρίνεται στο velocity. Θετικές ρυθμίσεις θα κάνουν τον τόνο να ανεβαίνει όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ. Μια ρύθμιση του 0 δεν θα προκαλέσει καμία αλλαγή στον τόνο. Αρνητικές ρυθμίσεις θα κάνουν τον τόνο να ανεβαίνει όσο πιο απαλά παίζετε στο κλαβιέ.

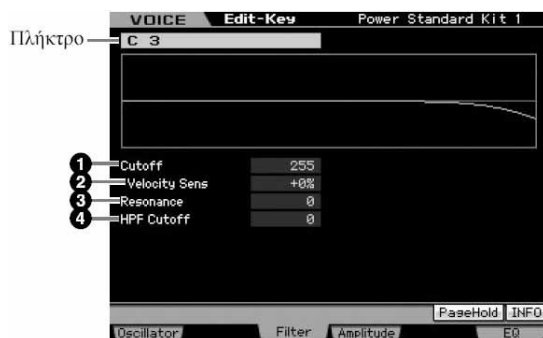
Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

16 [SF5] PageHold

Κανονικά στον Drum Voice Edit τρόπο, πατώντας μια νότα στο κλαβιέ εναλλάσσεται αυτόματα το πλήκτρο (όργανο) που θα διορθωθεί. Όταν το [SF5] PageHold κουμπί είναι ενεργό, το πλήκτρο (όργανο) που θα διορθωθεί διατηρείται ακόμη και αν πατήσετε οποιαδήποτε άλλη νότα στο κλαβιέ. Αυτό σας επιτρέπει να διορθώσετε ένα συγκεκριμένο πλήκτρο ενώ ρυθμίζεται η ισορροπία στάθμης ανάμεσα στο πλήκτρο που διορθώνεται και στα άλλα πλήκτρα.

Ρύθμιση της λαμπερότητας με την χρήση του φίλτρου – [F3] Filter

Κάθε Drum Key έχει το δικό του ανεξάρτητο low pass φίλτρο και high pass φίλτρο. Μπορείτε να ρυθμίσετε τα χαρακτηριστικά χροιάς κάθε drum ήχου ρυθμίζοντας την Cutoff συχνότητα και το Resonance.



1 Cutoff*

Ανεβάζει ή κατεβάζει την cutoff συχνότητα του low pass φίλτρου για να ρυθμιστεί η λαμπερότητα της χροιάς. Ο ήχος μπορεί να γίνει πιο λαμπερός ανεβάζοντας την cutoff συχνότητα, και πιο μουντός κατεβάζοντας την.

Ρυθμίσεις: 0 – 255

2 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)*

Καθορίζει πως η Cutoff συχνότητα ανταποκρίνεται στο velocity ή την δύναμη με την οποία παίζετε νότες. Θετικές ρυθμίσεις θα κάνουν την Cutoff συχνότητα να ανεβαίνει όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ. Μια ρύθμιση του 0 δεν θα προκαλέσει αλλαγή της Cutoff ρύθμισης σε συνάρτηση με το velocity. Αρνητικές ρυθμίσεις θα κάνουν την Cutoff συχνότητα να ανεβαίνει όσο πιο απαλά παίζετε στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: -200% – +0% – +200%

3 Resonance*

Καθορίζει την έμφαση που δίνεται στην Cutoff συχνότητα για να προστεθεί επιπλέον χαρακτήρας στον ήχο. Υψηλότερες ρυθμίσεις έχουν σαν αποτέλεσμα πιο ευδιάκριτο εφφέ.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

4 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)*

Καθορίζει την Cutoff συχνότητα του High Pass φίλτρου.

Ρυθμίσεις: 0 – 255

Amplitude ρυθμίσεις – [F4] Amplitude

Από τις παρακάτω οθόνες, μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους για το επιλεγμένο Drum Key, όπως Volume, Pan και Amplitude EG.



1 Level*

Καθορίζει την στάθμη εξόδου του Drum Key.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

2 Velocity Sens (Velocity Sensitivity)*

Καθορίζει πως η στάθμη εξόδου του Drum Key ανταποκρίνεται στο velocity. Θετικές ρυθμίσεις θα κάνουν την στάθμη εξόδου να ανεβαίνει όσο πιο δυνατά παίζετε στο κλαβιέ. Μια ρύθμιση του 0 δεν θα αλλάζει την στάθμη εξόδου. Αρνητικές ρυθμίσεις θα κάνουν την στάθμη εξόδου να ανεβαίνει όσο πιο απαλά παίζετε στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

3 Pan*

Ρυθμίζει την stereo pan θέση του ήχου.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

4 Alternate Pan

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ο ήχος τοποθετείται εναλλάξ αριστερά και δεξιά για κάθε νότα που πατάτε, προϋποθέτοντας την pan θέση που ρυθμίστηκε παραπάνω σαν κέντρο. Υψηλότερες τιμές αυξάνουν το Pan εύρος.

Ρυθμίσεις: L63 – C – R63

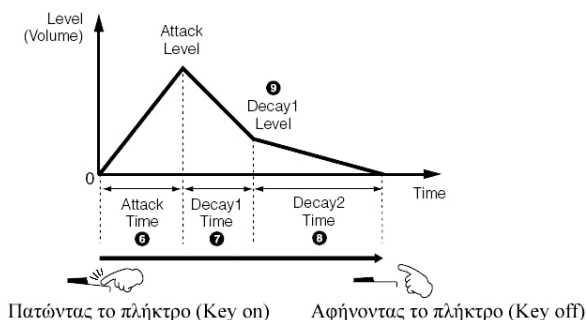
5 Random Pan

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ο ήχος του επιλεγμένου Drum Key τοποθετείται τυχαία αριστερά και δεξιά για κάθε νότα που πατάτε. Η Pan ρύθμιση (παραπάνω) χρησιμοποιείται σαν Center Pan θέση.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

Amplitude EG

Χρησιμοποιώντας το AEG, μπορείτε να ελέγξετε την μετάβαση στην ένταση από την στιγμή που αρχίζει ο ήχος μέχρι την στιγμή που σταματάει.



Time*

Οι Time παράμετροι σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε τον χρόνο ανάμεσα στα διπλανά σημεία των παραμέτρων στάθμης. Μια υψηλότερη τιμή έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο χρόνο μέχρι να φτάσει η επόμενη στάθμη.

Ρυθμίσεις: 0 – 127 (0 – 126, hold για Decay 2 Time)

6 Attack Time

Καθορίζει πόσος χρόνος χρειάζεται ώστε ο ήχος να φτάσει την πλήρη ένταση (Attack Level) όταν πατιέται μια νότα.

7 Decay 1 Time

Καθορίζει πόσος χρόνος χρειάζεται ώστε ο ήχος να πέσει από την Attack Level στην Decay 1 Level αφού πατηθεί η νότα.

8 Decay 2 Time

Καθορίζει πόσο γρήγορα εξασθενεί ο ήχος από την Decay 1 Level στην σιωπή αφού αφηθεί η νότα.

Level*

9 Decay 1 Level

Καθορίζει την στάθμη με την οποία η AEG στάθμη φτάνει από την Attack Level αφού περάσει ο Decay 1 χρόνος.

Equalizer (EQ) ρυθμίσεις – [F6] EQ

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε τις EQ παραμέτρους για κάθε Drum Key.

Αυτό είναι ίδιο όπως στο Normal Voice Common Edit. Δείτε στην σελίδα 192.

Voice Job – Χρήσιμες λειτουργίες

Ο Voice Job τρόπος διαθέτει μερικά βολικά εργαλεία οργάνωσης και επαναφοράς των αρχικών ρυθμίσεων των δεδομένων, για χρήση κατά την δημιουργία και αρχειοθέτηση των Voices.

Voice Job – Βασική διαδικασία

- 1 Στον Voice τρόπο, πατήστε το [JOB] κουμπί για να μπειτε στον Voice Job τρόπο.**
- 2 Πατήστε ένα από τα [F1]-[F4] κουμπιά για να καλέσετε την Job οθόνη που θέλετε.**
- 3 Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε και μετά ρυθμίστε την τιμή.**
Ρυθμίστε τις παραμέτρους για την εκτέλεση του Job.
- 4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας).**
Για να ακυρώσετε το Job, πατήστε το [DEC/NO] κουμπί.
- 5 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί το Job.**
Αφού ολοκληρωθεί το Job, εμφανίζεται το “Completed” μήνυμα και επιστρέφει η αρχική οθόνη.
- 6 Πατήστε το [VOICE] κουμπί για να επιστρέψετε στον Voice Play τρόπο.**

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ακόμη και αν εκτελείτε το Job, επιλέγοντας διαφορετικό Voice ή κλείνοντας την τροφοδοσία χωρίς

αποθήκευση, θα σβηστούν τα Voice δεδομένα. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Voice δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε άλλο Voice ή κλείσετε την τροφοδοσία.

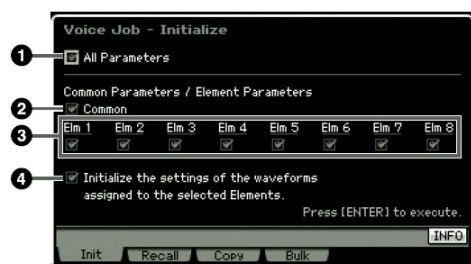
Επαναφορά των αρχικών ρυθμίσεων του Voice – [F1] Init (Initialize)

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να επαναφέρετε όλες τις Voice παραμέτρους στις προκαθορισμένες ρυθμίσεις τους. Μπορείτε επίσης να επαναφέρετε επιλεκτικά συγκεκριμένες παραμέτρους, όπως Common ρυθμίσεις, ρυθμίσεις για κάθε Element/Drum Key, και άλλα.

Αυτή η λειτουργία είναι πολύ χρήσιμη όταν δημιουργείτε ένα εντελώς καινούριο Voice από την αρχή.

Οι παράμετροι που είναι διαθέσιμες για επαναφορά θα ποικίλλουν σε συνάρτηση με τον τύπο του τρέχοντος επιλεγμένου Voice (Normal/Drum).

Όταν επιλέγεται ένα Normal Voice:



1 All Parameters

Αν τοποθετήσετε εδώ ένα σημάδι επιλογής, θα επανέλθουν όλες οι παράμετροι του επιλεγμένου Voice.

2 Common Parameters

Αν τοποθετήσετε εδώ ένα σημάδι επιλογής, θα επανέλθουν όλες οι Common παράμετροι του επιλεγμένου Voice.

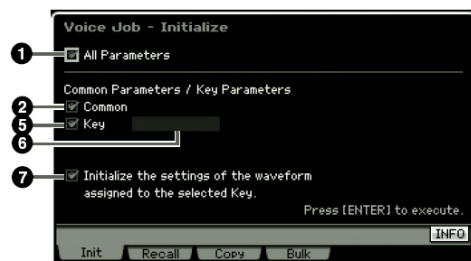
3 Element Parameters 1-8

Αν τοποθετήσετε εδώ ένα σημάδι επιλογής, θα επανέλθουν όλες οι Element Edit παράμετροι του επιλεγμένου Element.

4 Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements.

Αν τοποθετήσετε εδώ ένα σημάδι επιλογής, θα επανέλθουν όλες οι Waveform ρυθμίσεις του επιλεγμένου Element.

Όταν επιλέγεται ένα Drum Voice:



5 Key Parameters

Αν τοποθετήσετε εδώ ένα σημάδι επιλογής, θα επανέλθουν όλες οι Key Edit παράμετροι του επιλεγμένου Key.

6 Drum Key

Καθορίζει το Drum Key που θα επανέλθει στις αρχικές του ρυθμίσεις.

Ρυθμίσεις: C0 – C6

7 Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key.

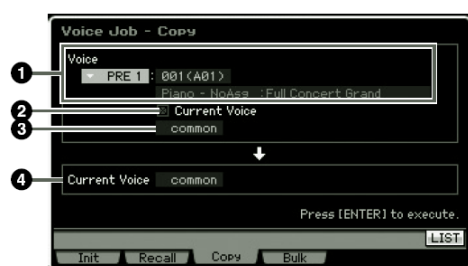
Αν τοποθετήσετε εδώ ένα σημάδι επιλογής, θα επανέλθουν όλες οι Waveform ρυθμίσεις του επιλεγμένου Drum Key.

Edit Recall – [F2] Recall

Αν διορθώσετε ένα Voice αλλά δεν το σώσατε πριν αλλάξετε σε άλλο Voice, οι διορθώσεις που κάνατε θα σβηστούν. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Recall λειτουργία για να επαναφέρετε το Voice με τις τελευταίες διορθώσεις.

Αντιγραφή άλλου Voice Element στο τρέχον – [F3] Copy

Από αυτό το παράθυρο μπορείτε να αντιγράψετε ρυθμίσεις Common και Element/Drum Key παραμέτρου από οποιοδήποτε Voice στο Voice που διορθώνετε. Αυτό είναι χρήσιμο αν δημιουργείτε ένα Voice και θέλετε να χρησιμοποιήσετε μερικές ρυθμίσεις παραμέτρου από άλλο Voice. Όταν το Current Voice (2) έχει ρυθμιστεί στο on, μπορείτε να αντιγράψετε τις ρυθμίσεις παραμέτρου από ένα Element σε άλλο Element του ίδιου Voice.



1 Voice as source

Καθορίζει την Bank και τον Voice αριθμό που θα αντιγραφούν. Οι διαθέσιμες παράμετροι θα ποικίλλουν σε συνάρτηση με τον τρέχοντα επιλεγμένο Voice τύπο (Normal/Drum). Αυτή η παράμετρος δεν μπορεί να ρυθμιστεί όταν είναι ενεργό το Current Voice (2).

2 Current Voice

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on, επιλέγεται σαν πηγή το τρέχον επιλεγμένο Voice (αυτό που διορθώνετε τώρα). Συνεπώς, μπορείτε να αντιγράψετε τις ρυθμίσεις παραμέτρου από ένα Element σε άλλο Element του ίδιου Voice.

3 Τύπος δεδομένων του Voice πηγή

Καθορίζει τον τύπο πηγής δεδομένων συμπεριλαμβανομένου του Element αριθμού ή Drum Key. Οι διαθέσιμες παράμετροι θα ποικίλλουν σε συνάρτηση με τον τύπο του τρέχοντος επιλεγμένου Voice (Normal/Drum).

Ρυθμίσεις: common, element 1-8 (Normal Voice), key C9-C6 (Drum Voice)

4 Τύπος δεδομένων του Voice προορισμού

Καθορίζει τον τύπο προορισμού δεδομένων συμπεριλαμβανομένου του Element αριθμού ή Drum Key. Οι διαθέσιμες παράμετροι θα ποικίλλουν σε συνάρτηση με τον τύπο του τρέχοντος επιλεγμένου Voice (Normal/Drum).

Όταν ο τύπος δεδομένων του Voice πηγή (παραπάνω) ρυθμιστεί στο “common”, αυτή η παράμετρος θα είναι σταθερή στο “common”.

Ρυθμίσεις: common, element 1-8 (Normal Voice), key C9-C6 (Drum Voice)

Μετάδοση των Voice δεδομένων μέσω MIDI (Bulk Dump) – [F4] Bulk (Bulk Dump)

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να στείλετε τις διορθωμένες σας ρυθμίσεις παραμέτρου για το τρέχον επιλεγμένο Voice σε έναν υπολογιστή ή άλλη MIDI συσκευή για αρχειοθέτηση δεδομένων. Για να εκτελεστεί η Bulk Dump διαδικασία, πατήστε το [ENTER] κουμπί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για να εκτελεστεί το Bulk Dump, θα χρειαστεί να ρυθμίσετε τον MIDI Device Number. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 441.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Bulk Dump δεδομένα περιλαμβάνουν μόνο τα MIDI μηνύματα και δεν περιλαμβάνουν τις κυματομορφές (Waveforms).

Παίζοντας στον Performance τρόπο

Ο Performance τρόπος χρησιμοποιείται για την επιλογή και διόρθωση του Performance που θέλετε. Τα Performances μπορούν να σχηματίζονται από ένα μέγιστο τεσσάρων Parts (Voices), που επιλέγονται από τα Parts 1-4 της εσωτερικής γεννήτριας ήχου. Ο Performance Play τρόπος είναι η κύρια «πύλη» από την οποία μπαίνετε στον Performance τρόπο, και εδώ είναι που επιλέγετε και παίζετε ένα Performance. Μερικές από τις Performance ρυθμίσεις μπορούν επίσης να διορθωθούν σε αυτόν τον τρόπο. Για να καλέσετε την Performance Play οθόνη και να μπειτε στον Performance τρόπο, απλά πατήστε το [PERFORM] κουμπί.

Επιλογή ενός Performance

Το MOTIF XS περιέχει 128 Performances σε καθεμιά από τις User Banks 1-3.

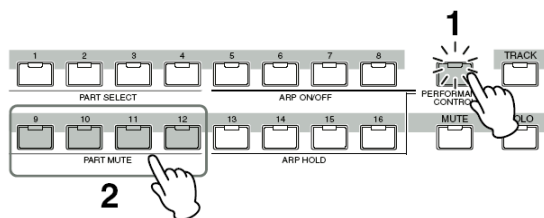
Η επιλογή ενός Performance γίνεται βασικά με τον ίδιο τρόπο όπως η επιλογή ενός Voice (δείτε στην σελίδα 126). Όπως στον Voice Play τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις Category Search (σελίδα 27) και Favorite Category (σελίδα 127) λειτουργίες στον Performance Play τρόπο. Σημειώστε ότι η Category λειτουργία στον Performance τρόπο δεν σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε τα Bank/Group/Αριθμητικά κουμπιά.

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση ενός Part

Ο Performance Play τρόπος σας επιτρέπει να ενεργοποιήσετε ή απενεργοποιήσετε τα τέσσερα Parts του τρέχοντος Performance όπως θέλετε. Αυτό μπορείτε να το ενεργοποιήσετε πατώντας το [PERFORM] κουμπί για να μπειτε στον Performance Play τρόπο.

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση συγκεκριμένων Parts (Mute λειτουργία)

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε ανεξάρτητα Parts με την χρήση της Mute λειτουργίας.



1 Πατήστε το [PERFORMANCE CONTROL] κουμπί.

Ανάβει το PERFORMANCE CONTROL λαμπάκι, δείχνοντας ότι κάθε Part μπορεί να ενεργοποιηθεί/απενεργοποιηθεί

2 Πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [9]-[12].

Το λαμπάκι του πατημένου κουμπιού θα σβήσει και το αντίστοιχο Part θα γίνει mute (δεν ακούγεται).

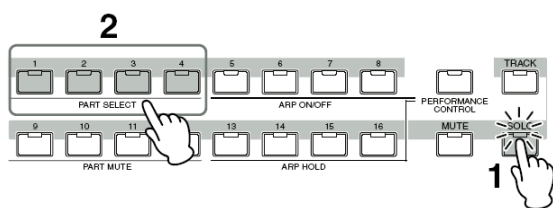
Πατήστε πάλι το ίδιο κουμπί για να ανάβει το λαμπάκι και να απενεργοποιηθεί η mute λειτουργία για αυτό το Part.

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε πολλά Parts πατώντας τα κουμπιά τους.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Parts μπορούν επίσης να γίνουν mute με την χρήση των [MUTE] και [PART SELECT] κουμπιών. Πατήστε το [MUTE] κουμπί (το λαμπάκι ανάβει) και μετά χρησιμοποιήστε τα κατάλληλα αριθμητικά κουμπιά [1]-[4] για να κάνετε mute και unmute το Part που θέλετε.

Solo συγκεκριμένου Part

Η Solo λειτουργία είναι το αντίθετο του Mute, και σας επιτρέπει να κάνετε άμεσα solo ένα συγκεκριμένο Part και να κλείσετε όλα τα άλλα.



1 Πατήστε το [SOLO] κουμπί.

Ανάβει το SOLO λαμπάκι, δείχνοντας ότι το Solo έχει ενεργοποιηθεί.

2 Πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[4].

Το λαμπάκι του πατημένου κουμπιού θα αναβοσβήνει και θα ακούγεται μόνο το αντίστοιχο Part.

Πατήστε οποιοδήποτε άλλο αριθμητικό κουμπί για να αλλάξετε το solo Part.

Χρήση της Arpeggio λειτουργίας

Η Arpeggio λειτουργία σας επιτρέπει να ενεργοποιείται ρυθμικά patterns, riffs και φράσεις χρησιμοποιώντας το τρέχον Voice αλλά παίζοντας νότες στο κλαβιέ. Στον Performance τρόπο, καθένας από τους τέσσερις Arpeggio τύπους ανατίθεται σε καθένα από τα τέσσερα Parts. Αυτό σημαίνει ότι μπορούν να παιχτούν ταυτόχρονα τέσσερις Arpeggio τύποι. Δοκιμάστε να επιλέξετε διαφορετικά Performances και ελέγξτε τους διάφορους Arpeggio τύπους.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με το Arpeggio, δείτε στην σελίδα 83.

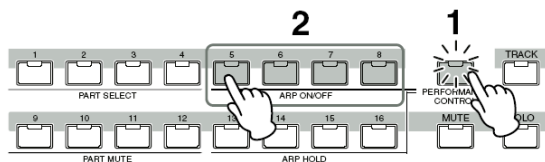
Χρήση της Arpeggio λειτουργίας στον Performance τρόπο

Αφού στα έτοιμα Performances έχουν ήδη ανατεθεί Arpeggio τύποι, μπορείτε να παίξετε το Arpeggio

επιλέγοντας το Performance ου θέλετε, ενεργοποιώντας το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί και μετά πατώντας οποιαδήποτε νότα. Οι οδηγίες για την χρήση του Arpeggio είναι βασικά ίδιες όπως στον Voice τρόπο.

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της Arpeggio αναπαραγωγής για κάθε Part

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή απενεργοποιήσετε την Arpeggio αναπαραγωγή για κάθε Part του Performance όπως περιγράφεται παρακάτω.



1 Πατήστε το [PERFORMANCE CONTROL] κουμπί.

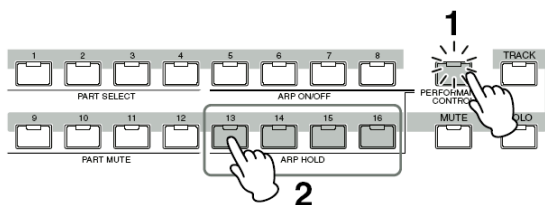
Ανάβει το [PERFORMANCE CONTROL] λαμπάκι, δείχνοντας ότι η Arpeggio αναπαραγωγή μπορεί να ενεργοποιηθεί/απενεργοποιηθεί για κάθε Part.

2 Πατώντας καθένα από τα [5]-[8] κουμπιά ενεργοποιείται και απενεργοποιείται εναλλάξ η Arpeggio αναπαραγωγή για κάθε Part.

Αν σβήσει οποιοδήποτε από τα [5]-[8] λαμπάκια, γίνεται mute η Arpeggio αναπαραγωγή του αντίστοιχου Part.

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της Arpeggio Hold παραμέτρου για κάθε Part

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή απενεργοποιήσετε την Arpeggio Hold παράμετρο (σελίδα 241) για κάθε Part του Performance όπως περιγράφεται παρακάτω. Όταν η Arpeggio Hold παράμετρος ρυθμιστεί στο “on”, η Arpeggio αναπαραγωγή συνεχίζεται ακόμη και αν αφήσετε την νότα.



1 Πατήστε το [PERFORMANCE CONTROL] κουμπί.

Ανάβει το [PERFORMANCE CONTROL] λαμπάκι, δείχνοντας ότι το Arpeggio Hold για κάθε Part μπορεί να είναι ενεργό/ανενεργό.

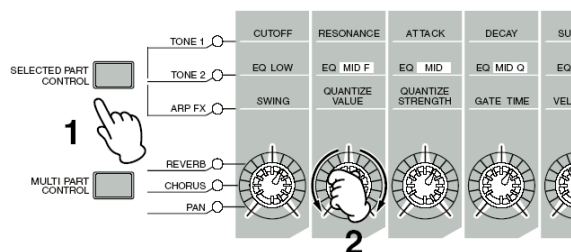
2 Πατώντας καθένα από τα [13]-[16] κουμπιά ενεργοποιείτε και απενεργοποιείτε εναλλάξ την Arpeggio Hold παράμετρο για κάθε μέρος.

Αν ενεργοποιηθεί οποιοδήποτε από τα [13]-[16] κουμπιά, ενεργοποιείται η Arpeggio Hold παράμετρος του αντίστοιχου Part.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν η Arpeggio Hold παράμετρος ρυθμιστεί στο “sync-off” στην Arpeggio Main οθόνη (σελίδα 241), πατώντας καθένα από τα [13]-[16] κουμπιά η Arpeggio Hold ρύθμιση εναλλάσσεται μεταξύ on και sync-off.

Χρήση των ποτενσιόμετρων

Μια από τις πιο ισχυρές λειτουργίες παιχνιδιού του MOTIF XS είναι η εκτεταμένη ομάδα realtime κουμπιών – ειδικά των ποτενσιόμετρων και των Control Sliders. Αυτά σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε μια ποικιλία παραμέτρων για το τρέχον Performance, όπως εφέ βάθος, attack/release χαρακτηριστικά, ηχόχρωμα, και άλλα. Αυτά τα realtime κουμπιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αλλαγή του ήχου όπως παίζετε ή για γρήγορη διόρθωση και προσαρμογή του Performance. Μία από έξι λειτουργίες μπορούν να ανατεθούν σε κάθε ποτενσιόμετρο, και επιλέγονται εναλλάξ μέσω του [SELECTED PART CONTROL] κουμπιού και του [MULTI PART CONTROL] κουμπιού.



1 Επιλέξτε την ρύθμιση λειτουργίας που ανατίθεται στα ποτενσιόμετρα.

Πατήστε το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί ή το [MULTI PART CONTROL] κουμπί μερικές φορές για να επιλέξετε την ρύθμιση λειτουργίας που ανατίθεται στα ποτενσιόμετρα. Κάθε φορά που πατιέται κάποιο κουμπί, το λαμπάκι ανάβει εναλλάξ σε κατιούσα σειρά, TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (όταν πατιέται το [SELECTED PART CONTROL]) ή REVERB → CHORUS → PAN (όταν πατιέται το [MULTI PART CONTROL]). Οι λειτουργίες που ανατίθενται στα ποτενσιόμετρα αλλάζουν ανάλογα με την κατάσταση στο λαμπάκι.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για να ελέγξετε ποιες λειτουργίες έχουν ανατεθεί στα ποτενσιόμετρα, καλέστε το Control Function παράθυρο πατώντας το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί ή το [MULTI PART CONTROL] κουμπί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Κρατώντας πατημένο το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί για μερικά δευτερόλεπτα θα εναλλάσσεται το αναμμένο λαμπάκι από το τρέχον στο TONE 1. όμοια, κρατώντας πατημένο το [MULTI PART CONTROL] κουμπί για μερικά δευτερόλεπτα θα εναλλάσσεται το αναμμένο λαμπάκι από το τρέχον στο REVERB.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ένα κόκκινο σημείο στο γράφημα ποτενσιόμετρων και Control Sliders δείχνει την τρέχουσα τιμή στην οποία έχει ρυθμιστεί το ποτενσιόμετρο ή το Control Slider. Η μετακίνηση του ποτενσιόμετρου ή του Control Slider δεν θα έχει κανένα αποτέλεσμα στον ήχο μέχρι να φτάσει σε αυτό το σημείο. Αφού μετακινήσετε το ποτενσιόμετρο ή το Slider πέρα από αυτό το σημείο, το κόκκινο σημείο εξαφανίζεται και η μετακίνηση του ποτενσιόμετρου ή του Control Slider επηρεάζει τον ήχο.



2 Αλλάζετε το ηχώχρωμα.

Η μετακίνηση των ποτενσιόμετρων αλλάζει διάφορα στοιχεία του ήχου του Voice σε πραγματικό χρόνο – ενώ παίζετε.

Όταν ανάβει ένα από τα TONE 1, TONE 2 ή ARP FX λαμπάκια, τα οκτώ ποτενσιόμετρα χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο των αντίστοιχων λειτουργιών που είναι τυπωμένες στο πλαίσιο (το ίδιο όπως στον Voice τρόπο). Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 129. Όταν ανάβει ένα από τα REVERB, CHORUS ή PAN λαμπάκια, οι ακόλουθες λειτουργίες ανατίθενται στα τέσσερα αριστερά ποτενσιόμετρα.

Ενεργό λαμπάκι	Λειτουργίες των τεσσάρων αριστερών ποτενσιόμετρων
REVERB	Ρυθμίζει το reverb βάθος των Parts 1-4.
CHORUS	Ρυθμίζει το chorus βάθος των Parts 1-4.
PAN	Ρυθμίζει το pan βάθος των Parts 1-4.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν ο [E] (Edit) δείκτης εμφανίζεται επάνω δεξιά στην οθόνη όταν ρυθμίζεται τα ποτενσιόμετρα, το τρέχον Performance μπορεί να αποθηκευτεί (σελίδα 220) σαν ένα καινούριο User Performance.

Αλλαγή ενός Part που ελέγχεται

Μπορείτε να αλλάξετε ένα Part που θα ελέγχεται από τις διαδικασίες ποτενσιόμετρου με οποιαδήποτε από τις ακόλουθες οδηγίες.

- 1 **Ενεργοποιήστε το [PERFORMANCE CONTROL] λαμπάκι πατώντας το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί για να καλέσετε το Control Function παράθυρο.**
- 2 **Επιλέξτε το Part που θέλετε πατώντας τα [1]-[4] κουμπιά και το [COMMON EDIT] κουμπί.**

Πατώντας το [COMMON EDIT] κουμπί, οι διαδικασίες ποτενσιόμετρου θα εφαρμόζονται και στα τέσσερα Parts. Πατώντας το ένα από τα [1]-[4] κουμπιά, οι διαδικασίες ποτενσιόμετρου θα εφαρμόζονται μόνο στο επιλεγμένο Part. Σημειώστε ότι ελέγχοντας τα ποτενσιόμετρα με τις ετικέτες “ASSIGN 1” και “ASSIGN 2” του “TONE 1” θα επηρεάζεται πάντα ο ήχων όλων των Parts.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι το Control Function παράθυρο δεν μπορεί να κληθεί αν πατήσετε το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί στην Performance Play οθόνη. Αν θέλετε να αλλάξετε ένα Part στην Performance Play οθόνη, πατήστε το [PERFORMANCE CONTROL] κουμπί (ανάβει το λαμπάκι) και μετά πατήστε ένα από τα [1]-[4] και [COMMON EDIT] κουμπιά.

Χρήση των Sliders

Τα τέσσερα αριστερά sliders ρυθμίζουν την ένταση για καθένα από τα τέσσερα Parts. Καθένα από τα Control Sliders 1-4 αντιστοιχεί στο Part με τον ίδιο αριθμό. Η κατάσταση των sliders φαίνεται στην οθόνη.

Η Performance Play οθόνη.

Μπορείτε να καλέσετε την Performance Play οθόνη πατώντας το [PERFORM] κουμπι.



1 Performance Bank

2 Performance Number (Group/Number)

Δείχνει την Bank και τον αριθμό του επιλεγμένου Performance. Μια Bank είναι μια θέση μνήμης που περιέχει δεδομένα 128 διαφορετικών Performances. Παρέχονται τρεις Banks (User 1-3). Κάθε Performance μέσα στην Bank έχει ανατεθεί σε έναν Performance αριθμό 001-128. Οι Performance αριθμοί 001-128 μετατρέπονται στο φορμάτ (φαίνονται στην παρένθεση) των Banks A-H και των αριθμών 1-16 (για την Bank). Αυτό το φορμάτ αντιστοιχεί στους Group αριθμούς [A]-[H] και τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16]. Οι Performance αριθμοί και τα αντίστοιχα Group/Αριθμοί φαίνονται παρακάτω.

Group/Αριθμός	Performance Αριθμός
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

3 Category (Main Category <Sub Category>)

Δείχνει την κατηγορία του επιλεγμένου Performance. Το “Category”, που αποτελείται από την κύρια κατηγορία και υπο-κατηγορία, είναι η λέξι-κλειδί που δείχνει τα χαρακτηριστικά του οργάνου ή του τύπου του ήχου. Κάθε Performance μπορεί να καταχωρηθεί σε μια Main Category (κύρια κατηγορία) και την Sub Category (υπο-κατηγορία) της. Οι Category ρυθμίσεις μπορούν να διορθωθούν στην General οθόνη (σελίδα 221) του Performance Common Edit τρόπου.

4 Όνομα Performance

Δείχνει το όνομα του τρέχοντος Performance.

5 Transmit Ch (MIDI Transmit Channel)

Δείχνει το Keyboard MIDI κανάλι μετάδοσης. Για πληροφορίες σχετικά με το πώς να ρυθμίσετε την τιμή, δείτε στην σελίδα 131.

6 Octave

Δείχνει την Keyboard Octave ρύθμιση που ορίζεται με τα OCTAVE κουμπιά. Αυτή η παράμετρος καθορίζει πόσο υψηλότερα ή χαμηλότερα είναι ο τόνος κάθε πλήκτρου σε σύγκριση με τον κανονικό τόνο.

7 Λειτουργία κουμπιού

Δείχνει την κατάσταση των ποτενσιόμετρων και Control Sliders στο πλαίσιο. Αυτό είναι ίδιο όπως το Control Function παράθυρο (σελίδα 209).

8 Όνομα Voice

Δείχνει τα ονόματα των Voices που ανατίθενται στα Parts 1-4.

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

Οι Arpeggio τύποι ανατίθενται στα κουμπιά με το εικονίδιο νότας 8^ο στην ετικέτα οθόνης. Μπορείτε να τους καλέσετε πατώντας αυτά τα κουμπιά οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του παιχνιδιού σας στο κλαβιέ. Η ανάθεση Arpeggio τύπων στα κουμπιά μπορεί να γίνει από την Arpeggio οθόνη (σελίδα 215).

10 [SF6] INFO (πληροφορίες)

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται το Information παράθυρο (πληροφορίες) του τρέχοντος Performance.

11 [F1] Play

Πατώντας αυτό το κουμπί επιστρέφετε από την προηγούμενη οθόνη στην Performance Play οθόνη.

12 [F2] Voice

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η οθόνη (σελίδα 213) που σας επιτρέπει να επιλέξετε ένα Voice για κάθε Part και να καθορίσετε το εύρος νότας από το οποίο μπορεί να παιχτεί.

13 [F3] EG (Envelope Generator)

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η οθόνη (σελίδα 214) που περιέχει τις βασικές EG ρυθμίσεις.

14 [F4] Arpeggio

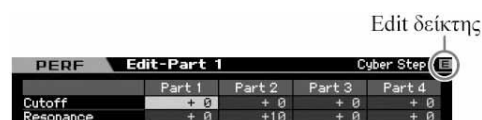
Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η οθόνη (σελίδα 215) που σας επιτρέπει να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με το Arpeggio.

15 [F5] Effect

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η οθόνη Effect διαμόρφωσης (σελίδα 232) του Performance Common Edit.

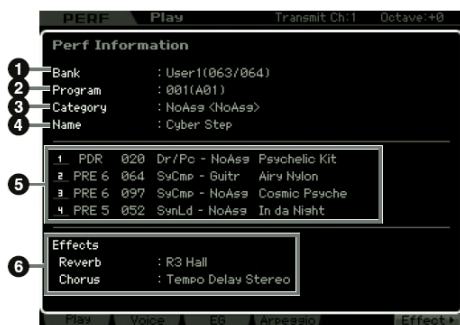
Ο [E] δείκτης

Όταν αλλάζει η τιμή της παραμέτρου στον Performance Play ή Edit τρόπο, ο [E] (Edit δείκτης) θα εμφανιστεί στην επάνω δεξιά γωνία της LCD οθόνης. Αυτό δίνει μια γρήγορη επιβεβαίωση ότι το τρέχον Performance έχει τροποποιηθεί αλλά δεν έχει ακόμη αποθηκευτεί. Για να αποθηκευτεί η τρέχουσα διορθωμένη κατάσταση, ακολουθήστε τις οδηγίες στην σελίδα 220.



Performance πληροφορίες – [SF6] INFO (Information)

Αυτή η οθόνη δείχνει πληροφορίες για το τρέχον Performance. Οι ρυθμίσεις δεν μπορούν να αλλάξουν εδώ.



1 Bank

Δείχνει την Bank του επιλεγμένου Performance προγράμματος. Οι τιμές στην παρένθεση δείχνει τα Bank Select MSB και LSB που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για επιλογή του τρέχοντος Voice μέσω MIDI.

2 Program (Performance πληροφορίες)

Για κάθε Performance μέσα σε μια Bank, ανατίθεται ένας αριθμός 001-128. Οι τιμές στην παρένθεση δείχνουν Group και αριθμό.

3 Category

Δείχνει την κατηγορία του επιλεγμένου Performance.

4 Name

Δείχνει το όνομα του τρέχοντος Performance.

5 Part 1-4

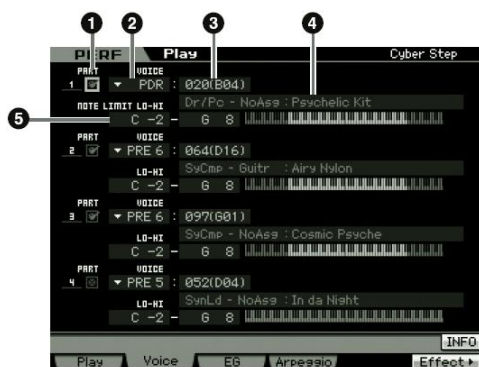
Δείχνει Bank, αριθμό, κύρια κατηγορία 1/2 και όνομα του Voice που ανατίθενται σε κάθε Part.

6 Effects

Δείχνει τις Reverb και Chorus ρυθμίσεις του επιλεγμένου Performance.

Παράμετροι για το Voice που ανατίθενται σε κάθε Part – [F2] Voice

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να καθορίσετε το Voice και το εύρος νότας κάθε Part. Η ρύθμιση που γίνεται εδώ θα εφαρμόζεται στις ίδιες παραμέτρους στην Voice οθόνη (σελίδα 235) του Part Edit.



1 PART (Part διακόπτης)

Καθορίζει πότε χρησιμοποιείται (on) και πότε όχι (off) το Part.

2 Voice Bank

3 Voice αριθμός

4 Voice όνομα

Καθορίζουν τα Voice Bank και αριθμό για κάθε Part. Τα δύο ονόματα κατηγορίας του επιλεγμένου Voice εμφανίζονται στην στήλη Voice ονόματος.

5 NOTE LIMIT LO-HI

Καθορίζει την χαμηλότερη και υψηλότερη νότα στο εύρος νότας του Part. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ένα χαμηλότερο και ένα υψηλότερο εύρος για το Voice, με μια «τρύπα» εύρους νότας στην μέση, καθορίζοντας πρώτα την υψηλότερη νότα. Για παράδειγμα, η ρύθμιση ενός Note Limit του “C5-C4” σας επιτρέπει να παίζετε το Voice από δύο ξεχωριστά εύρη: C-2 – C4 και C5 – G8. Οι νότες που παίζονται μεταξύ C4 και C5 δεν παίζουν το επιλεγμένο Voice.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Key κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

Αλλαγή των χαρακτηριστικών χροιάς – [F3] EG (Envelope Generator)

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τα EG (Envelope Generator) και Filter. Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ θα εφαρμοστούν στις ίδιες παραμέτρους στην EG οθόνη (σελίδα 247) του Part Edit σαν μετατόπιση.



1 AEG (Amplitude EG)

Καθορίζει την μετάβαση σε ένταση από την στιγμή που πατιέται ένα πλήκτρο μέχρι την στιγμή που αφήνεται. Το AEG περιέχει τέσσερις παραμέτρους: Attack χρόνος, Decay χρόνος, Sustain στάθμη και Release χρόνος. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 137.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

2 FEG (Filter EG)

Καθορίζει την μετάβαση σε λαμπερότητα χροιάς από την στιγμή που πατιέται ένα πλήκτρο μέχρι την στιγμή που αφήνεται. Το FEG περιέχει τέσσερις παραμέτρους: Attack χρόνος, Decay χρόνος, Release χρόνος και Depth. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 137.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

3 Filter

Μπορείτε να παράγεται έναν σχετικά λαμπερό ή μουντό ήχο μειώνοντας ή εμπλουτίζοντας τις αρμονικές.

Υπάρχουν δύο παράμετροι: Cutoff (cutoff συχνότητα) και Reso (Resonance). Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 138.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

Arpeggio ρυθμίσεις – [F4] Arpeggio

Αυτή η οθόνη καθορίζει τις βασικές ρυθμίσεις του Arpeggio. Υπάρχουν δύο τύποι παραμέτρων: Common παράμετροι (Common Switch, Tempo και Sync Quantize Value που δείχνονται στο επάνω μέρος της οθόνης) και Part παράμετροι (άλλες). Όπως για τις Part παραμέτρους, πέντε διαφορετικοί Arpeggio τύποι μπορούν να ανατεθούν σε καθένα από τα τέσσερα Parts, και επιλέγονται με τα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Πατήστε το κατάλληλο [SF1]-[SF5] κουμπί για να καλέσετε τον Arpeggio/Part συνδυασμό που θέλετε. Οι Arpeggio ρυθμίσεις στην οθόνη ανατίθενται αυτόματα στα αντίστοιχα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ θα εφαρμόζονται στις ίδιες παραμέτρους στην General Other οθόνη (σελίδα 224) του Common Edit, την Arpeggio Main οθόνη (σελίδα 240) και την Arpeggio Other οθόνη (σελίδα 244) του Part Edit.



1 Common Switch

Καθορίζει αν το Arpeggio είναι ενεργό ή ανενεργό. Όταν καλείτε το Performance για το οποίο αυτή η παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο on, το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί θα ενεργοποιείται αυτόματα.

Ρυθμίσεις: on, off

2 Tempo

Καθορίζει το Arpeggio Tempo. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην Arpeggio Main οθόνη (σελίδα 240) του Part Edit.

3 Sync Quantize Value

Καθορίζει τον πραγματικό συγχρονισμό στον οποίο ξεκινάει η επόμενη Arpeggio αναπαραγωγή όταν ενεργοποιείται ενώ παίζεται το Arpeggio ενός συγκεκριμένου Part. Όταν ρυθμιστεί στο “off”, το επόμενο Arpeggio ξεκινάει αμέσως μόλις ενεργοποιηθεί. Σημειώστε ότι ο αριθμός που εμφανίζεται στα δεξιά κάθε τιμής δείχνει την ανάλυση σε clocks.

Ρυθμίσεις: off, 60 (32°), 80 (τρίγχο 16^{ων}), 120 (16°), 160 (τρίγχο 8^{ων}), 240 (8°), 320 (τρίγχο 4^{ων}), 480 (4°)

4 SW (Switch)

Καθορίζει αν το Arpeggio είναι ενεργό ή ανενεργό για κάθε Part.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν πατηθεί το [PERFORMANCE CONTROL] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι

του, τα αριθμητικά κουμπιά [5]-[8] μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση της Arpeggio αναπαραγωγής των Parts 1-4.

5 HOLD

Αυτό είναι ίδιο όπως στην Arpeggio Main οθόνη (σελίδα 240) του Part Edit.

6 Voice Bank/Voice Number/Voice Name (μόνο ένδειξη)

Δείχνει την Bank, τον αριθμό και το όνομα του Voice που ανατίθεται σε κάθε Part. Μπορείτε να τα ρυθμίσετε στην [F2] Voice οθόνη. Ρυθμίζοντας το Voice with ARP (7) στο “on” στην Arpeggio Main οθόνη του Performance Part Edit τρόπου επιλέγεται αυτόματα το Voice που ταιριάζει με τον τρέχοντα επιλεγμένο Arpeggio τύπο.

7 BANK

8 CATEGORY

9 SUB CATEGORY

10 TYPE

Αυτά είναι ίδια όπως στην Arpeggio Main οθόνη (σελίδα 240) του Part Edit.

Ηχογράφηση του παίξιμάτος σας στο κλαβιέ στον Performance τρόπο

[PERFORM] → [●] (Record)

Μπορείτε να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ στον Performance τρόπο σε ένα Song ή Pattern. Οι διαδικασίες ποτενσιόμετρου (με εξαίρεση μερικών παραμέτρων που περιγράφονται στην σελίδα 82), οι controller διαδικασίες και η Arpeggio αναπαραγωγή όπως επίσης και το παίξιμο σας στο κλαβιέ στον Performance τρόπου μπορούν να γραφτούν στο καθορισμένο track σαν MIDI δεδομένα.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Performance εγγραφή αντικαθιστά όλα τα tracks του Song ή Pattern προορισμού. Παρακαλούμε να ελέγξετε αν το Song ή Pattern προορισμού περιέχει ή όχι δεδομένα πριν την εγγραφή. Μπορείτε να ελέγξετε αν κάθε track περιέχει ή όχι δεδομένα στην γραμμή track κατάστασης στην οθόνη. Επιλέξτε ένα Song ή Pattern που δεν περιέχει δεδομένα σαν προορισμό ή σώστε όλα τα Song/Pattern δεδομένα σε εξωτερική USB συσκευή αποθήκευσης πριν την εγγραφή.

Διαδικασία Performance εγγραφής

Ανατρέξτε στην σελίδα 37 στον Οδηγό Εκκίνησης.



1 Sequencer Mode

Καθορίζει σε ποιον προορισμό (Song ή Pattern) θα γραφτεί το παίξιμο σας.

Ρυθμίσεις: pattern, song

2 Pattern number (Song number)

Καθορίζει τον Pattern ή Song αριθμό σαν τον προορισμό για εγγραφή. Το όνομα του επιλεγμένου Pattern ή Song δείχνεται στα δεξιά του αριθμού.

3 Section

Καθορίζει το Section σαν τον προορισμό για εγγραφή όταν ο Sequencer Mode έχει ρυθμιστεί στο “pattern”. Να θυμάστε ότι τα δεδομένα που γράφονται στο επιλεγμένο Section προορισμού θα αντικαθίστανται και θα σβήνονται αμέσως μόλις ξεκινάει η εγγραφή.

4 Section Length

Καθορίζει το μήκος του Section όταν ο Sequencer Mode έχει ρυθμιστεί στο “pattern”.

Ρυθμίσεις: 001 – 256

5 Time Signature (Meter)

Καθορίζει την αξία μέτρου.

Ρυθμίσεις: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Καθορίζει το tempo για εγγραφή. Κατά την εγγραφή, το Arpeggio παίζεται στο tempo που ρυθμίζεται εδώ.



Ρυθμίσεις: 5.0 – 300.0

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το MIDI Sync (σελίδα 441) έχει ρυθμιστεί στο “MIDI” ή “auto”, το “MIDI” ή το “auto” εμφανίζεται εδώ και δεν μπορεί να ρυθμιστεί το Tempo.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το Sequencer Mode (1) έχει ρυθμιστεί στο “pattern”, η Tempo ρύθμιση εδώ θα γραφτεί στο Pattern. Ακόμη και αν το Pattern προορισμού περιέχει ήδη δεδομένα εγγραφής, η Tempo τιμή θα αντικατασταθεί από την καινούρια γραμμένη. Όταν το Sequencer Mode (1) έχει ρυθμιστεί στο “song”, η Tempo ρύθμιση εδώ θα γραφτεί στο Tempo track του Song προορισμού, αν το Tempo track δεν περιέχει δεδομένα.

7 Key On Start Switch

Όταν ρυθμιστεί στο on, η εγγραφή ξεκινάει αμέσως μόλις πατήσετε οποιαδήποτε νότα στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις:  on,  off

8 Copy Performance Parameters

Καθορίζει αν οι ρυθμίσεις της Performance παραμέτρου αντιγράφονται ή όχι στο Mixing του Song ή Pattern προορισμού.

Ρυθμίσεις: on, off

9 Measure (μόνο ένδειξη)

Δείχνει την τρέχουσα θέση της εγγραφής με Measure και Beat.

10 Track Status

Δείχνει αν κάθε track του επιλεγμένου Song ή Pattern τμήματος περιέχει ή όχι sequence δεδομένα.

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

Οι Arpeggio τύποι ανατίθενται στα Sub Function κουμπιά με το εικονίδιο νότας 8^ο στην ετικέτα οθόνης. Μπορείτε να τους καλέσετε πατώντας αυτά τα κουμπιά οποιαδήποτε στιγμή κατά την εγγραφή. Ο Arpeggio τύπος μπορεί να ρυθμιστεί στην Arpeggio οθόνη (σελίδα 215).

Διόρθωση ενός Performance

Ο Performance Edit τρόπος σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τα δικά σας Performances – που περιέχουν μέχρι τέσσερα διαφορετικά Parts (Voices) – διορθώνοντας τις διάφορες παραμέτρους. Για να μπειτε στον Performance Edit τρόπο, πατήστε το [PERFORM] κουμπί για να μπειτε στον Performance τρόπο και μετά πατήστε το [EDIT] κουμπί.

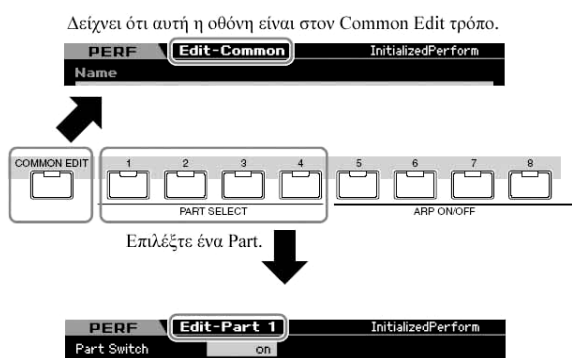
Common Edit και Part Edit

Κάθε Performance μπορεί να περιέχει ένα μέγιστο τεσσάρων Parts. Υπάρχουν δύο τύποι Performance Edit οθονών: εκείνες για Common Edit για την διόρθωση των ρυθμίσεων που είναι κοινές και στα τέσσερα Parts και εκείνες για την διόρθωση ανεξάρτητων Parts.

Performance Edit διαδικασία

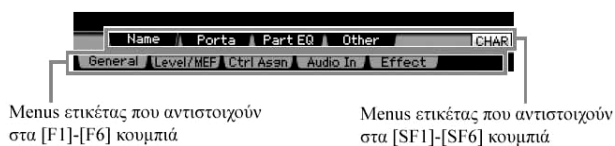
- 1 Πατήστε το [PERFORM] κουμπί για να μπειτε στον Performance Play τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Performance που θα διορθωθεί.
- 2 Πατήστε το [EDIT] κουμπί για να μπειτε στον Performance Edit τρόπο.
- 3 Καλέστε την Edit οθόνη που θέλετε, Common Edit ή Part Edit.

Για να καλέσετε την Common Edit οθόνη, πατήστε το [COMMON EDIT] κουμπί. Για να καλέσετε την Part Edit οθόνη, πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[4]. Στον Part Edit τρόπο, μπορείτε να επιλέξετε το Part που θέλετε χρησιμοποιώντας τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[4].



- 4 Καλέστε την οθόνη που θέλετε.

Για να βρείτε την οθόνη που θέλετε, παρατηρήστε τα στοιχεία menu ετικέτας που αντιστοιχούν στα [F1]-[F6] κουμπιά και [SF1]-[SF5] κουμπιά. Κάθε menu ετικέτας των [F1]-[F6] κουμπιών περιέχει υπο-menus που αντιστοιχούν στα [SF1]-[SF5] κουμπιά στο κάτω μέρος της οθόνης.



- 5 Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε.

- 6 **Διορθώστε την τιμή χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων.**
 - 7 **Επαναλάβετε τα βήματα 3-6, αν θέλετε.**
 - 8 **Εισάγετε το όνομα που θέλετε για το διορθωμένο Performance.**
- Χρησιμοποιήστε την Name οθόνη (σελίδα 221) του Performance Common Edit τρόπου.
- 9 **Αποθηκεύστε το διορθωμένο Performance.**

Πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Store παράθυρο (σελίδα 220) και μετά αποθηκεύστε το διορθωμένο Performance.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το διορθωμένο Performance θα χαθεί όταν επιλέξετε άλλο Performance ή κλείσετε την τροφοδοσία. βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Performance δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε άλλο Performance ή κλείσετε την τροφοδοσία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν θέλετε, σώστε το διορθωμένο και αποθηκευμένο Performance σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο δίκτυο στο οποίο είναι επίσης συνδεδεμένο το MOTIF XS. 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 εξωτερική συσκευή. Ωστόσο, θα συνιστούσαμε να σώσετε όλα τα σημαντικά δεδομένα σε μια εξωτερική συσκευή. Ανατρέξτε στην σελίδα 460 για λεπτομέρειες.

Βολικές λειτουργίες για την διόρθωση των Performances

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση συγκεκριμένων Parts (Mute λειτουργία)

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Performance Play τρόπο (σελίδα 206).

Solo συγκεκριμένου Part

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Performance Play τρόπο (σελίδα 207).

O [E] δείκτης

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Performance Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 212.

Compare λειτουργία

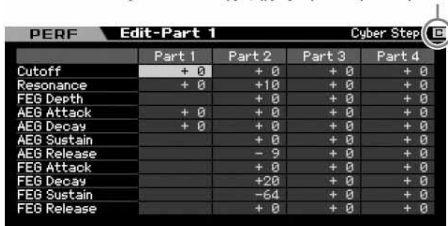
Η Compare λειτουργία σας επιτρέπει να εναλλάσσετε μεταξύ του μόλις διορθωμένου Performance και της αρχικής του, μη διορθωμένης κατάστασης, δίνοντας σας την δυνατότητα να ακούσετε πως οι διορθώσεις σας επηρεάζουν τον ήχο.

- 1 **Στον Performance Edit τρόπο, πατήστε το [EDIT] κουμπί για να καλέσετε τον Compare τρόπο.**

Στον Performance Edit τρόπο (με το [EDIT] λαμπάκι αναμμένο), πατήστε το [EDIT] κουμπί έτσι ώστε το λαμπάκι του να αναβοσβήνει. Ο [E] δείκτης επάνω δεξιά στην οθόνη θα αλλάξει στον [C] δείκτη και θα επανέλθουν προσωρινά οι Performance ρυθμίσεις πριν την διόρθωση για να κάνετε την σύγκριση. Όταν ο [E] δείκτης φαίνεται στον Performance Play τρόπο, πατήστε το [EDIT] για να

μπείτε στον Performance Edit τρόπο και μετά πατήστε πάλι το [EDIT] κουμπί για να καλέσετε τον Compare τρόπο.

Compare δείκτης (ήχος πριν την διόρθωση)



PERF	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Resonance	+ 0	+10	+ 0	+ 0
FEG Depth	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Sustain		+ 0	+ 0	+ 0
AEG Release		- 9	+ 0	+ 0
FEG Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
FEG Decay		+20	+ 0	+ 0
FEG Sustain		-64	+ 0	+ 0
FEG Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

2 Πατήστε πάλι το [EDIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση.

Όταν ο [C] δείκτης φαίνεται επάνω δεξιά στην οθόνη, πατήστε το [EDIT] κουμπί (το λαμπάκι ανάβει συνέχεια και ο [C] δείκτης αλλάζει πίσω στον [E] δείκτη).

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

Αποθήκευση του δημιουργημένου Performance

1 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Performance Store παράθυρο.



2 Ρυθμίστε τον προορισμό για την αποθήκευση του Performance.

Επιλέξτε Performance Bank και αριθμό σαν προορισμό χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά.

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα [USER 1] – [USER 3], Group [A] – [H] και τα αριθμητικά [1] – [16] κουμπιά για να καθορίσετε τον προορισμό.

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

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

4 Για να εκτελέσετε την Store διαδικασία, πατήστε το [INC/YES] κουμπί.

Αφού αποθηκευτεί το Performance, εμφανίζεται το “Completed” μήνυμα και επιστρέφει η Performance Play οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν εκτελείτε την Store διαδικασία, οι ρυθμίσεις για την μνήμη προορισμού θα αντικατασταθούν, τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS. Για λεπτομερείς οδηγίες στο σώσιμο, ανατρέξτε στην σελίδα 460.

Common Edit παράμετροι

[PERFORM] → Performance επιλογή → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Το Common Edit σας επιτρέπει να διορθώσετε παραμέτρους κοινές σε όλα τα Parts του επιλεγμένου Performance. Αυτό καλύπτει όλες τις παραμέτρους του Common Edit.

Σχετικά με τους αστερίσκους (*)

Για χρήστες που είναι νέοι στην Voice διόρθωση και μπορεί να μπερδεύονται με την μεγάλη ποσότητα παραμέτρων, οι πιο βασικές και εύκολες στην κατανόηση παράμετροι σημειώνονται με αστερίσκους. Αν ξεκινάτε τώρα με την Performance διόρθωση, δοκιμάστε πρώτα αυτές τις παραμέτρους.

Γενικές ρυθμίσεις για το επιλεγμένο Performance – [F1] General

Ονομασία του διορθωμένου Performance – [SF1] Name



1 Name*

Εισάγετε το όνομα που θέλετε για το τρέχον διορθωμένο Performance. Το Performance όνομα μπορεί να περιέχει μέχρι 10 χαρακτήρες. Μπορείτε να καλέσετε την Character List πατώντας το [SF6] CHAR κουμπί και εισάγετε το όνομα. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, δείτε την «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

2 Main Category*

3 Sub Category*

Καθορίζουν την κύρια κατηγορία και υπο-κατηγορία του Performance. Το “Category” μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν μια λέξη-κλειδί που αντιπροσωπεύει τα χαρακτηριστικά του Performance. Η κατάλληλη ρύθμιση καθιστά εύκολη την εύρεση του επιθυμητού Performance από μια ποικιλία Performances. Η κύρια κατηγορία δείχνει τους τύπους των οργάνων και χωρίζεται σε υπο-κατηγορίες.

Ρυθμίσεις: Δείτε την παρακάτω λίστα.

Performance κατηγορία

Main		Sub	
Rock	Rock/Pop	Top40	Top40
		Clsic	Classic Rock
		Hard	Hard Rock
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Ballad
		Film	Film
		NoAsg	No Assignment
R&B	R&B / Hip Hop	HipHop	Hip Hop
		Modrn	Modern R&B
		Clsic	Classic R&B
		Funk	Funk
		NoAsg	No Assignment
Elect	Electronic	Tekno	Techno
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop /House
		D&B	Breakbeats / D&B
		Chill	Chillout / Ambient

Main		Sub	
Elect		NoAsg	Καμία ανάθεση
Jazz	Jazz	Swing	Swing
		Modrn	Modern Jazz
		Smoth	Smooth Jazz
		JzFnk	Jazz Funk
		Club	Club Jazz
		NoAsg	Καμία ανάθεση
Word	Word	Latin	Latin
		Regae	Reggae / Dancehall
		Ethno	Ethnic / Word
		NoAsg	No Assignment
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano
		Organ	Organ
		Synth	Synth
		Symph	Symphonic
		Strng	Strings
		WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		Cperc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		NoAsg	Καμία ανάθεση
		FX	FX
Hard	Hard		
Soft	Soft		
S.EFX	Sound Effect		
NoAsg	No Assignment		
NoAsg	No Assignment	NoAsg	No Assignment

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

Portamento ρυθμίσεις – [SF2] Porta

1 Portamento Common*

Καθορίζει αν το Portamento εφαρμόζεται ή όχι στο τρέχον Performance. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on, το Portamento εφαρμόζεται στο Part για το οποίο η Part Switch παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο on.

2 Portamento Part 1-4*

Καθορίζει αν το Portamento εφαρμόζεται ή όχι σε κάθε Part.

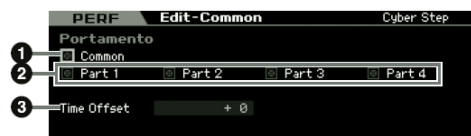
3 Portamento Time Offset*

Καθορίζει τον χρόνο μετάβασης τόνου όταν εφαρμόζεται το Portamento. Μπορείτε να ρυθμίσετε τον Portamento χρόνο για το Voice που ανατίθεται σε κάθε Part σαν μετατόπιση. Υψηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερο χρόνο αλλαγής τόνου.

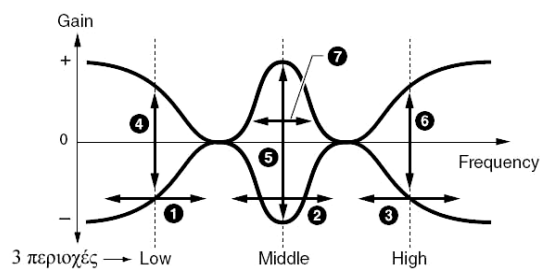
Ρυθμίσεις: -64 – +63

EQ ρυθμίσεις για κάθε Part – [SF3] Part EQ

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να διορθώσετε την τιμή στην [F5] EQ οθόνη (σελίδα 249) σαν μετατόπιση για να αλλάξετε τα χαρακτηριστικά χροιάς.



Αυτό είναι ένα παραμετρικό EQ τριών περιοχών (Low, Mid, High). Η High περιοχή και η Low περιοχή είναι shelving τύπου. Η Middle περιοχή είναι peaking τύπου.



Frequency

Καθορίζει την κεντρική συχνότητα. Οι συχνότητες γύρω από καθένα από τα τρία σημεία μειώνονται/ενισχύονται κατά την Gain ρύθμιση παρακάτω. Υψηλότερες τιμές παράγουν υψηλότερη συχνότητα.

Ρυθμίσεις: -64 – +63

1 Low Frequency

Καθορίζει την κεντρική συχνότητα της χαμηλότερης EQ περιοχής.

2 Mid Frequency

Καθορίζει την κεντρική συχνότητα της μεσαίας EQ περιοχής.

3 High Frequency

Καθορίζει την κεντρική συχνότητα της υψηλής EQ περιοχής.

Gain

Καθορίζει την gain στάθμη για κάθε συχνότητα (ρυθμίζεται παραπάνω) ή την ποσότητα μείωσης ή αύξησης της επιλεγμένης περιοχής συχνότητων.

Ρυθμίσεις: -64 – +63

4 Low Gain

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ενισχύονται/μειώνονται τα σήματα κάτω από την Low Frequency (1).

5 Mid Gain

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ενισχύονται/μειώνονται τα σήματα κάτω από την Mid Frequency (2).

6 High Gain

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ενισχύονται/μειώνονται τα σήματα κάτω από την High

Frequency (3).

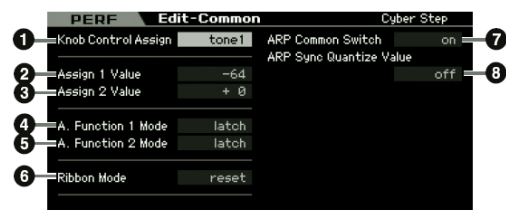
7 Q (Bandwidth)

Καθορίζει το bandwidth συχνότητας για κάθε περιοχή συχνοτήτων. Όσο μεγαλύτερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το bandwidth. Όσο χαμηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μικρότερο είναι το bandwidth.

Ρυθμίσεις: -64 – +63

Άλλες ρυθμίσεις – [SF4] Other

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε τις λειτουργίες ελέγχου για τα ποτενσιόμετρα και το επάνω/κάτω εύρος για την Pitch Bend ρόδα.



1 Knob Control Assign

Καθορίζει ποιο λαμπάκι μεταξύ των TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS και PAN ανάβει όταν επιλεγεί ένα Performance. Αυτή η ρύθμιση μπορεί να αποθηκευτεί για κάθε Performance.

Ρυθμίσεις: tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

2 Assign 1 Value

3 Assign 2 Value

Δείχνει την στάθμη των ποτενσιόμετρων με την ετικέτα “ASSIGN1” και “ASSIGN2” την στιγμή κατά την οποία το Performance επιλέγεται με το TONE1 λαμπάκι αναμμένο. Οι λειτουργίες που ανατίθενται στα ποτενσιόμετρα δείχνονται αντίστοιχα στα δεξιά των τιμών.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι λειτουργίες που ανατίθενται στα ASSIGN 1/2 ποτενσιόμετρα μπορούν να ρυθμιστούν στην Controller Set οθόνη (σελίδα 155).

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

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

Καθορίζει αν τα ASSIGNABLE FUNCTION [1] και [2] κουμπιά λειτουργούν σαν latch ή προσωρινού τύπου. Όταν ρυθμιστεί στο “latch”, το πάτημα του κουμπιού εναλλάσσει το λαμπάκι μεταξύ αναμμένου και σβησμένου. Όταν ρυθμιστεί στο “momentary”, το πάτημα/κράτημα του κουμπιού ανάβει το λαμπάκι και η απελευθέρωση του κουμπιού σβήνει το λαμπάκι.

Ρυθμίσεις: momentary, latch

6 Ribbon Mode (Ribbon Controller τρόπος)

Καθορίζει την συμπεριφορά του Ribbon Controller. Όταν ρυθμιστεί στο reset, αφήνοντας το δάχτυλο σας από τον Ribbon Controller αυτόματα η τιμή επιστρέφει στο κέντρο. Όταν ρυθμιστεί στο hold, αφήνοντας το δάχτυλό σας από τον Ribbon Controller διατηρείται η τιμή στο τελευταίο σημείο επαφής.

Ρυθμίσεις: hold, reset

7 ARP Common Switch

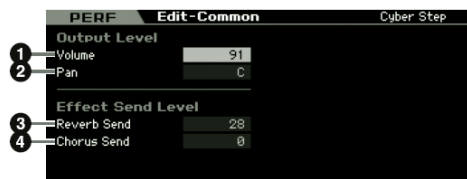
Καθορίζει αν το Arpeggio είναι ενεργό ή ανενεργό. Αυτή η παράμετρος είναι ίδια όπως η Common Switch παράμετρος στην Arpeggio οθόνη (σελίδα 215) του Performance Play τρόπου.

8 ARP Sync Quantize Value

Αυτή η παράμετρος είναι ίδια όπως η Sync Quantize Value παράμετρος στην Arpeggio οθόνη (σελίδα 215) του Performance Play τρόπου.

Στάθμη εξόδου και Master Effect ρυθμίσεις – [F2] Level/MEF

Ρυθμίσεις στάθμης εξόδου – [SF1] Level



1 Volume*

Καθορίζει την στάθμη εξόδου ολόκληρου του Performance. Μπορείτε να ρυθμίσετε την συνολική ένταση, διατηρώντας την ισορροπία μεταξύ όλων των Parts.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

2 Pan*

Καθορίζει την stereo pan θέση του Performance. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο χρησιμοποιώντας το PAN ποτενσιόμετρο στο εμπρός πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι αυτή η Parameter Pan παράμετρος μπορεί να έχει λίγο ή καθόλου ακουστό αποτέλεσμα αν το Pan για ένα συγκεκριμένο Part έχει ρυθμιστεί στην αριστερή θέση και το Pan για άλλο Part έχει ρυθμιστεί στην δεξιά θέση.

3 Reverb Send*

Ρυθμίζει την reverb send στάθμη. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο πιο βαθύ είναι το reverb. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο χρησιμοποιώντας το ποτενσιόμετρο στο εμπρός πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

4 Chorus Send*

Ρυθμίζει την chorus send στάθμη. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο πιο βαθύ είναι το chorus. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο χρησιμοποιώντας το ποτενσιόμετρο στο εμπρός πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το Reverb Send/Chorus Send έχει ρυθμιστεί στο “0” στον Performance Part Edit τρόπο, η ρύθμιση εδώ δεν είναι διαθέσιμη.

Master Effect ρυθμίσεις – [SF2] MasterFX



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το LIST εικονίδιο εμφανίζεται στην menu ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Switch

Καθορίζει αν το Master Effect εφαρμόζεται ή όχι στο επιλεγμένο Performance. Μπορείτε να το ενεργοποιήσετε ή απενεργοποιήσετε πατώντας το [MASTER EFFECT] κουμπί στο εμπρός πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: on, off

2 Type

Επιλέγει έναν εφφέ τύπο. Λεπτομέρειες σχετικά με τους εφφέ τύπους υπάρχουν στην σελίδα 97.

Ρυθμίσεις: Δείτε την Effect Type λίστα στο Data List βιβλιαράκι.

3 Preset

Μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους για να αλλάξετε το πώς επηρεάζεται ο ήχος από τον επιλεγμένο εφφέ τύπο. Αυτή η παράμετρος σας επιτρέπει να καλέσετε ήδη τις προγραμματισμένες ρυθμίσεις αυτών των εφφέ παραμέτρων.

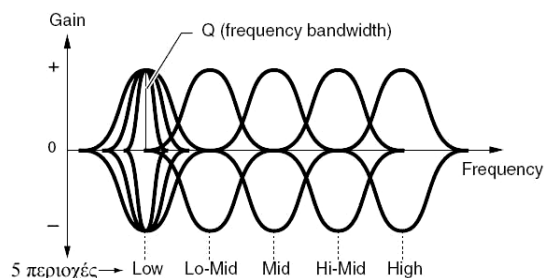
4 Εφφέ παράμετροι

Ο αριθμός των παραμέτρων και τιμών που είναι διαθέσιμες διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρέχοντα επιλεγμένο εφφέ τύπο. Ανατρέξτε στην σελίδα 102 για λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ παραμέτρους.

Ανατρέξτε στο Data List βιβλιαράκι για πληροφορίες των παραμέτρων για κάθε εφφέ τύπο.

Master EQ ρυθμίσεις – [SF3] MasterEQ

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να εφαρμόσετε ισοστάθμιση πέντε περιοχών σε όλα τα Parts του επιλεγμένου Performance.



1 Shape

Σας επιτρέπει να επιλέξετε μία από τις δύο equalizer μορφές: shelving ή peaking. Αυτή η παράμετρος

είναι διαθέσιμη για Low και High.

Ρυθμίσεις: shelv, peak

shelv (Shelving τύπος)

Αυτός ο τύπος EQ μορφής σας επιτρέπει να μειώσετε/ενισχύσετε το σήμα στις συχνότητες επάνω ή κάτω από την καθορισμένη Frequency ρύθμιση.

peak (Peaking τύπος)

Αυτός ο τύπος EQ μορφής σας επιτρέπει να μειώσετε/ενισχύσετε το σήμα στην συγκεκριμένη Frequency ρύθμιση.

2 Frequency

Καθορίζει την κεντρική συχνότητα. Οι συχνότητες γύρω από αυτό το σημείο μειώνονται/ενισχύονται με την Gain ρύθμιση παρακάτω.

Ρυθμίσεις:

Low

Όταν το Shape ρυθμίζεται στο “shelv”: 32Hz – 2.0kHz

Όταν το Shape ρυθμίζεται στο “peak”: 63Hz – 2.0kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Hz – 10.0 kHz

High

500 Hz – 16.0 kHz

3 Gain

Καθορίζει την gain στάθμη για το Frequency (ρυθμίζεται παραπάνω) ή την ποσότητα με την οποία μειώνεται ή ενισχύεται η επιλεγμένη περιοχή συχνοτήτων.

Ρυθμίσεις: -12dB – +0dB – +12dB

4 Q

Αυτό ποικίλλει την στάθμη του σήματος στην Frequency ρύθμιση για την δημιουργία χαρακτηριστικών καμπύλης συχνότητας. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μικρότερο είναι το Q (Bandwidth). Όσο χαμηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μεγαλύτερο είναι το Q (Bandwidth).

Ρυθμίσεις: 0.1 – 12.0

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν οι Shape παράμετροι (10) των Low και High έχουν ρυθμιστεί στο “shelv”, οι Q παράμετροι (4) των Low και High δεν είναι διαθέσιμες.

Controller ρυθμίσεις – [F3] Ctrl Asgn (Controller Assign)

Μπορείτε να αναθέσετε MIDI Control Change αριθμούς στους controllers και ποτενσιόμετρα για το επιλεγμένο Performance. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ASSIGN 1 και 2 ποτενσιόμετρα για να ελέγξετε το εφέ βάθος, ενώ χρησιμοποιείτε το Foot Controller για τον έλεγχο της διαμόρφωσης. Αυτές οι αναθέσεις ελέγχου ονομάζονται “Control Assign”. Μπορείτε να έχετε ανεξάρτητες Controller Assign ρυθμίσεις για κάθε Performance.

PERF Edit-Common		Cyber Step
Controller Assian		
1	Ribbon Controller Control No.	22
2	Foot Controller 1 Control No.	11 Expression Controller
	Foot Controller 2 Control No.	04 Foot Controller
3	Foot Switch Control No.	088
4	Assign 1 Control No.	16 General Controller 1
	Assign 2 Control No.	17 General Controller 2
5	A. Function 1 Control No.	86
	A. Function 2 Control No.	87
6	Breath Controller Control No.	02 Breath Controller

1 Ribbon Controller Control No.

Καθορίζει τον Controller Change αριθμό που δημιουργείται όταν κινείτε το δάχτυλο σας στην επιφάνεια του Ribbon Controller.

Ρυθμίσεις: 00 – 95

2 Foot Controller 1 Control No.

Foot Controller 2 Control No.

Καθορίζει τον Control Change αριθμό που δημιουργείται όταν χρησιμοποιείτε τον που συνδέεται στην FOOT CONTROLLER υποδοχή.

Ρυθμίσεις: 00 – 95

3 Foot Switch Control No.

Καθορίζει τον Control Change αριθμό που δημιουργείται όταν χρησιμοποιείτε τον ποδοδιακόπτη που συνδέεται στην FOOT SWITCH ASSIGNABLE υποδοχή.

Ρυθμίσεις: 000 – 100

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν επιλέγεται ένας Control Change αριθμός 96 ή υψηλότερος, η λειτουργία που δείχνεται στα δεξιά του αριθμού ενεργοποιείται για έλεγχο, αλλά κανένας MIDI Control Change αριθμός δεν ανατίθεται πρακτικά στον ποδοδιακόπτη.

4 Assign 1 Control No.

Assign 2 Control No.

Καθορίζει τον Control Change αριθμό που δημιουργείται όταν ελέγχετε το ASSIGN 1 και ASSIGN 2 κουμπί με το TONE1 λαμπάκι αναμμένο.

Ρυθμίσεις: 000 – 95

5 A. Function 1 Control No.

A. Function 2 Control No.

Καθορίζει τους Control Change αριθμούς που δημιουργούνται όταν πατάτε τα ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιά.

Ρυθμίσεις: 000 – 95

6 Breath Controller Control No.

Καθορίζει τον Control Change αριθμό που δημιουργείται όταν χρησιμοποιείτε έναν Breath Controller που συνδέεται στην MIDI IN υποδοχή αυτού του οργάνου.

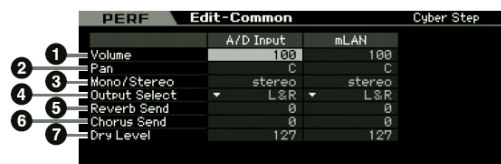
Ρυθμίσεις: 000 – 95

Audio In ρυθμίσεις – [F4] Audio In

Μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με την audio είσοδο από την A/D INPUT υποδοχή και την mLAN υποδοχή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η mLAN Input (m1-14) είναι διαθέσιμη μόνο για το MOTIF XS8. Αυτή είναι διαθέσιμη για το MOTIF XS6/7 μόνο όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E2.

Ρυθμίσεις εξόδου – [SF1] Output



1 Volume

Καθορίζει την στάθμη εξόδου του Audio Input Part.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

2 Pan

Καθορίζει την stereo pan θέση του Audio Input Part.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

3 Mono/Stereo

Καθορίζει την διαμόρφωση του σήματος για το Audio Input Part ή πως δρομολογείται το σήμα ή τα σήματα (stereo ή mono).

Ρυθμίσεις: L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono

Χρησιμοποιείται μόνο το L κανάλι της audio εισόδου.

R mono

Χρησιμοποιείται μόνο το R κανάλι της audio εισόδου.

L+R mono

Τα L και R κανάλια της audio εισόδου μιξάρονται και επεξεργάζονται μονοφωνικά.

stereo

Χρησιμοποιείται και τα δύο L και R κανάλια της audio εισόδου.

4 Output Select

Καθορίζει την ανάθεση υποδοχής εξόδου για το Audio Input Part.

Ρυθμίσεις: Δείτε την παρακάτω πίνακα.

LCD	Υποδοχές εξόδου	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L και R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L και R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 και 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 και 4	Stereo (3: L, 4: R)

m5&6	mLAN OUTPUT 5 και 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 και 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 και 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 και 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 και 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
...
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
Ins L (A/D είσοδος μόνο)	Εσωτερικό Vocoder Module	Mono

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

5 Reverb Send

Καθορίζει την Send στάθμη του Audio Input Part σήματος που στέλνεται στο Reverb εφφέ. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο βαθύτερο είναι το reverb.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

6 Chorus Send

Καθορίζει την Send στάθμη του Audio Input Part σήματος που στέλνεται στο Chorus εφφέ. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο βαθύτερο είναι το chorus.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

7 Dry Level

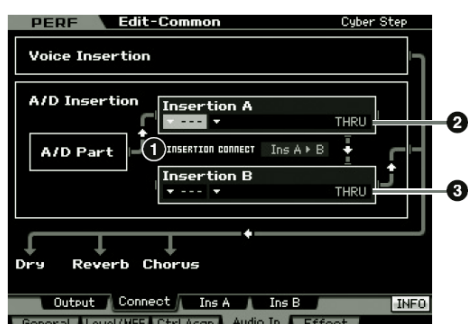
Καθορίζει την στάθμη του Audio Input Part που δεν επεξεργάζεται με τα System εφφέ (Reverb, Chorus). Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο λιγότερο είναι το Reverb και Chorus.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

Σύνδεση Insertion εφφέ της A/D Input – [SF2] Connect

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε τους Insertion Effect τύπους που εφαρμόζονται στο Audio Input σήμα στον Performance τρόπο. Το System εφφέ μπορεί να ρυθμιστεί στην Effect οθόνη (σελίδα 232). Να θυμάστε ότι το Insertion Effect δεν μπορεί να εφαρμοστεί στο σήμα audio εισόδου

μέσω της mLAN υποδοχής.



1 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε την εφφέ δρομολόγηση για Insertion εφφέ A και B. οι αλλαγές ρύθμισης φαίνονται στο διάγραμμα στην οθόνη, δίνοντας σας μια καθαρή εικόνα του πως δρομολογείται το σήμα.

Ρυθμίσεις: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B

Τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect B θα σταλεί στο Insertion Effect A και τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect B στέλνονται στα Reverb και Chorus.

Ins B ► A

Τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect A θα σταλεί στο Insertion Effect B και τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect A στέλνονται στα Reverb και Chorus.

2 Insertion A (Insertion A Category/Type)*

3 Insertion B (Insertion B Category/Type)*

Καθορίζει τον εφφέ τύπο για Insertion A και B. Από την Category στήλη, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις εφφέ κατηγορίες, καθεμιά από τις οποίες περιέχει παρόμοιους εφφέ τύπους. Από την Type στήλη, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους εφφέ τύπους που καταγράφονται στην επιλεγμένη κατηγορία.

Ρυθμίσεις: Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τύπους υπάρχουν στην σελίδα 97.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά να επιλέξετε αυτό που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

Ρυθμίσεις εφφέ παραμέτρου – [SF3] Ins A, [SF4] Ins B



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το LIST εικονίδιο εμφανίζεται στην menu ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Category

2 Type

Από την Category στήλη, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις εφφέ κατηγορίες καθεμιά από τις οποίες περιέχει παρόμοιους εφφέ τύπους. Από την Type στήλη, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους εφφέ τύπους που καταγράφονται στην επιλεγμένη κατηγορία.

Ρυθμίσεις: Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τύπους υπάρχουν στην σελίδα 97.

3 Preset

Μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους για να αλλάξετε το πώς επηρεάζεται ο ήχος από τον επιλεγμένο εφφέ τύπο. Αυτή η παράμετρος σας επιτρέπει να καλέσετε τις ήδη προγραμματισμένες ρυθμίσεις αυτών των εφφέ παραμέτρων.

4 Εφφέ παράμετροι

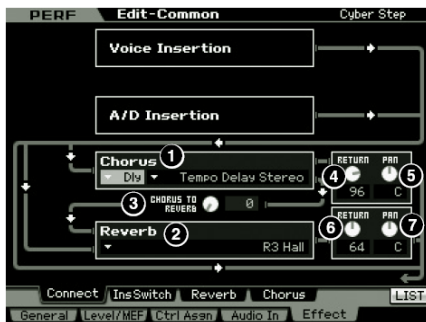
Ο αριθμός των παραμέτρων και τιμών που είναι διαθέσιμες διαφέρουν σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο εφφέ τύπο. Ανατρέξτε στην σελίδα 102 για λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ παραμέτρους. Ανατρέξτε στο Data List βιβλιαράκι για πληροφορίες σχετικά με τις παραμέτρους κάθε εφφέ τύπου.

Εφφέ ρυθμίσεις – [F5] Effect

Από τις ακόλουθες οθόνες, μπορείτε να ρυθμίσετε την Effect σύνδεση και τις τιμές άλλων παραμέτρων. Για λεπτομέρειες σχετικά με την δομή του Performance τρόπου, δείτε στην σελίδα 96.

Ρυθμίσεις εφφέ σύνδεσης – [SF1] Connection

Αυτή η οθόνη σας δίνει με μια ματιά, την συνολική εικόνα της εφφέ δρομολόγησης και ευρύ έλεγχο στα εφφέ.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το LIST εικονίδιο εμφανίζεται στην menu ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Chorus (Chorus Category/Type)

Επιλέγει έναν Chorus Effect τύπο μετά την επιλογή κατηγορίας. Από την Category στήλη, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις εφφέ κατηγορίες, καθεμιά από τις οποίες περιέχει παρόμοιους εφφέ τύπους. Από την Type στήλη, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους εφφέ τύπους που καταγράφονται στην επιλεγμένη κατηγορία.

Ρυθμίσεις: Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τύπους υπάρχουν στην σελίδα 97.

2 Reverb (Reverb Type)

Καθορίζει τον Reverb Effect τύπο. Δεν είναι απαραίτητο να επιλέξετε κατηγορία επειδή υπάρχει μόνο μία κατηγορία στο Reverb.

Ρυθμίσεις: Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τύπους υπάρχουν στην σελίδα 97.

3 CHORUS TO REVERB

Καθορίζει την Send στάθμη του σήματος που στέλνεται από το Chorus εφφέ στο Reverb εφφέ. Όσο

υψηλότερη είναι η τιμή τόσο βαθύτερο είναι το Reverb που εφαρμόζεται στο σήμα που έχει επεξεργαστεί με Chorus.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

4 Chorus Return

Καθορίζει την Return στάθμη του Chorus εφφέ.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

5 Chorus Pan

Καθορίζει την pan θέση του Chorus εφφέ ήχου.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

6 Reverb Return

Καθορίζει την Return στάθμη του Reverb εφφέ.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

7 Reverb Pan

Καθορίζει την pan θέση του Reverb εφφέ ήχου.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

Ρύθμιση των parts που είναι διαθέσιμα για Insertion Effect – [SF2] InsSwitch

Σε αυτήν την οθόνη, μπορείτε να επιλέξετε ποια Parts (από Performance Parts 1-4 και το A/D Input Part) θα ανατίθενται στα οκτώ Insertion εφφέ.

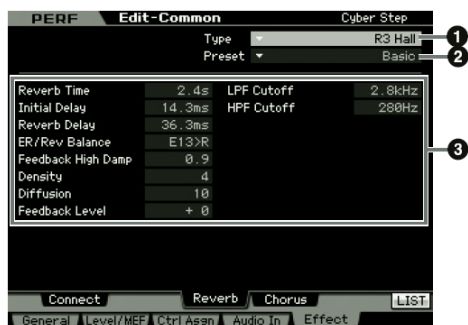


1 Part 1-4, A/D

Καθορίζει τα Parts που είναι διαθέσιμα για το Insertion Effect. Όταν αυτός ο διακόπτης έχει ρυθμιστεί στο on, ενεργοποιείται το Insertion Effect του Voice που ανατίθεται στο Part. Βεβαιωθείτε ότι αυτή η παράμετρος έχει ρυθμιστεί στον on για οποιαδήποτε Parts/Voices στα οποία θέλετε να εφαρμόσετε Insertion Effects. Το MOTIF XS διαθέτει οκτώ συστήματα Insertion εφφέ, επιτρέποντας σας να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο στο on και για τα πέντε Parts.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για το A/D Input Part, ο Insertion Effect τύπος/παράμετρος μπορεί να ρυθμιστεί από την Insertion A/B οθόνη στην Audio On παράμετρο του Performance Common Edit τρόπου. Για τα Parts 1-4, οι ρυθμίσεις Insertion Effect τύπου/παραμέτρου δεν μπορούν να ρυθμιστούν στον Performance Edit τρόπο επειδή οι ρυθμίσεις τους περιλαμβάνονται στο Voice που ανατίθεται σε κάθε Part. Αν θέλετε να διορθώσετε τις Insertion Effect ρυθμίσεις για κάθε Part, μπειτε στον Voice Edit τρόπο και μετά διορθώστε τις Effect ρυθμίσεις για το κατάλληλο Voice.

Reverb και Chorus ρυθμίσεις – [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το LIST εικονίδιο εμφανίζεται στην menu ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά επιλέξτε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Type

Από την Type στήλη, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους εφφέ τύπους που καταγράφονται στην επιλεγμένη κατηγορία.

Ρυθμίσεις: Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τύπους υπάρχουν στην σελίδα 97.

2 Preset

Μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους για να αλλάξετε το πώς επηρεάζεται ο ήχος από τον επιλεγμένο εφφέ τύπο. Αυτή η παράμετρος σας επιτρέπει να καλέσετε τις ήδη προγραμματισμένες ρυθμίσεις αυτών των εφφέ παραμέτρων.

3 Εφφέ παράμετροι

Ο αριθμός των παραμέτρων και τιμών που είναι διαθέσιμες διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρέχοντα επιλεγμένο εφφέ τύπο. Ανατρέξτε στην σελίδα 102 για λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ παραμέτρους. Ανατρέξτε στο Data List βιβλιαράκι για πληροφορίες στις παραμέτρους για κάθε εφφέ τύπο.

Part Edit παράμετροι

[PERFORM] → Performance επιλογή → [EDIT] → Part επιλογή

Στον Performance Part Edit τρόπο, μπορείτε να διορθώσετε τις παραμέτρους των ανεξάρτητων Parts όπως Voice, Arpeggio, EG και EQ ρυθμίσεις.

Σχετικά με τους αστερίσκους (*)

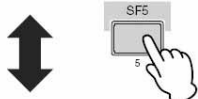
Για χρήστες που είναι νέοι στην Voice διόρθωση και μπορεί να μπερδεύονται με την μεγάλη ποσότητα παραμέτρων, οι πιο βασικές και εύκολες στην κατανόηση παράμετροι σημειώνονται με αστερίσκους. Αν ξεκινάτε τώρα με την Performance Parts διόρθωση, δοκιμάστε πρώτα αυτές τις παραμέτρους.

Επιλογή οθόνης Part/οθόνης τεσσάρων Parts

Στον Performance Part Edit τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δύο τύπους οθόνης. Ένας τύπος οθόνης σας επιτρέπει να διορθώσετε παραμέτρους για το τρέχον επιλεγμένο Part και ο άλλος τύπος οθόνης σας επιτρέπει να δείτε παραμέτρους και για τα τέσσερα Parts. Μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ αυτών των δύο τύπων πατώντας το [SF5] κουμπί. Σημειώστε ότι η οθόνη για τα τέσσερα Parts δεν είναι διαθέσιμη

για τις [F2] ARP Main και [F3] Arp Other οθόνες.

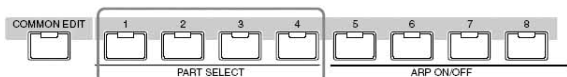
Η οθόνη για το τρέχον επιλεγμένο Part



Η οθόνη και για τα τέσσερα Parts του τρέχοντος Performance

Επιλογή ενός Part που θα διορθωθεί

Μετά το πάτημα του [PERFORMANCE CONTROL] ή του [TRACK] κουμπιού έτσι ώστε να ανάψει το κουμπί της, πατήστε ένα από τα [1]-[4] κουμπιά για να επιλέξετε το Part που θα διορθωθεί.



Επιλογή ενός Part

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με χρήσιμες λειτουργίες όπως Mute/Solo και Jobs, δείτε στις σελίδες 219 και 250.

Ρύθμιση της κυματομορφής και του εύρους νότας του Part – [F1] Voice

Voice ρυθμίσεις για κάθε Part – [SF1] Voice



1 Part Switch*

Καθορίζει αν το τρέχον διορθωμένο Part είναι ενεργό ή ανενεργό. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο off, δεν θα ακούγεται το τρέχον διορθωμένο Element.

Ρυθμίσεις: off (ανενεργό), on (ενεργό)

2 Bank*

3 Number*

Καθορίζει το Voice που ανατίθεται στο τρέχον Part καθορίζοντας την Voice Bank και τον αριθμό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε πατώντας το

[SF6] κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

4 Param. with Voice (Parameter with Voice)

Καθορίζει αν οι ακόλουθες ρυθμίσεις παραμέτρου αντιγράφονται ή όχι από το Voice στο τρέχον Part όταν αλλάζετε ένα Voice για το τρέχον Part ανεξάρτητα.

- Arpeggio ρυθμίσεις
- Filter Cutoff συχνότητα
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend εύρος
- Note Shift

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Άσχετα από την Parameter with Voice ρύθμιση (4), οι ρυθμίσεις των Mono/Poly (10), Portamento Part Switch (11), Portamento Time (12) και Portamento Mode (13) δεν αντιγράφονται όταν επιλέγεται ένα Drum Voice. Ωστόσο, αυτές οι παράμετροι αντιγράφονται όταν επιλέγεται ένα Normal Voice.

Ρυθμίσεις: off (δεν αντιγράφονται), on (αντιγράφονται)

5 Volume*

Καθορίζει την ένταση κάθε Part. Χρησιμοποιήστε αυτήν την παράμετρο για να ρυθμίσετε την ισορροπία ανάμεσα στο τρέχον Part και τα άλλα Parts.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

6 Pan*

Καθορίζει την stereo pan θέση για το Part.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι αυτή η Part Pan παράμετρος μπορεί να έχει λίγο ή καθόλου ακουστικό αποτέλεσμα αν το Pan για ένα συγκεκριμένο Element ρυθμίζεται στην αριστερή θέση και το Pan για άλλο Element ρυθμίζεται στην δεξιά θέση.

7 Voice Element Pan

Καθορίζει αν εφαρμόζονται ή όχι οι ανεξάρτητες pan ρυθμίσεις για κάθε Voice (που έγιναν στον Voice Element Edit τρόπο). Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “off”, η βασική pan θέση για το επιλεγμένο Part ορίζεται στο κέντρο.

Ρυθμίσεις: on, off

8 Note Shift*

Ρυθμίζει τον τόνο του Part σε ημιτόνια.

Ρυθμίσεις: -24 – +0 – +24

9 Detune

Ρυθμίζει το κούρδισμα του Part σε cent βήματα.

Ρυθμίσεις: -12.8 Hz – +0 Hz – +12.7 Hz

10 Mono/Poly*

Καθορίζει την μέθοδο αναπαραγωγής του Voice για κάθε Part – μονοφωνικός (μόνο μία νότα) ή πολυφωνικός (πολλές νότες).

Ρυθμίσεις: mono, poly

mono

Όταν ρυθμιστεί στο “mono”, το επιλεγμένο Performance παίζεται μονοφωνικά (παίζεται ταυτόχρονα μόνο μία νότα). Για πολλούς ήχους οργάνου (όπως bass και synth lead), αυτό επιτρέπει έναν πιο φυσικό και ομαλό ήχο legato παιξίματος από όταν αυτή η παράμετρος ρυθμίζεται στο “poly”.

poly

Όταν ρυθμιστεί στο “poly”, το επιλεγμένο Performance παίζεται πολυφωνικά (μπορούν να παιχτούν πολλές νότες ταυτόχρονα ή μια συγχορδία).

11 Portamento Part Sw*

Καθορίζει αν το Portamento εφαρμόζεται στο τρέχον Performance ή όχι.

Ρυθμίσεις: off, on

12 Portamento Time*

Καθορίζει τον χρόνο μετάβασης τόνου. Υψηλότερες τιμές σημαίνουν μεγαλύτερους χρόνους μετάβασης.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

13 Portamento Mode

Καθορίζει πως το Portamento εφαρμόζεται στο παίξιμο σας στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: fingered, fultime

fingered

Το Portamento εφαρμόζεται μόνο όταν παίζετε legato (παίξιμο της επόμενης νότας πριν αφηθεί η προηγούμενη νότα).

fultime

Το Portamento εφαρμόζεται σε όλες τις νότες.

14 Velocity Limit

Καθορίζει την μέγιστη και ελάχιστη τιμή του velocity εύρους μέσα στο οποίο θα ανταποκρίνεται κάθε Part. Κάθε Part θα ηχεί μόνο για νότες που παίζονται μέσα στο καθορισμένο του velocity εύρος. Αν καθορίσετε πρώτα την μέγιστη τιμή και μετά την ελάχιστη τιμή, για παράδειγμα “93” και “34”, θα υπάρχει μια velocity «τρύπα» και το velocity εύρος που θα καλύπτεται είναι “1-34” και “93-127”.

Ρυθμίσεις: 1 – 127

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το velocity από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο με το επιθυμητό velocity (δύναμη). Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

15 Note Limit

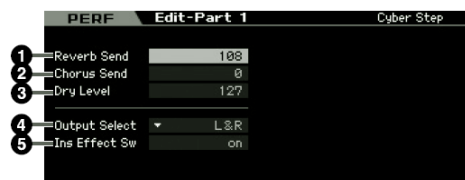
Ρυθμίζει την χαμηλότερη και υψηλότερη νότα του κλαβιέ εύρους για κάθε Part. Κάθε Part θα ακούγεται μόνο για νότες που παίζονται μέσα στο συγκεκριμένο του εύρος. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ένα χαμηλότερο και ένα υψηλότερο εύρος για το Element, με μια «τρύπα» στο εύρος νότας στην μέση, καθορίζοντας πρώτα την υψηλότερη νότα. Για παράδειγμα, η ρύθμιση ενός Note Limit του “C5 – C4” σας επιτρέπει να παίζετε το Element από δύο ξεχωριστά εύρη: C-2 – C4 και C5 – G8. Οι νότες που παίζονται μεταξύ των C4 και C5 δεν παίζουν το επιλεγμένο Element.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Key κατευθείαν από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας το επιθυμητό πλήκτρο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

Ρυθμίσεις εξόδου – [SF2] Output

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε το Reverb/Chorus βάθος και την ανάθεση Output υποδοχής για κάθε Part.



1 Reverb Send

Καθορίζει την Send στάθμη κάθε Part σήματος που στέλνεται στο Reverb εφέ. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο βαθύτερο είναι το Reverb.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

2 Chorus Send

Καθορίζει την Send στάθμη κάθε Part σήματος που στέλνεται στο Chorus εφέ. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο βαθύτερο είναι το Chorus.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

3 Dry Level

Καθορίζει την στάθμη κάθε Part το οποίο δεν έχει επεξεργαστεί με τα System εφέ (Reverb, Chorus). Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο λιγότερα είναι τα Chorus και Reverb.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

4 Output Select

Καθορίζει τις συγκεκριμένες εξόδους για το ανεξάρτητο Part. Μπορείτε να αναθέσετε κάθε ανεξάρτητο Part Voice να βγαίνει από μια συγκεκριμένη υποδοχή hardware εξόδου στο πίσω πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: Δείτε τον παρακάτω πίνακα.

LCD	Υποδοχές εξόδου	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L και R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L και R	Stereo

m1&2	mLAN OUTPUT 1 και 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 και 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 και 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 και 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 και 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 και 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 και 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
...
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
drum	Δείτε παρακάτω	Δείτε παρακάτω

Όταν επιλεγεί “drum” και το Normal Voice ανατίθεται στο διορθωμένο Part, ο ήχος θα βγαίνει μέσω των OUTPUT L και R υποδοχών σε stereo.

Όταν επιλεγεί “drum” και το Drum Voice ανατίθεται στο διορθωμένο Part, ο ήχος θα βγαίνει μέσω των υποδοχών που ορίζονται στην Key Edit οθόνη σαν Output Select παράμετρος.

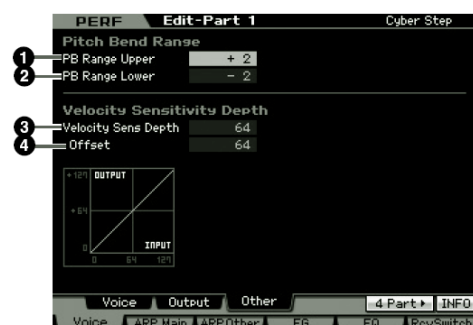
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι mLAN ρυθμίσεις (m1-m14) είναι διαθέσιμες μόνο για το MOTIF XS. Οι mLAN ρυθμίσεις είναι διαθέσιμες για το MOTIF XS6/7 μόνο όταν έχει εγκατασταθεί μια προαιρετική mLAN16E2.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

5 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Καθορίζει αν το τρέχον Part είναι διαθέσιμη ή όχι για το Insertion Effect. Όταν αυτή η παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο on, ενεργοποιείται το Insertion Effect του Voice που ανατίθεται στο Part. Μπορείτε να ρυθμίσετε την Insertion Effect Switch παράμετρο για όλα τα Parts (συμπεριλαμβανομένου του A/D Input μέρους) από την Insertion Effect Switch οθόνη (σελίδα 233) στον Performance Common Edit τρόπο.

Άλλες ρυθμίσεις – [SF3] Others



1 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)

2 PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)

Καθορίζει το μέγιστο Pitch Bend εύρος σε ημιτόνια. Η ρύθμιση της Upper παραμέτρου στο +12 θα έχει σαν αποτέλεσμα την μέγιστη αύξηση τόνου κατά μία οκτάβα όταν η Pitch Bend ρόδα μετακινείται προς τα επάνω. Μια Lower ρύθμιση του -12 θα έχει σαν αποτέλεσμα το χαμήλωμα του τόνου μέχρι ένα μέγιστο μιας οκτάβας (12 ημιτόνια) όταν η Pitch Bend ρόδα μετακινείται προς τα κάτω.

Ρυθμίσεις: -48 – +0 – +48

3 Vel Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Καθορίζει το βαθμό στον οποίο η ένταση που προκύπτει από την γεννήτρια ήχου ανταποκρίνεται στην δύναμη του παιξίματος σας. όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο περισσότερο αλλάζει η ένταση σε απόκριση της δύναμης του παιξίματος σας. όταν αυτό ρυθμιστεί στο 0, η ένταση παραμένει η ίδια άσχετα από το πόσο δυνατά ή απαλά παίζετε. Αυτό θα είναι χρήσιμο, για παράδειγμα, για αυθεντικό παίξιμο ενός Organ Voice.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

4 Velocity Sens Depth Offset (Velocity Sensitivity Depth Offset)

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία ρυθμίζονται τα παιζόμενα velocities για το πραγματικό velocity εφφέ που προκύπτει. Αυτό σας επιτρέπει να αυξήσετε ή χαμηλώσετε όλα τα velocities με την ίδια ποσότητα – επιτρέποντας σας να αντισταθμίσετε αυτόματα το πολύ δυνατό ή απαλό παίξιμο. Αν το αποτέλεσμα είναι 0 ή λιγότερο, η τιμή ρυθμίζεται στο 0. Αν το αποτέλεσμα είναι υψηλότερο από 127, η τιμή ρυθμίζεται στο 127.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

Arpeggio ρυθμίσεις – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Αυτή η οθόνη καθορίζει τις βασικές ρυθμίσεις του Arpeggio. Οι ρυθμίσεις των παραμέτρων (11 ή παραπάνω) που φαίνονται στο κάτω μέρος της οθόνης μπορούν να καταχωρηθούν στα [SF1]-[SF5] κουμπιά.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η οθόνη τεσσάρων Parts δεν μπορεί να κληθεί από αυτήν την οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το KBD εικονίδιο εμφανίζεται στην ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να εισάγετε τον αριθμό νότας ή το velocity πατώντας την κατάλληλη νότα στο κλαβιέ ενώ κρατάτε πατημένο το [SF6] KBD κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Switch*

Καθορίζει αν το Arpeggio για κάθε Part είναι ενεργό ή ανενεργό.

Ρυθμίσεις: off, on

2 Hold*

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “on”, το Arpeggio ανακυκλώνεται αυτόματα, ακόμη και αν αφήσετε τα δάχτυλα σας από τα πλήκτρα, και συνεχίζεται μέχρι να πατηθεί η επόμενη νότα.

Ρυθμίσεις: sync-off (δείτε παρακάτω), off, on

sync-off

Όταν ρυθμιστεί στο “sync-off” η Arpeggio αναπαραγωγή συνεχίζεται χωρίς να ακούγεται ακόμη και όταν αφήσετε τα πλήκτρα. Πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο ενεργοποιείται πάλι η Arpeggio αναπαραγωγή.

3 Change Timing*

Καθορίζει τον πραγματικό χρονισμό στον οποίο αλλάζει ο Arpeggio τύπος όταν επιλέγετε άλλον τύπο κατά την διάρκεια της Arpeggio αναπαραγωγής. Όταν ρυθμιστεί στο “realtime”, ο Arpeggio τύπος αλλάζει αμέσως. Όταν ρυθμιστεί στο “measure”, ο Arpeggio τύπος αλλάζει στην αρχή του επόμενου μέτρου.

Ρυθμίσεις: realtime, measure

4 Velocity Limit

Καθορίζει το χαμηλότερο και υψηλότερο velocity που μπορεί να ενεργοποιήσει την Arpeggio αναπαραγωγή. Αυτό σας επιτρέπει να ορίσετε το velocity εύρος με το οποίο πατάτε την νότα για να ενεργοποιήσετε την Arpeggio αναπαραγωγή. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε χαμηλό και υψηλό εύρος ενεργοποίησης για την Arpeggio αναπαραγωγή, με μια velocity «τρύπα» στην μέση, καθορίζοντας πρώτα την μέγιστη τιμή. Για παράδειγμα, ρυθμίζοντας ένα Velocity Limit του 93-34 μπορείτε να παίξετε το Arpeggio από δύο ξεχωριστά velocity εύρη: απαλό (1-34) και δυνατό (93-127). Οι νότες που παίζονται στα μεσαία velocities μεταξύ 35 και 92, δεν παίζουν το Arpeggio.

Ρυθμίσεις: 1 – 127

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι δεν παράγεται ήχος όταν το Key Mode έχει ρυθμιστεί στο “sort” ή το “thru” και οι νότες παίζονται έξω από την εδώ Note Limit ρύθμιση.

5 Note Limit

Καθορίζει την χαμηλότερη και υψηλότερη νότα στο εύρος νότας του Arpeggio. Οι νότες που παίζονται σε αυτό το εύρος ενεργοποιούν το Arpeggio. Για παράδειγμα, ρυθμίζοντας ένα Note Limit “C5 – C4” μπορείτε να ενεργοποιείτε το Arpeggio παίζοντας νότες σε δύο εύρη: C-2 – C4 και C5 – G8. Οι νότες που παίζονται μεταξύ C4 και C5 δεν έχουν αποτέλεσμα στο Arpeggio.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι δεν παράγεται ήχος όταν το Key Mode έχει ρυθμιστεί στο “sort” ή το “thru” και οι νότες παίζονται έξω από την εδώ Note Limit ρύθμιση.

6 Voice with ARP

Για κάθε τύπο του Arpeggio, καταχωρείτε το κατάλληλο Voice. Αυτή η παράμετρος καθορίζει αν το κατάλληλο Voice που καταχωρείται σε κάθε Arpeggio ήχο ανατίθεται ή όχι στο διορθωμένο Part. Όταν ρυθμιστεί στο “on”, το κατάλληλο Voice ανατίθεται στο διορθωμένο Part στην θέση του τρέχοντος Voice που έχει ανατεθεί. Όταν ρυθμιστεί στο “off”, το κατάλληλο Voice δεν ανατίθεται στο διορθωμένο Part. Διατηρείται το τρέχον Voice που ανατίθεται. Το όνομα του Voice που καταχωρείται στο Arpeggio Type φαίνεται στην δεξιά μεριά.

Ρυθμίσεις: off (χωρίς αντιγραφή), on (αντιγραφή)

7 Tempo*

Καθορίζει το Arpeggio Tempo.

Ρυθμίσεις: 5.0 – 300.0

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν χρησιμοποιείτε αυτό το όργανο με ένα εξωτερικό sequencer, MIDI υπολογιστή ή άλλη MIDI συσκευή, και θέλετε να το συγχρονίσετε με αυτήν την συσκευή, ρυθμίστε την MIDI sync (5) παράμετρο στην MIDI οθόνη (σελίδα 440) του Utility τρόπου στο “MIDI”. Σε αυτήν την περίπτωση, η Tempo παράμετρος εδώ δείχνει “MIDI” και δεν μπορεί να αλλάξει.

8 Key Mode

Καθορίζει πως αναπαράγεται το Arpeggio κατά το παίξιμο στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

Όταν παίζετε συγκεκριμένες νότες (για παράδειγμα, τις νότες μιας συγχορδίας), παίζεται το ίδιο sequence, άσχετα από την σειρά που παίζετε τις νότες.

thru

Όταν παίζετε συγκεκριμένες νότες (για παράδειγμα, τις νότες μιας συγχορδίας), το sequence που προκύπτει διαφέρει σε συνάρτηση με την σειρά των νοτών.

direct

Δεν παίζονται τα γεγονότα νότας του Arpeggio sequence. Ακούγονται μόνο οι νότες που παίζετε στο κλαβιέ. Όταν παίζεται το Arpeggio, τα γεγονότα όπως Pan και Brightness εφαρμόζονται στον ήχο του παιξίματος σας στο κλαβιέ. Χρησιμοποιήστε αυτήν την ρύθμιση όταν οι Arpeggio τύποι περιλαμβάνουν non-note δεδομένα ή όταν επιλεγεί ο “Ctrl” Category τύπος.

sort+direct

Το Arpeggio παίζεται σύμφωνα με την εδώ “sort” ρύθμιση, και ακούγεται επίσης η νότα που πατιέται.

thru+direct

Το Arpeggio παίζεται σύμφωνα με την εδώ “thru” ρύθμιση, και ακούγεται επίσης η νότα που πατιέται.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μερικοί Arpeggio τύποι που ανήκουν στην “Ctrl” κατηγορία μπορεί να μην έχουν note γεγονότα (σελίδα 89). Όταν επιλεγεί ένας τέτοιος Arpeggio τύπος και το Key Mode έχει ρυθμιστεί στο “sort” ή “thru”, δεν παράγεται ήχος ακόμη και αν πατήσετε μια νότα στο κλαβιέ.

9 Velocity Mode

Ρυθμίζει το velocity των Arpeggio νοτών.

Ρυθμίσεις: original, thru

original

Το Arpeggio παίζεται στα έτοιμα velocities που περιλαμβάνονται στα Arpeggio sequence δεδομένα.

thru

Το Arpeggio παίζεται σύμφωνα με το velocity του παιχνιδιού σας. Για παράδειγμα, αν παίζετε δυνατά τις νότες, αυξάνεται η ένταση αναπαραγωγής του Arpeggio.

10 Output Octave Shift

Καθορίζει το μέγιστο Arpeggio εύρος σε οκτάβες.

Ρυθμίσεις: -10 – +10

11 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1-5) κουμπιά

Οι έξι παράμετροι από Bank (12) μέχρι Gate Time Rate (17) στο κάτω μισό Part της οθόνης, μπορούν να διορθωθούν σε καθεμιά από τις [SF1] ARP1-[SF5] ARP5 οθόνες. Μπορείτε να ρυθμίσετε τις παραμέτρους στο κάτω μισό της οθόνης για καθεμιά από τις πέντε Arpeggio ρυθμίσεις πατώντας ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Το εικονίδιο νότας 8^ο φαίνεται στο menu ετικέτας δείχνει οποιονδήποτε Arpeggio τύπο (άλλο από το “off”) επιλέγεται στην οθόνη που αντιστοιχεί στο Sub Function κουμπί.

Ρυθμίσεις: [SF1]-[SF5] (Sub Function) κουμπιά

12 Bank*

Καθορίζει την Arpeggio Bank που περιέχει τον Arpeggio τύπο που θέλετε. Επιλέξτε “PRE” αν θέλετε να επιλέξετε έναν έτοιμο Arpeggio τύπο. Επιλέξτε “USR” αν θέλετε να επιλέξετε έναν Arpeggio τύπο που δημιουργήσατε και αποθηκεύσατε.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομερείς οδηγίες στην δημιουργία του δικού σας Arpeggio τύπου, δείτε στην σελίδα 92.

13 Category*

14 Sub Category*

Καθορίζει την Arpeggio κατηγορία και υπο-κατηγορία που περιέχει τον Arpeggio τύπο που θέλετε. Αυτές οι παράμετροι είναι διαθέσιμες όταν το “PRE” επιλέγεται σαν Bank.

Ρυθμίσεις: Ανατρέξτε στην λίστα Arpeggio κατηγορίας στην σελίδα 83.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά επιλέξτε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα.

15 Type*

Καθορίζει τον Arpeggio Type αριθμό που θέλετε από την καθορισμένη κατηγορία. Το όνομα του επιλεγμένου Arpeggio τύπου εμφανίζεται στα δεξιά του καθορισμένου αριθμού στην οθόνη.

16 Velocity Rate

Καθορίζει την τιμή μετατόπισης με την οποία οι Arpeggio νότες θα μετατοπιστούν από τα αρχικά τους

velocities. Αν η velocity τιμή που προκύπτει είναι μικρότερη από το μηδέν θα ρυθμιστεί στο 1, και αν το velocity που προκύπτει είναι μεγαλύτερο από 128 θα ρυθμιστεί στο 127. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει κατευθείαν με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: -100% – +0% – +100%

17 Gate Time Rate

Καθορίζει το Gate Time (μήκος) των Arpeggio νοτών. 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. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει κατευθείαν με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: -100% – +0% – +100%

Arpeggio ρυθμίσεις – [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Αλλάζοντας τον χρονισμό και το velocity των νοτών, μπορείτε να αλλάξετε την ρυθμική «αίσθηση» της Arpeggio αναπαραγωγής.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η οθόνη τεσσάρων Parts δεν μπορεί να κληθεί από αυτήν την οθόνη.

1 Unit Multiply

Ρυθμίζει τον χρόνο της Arpeggio αναπαραγωγής με βάση το tempo. Ρυθμίζοντας αυτήν την παράμετρο, μπορείτε να δημιουργήσετε έναν διαφορετικό Arpeggio τύπο από τον αρχικό. Για παράδειγμα, αν ρυθμίσετε μια τιμή του 200%, ο χρόνος αναπαραγωγής θα διπλασιαστεί (το tempo μειώνεται στο μισό). Από την άλλη μεριά, αν ρυθμίσετε μια τιμή του 50%, ο χρόνος αναπαραγωγής θα μειωθεί στο μισό. Ο χρόνος κανονικής αναπαραγωγής είναι 100%. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

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

2 Quantize Value*

Καθορίζει σε ποιες νότες θα ευθυγραμμίζονται τα note δεδομένα στα δεδομένα Arpeggio αναπαραγωγής ή καθορίζει στα δεδομένα Arpeggio αναπαραγωγής εφαρμόζεται το swing. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο. Ο αριθμός που φαίνεται στα δεξιά κάθε τιμής δείχνει την ανάλυση της νότας 4^{ov} σε clocks.

Ρυθμίσεις: 60 (32^0), 80 (τρίηχα 16^{ov}), 120 (16^a), 160 (τρίηχα 8^{ov}), 240 (8^a), 320 (τρίηχα 4^{ov}), 480 (4^a)

3 Quantize Strength

Ρυθμίζει την «δύναμη» με την οποία σπρώχνονται τα note γεγονότα προς τα πλησιέστερα quantize beats. Μια ρύθμιση του 100% παράγει ακριβή χρονισμό που ρυθμίζεται με την Quantize Value παράμετρο

παραπάνω. Μια ρύθμιση του 0% δεν έχει quantization. Μια ρύθμιση του 50% έχει σαν αποτέλεσμα τα note γεγονότα να σπρώχνονται κατά το ήμισυ μεταξύ 0% και 100%. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: 0% - 100%

4 Swing*

Καθυστερεί τις νότες στα ζυγά beats (άρσεις) για να παραχθεί μια swing αίσθηση. Οι ρυθμίσεις επάνω του 1 καθυστερούν τις Arpeggio νότες ενώ οι ρυθμίσεις κάτω του 1 τις προχωρούν. Μια ρύθμιση του 0 παράγει ακριβή χρονισμό που ρυθμίζεται με το Quantize Value, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει swing. Λογική χρήση αυτής της ρύθμισης σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ρυθμικά swing και αίσθηση τρίηχου, όπως shuffle και bounce. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: -120 – +120

5 Velocity Rate

Καθορίζει το πόσο μετατοπίζεται από την αρχική τιμή το velocity της Arpeggio αναπαραγωγής. Για παράδειγμα, μια ρύθμιση του 100% σημαίνει ότι χρησιμοποιούνται τα αρχικά velocities. Ρυθμίσεις κάτω του 100% θα μειώσουν τα velocities των Arpeggio νοτών, ενώ ρυθμίσεις επάνω από 100% θα αυξήσουν τα velocities. Αν η velocity τιμή που θα προκύψει είναι μικρότερη από μηδέν, θα ρυθμιστεί στο 1 και αν το velocity που προκύπτει είναι μεγαλύτερο από 128, θα ρυθμιστεί στο 127. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: 0 – 200%

6 Gate Time Rate

Καθορίζει πόσο το Gate Time (μήκος) των Arpeggio νοτών μετατοπίζεται από την αρχική τιμή. Για παράδειγμα, μια ρύθμιση του 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 τους μεγαλώσουν. Το Gate Time δεν μπορεί να μειωθεί πέρα από το κανονικό του ελάχιστο του 1. Οποιοσδήποτε τιμές έξω από αυτό το εύρος θα περιορίζονται αυτόματα στο ελάχιστο. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: 0 – 200%

7 Octave Range

Καθορίζει το μέγιστο Arpeggio εύρος σε οκτάβες. Ρυθμίσεις θετικής τιμής αυξάνουν το εύρος οκτάβας της Arpeggio αναπαραγωγής προς τα επάνω, ενώ ρυθμίσεις αρνητικής τιμής το αυξάνουν προς τα κάτω. Αυτή η παράμετρος μπορεί να αλλάξει άμεσα με το ποτενσιόμετρο.

Ρυθμίσεις: -3 – +0 – +3

8 Loop

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “on”, το Arpeggio ανακυκλώνεται όταν κρατιούνται οι νότες. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “off”, το Arpeggio παίζεται μόνο μια φορά ακόμη και αν κρατιούνται οι νότες.

Ρυθμίσεις: off, on

9 Trigger Mode

Όταν αυτό ρυθμίζεται στο “gate”, πατώντας την νότα αρχίζει η Arpeggio αναπαραγωγή και αφήνοντας την νότα σταματάει. Όταν αυτό ρυθμίζεται στο “toggle”, πατώντας την νότα αρχίζει/σταματάει η Arpeggio αναπαραγωγή και αφήνοντας την νότα δεν επηρεάζεται η Arpeggio αναπαραγωγή. Κανονικά, αυτή η παράμετρος θα πρέπει να ρυθμίζεται στο “gate”.

Ρυθμίσεις: gate, toggle

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η “toggle” ρύθμιση του Trigger Mode υπερισχύει της Hold “on” ρύθμισης στην Arpeggio Main οθόνη (σελίδα 241). Με άλλα λόγια, ακόμη και όταν η Hold παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”, πατώντας την νότα αρχίζει/σταματάει η Arpeggio αναπαραγωγή όταν ο Trigger Mode έχει ρυθμιστεί στο “toggle”.

10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Μερικοί Arpeggio τύποι περιλαμβάνουν ειδικά sequence δεδομένα που ονομάζονται “Accent Phrase” τα οποία θα παιχτούν μόνο όταν λαμβάνονται velocities υψηλότερα από μια καθορισμένη τιμή. Αυτή η παράμετρος καθορίζει το ελάχιστο velocity που θα ενεργοποιεί το Accent Phrase.

Ρυθμίσεις: off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize

Καθορίζει τον χρονισμό εκκίνησης του Accent Phrase όταν λαμβάνεται το Velocity που καθορίζεται στο Accent Vel Threshold παραπάνω. Όταν αυτό ρυθμίζεται στο off, το Accent Phrase αρχίζει αμέσως μόλις ληφθεί το Velocity. Όταν ρυθμίζεται στο on, το Accent Phrase αρχίζει στο beat που καθορίζεται για κάθε Arpeggio τύπο μετά την λήψη του Velocity.

Ρυθμίσεις: off, on

12 Random SFX

Μερικοί Arpeggio τύποι διαθέτουν την Random SFX λειτουργία η οποία θα ενεργοποιεί τον ειδικό ήχο, όπως ο θόρυβος στα τάστα της κιθάρας, όταν αφήνεται η νότα. Αυτή η παράμετρος καθορίζει αν το Random SFX είναι ενεργό ή όχι.

Ρυθμίσεις: off, on

13 Random SFX Velocity Offset

Καθορίζει την τιμή μετατόπισης με την οποία θα μετατοπιστούν οι Random SFX νότες από τα αρχικά τους velocities. Αν η velocity τιμή που προκύπτει είναι μικρότερη από μηδέν, αυτό θα ρυθμιστεί στο 1, και αν η velocity τιμή που προκύπτει είναι μεγαλύτερη από 128, αυτό θα ρυθμιστεί στο 127.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control

Όταν αυτό ρυθμίζεται στο “on”, ο Random SFX ειδικός ήχος παίζεται με το ήδη προγραμματισμένο velocity. Όταν αυτό ρυθμίζεται στο “off”, ο Random SFX ειδικός ήχος παίζεται με το velocity που δημιουργείται όταν πατιέται η νότα.

Ρυθμίσεις: off, on

15 MIDI Out Switch (MIDI Output Switch)

Όταν αυτό ρυθμίζεται στο on, τα δεδομένα Arpeggio αναπαραγωγής βγαίνουν από την MIDI υποδοχή.

Ρυθμίσεις: off (χωρίς έξοδο), on (έξοδος)

16 MIDI Out Channel (MIDI Output Channel)

Καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης για τα δεδομένα Arpeggio αναπαραγωγής. Όταν αυτό ρυθμίζεται στο “kbd”, τα δεδομένα Arpeggio αναπαραγωγής βγαίνουν μέσω του MIDI καναλιού μετάδοσης (σελίδα 211) που ρυθμίζεται στον Performance Play τρόπο.

Ρυθμίσεις: 1 – 16, kbd (Keyboard Channel)

EG ρυθμίσεις – [F4] EG

Μπορείτε να ελέγξετε την μετάβαση του ήχου από την στιγμή που πατιέται ένα πλήκτρο μέχρι την στιγμή στην οποία αφήνεται. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την λαμπερότητα χροιάς ρυθμίζοντας τα Cutoff Frequency και Resonance.



1 AEG (Amplitude EG)

Καθορίζει τις AEG (Amplitude Envelope Generator) παραμέτρους για κάθε Part. Οι παρακάτω παράμετροι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο της αλλαγής της έντασης από την στιγμή που πατιέται μια νότα στο κλαβιέ μέχρι την στιγμή που σταματάει ο ήχος. Η ρύθμιση που γίνεται εδώ θα εφαρμοστεί στις AEG παραμέτρους (σελίδα 187) κάθε Voice σαν μετατόπιση.

Attack (Attack Time)

Καθορίζει την ταχύτητα του attack από την στιγμή που πατιέται ένα πλήκτρο μέχρι την μέγιστη αρχική στάθμη του EG.

Decay (Decay Time)

Καθορίζει πόσο γρήγορα πέφτει η ένταση από την μέγιστη attack στάθμη στην sustain στάθμη,

Sustain (Sustain Level)

Καθορίζει την sustain στάθμη στην οποία θα συνεχίσει η ένταση όταν κρατιέται μια νότα, μετά το αρχικό attack και decay.

Release (Release Time)

Καθορίζει πόσο γρήγορα ο ήχος εξασθενεί στην σιωπή όταν αφήνεται μια νότα.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν επιλεγεί ένα Drum Voice, δεν είναι διαθέσιμα τα Sustain Level και Release Time.

2 FEG (Filter EG)

Καθορίζει τις FEG (Filter Envelope Generator) παραμέτρους για κάθε Part. Χρησιμοποιώντας το FEG, μπορείτε να ελέγχετε την μετάβαση στο ηχόχρωμα (Cutoff Frequency) από την στιγμή που αρχίζει ο ήχος μέχρι την στιγμή που σταματάει. Η ρύθμιση που γίνεται εδώ θα εφαρμόζεται στις FEG παραμέτρους (σελίδα 182) κάθε Voice σαν μετατόπιση.

Attack (Attack Time)

Καθορίζει την ταχύτητα της μεταβολής του φίλτρου από την στιγμή που παίζεται μια νότα μέχρι την μέγιστη αρχική στάθμη του Cutoff Frequency.

Decay (Decay Time)

Καθορίζει το πόσο γρήγορα πέφτει η Cutoff Frequency από την μέγιστη attack στάθμη στην sustain στάθμη.

Release (Release Time)

Καθορίζει το πόσο γρήγορα πέφτει η Cutoff Frequency από την sustain στάθμη στο μηδέν όταν αφήνεται μια νότα.

Depth

Καθορίζει το εύρος στο οποίο αλλάζει η cutoff συχνότητα του Filter EG. Μια ρύθμιση 0 δεν θα έχει σαν αποτέλεσμα αλλαγή στην cutoff συχνότητα. Όσο πιο μακριά από το 0 είναι η τιμή, τόσο μεγαλύτερο είναι το εύρος της cutoff συχνότητας. Για αρνητικές τιμές, αντιστρέφεται η αλλαγή της cutoff συχνότητας.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν επιλέγεται ένα Drum Voice, δεν είναι διαθέσιμες όλες οι παράμετροι. Οι μη διαθέσιμες παράμετροι είναι λευκές και δεν μπορούν να διορθωθούν.

3 Filter

Καθορίζει τα Cutoff Frequency και Resonance για το φίλτρο για να αλλάξει ο Performance ήχος. Η ρύθμιση που γίνεται εδώ θα προστεθεί στις ίδιες παραμέτρους (σελίδα 178) κάθε Voice σαν μετατόπιση.

Cutoff

Καθορίζει την Cutoff Frequency για το Filter. Η συχνότητα που ρυθμίζεται εδώ είναι η κεντρική συχνότητα στην οποία επηρεάζονται τα σήματα όταν περνούν μέσα από κάθε φίλτρο.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

Resonance/Width

Η λειτουργία αυτής της παραμέτρου ποικίλλει σε συνάρτηση με το επιλεγμένο Filter Type. Αν το επιλεγμένο φίλτρο είναι ένα LPF, HPF, BPF (εκτός του BPFw) ή BEF, αυτή η παράμετρος χρησιμοποιείται για να ρυθμιστεί το Resonance. Αν το επιλεγμένο φίλτρο είναι ένα BPFw, αυτή η παράμετρος χρησιμοποιείται για να ρυθμιστεί το bandwidth συχνότητας.

Το Resonance χρησιμοποιείται για να ρυθμιστεί η ποσότητα του Resonance (αρμονική έμφαση) που εφαρμόζεται στο σήμα στην cutoff συχνότητα. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με την

παράμετρο cutoff συχνότητας για να προστεθεί επιπλέον χαρακτήρας στον ήχο.

Η Width παράμετρος χρησιμοποιείται για να ρυθμιστεί το εύρος της περιοχής των συχνοτήτων σήματος που περνάει από το φίλτρο με BPFw.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

Equalizer (EQ) ρυθμίσεις – [F5] EQ

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να εφαρμόσετε παραμετρικό EQ τριών περιοχών σε κάθε ανεξάρτητο Part, για τέλεια ρύθμιση του ήχου. Οι EQ μορφές για τα Low και High είναι σταθερά shelving τύποι.



1 Frequency

Καθορίζει την κεντρική συχνότητα. Οι συχνότητες γύρω από αυτό το σημείο μειώνονται/ενισχύονται με την Gain ρύθμιση παρακάτω. Υψηλότερες τιμές παράγουν υψηλότερες συχνότητες.

Ρυθμίσεις:

Low: 50.1 Hz – 2.0 kHz

Middle: 139.7 Hz – 10.1 kHz

High: 503.8 Hz – 14.0 kHz

2 Gain

Καθορίζει την gain στάθμη για το Frequency (ρυθμίζεται παραπάνω) ή την ποσότητα με την οποία μειώνεται ή ενισχύεται η επιλεγμένη περιοχή συχνοτήτων.

Ρυθμίσεις: -12 dB – +0 dB – +12 dB

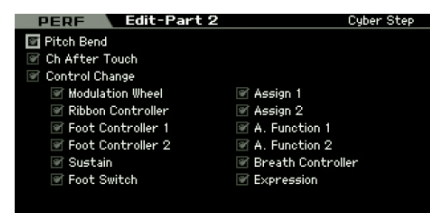
3 Q (Bandwidth)

Αυτό ποικίλλει την στάθμη του σήματος στην Frequency ρύθμιση για την δημιουργία διαφόρων χαρακτηριστικών καμπύλης συχνότητας. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση τόσο μικρότερο είναι το Q (Bandwidth). Όσο μικρότερη είναι η τιμή τόσο μεγαλύτερο είναι το Q (Bandwidth).

Ρυθμίσεις: 0.7 – 10.3

Ρυθμίσεις MIDI λήψης – [F6] RcvSwitch (Receive Switch)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε πως κάθε ανεξάρτητο Part ανταποκρίνεται στα διάφορα MIDI δεδομένα, όπως Control Change και Program Change μηνύματα. Όταν η σχετική παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”, το αντίστοιχο Part ανταποκρίνεται στα κατάλληλα MIDI δεδομένα, καθένα από τα Controller μηνύματα στην οθόνη δείχνει τα MIDI δεδομένα που δημιουργούνται με την χρήση του αντίστοιχου Controller.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για Parts στα οποία ανατίθεται το Drum Voice, το Sustain δεν είναι διαθέσιμο.

Performance Job – Χρήσιμες λειτουργίες

Ο Performance Job τρόπος διαθέτει μερικά χρήσιμα εργαλεία για την οργάνωση και επαναφορά δεδομένων, για χρήση κατά την δημιουργία Performances και την αρχειοθέτησή τους. Πατήστε το [JOB] κουμπί στον Performance τρόπο για να μπειτε στον Performance Job τρόπο.

Performance Job – Βασική διαδικασία

1 Στον Performance τρόπο, πατήστε το [JOB] κουμπί για να μπειτε στον Performance Job τρόπο.

2 Επιλέξτε το Job menu ου θέλετε πατώντας το κατάλληλο κουμπί, [F1]-[F4].

3 Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε και μετά ρυθμίστε την τιμή.

4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας).

Για να ακυρώσετε το Job, πατήστε το [DEC/NO] κουμπί.

5 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελέσετε το Job.

Αφού ολοκληρωθεί το Job, εμφανίζεται το “Completed” μήνυμα και επιστρέφει η αρχική οθόνη.

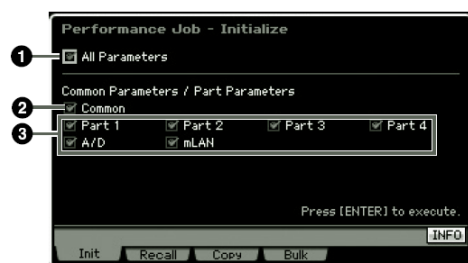
6 Πατήστε το [PERFORM] κουμπί για να επιστρέψετε στον Performance Play τρόπο.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ακόμη και αν εκτελέσετε το Job, επιλέγοντας διαφορετικό Performance ή κλείνοντας την τροφοδοσία χωρίς αποθήκευση θα σβηστούν τα Performance δεδομένα. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Performance δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε άλλο Performance ή κλείσετε την τροφοδοσία.

Επαναφορά των αρχικών ρυθμίσεων του Performance – [F1] Init (Initialize)

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να επαναφέρετε όλες τις Performance παραμέτρους στις προκαθορισμένες τους ρυθμίσεις. Αυτό σας επιτρέπει επίσης να επιλέξετε να επαναφέρετε συγκεκριμένες παραμέτρους, όπως Common ρυθμίσεις για κάθε Part, και άλλα.



1 All Parameters

Επανέρχονται οι αρχικές ρυθμίσεις για το επιλεγμένο Performance. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on, ο κέρσορας δεν μπορεί να μετακινηθεί.

2 Common Parameters

Επανέρχονται οι αρχικές ρυθμίσεις Common παραμέτρου για το επιλεγμένο Performance.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Insertion Effect Switch είναι μία Part παράμετρος. Έτσι, σημειώστε το πλαίσιο του Part 1-4 που περιγράφεται παρακάτω αν θέλετε να επαναφέρετε τις αρχικές ρυθμίσεις της Insertion Effect Switch παραμέτρου.

3 Part Parameters

Part 1-4

Επανέρχονται οι ρυθμίσεις παραμέτρου για Parts που είναι ενεργά.

A/D (A/D Input)

Αυτή είναι η Part είσοδος από την εξωτερική ηχητική συσκευή που συνδέεται στην A/D INPUT υποδοχή. Όταν αυτό είναι σημειωμένο, επανέρχονται οι αρχικές ρυθμίσεις για το A/D Input Part (σελίδα 229) του Common Edit.

mLAN

Αυτή είναι η Part είσοδος από την εξωτερική συσκευή που συνδέεται στην mLAN υποδοχή με IEEE1394 καλώδιο. Όταν αυτό είναι σημειωμένο, επανέρχονται οι ρυθμίσεις παραμέτρου για το mLAN Part (σελίδα 229) του Common Edit.

Edit Recall – [F2] Recall

Αν διορθώσατε ένα Performance αλλά δεν το αποθηκεύσατε πριν αλλάξετε σε άλλο Performance, οι διορθώσεις που έχετε κάνει θα σβηστούν. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Recall λειτουργία για να επαναφέρετε το Performance με τις τελευταίες διορθώσεις.

Λειτουργία αντιγραφής Performance – [F3] Copy

Αντιγραφή ρυθμίσεων παραμέτρου από άλλο Performance – [SF1] Part

Αυτή η βολική διαδικασία σας επιτρέπει να αντιγράψετε Common Edit και Part Edit ρυθμίσεις ενός συγκεκριμένου Performance στο τρέχον διορθωμένο Performance. Αυτό είναι χρήσιμο αν δημιουργείτε ένα Performance και θέλετε να χρησιμοποιήσετε μερικές ρυθμίσεις παραμέτρου άλλου Performance.



1 Performance

Καθορίζει την Bank και τον Performance αριθμό που θα αντιγραφεί. Αυτή η παράμετρος δεν μπορεί να ρυθμιστεί όταν είναι ενεργό το Current Performance (παρακάτω).

2 Current Performance

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on, το τρέχον επιλεγμένο Performance (αυτό που διορθώνεται τώρα) επιλέγεται σαν πηγή. Συνεπώς, μπορείτε να αντιγράψετε τις ρυθμίσεις παραμέτρου από ένα Part σε άλλο Part του ίδιου Performance.

3 Τύπος δεδομένων της πηγής

Καθορίζει τον τύπο των δεδομένων πηγής συμπεριλαμβανομένου του Part αριθμού. Σύμφωνα με την εδώ ρύθμιση, ο τύπος δεδομένων του προορισμού παρακάτω θα ρυθμίζεται αυτόματα στο κατάλληλο στοιχείο.

Ρυθμίσεις: Common, Part 1-4, A/D, mLAN

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Insertion Effect Switch είναι μία Part παράμετρος. Έτσι, οι ρυθμίσεις της Insertion Effect Switch παραμέτρου του επιλεγμένου μέρους αντιγράφονται μόνο όταν επιλέγεται ένα από τα Parts 1-4.

4 Τύπος δεδομένων του προορισμού

Καθορίζει τον τύπο δεδομένων προορισμού συμπεριλαμβανομένου του Part αριθμού. Όταν ο τύπος δεδομένων του Voice πηγή (παραπάνω) ρυθμίζεται στο “common”, αυτή η παράμετρος θα είναι σταθερά στο “common”.

Ρυθμίσεις: Common, Part 1-4, A/D, mLAN

Αντιγραφή των Voice Effects ρυθμίσεων – [SF2] Voice

Αυτή η βολική διαδικασία σας επιτρέπει να αντιγράψετε Effect και Master EQ ρυθμίσεις ενός συγκεκριμένου Voice που ανατίθεται σε ένα συγκεκριμένο Performance στο τρέχον διορθωμένο Performance. Αυτό είναι χρήσιμο όταν ένα συγκεκριμένο Performance έχει ρυθμίσεις που θέλετε να χρησιμοποιήσετε στο Performance πρόγραμμα σας.



1 Performance

Καθορίζει την Bank και τον Performance αριθμό που θα αντιγραφεί. Αυτή η παράμετρος δεν μπορεί να ρυθμιστεί όταν είναι ενεργό το Current Performance (παρακάτω).

2 Current Performance

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on, το τρέχον επιλεγμένο Performance (αυτό που διορθώνεται τώρα) επιλέγεται σαν πηγή.

3 Source Part

Καθορίζει το Part του Performance πηγή. Φαίνεται το όνομα του Voice που ανατίθεται στο επιλεγμένο Part.

4 Effect Unit Settings

Καθορίζει ποιες Effect μονάδες αντιγράφονται. Μπορείτε να επιλέξετε Effect μονάδες που θα αντιγραφούν από Reverb, Chorus, Master EQ και Master Effect.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ακόμη και όταν καθένα από τα Reverb και Chorus έχει ρυθμιστεί στο “on”, εκτελώντας το Job δεν αντιγράφεται η Send Level από το Voice στο Performance. Αν θέλετε να εφαρμόσετε το ίδιο βάθος του Reverb και Chorus όπως στον Voice τρόπο στο αντιγραμμένο Voice, ρυθμίστε χειρονακτικά το Reverb Send (1) και Chorus Send (2) στην Voice Output οθόνη του Performance Part Edit τρόπου στην ίδια τιμή όπως στον Voice Edit τρόπο.

Μετάδοση των Performance δεδομένων μέσω MIDI – [F4] Bulk (Bulk Dump)

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να στείλετε τις ρυθμίσεις της διορθωμένης παραμέτρου για το τρέχον επιλεγμένο Performance σε έναν υπολογιστή ή άλλη MIDI συσκευή για αρχειοθέτηση δεδομένων. Για να εκτελεστεί η Bulk Dump διαδικασία, πατήστε το [ENTER] κουμπί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για να εκτελεστεί το Bulk Dump, θα χρειαστεί να ρυθμίσετε τον σωστό MIDI Device αριθμό. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 441.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Bulk Dump δεδομένα περιλαμβάνουν μόνο τα MIDI μηνύματα και δεν περιλαμβάνουν τις κυματομορφές (Waveforms).

Δημιουργία ενός Voice/Performance με την χρήση της Sampling λειτουργίας

Το MOTIF XS έχει μια πανίσχυρη Sampling λειτουργία που σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε ηχητικά σήματα – όπως φωνητικά από ένα μικρόφωνο ή ηλεκτρική κιθάρα – και ενσωματώνει τα δείγματα (Samples) που προκύπτουν με τα Voices και Performances του οργάνου. Όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Voice ή τον Performance τρόπο, μπορείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας Samples, να τα διορθώσετε, να τα αναθέσετε σε μια Waveform και μετά να αναθέσετε την Waveform σε ένα User Voice ή Performance.

Αυτό το τμήμα καλύπτει τις Sampling λειτουργίες όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο πατώντας το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί στον Voice ή Performance τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να μπειτε στον Sampling τρόπο πατώντας το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί στον Song ή τον Pattern τρόπο. Να θυμάστε ότι οι Sampling λειτουργίες διαφέρουν σε συνάρτηση από ποιον τρόπο καλείτε ο Sampling τρόπος, τον Voice/Performance τρόπο ή τον Song/Pattern τρόπο. Δείτε στην σελίδα 395 για οδηγίες σχετικά με την χρήση της Sampling λειτουργίας στον Song/Pattern τρόπο.

Η δομή του Sampling τρόπου

Σε αυτό το τμήμα, θα μάθετε για την δομή και την οργάνωση των Samples, Key Banks και Waveforms, όπως επίσης και για την σχέση τους με τα Voices και Performances.

Sample

Ένα Sample είναι ψηφιακά ηχητικά δεδομένα, που δημιουργούνται με την άμεση ηχογράφηση ενός σήματος, όπως εκείνο των φωνητικών ή ηλεκτρικής κιθάρας, στο MOTIF XS. Σε αυτό το εγχειρίδιο, οι λέξεις Δείγμα (Sample) και Κυματομορφή

(Wave) μερικές φορές χρησιμοποιούνται εναλλάξ. Ωστόσο, θα πρέπει να είστε προσεκτικοί στον διαχωρισμό “Wave” (ακατέργαστα ηχητικά δεδομένα) και “Waveform” (audio δεδομένα για την δημιουργία ενός Voice).

Τα δείγματα μπορούν να παρθούν μέσα στο όργανο με τις ακόλουθες μεθόδους: Ηχογράφηση audio σήματος στον Sampling τρόπο, φόρτωμα ενός WAV ή AIFF αρχείου από την USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στο MOTIF XS στον File τρόπο, και φόρτωμα ενός WAV ή AIFF αρχείου από τον σκληρό δίσκο που συνδέεται στο δίκτυο στο οποίο συνδέεται και το MOTIF XS.

Επειδή τα Sample δεδομένα θα χαθούν με το κλείσιμο της τροφοδοσίας, τα δείγματα που μένουν στην εσωτερική μνήμη του MOTIF XS θα πρέπει να σωθούν σαν ψηφιακά δεδομένα (σε WAV ή AIFF μορμάτ) σε μια USB συσκευή αποθήκευσης ή σε υπολογιστή που συνδέεται μέσω δικτύου στο MOTIF XS.

Sample, Key Bank και Waveform

Τα δείγματα ανατίθενται και αποθηκεύονται στα Waveforms στο MOTIF XS. Πριν μπορέσετε να ηχογραφήσετε ένα Sample ή να φορτώσετε ένα Sample από μια USB συσκευή αποθήκευσης, θα χρειαστεί να καθορίσετε έναν Waveform αριθμό σαν προορισμό. Αυτό το Waveform εξυπηρετεί σαν «υποδοχέας» για το δείγμα.

Καθεμιά από τις Waveforms μπορούν να περιέχουν πολλά Samples. Για να αναθέσετε αυτά τα Samples σε διαφορετικό χώρο ή υποδοχέα, μπορείτε να ρυθμίσετε το εύρος πλήκτρων και το velocity εύρος για κάθε Sample. Με αυτήν την ρύθμιση, το διαφορετικό Sample παίζεται σε συνάρτηση με την νότα που πατιέται και το velocity της. Το εύρος νότας και το velocity εύρος στο οποίο ανατίθεται καθένα από τα Samples ονομάζεται Key Bank.

Voices και Waveform

Μπορείτε να παίζετε την Waveform αναθέτοντας την σε ένα Voice και μετά παίζοντας στο κλαβιέ με αυτό το Voice. Μπορείτε να αναθέσετε την Waveform σε ένα Element Voice στον Voice Element Edit τρόπο (σελίδα 170). Ο Voice Edit τρόπος σας επιτρέπει να αναθέσετε την Waveform που δημιουργήσατε με την Sampling λειτουργία στο διορθωμένο Element, ακριβώς όπως κάνετε και οποιαδήποτε από τις 2670 έτοιμες Waveforms που περιέχονται στο όργανο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι μπορείτε να αναθέσετε τα User Voices που δημιουργήσατε στον Sampling τρόπο μπαίνοντας από τον Voice/Performance τρόπος στα Mixing μέρη του Song/Pattern. Μπορείτε επίσης να αναθέσετε τις Waveforms που δημιουργούνται στον Sampling τρόπο μπαίνοντας από τον Song/Pattern τρόπο στα Elements του Voice στον Voice Edit τρόπο.

Sampling Main οθόνη

Η Sampling Main οθόνη, η είσοδος του Sampling τρόπου, καλείται όταν πατηθεί το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί από τον τρέχοντα τρόπο.

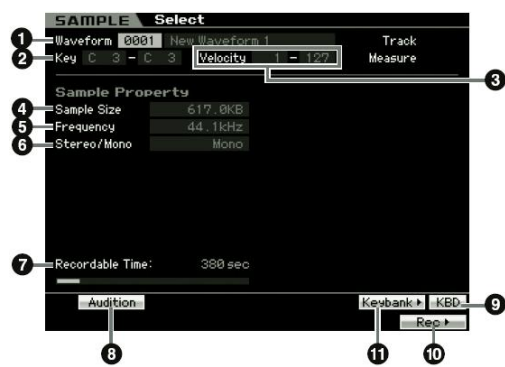
Πατώντας το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί στον Voice ή Performance τρόπο καλείται ο Sampling τρόπος για την δημιουργία των Samples (Waveforms) που ανατίθενται στο Voice/Performance. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στον αρχικό τρόπο, Voice ή Performance.

Επιλογή Waveform και Key Bank – [INTEGRATED SAMPLING]

Η Sampling Main οθόνη σας επιτρέπει να επιλέξετε την Waveform και το Key Bank της και μετά να ακούσετε τον ήχο του Sample που ανατίθεται στο επιλεγμένο Key Bank.

1 Waveform

Καθορίζει τον Waveform αριθμό. Εμφανίζεται το όνομα της επιλεγμένης Waveform.



Ρυθμίσεις: 0001 – 1024

2 Key (Key εύρος) (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το εύρος του Key Bank.

3 Velocity (Velocity εύρος) (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το velocity εύρος του τρέχοντος επιλεγμένου Key Bank.

4 Sample Size (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το μέγεθος του Sample που ανατίθεται στο επιλεγμένο Key Bank.

5 Frequency (μόνο ένδειξη)

Δείχνει την συχνότητα δειγματοληψίας του Sample που ανατίθεται στο επιλεγμένο Key Bank.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο ρυθμός με τον οποίο λαμβάνονται τα ψηφιακά δεδομένα αναφέρεται σαν συχνότητα δειγματοληψίας. Υψηλότερη συχνότητα δειγματοληψίας έχει σαν αποτέλεσμα υψηλότερη ηχητική ποιότητα. Τα 44.1 kHz είναι η στάνταρτ τιμή σαν συχνότητα δειγματοληψίας.

6 Stereo/Mono (μόνο ένδειξη)

Δείχνει αν το Sample που ανατίθεται στο επιλεγμένο Key Bank είναι stereo ή mono.

7 Recordable Size (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον διαθέσιμο χρόνο δειγματοληψίας με την χρήση της διαθέσιμης μνήμης. Ο χρόνος που δείχνεται εδώ υπολογίζεται υποθέτοντας μονοφωνικό σήμα με συχνότητα δειγματοληψίας 44.1 kHz. Το γράφημα δείχνει την ήδη χρησιμοποιημένη ποσότητα μνήμης σαν μια μπλε γραμμή.

8 [SF1] Audition

Μπορείτε να ακούσετε το Sample που ανατίθεται στο επιλεγμένο Key Bank κρατώντας πατημένο αυτό το κουμπί. Αυτό σας επιτρέπει να ελέγξετε πως θα ακούγεται πραγματικά το Sample όταν παίζεται.

9 [SF6] KBD (Keyboard)

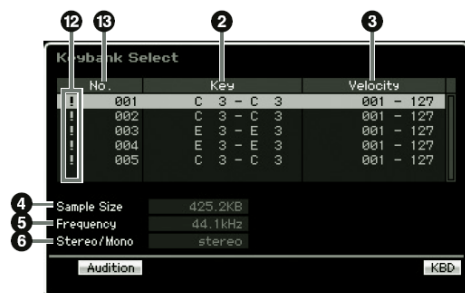
Μπορείτε επίσης να επιλέξετε το Key Bank που ανήκει στην επιλεγμένη Waveform κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε,

10 [F6] Rec (Record)

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Sampling Record Setup οθόνη. Αυτή η οθόνη χρησιμοποιείται για την διαμόρφωση του οργάνου για Sampling. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 258.

11 [SF5] Keybank

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η λίστα των Key Banks που δημιουργούν την Waveform. Μπορείτε να επιλέξετε την Key Bank που θέλετε από αυτήν την λίστα χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το κέρσορ επάνω/κάτω κουμπί, το [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπί.



Σχετικά με τις παραμέτρους 2-6, ανατρέξτε στην παράμετρο που έχει το ίδιο

όνομα στην Sampling Main οθόνη.

12 Σύμβολο επικάλυψης

Αυτό το σύμβολο εμφανίζεται όταν το key εύρος και το velocity εύρος επικαλύπτουν εκείνα του άλλου Key Bank. Για πληροφορίες σχετικά με το πώς παίζονται τα δείγματα ανατίθενται σε επικαλυμμένα Key Banks, δείτε στην σελίδα 271.

13 Key Bank αριθμός (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον Key Bank αριθμό της επιλεγμένης Waveform.

Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

Η Sampling Record λειτουργία σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε ήχους – όπως φωνητικά από ένα συνδεδεμένο μικρόφωνο, το σήμα μιας ηλεκτρικής κιθάρας ή τον ήχο από εξωτερικό CD ή MP3 player – κατευθείαν στο MOTIF XS, και να τους αποθηκεύετε στο όργανο σαν Samples. Τα Samples που επιτυγχάνονται με την Sampling λειτουργία μπορούν να παιχτούν από το κλαβιέ αναθέτοντας τα πρώτα σε μια Waveform και μετά σε ένα Voice.

Σημαντικό

Για να χρησιμοποιήσετε την Sampling λειτουργία, πρέπει να εγκατασταθούν στο όργανο DIMM modules. Για λεπτομέρειες στην εγκατάσταση των DIMMs, δείτε στην σελίδα 486. Τα ηχογραφημένα (διορθωμένα) Sample δεδομένα που μένουν προσωρινά στο DIMM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία. βεβαιωθείτε ότι ετοιμάσατε την USB συσκευή αποθήκευσης ή τον υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS πριν χρησιμοποιήσετε την Sampling λειτουργία.

Sampling διαδικασία

Σε αυτό το τμήμα, θα μάθετε πώς να δημιουργείτε ένα Voice ή Performance χρησιμοποιώντας την Sampling λειτουργία.

1 Συνδέστε ένα μικρόφωνο ή άλλη ηχητική συσκευή στο MOTIF XS.

Για πληροφορίες σχετικά με το πώς να το κάνετε αυτό, δείτε στην σελίδα 51. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τον ήχο του MOTIF XS σαν πηγή ηχογράφησης (με την Resampling λειτουργία), αυτό το βήμα δεν είναι απαραίτητο.

2 Μπείτε στον Voice ή Performance τρόπο.

Όταν μπαίνετε στον Performance τρόπο, επιλέξτε ένα Performance στο οποίο θα ανατεθεί το Sample.

3 Πατήστε το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί για να μπείτε στον Sampling τρόπο. (Ο δείκτης ανάβει).

Εμφανίζεται η Sampling Main οθόνη.

4 Πατήστε το [F6] Rec κουμπί για να καλέσετε την Record Setup οθόνη (σελίδα 258).

Ρυθμίστε τις ακόλουθες παραμέτρους στην Setup οθόνη. Οι αριθμοί στις παρενθέσεις παρακάτω αναφέρονται στις παραμέτρους στην Sample Record οθόνη, στην σελίδα 258.

- Το Input Source (2) καθορίζει την υποδοχή από την οποία εισέρχεται η ηχητική πηγή (μικρόφωνο, ηχητική συσκευή, κ.λ.π.).
- Το Waveform (6) καθορίζει τον Waveform αριθμό.
- Το Voice (10) καθορίζει την Voice Bank και τον αριθμό.
- Το Part (9) καθορίζει το Performance μέρος στο οποίο ανατίθεται το Voice όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Performance τρόπο.
- Ρυθμίστε τις άλλες παραμέτρους όπως είναι απαραίτητο.

5 Πατήστε το [F6] Standby κουμπί για να καλέσετε την Record Standby οθόνη (σελίδα 262).

Ρυθμίστε τις ακόλουθες παραμέτρους στην Standby οθόνη. Οι αριθμοί στις παρενθέσεις ισοδυναμούν με τους αριθμούς των παραμέτρων στην Standby οθόνη.

- Ρυθμίστε τον Trigger Mode (8) για να καθορίσετε την μέθοδο με την οποία θα ενεργοποιείται το Sampling. Κανονικά, ρυθμίστε το στο “level”.
- Αν ρυθμίσετε το Trigger Mode (8) στο “level”, θα χρειαστεί επίσης να ρυθμίσετε το Trigger Level (7). Ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο έτσι ώστε το κόκκινο τρίγωνο στον μετρητή στάθμης (δείχνει την Trigger Level) να είναι ελαφρώς κάτω από την στάθμη στην οποία εισέρχεται ο ήχος.

6 Ρυθμίστε την στάθμη εισόδου του ήχου για καλύτερη στάθμη.

Προσπαθήστε να ρυθμίσετε την στάθμη εισόδου όσο το δυνατόν υψηλότερα χωρίς κλιπάρισμα για καλύτερη ηχητική ποιότητα. Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να ρυθμίσετε την στάθμη εισόδου.

- Όταν το Input Source έχει ρυθμιστεί στο A/D Input, ρυθμίστε την στάθμη του σήματος εισόδου χρησιμοποιώντας το GAIN ποτενσιόμετρο στο πίσω πλαίσιο. Αν δεν μπορείτε να ρυθμίσετε κατάλληλα την στάθμη εισόδου, αλλάξτε την Mic/Line ρύθμιση (σελίδα 433) στον Utility τρόπο.
- Όταν το Input Source έχει ρυθμιστεί στο Resample, ρυθμίστε την στάθμη του σήματος εισόδου ρυθμίζοντας το Record Gain.
- Όταν το Source έχει ρυθμιστεί στο mLAN, δεν μπορεί να ρυθμιστεί η στάθμη εισόδου.

7 Ενεργοποιήστε ή απενεργοποιήστε την Confirm λειτουργία πατώντας το [SF1] κουμπί.

Η Confirm ετικέτα γίνεται πράσινη όταν ρυθμιστεί στο on, και γκριζα όταν ρυθμιστεί στο off. Όταν ενεργοποιηθεί το Confirm, μπορείτε εύκολα να ακούσετε το μόλις ηχογραφημένο Sample και το επανηχογραφήσετε εύκολα αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα.

8 Πατήστε το [F5] Start κουμπί για να ξεκινήσει η Sampling διαδικασία.

Όταν το Trigger Mode (8) ρυθμιστεί στο “manual”, πατώντας το κουμπί ξεκινάει αμέσως η δειγματοληψία (μια RECORDING ένδειξη εμφανίζεται στην οθόνη).

Όταν το Trigger Mode (8) ρυθμιστεί στο “level”, πατώντας το κουμπί ενεργοποιείται η δειγματοληψία αλλά δεν ξεκινάει (μια WAITING ένδειξη εμφανίζεται στην οθόνη).

9 Παίξτε τον ήχο στον οποίο θα γίνει δειγματοληψία.

Όταν το Trigger Mode (8) ρυθμιστεί στο “level” και εισέρχεται στο όργανο ένα audio σήμα ξεπεράσει την καθορισμένη Trigger Level (7), η RECORDING ένδειξη αντικαθιστά την WAITING και ξεκινάει η δειγματοληψία. Κατά την διάρκεια της δειγματοληψίας, εμφανίζεται στην οθόνη μια γραφική αναπαράσταση του ηχογραφημένου ήχου.

10 Πατήστε το [F6] Stop κουμπί για να σταματήσει το Sampling.

Αν ενεργοποιήσετε το Confirm στο παραπάνω βήμα 7, εμφανίζεται η Sampling Finished οθόνη (σελίδα 264). Πατήστε το [SF1] Audition κουμπί για να ακούσετε τον δειγματισμένο ήχο. Αν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να αποθηκεύσετε τον δειγματισμένο ήχο σαν “Sample” και να επιστρέψετε στην Setup οθόνη. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα και θέλετε να δοκιμάσετε πάλι πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Standby οθόνη και δοκιμάστε πάλι το Sampling από το βήμα 5.

Αν απενεργοποιήσετε το Confirm στο παραπάνω βήμα 7, ο δειγματισμένος ήχος θα αποθηκευτεί αυτόματα σαν “Sample”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν ρυθμίζετε το Record Next (4) στο “on” στο παραπάνω βήμα 4, το όργανο επιστρέφει στην STANDBY οθόνη μετά την προσάρτηση των Sample δεδομένων. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να αφήσετε τον Sampling Record τρόπο πατώντας το [EXIT] κουμπί.

11 Σώστε την δημιουργημένη Waveform σε μια USB συσκευή αποθήκευσης.

Για λεπτομερείς οδηγίες στο σώσιμο, δείτε στην σελίδα 460.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Τα ηχογραφημένα (διορθωμένα) Sample δεδομένα μένουν προσωρινά στο DIMM (σελίδα 115). Οποιαδήποτε δεδομένα στο DIMM θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία. Θα πρέπει πάντα να σώζετε οποιαδήποτε δεδομένα μένουν στο DIMM σε μια USB συσκευή αποθήκευσης ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS πριν κλείσετε την τροφοδοσία.

Διαμόρφωση δειγματοληψίας – [F6] Rec

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να διαμορφώσετε διάφορες παραμέτρους για το Sampling. Πατώντας το [F6] κουμπί από την Sampling Main οθόνη για να καλέσετε αυτήν την οθόνη. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Sampling Main οθόνη.

1 Recording Type

Καθορίζει τον τύπο δειγματοληψίας. Να θυμάστε ότι αυτή η παράμετρος είναι σταθερή στο “sample”

όταν ο Sampling τρόπος ενεργοποιείται από τον Voice/Performance τρόπο.



2 Input Source

Καθορίζει την υποδοχή εισόδου μέσω της οποίας θα λαμβάνεται το σήμα που θα δειγματοληφτεί.

Ρυθμίσεις: A/D Input, resample, mLAN

A/D Input

Ο αναλογικός ήχος από τις A/D INPUT υποδοχές αναγνωρίζεται σαν πηγή ηχογράφησης.

resample

Το audio σήμα από τις OUTPUT υποδοχές του MOTIF XS λαμβάνεται και αναγνωρίζεται σαν πηγή ηχογράφησης.

mLAN

Το audio σήμα από την mLAN υποδοχή (διαθέσιμη στο MOTIF XS8 και διαθέσιμη για το MOTIF XS6/7 μόνο όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E2) αναγνωρίζεται σαν η πηγή ηχογράφησης. Το audio σήμα εδώ μεταδίδεται από τον υπολογιστή μέσω των mLAN Ports 3 και 4.

3 Stereo/Mono

Καθορίζει αν το audio σήμα γράφεται σαν mono Sample ή stereo Sample.

Ρυθμίσεις: monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL

Το σήμα του L καναλιού θα ηχογραφηθεί σαν mono Sample.

monoR

Το σήμα του R καναλιού θα ηχογραφηθεί σαν mono Sample.

monoL+R

Τα σήματα των L και R καναλιών θα μιξριστούν και θα ηχογραφηθούν σαν mono Sample.

stereo

Θα ηχογραφηθεί ένα stereo Sample.

4 Record Next

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on, το next key ρυθμίζεται σαν προορισμός του Sampling αυτόματα αφού τελειώσει η Sampling διαδικασία (συμπεριλαμβανομένης της ανάθεσης του Sample σε ένα Key Bank), και εμφανίζεται η Standby οθόνη. Αυτή η παράμετρος είναι χρήσιμη όταν θέλετε να ηχογραφήσετε πολλά Samples διαδοχικά.

Όταν θέλετε να πάρετε διαδοχικά Samples από ένα ειδικό CD που περιέχει διάφορων ειδών υλικό σε κάθε track, για παράδειγμα, μπορείτε να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο στο on και να ρυθμίσετε το Trigger Mode στο “level” – και να έχετε βολικά το όργανο να ηχογραφεί αυτόματα διαδοχικά Samples. Για να αφήσετε τον Sampling Record τρόπο, πατήστε το [EXIT] κουμπί.

Ρυθμίσεις: on, off

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν είναι ενεργά τόσο το [SF1] Confirm όσο και το Record Next πριν ξεκινήσει το Sampling, η FINISHED οθόνη εμφανίζεται αμέσως μόλις τελειώσει το Sampling. Από την FINISHED οθόνη, προσαρτήστε τα Sample δεδομένα πατώντας το [ENTER] κουμπί έτσι ώστε το όργανο να επιστρέψει στην STANDBY οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτή η παράμετρος είναι χρήσιμη όταν θέλετε να αναθέσετε ανεξάρτητα Samples στα πλήκτρα ένα-ένα για να δημιουργήσετε ένα Drum Voice χρησιμοποιώντας σαν πηγή το ειδικό CD που περιέχει ήχο κάθε drum οργάνου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι η Record Next παράμετρος μπορεί να είναι σταθερά στο “off” και δεν μπορεί να αλλάξει. Αυτό συμβαίνει όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Voice/Performance τρόπο, ρυθμίζετε το Voice σε κάτι άλλο από “off” και ρυθμίζετε το Source (παραπάνω) στο “resample”.

5 Frequency

Καθορίζει την συχνότητα δειγματοληψίας. Όταν το Input Source (2) ρυθμίζεται στο “mLAN”, αυτή η παράμετρος είναι σταθερά στο “44.1kHz”. Κανονικά, αυτή η παράμετρος θα πρέπει να ρυθμιστεί στο “44.1kHz”, η υψηλότερη ρύθμιση. Αν θέλετε να πετύχετε έναν lo-fi ήχο, επιλέξτε μια τιμή άλλη από την 44.1 kHz. Σε ρυθμίσεις άλλες από 44.1 kHz, ο ήχος που ελέγχεται κατά την διάρκεια της ηχογράφησης μπορεί να είναι διαφορετικός από τον ηχογραφημένο ήχο, σε συνάρτηση με την πηγή του σήματος.

Ρυθμίσεις: 44.1k (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)

6 Waveform

Καθορίζει τον Waveform αριθμό σαν προορισμό.

Ρυθμίσεις: 0001 – 1024

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Sampling δειγματοληψία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν προηγουμένως στον Waveform αριθμό προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

7 Keybank

Καθορίζει τον αριθμό νότας του Key Bank σαν προορισμό. Η τιμή που ορίζεται εδώ μπορεί να αλλάξει στον Sampling Edit τρόπο (σελίδα 265).

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Key κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το

[SF6] KBD και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

8 Track

Αυτή η παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Voice/Performance τρόπο.

9 Part

Καθορίζει το Performance Part στο οποίο ανατίθεται το Voice που δημιουργείται με Sampling. Όταν ρυθμιστεί στο off, το Sample δεν ανατίθεται στο Performance μέρος. Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Performance τρόπο. Όταν το Voice (10) έχει ρυθμιστεί στο off, αυτή η παράμετρος δεν μπορεί να ρυθμιστεί ακόμη και αν μπειτε στον Sampling τρόπο από τον Performance τρόπο.

Ρυθμίσεις: off, 1-4

10 Voice

Καθορίζει το voice στο οποίο ανατίθεται η Waveform (6) που δημιουργήθηκε με το Sampling καθορίζοντας τα Voice Bank και Number. Η ρύθμιση του Voice Bank σε οποιοδήποτε USER1-3 αναθέτει την Waveform (6) στο Element 1 του καινούριου Normal Voice που δημιουργείται με Sampling. Η ρύθμιση του Voice Bank στο UDR αναθέτει την Waveform (6) στο Drum Key (11) του καθορισμένου Drum Voice. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “off”, δημιουργείται μόνο μία Waveform (6). Το Sample δεν αποθηκεύεται σαν User Voice.

Ρυθμίσεις:

Voice Bank: Off, USER1-3, (User 1-3), UDR (User Drum)

Voice Number: 001-128

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν η Voice Bank ρυθμιστεί σε οποιοδήποτε από τα USER1-3, η Sampling διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στον Voice αριθμό προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

11 Drum Key

Καθορίζει το Key στο οποίο ανατίθεται η Waveform (6) όταν η Voice Bank (10) ρυθμίζεται στο “UDR”.

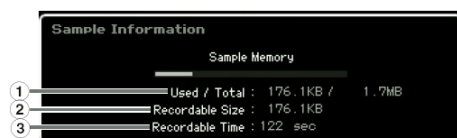
Ρυθμίσεις: C0 – C6

12 Recordable Time (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον διαθέσιμο Sampling χρόνο με την χρήση της διαθέσιμης μνήμης. Ο χρόνος που δείχνεται εδώ υπολογίζεται υποθέτοντας ένα μονοφωνικό σήμα με συχνότητα δειγματοληψίας των 44.1 kHz. Η ποσότητα του χώρου μνήμης που χρησιμοποιείται φαίνεται στην οθόνη σαν μια μπλε γραμμή.

13 [SF6] INFO (Information)

Δείχνει την ποσότητα της Sampling μνήμης που χρησιμοποιείται.



1) Used/Total (μόνο ένδειξη)

Δείχνει την ποσότητα της μνήμης που χρησιμοποιείται και την συνολική διαθέσιμη ποσότητα.

2) Recordable Size (μόνο ένδειξη)

Δείχνει την ποσότητα της ελεύθερης μνήμης.

3) Recordable Time (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον διαθέσιμο Sampling χρόνο χρησιμοποιώντας την διαθέσιμη μνήμη. Ο χρόνος που δείχνεται εδώ υπολογίζεται προϋποθέτοντας ότι η συχνότητα δειγματοληψίας είναι 44.1 kHz με mono.

14 [F6] Standby

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Sampling Record Standby οθόνη. Αυτή η οθόνη χρησιμοποιείται για την εκτέλεση του Sampling. Για λεπτομέρειες, δείτε παρακάτω.

Sampling Record – [F6] Standby

Αυτή η οθόνη χρησιμοποιείται για την εκτέλεση του Sampling. Πατήστε το [F6] κουμπί από την Setup οθόνη για να καλέσετε αυτήν την οθόνη. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Setup οθόνη.



1 Waveform (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον αριθμό και το όνομα της επιλεγμένης Waveform.

2 Key (Key εύρος) (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το εύρος πλήκτρου της τρέχουσας επιλεγμένης Key Bank.

3 Velocity (Velocity εύρος) (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το velocity εύρος της τρέχουσας επιλεγμένης Key Bank.

4 Record Monitor

Καθορίζει την στάθμη εξόδου του monitor για το σήμα εισόδου κατά το Sampling. Ο χρόνος που δείχνεται εδώ υπολογίζεται προϋποθέτοντας ένα μονοφωνικό σήμα με συχνότητα δειγματοληψίας 44.1 kHz. Αυτό το monitor σήμα βγαίνει από την PHONES υποδοχή ή τις OUTPUT R και L/MONO υποδοχές.

Ρυθμίσεις: 0 – 127

5 Record Gain

Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν η Input Source (σελίδα 259) ρυθμίζεται στο “resample” (ηχογράφηση του ήχου του MOTIF XS). Αυτό καθορίζει το gain ηχογράφησης κατά το resampling. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο μεγαλύτερη είναι η ένταση του αναδειγματοποιημένου ήχου. Πριν εκτελέσετε την Sampling διαδικασία, μπορείτε να ρυθμίσετε το κατάλληλο gain ελέγχοντας την ένταση μέσω του μετρητή στάθμης (10) ενώ παίζετε στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

6 Key

Δείχνει το Keybank (σελίδα 260) που ρυθμίζεται στην Sampling Record Setup οθόνη. Το Key Bank μπορεί να αλλάξει τόσο εδώ όσο και στο Sampling Edit (σελίδα 265) μετά την Sampling διαδικασία.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Key κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

7 Trigger Level

Όταν το Trigger Mode (8) ρυθμιστεί στο “level”, θα χρειαστεί επίσης να ρυθμίσετε το Trigger Level. Το Sampling θα ξεκινήσει αμέσως μόλις ληφθεί ένα σήμα εισόδου που ξεπερνάει την καθορισμένη trigger στάθμη. Η στάθμη που ρυθμίζεται εδώ θα δείχνεται σαν ένα κόκκινο τρίγωνο στον μετρητή στάθμης. Για καλύτερα αποτελέσματα, ρυθμίστε το όσο το δυνατόν πιο χαμηλά για να λαμβάνεται ολόκληρο το σήμα, αλλά όχι τόσο χαμηλά ώστε να ηχογραφείται ανεπιθύμητος θόρυβος.

Ρυθμίσεις: 000 – 127

8 Trigger Mode

Καθορίζει την μέθοδο με την οποία θα ενεργοποιηθεί το Sampling.

Ρυθμίσεις: level, manual

level

Το Sampling ξεκινάει αμέσως μόλις ληφθεί ένα σήμα εισόδου που ξεπερνάει το καθορισμένο Trigger Level (7).

Manual

Το Sampling ξεκινάει αμέσως μόλις πατήστε το [F6] REC κουμπί. Αυτή η ρύθμιση σας επιτρέπει να ξεκινήσετε το Sampling στον χρόνο που θέλετε άσχετα από την στάθμη εισόδου της ηχητικής πηγής.

9 Recordable Time (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον διαθέσιμο Sampling χρόνο με την χρήση της διαθέσιμης μνήμης. Ο χρόνος που δείχνεται εδώ υπολογίζεται προϋποθέτοντας ένα μονοφωνικό σήμα με συχνότητα δειγματοληψίας 44.1 kHz. Η ποσότητα χώρου μνήμης που χρησιμοποιείται φαίνεται στην οθόνη σαν μια μπλε γραμμή.

10 Μετρητής στάθμης

Αυτό το γράφημα δείχνει την στάθμη εισόδου της πηγής εισόδου. Προσπαθήστε να έχετε την στάθμη εισόδου όσο το δυνατόν πιο υψηλά χωρίς κλιπάρισμα για καλύτερη ηχητική ποιότητα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να ρυθμίσετε την στάθμη εισόδου.

- Όταν το Input Source ρυθμιστεί στο A/D Input, ρυθμίστε την στάθμη του σήματος εισόδου χρησιμοποιώντας το GAIN ποτενσιόμετρο στο πίσω πλαίσιο. Αν δεν μπορείτε να ρυθμίσετε κατάλληλα την στάθμη εισόδου, αλλάζτε την Mic/Line ρύθμιση (σελίδα 433) στον Utility τρόπο.
- Όταν το Input Source ρυθμιστεί στο Resample, ρυθμίστε την στάθμη του σήματος εισόδου ρυθμίζοντας το Record Gain (5).
- Όταν το Input Source ρυθμιστεί στο mLAN, η στάθμη εισόδου δεν μπορεί να ρυθμιστεί.

11 [SF1] Confirm

Αυτό καθορίζει αν μπορείτε να επιβεβαιώσετε το ηχογραφημένο Sample (on) ή όχι (off) αφού τελειώσει το Sampling. Αυτό είναι χρήσιμο για εύκολη εκ νέου ηχογράφιση αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα Sampling αποτελέσματα. Όταν αυτό απενεργοποιηθεί, το ηχογραφημένο δείγμα προσαρτάται σαν δεδομένα αμέσως μόλις τελειώσει το Sampling και μετά το όργανο επιστρέφει στην Setup οθόνη (σελίδα 258). Σημειώστε ότι το όργανο επιστρέφει στην STANDBY οθόνη αφού τελειώσει το Sampling όταν το Record Next ενεργοποιείται στην Setup οθόνη.

12 [F5] Start

Πατήστε αυτό το κουμπί για να ξεκινήσει το Sampling.

Όταν ο Trigger τρόπος ρυθμιστεί στο “level”, πατώντας το [F5] Start κουμπί καλείται η WAITING ένδειξη στην οθόνη. Δεν ξεκινάει πραγματικά το Sampling. Όταν εισέλθει στο όργανο ηχητικό σήμα που ξεπερνάει το καθορισμένο Trigger Level (7), η RECORDING ένδειξη αντικαθιστά την WAITING ένδειξη και ξεκινάει το Sampling. Όταν το Trigger Mode (8) ρυθμιστεί στο “manual”, πατώντας αυτό το κουμπί το Sampling ξεκινάει αμέσως.

Sampling RECORDING οθόνη

Κατά την διάρκεια του Sampling, εμφανίζεται στην οθόνη μια γραφική αναπαράσταση του ηχογραφημένου ήχου.



[F6] Stop

Πατήστε αυτό το κουμπί για να σταματήσει το Sampling. Όταν ολοκληρωθεί το Sampling, εμφανίζεται η FINISHED οθόνη

Sampling FINISHED οθόνη (όταν το Confirm έχει ρυθμιστεί στο on)

Όταν το [SF1] Confirm ενεργοποιηθεί πριν ξεκινήσει το Sampling, η FINISHED οθόνη παρακάτω εμφανίζεται αμέσως μόλις τελειώσει το Sampling. Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ακούσετε και να επιβεβαιώσετε το Sample πατώντας το [SF1] Audition κουμπί. Αν είστε ικανοποιημένοι με τον ήχο, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να προσαρτήσετε το Sampling αποτέλεσμα σαν Sample δεδομένα. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με το Sampling αποτέλεσμα, πατήστε το [EXIT] κουμπί και μετά δοκιμάστε πάλι.

Όταν το [SF1] Confirm απενεργοποιηθεί πριν ξεκινήσει το Sampling, η Sampling διαδικασία θα προσαρτήσει αυτόματα τα Sample δεδομένα και επιστρέφει στην Setup οθόνη (σελίδα 258).



[SF1] Audition

Μπορείτε να ακούσετε το ηχογραφημένο Sample κρατώντας πατημένο αυτό το κουμπί. Αυτό σας επιτρέπει να ελέγξετε να το Sampling έχει εκτελεστεί σωστά ή όχι.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το [SF1] Confirm (σελίδα 264) απενεργοποιηθεί πριν ξεκινήσει το Sampling, η Sampling διαδικασία θα προσαρτήσει αυτόματα τα Sample δεδομένα και επιστρέφει στην Setup οθόνη (σελίδα 258). Σημειώστε ότι το όργανο επιστρέφει στην STANDBY οθόνη αφού τελειώσει το Sampling όταν το Record Next ενεργοποιηθεί στην Setup οθόνη.

Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Ο Sampling Edit τρόπος σας δίνει ευρύ, λεπτομερή έλεγχο για την διόρθωση του ηχογραφημένου Sample και την αλλαγή των Sample ρυθμίσεων. Πατήστε το [EDIT] κουμπί από την Sampling Main οθόνη για να καλέσετε την Sampling Edit οθόνη. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Sampling Main οθόνη.

Sampling Edit διαδικασία

1 Πατήστε το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί για να μπειτε στον Sampling τρόπο. (Ο δείκτης ανάβει).

Εμφανίζεται η Sampling Main οθόνη (σελίδα 254).

2 Επιλέξτε Waveform και Key Bank.

Επιλέξτε μια Waveform και Key Bank όπου ανατίθεται το Sample που θα διορθωθεί.

3 Πατήστε το [EDIT] κουμπί για να μπειτε στον Sampling Edit τρόπο.

4 Πατήστε το [F1] Trim ή [F2] Param (Parameter) κουμπί.

Ρυθμίστε την παράμετρο που θέλετε σε κάθε οθόνη.

5 Πατήστε το [SF1] Audition κουμπί για να ακούσετε τον ήχο.

Επαναλάβετε τα βήμα 4 και 5, όπως θέλετε.

6 Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Sampling Main οθόνη.

Συμβουλή

Μια βολική Extract λειτουργία σας επιτρέπει να σβήσετε τα τμήματα του Sample που δεν χρειάζεστε πριν το σημείο εκκίνησης και μετά το σημείο τέλους, επιτρέποντας σας να σώζετε μνήμη για επιπλέον Sampling.

1 Πατήστε το [F1] Trim κουμπί για να καλέσετε την Trim οθόνη.

2 Πατήστε το [ENTER] κουμπί. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας).

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

3 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί το Extract.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα δεδομένα που σβήνονται με την Extract διαδικασία δεν μπορούν να επανέλθουν. Πριν εκτελεστεί το Extract, μπορεί να θέλετε να κάνετε backup αυτό το Sample χρησιμοποιώντας το Copy Job (σελίδα 274).

Υποδείξεις για την διόρθωση των Samples

Πώς να παιχτεί το Sample (Play Mode ρυθμίσεις)

Υπάρχουν δύο μέθοδοι για να παιχτεί το Sample: One shot και Loop. Το Loop σας επιτρέπει να παίξετε το καθορισμένο εύρος του Sample κατ' επανάληψη σε λούπα. Από την άλλη μεριά, το One Shot σας επιτρέπει να παίξετε ολόκληρο το Sample μόνο μια φορά. Θα χρειαστεί να καθορίσετε ποιος τύπος χρησιμοποιείται (Loop ή One Shot) ρυθμίζοντας την Play Mode παράμετρο στην Parameter οθόνη (σελίδα 270).

Απόλυτη ρύθμιση της αναπαραγωγής των One Shot Samples

Μπορείτε να καθορίσετε το εύρος αναπαραγωγής του Sample ρυθμίζοντας το Start Point (6) και End Point (8) στην Trim οθόνη (σελίδα 267). Αυτές οι παράμετροι σας επιτρέπουν να κλείσετε τον ήχο αχρείαστων ή ανεπιθύμητων τμημάτων από την αρχή και το τέλος του Sample. Για να κόψετε τον ήχο στο τέλος της αναπαραγωγής, μειώστε την End Point τιμή, μετακινώντας την αριστερά στην wave οθόνη. Όμοια, για να κόψετε τον ήχο στην αρχή της αναπαραγωγής, αυξήστε την Start Point τιμή, μετακινώντας την δεξιά στην wave οθόνη. Γενικά, θα θέλετε να ρυθμίσετε το Start Point έτσι ώστε η αρχή του Sample να παίζεται αμέσως μόλις ενεργοποιηθεί. Χρησιμοποιήστε το [SF1] Audition κουμπί για να ελέγξετε αν η αναπαραγωγή του Sample ακούγεται ομαλά και φυσικά. Μετά την ρύθμιση και την επιβεβαίωση των Start/End σημείων, κόψτε τα μόνιμα από το Sample χρησιμοποιώντας την Extract διαδικασία (σελίδα 282).

Απόλυτη ρύθμιση των Loop Samples

Η ρύθμιση των Start και End σημείων σε ένα Loop Sample είναι γενικά πιο σημαντική και επίπονη από ότι στα One Shot Samples. Τα Start και End σημεία πρέπει να ρυθμιστούν με ακρίβεια για να εξασφαλιστεί ότι η λούπα παίζεται ομαλά και με συνέχεια χωρίς κενά ή ανωμαλίες. Θα χρειαστεί επίσης να βεβαιωθείτε (με ρυθμικές λούπες) ότι το Loop είναι τέλειο ρυθμικά και δεν χάνονται beats.

1 Ρυθμίστε το Play Mode στο “loop”.

Πατήστε το [F2] Param κουμπί για να καλέσετε την Parameter οθόνη (σελίδα 270) και μετά ρυθμίστε το Play Mode (5) στο “loop”.

2 Ρυθμίστε το Start Point στο 1^ο beat του 1^{ου} μέτρου.

Πατήστε το [F1] Trim κουμπί για να καλέσετε την Trim οθόνη (δείτε παρακάτω) και μετά ρυθμίστε το Start Point (6).

3 Ρυθμίστε το Loop Point στην ίδια τιμή όπως το Start Point.

Πατήστε το [SF2] κουμπί έτσι ώστε να εμφανιστεί το LP=ST.

4 Ενώ κρατάτε πατημένο το [SF1] Audition κουμπί, ρυθμίστε το End Point έτσι ώστε η λουπαρισμένη αναπαραγωγή του Sample να είναι ομαλή και να ταιριάζει με τον beat χρονισμό.

5 Εκτελέστε την Extract διαδικασία (σελίδα 282).

Πώς να ρυθμίσετε το tempo του Sample

Αν δεν γνωρίζετε το tempo του Sample ου περιέχει το ρυθμικό pattern, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

1 Ενώ κρατάτε πατημένο το [SF1] Audition κουμπί, ρυθμίστε τα Start Point και End Point έτσι ώστε η λουπαρισμένη αναπαραγωγή του Sample να είναι ομαλή και να ταιριάζει με τον beat χρονισμό.

Χρησιμοποιήστε επίσης την Extract διαδικασία για να σβήσετε τα μέρη που δεν σας χρειάζονται από το Sample.

2 Ρυθμίστε την αξία μέτρου και το μέτρο.

Πατήστε το [F1] Trim κουμπί για να καλέσετε την Trim οθόνη (παρακάτω) και μετά ρυθμίστε την αξία μέτρου (10) και το μέτρο (11).

3 Αυξήστε ή μειώστε το Tempo (9) όπως είναι απαραίτητο έτσι ώστε το End Point (8) να γίνει ίσο με το σημείο τέλους που εφαρμόζεται στο αρχικό Sample.

Ρυθμίστε το Tempo (9) σε μια μεγάλη τιμή και μετά μειώστε το βαθμιαία έτσι ώστε το End Point (9) να αυξηθεί βαθμιαία. Αφού φτάσετε σε μια συγκεκριμένη τιμή, το End Point δεν αυξάνει άλλο, ακόμη και όταν μειώνεται το Tempo. Η τιμή που προκύπτει είναι το End Point που εφαρμόζεται στο αρχικό Sample. Η τελική Tempo τιμή είναι το πιο κατάλληλο tempo για Sample αναπαραγωγή.



Ρυθμίσεις Sample αναπαραγωγής – [F1] Trim

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ρυθμίσετε το εύρος αναπαραγωγής και το εύρος λούπας του Sample.

1 Waveform (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον αριθμό και το όνομα της επιλεγμένης Waveform.

2 Key (Key εύρος) (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το εύρος πλήκτρου της τρέχουσας επιλεγμένης Key Bank.

3 Velocity (Velocity εύρος) (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το velocity εύρος του τρέχοντος επιλεγμένου Key Bank.

4 Track (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το track του τρέχοντος Song/Pattern. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Song/Pattern τρόπο.

5 Measure (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον αριθμό μέτρου του επιλεγμένου Song/Pattern. Αυτό είναι διαθέσιμο μόνο μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Song/Pattern τρόπο.

6 Start Point

Καθορίζει το σημείο εκκίνησης της Sample αναπαραγωγής. Το μέρος στα αριστερά αυτού του σημείου δεν θα παιχτεί. Όταν πατιέται το [SF2] κουμπί, η τιμή του Loop Point (7) αντιγράφεται στο Start Point.

Ρυθμίσεις: 0000000 – End σημείο

7 Loop Point

Καθορίζει το Loop σημείο στο οποίο ξεκινάει η λουπαρισμένη αναπαραγωγή. Όταν το Play mode ρυθμίζεται στο “loop”, το Sample παίζεται μεταξύ αυτού του Loop σημείου και του End σημείου (6).

Ρυθμίσεις: 0000000 – End σημείο

8 End Point

Καθορίζει το σημείο τέλους για την Sample αναπαραγωγή. Το μέρος στα δεξιά αυτού του σημείου δεν θα παίζεται. Το End Point (8) θα καθορίζεται αυτόματα έτσι ώστε το μήκος μεταξύ του Start Point και End Point να ταιριάζουν με την ρύθμιση των Tempo (9), Meter (10) και Measure (11).

Ρυθμίσεις: 0000000 – (σε συνάρτηση με το μήκος του Sample)

9 Tempo

Καθορίζει το Tempo της Sample αναπαραγωγής. Η ρύθμιση του Tempo αλλάζει το End Point (8) έτσι ώστε το μήκος μεταξύ των Start Point και End Point να ταιριάζει με τις ρυθμίσεις των Meter και Measure.

Ρυθμίσεις: 5.0 – 300.0

10 Meter

Καθορίζει την αξία μέτρου της Sample αναπαραγωγής. Η ρύθμιση του Meter αλλάζει το End Point (8) έτσι ώστε το μήκος μεταξύ των Start Point και End Point να ταιριάζει με τις ρυθμίσεις των Tempo και Measure.

Ρυθμίσεις: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

11 Measure

Καθορίζει το Sample μήκος για αναπαραγωγή με βάση τις τιμές μέτρου και beat, ένας διαισθητικός και μουσικός τρόπος για να ρυθμιστεί η Sample αναπαραγωγή. Η ρύθμιση του Measure αλλάζει το End Point (8) έτσι ώστε το μήκος μεταξύ των Start Point και End Point να ταιριάζει με τις ρυθμίσεις των Tempo και Meter.

Ρυθμίσεις:

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (ποικίλλει σε συνάρτηση με την Meter ρύθμιση)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Measure ρύθμιση εδώ δείχνει το μήκος μεταξύ των Start Point και End Point του δείγματος. Όταν θέλετε να παίξετε δύο μέτρα ξεκινώντας από το Start Point του δείγματος, ρυθμίστε την Measure παράμετρο στο “002:00”.

12 Recordable Time (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον διαθέσιμο Sampling χρόνο με την χρήση της διαθέσιμης μνήμης. Ο χρόνος που δείχνεται εδώ υπολογίζεται προϋποθέτοντας ένα μονοφωνικό σήμα με συχνότητα δειγματοληψίας 44.1 kHz. Η ποσότητα της ελεύθερης μνήμης που χρησιμοποιείται φαίνεται στην οθόνη σαν μια μπλε γραμμή.

13 [SF1] Audition

Μπορείτε να ακούσετε το επιλεγμένο Sample κρατώντας πατημένο αυτό το κουμπί. Αυτό σας επιτρέπει να ελέγξετε αν το Sample έχει διορθωθεί κατάλληλα ή όχι.

14 [SF2] LP=ST

Όταν η menu ένδειξη εδώ είναι “LP=ST”, το Start (Start Point) και το Loop (Loop Point) θα μοιράζονται την ίδια διεύθυνση, κάτι που σημαίνει ότι και τα δύο θα αλλάζουν ταυτόχρονα, ακόμη και αν αλλάζει ένα από αυτά. Πατώντας το [SF2] κουμπί σε αυτήν την κατάσταση, αλλάζει το menu από “LP=ST” σε “LP≠ST”. Όταν η menu ένδειξη εδώ είναι “LP≠ST”, το Start (Start Point) και το Loop (Loop Point) μπορούν να αλλάξουν ανεξάρτητα. Όταν πατιέται το [SF2] κουμπί σε αυτήν την κατάσταση, η τιμή διεύθυνσης του Start θα αντιγραφεί σε ένα από τα Loop, με αποτέλεσμα και τα δύο να μοιράζονται την ίδια τιμή διεύθυνσης. Η menu ένδειξη αλλάζει επίσης από “LP≠ST” σε “LP=ST”.

15 [SF3] Display

Πατώντας το [SF3] κουμπί ρυθμίζεται η zoom στάθμη έτσι ώστε να φαίνεται στην οθόνη ολόκληρη η κυματομορφή, συμπεριλαμβανομένων των Start Point και End Point.

16 [SF4] Zoom Out

17 [SF5] Zoom In

Πατήστε τα [SF4] και [SF5] κουμπιά για να μεγεθύνετε και σμικρύνετε την οθόνη κυματομορφής.

18 [F1] Trim

Πατώντας αυτό το κουμπί επιστρέφετε από την προηγούμενη οθόνη στην Trim οθόνη.

19 [F2] Param (Parameter)

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η οθόνη που σας επιτρέπει να ρυθμίσετε Sample παραμέτρους και το Key Bank εύρος.

20 [SF6] NUM

Όταν το “NUM” φαίνεται στην ετικέτα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα [F1]-[F6] κουμπιά και τα [SF1]-[SF5] κουμπιά σαν αριθμητικά key pads πατώντας το [SF6] κουμπί.

Ρυθμίσεις Sample παραμέτρων – [F2] Param

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ρυθμίσετε Sample παραμέτρους όπως Key Range και Velocity Range.



Οι παράμετροι 1-3 είναι ίδιες όπως εκείνες στην Trim οθόνη (σελίδα 268).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το KBD εικονίδιο φαίνεται στην ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να εισάγετε τον αριθμό νότας ή το velocity πατώντας την κατάλληλη νότα στο κλαβιέ ενώ κρατάτε πατημένο το [SF6] KBD κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

4 Level

Καθορίζει την στάθμη εξόδου του επιλεγμένου Sample.

Ρυθμίσεις: -95.25 dB – +0.00 dB

5 Pan

Καθορίζει την stereo pan θέση του ήχου.

Ρυθμίσεις: L64 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

6 Play Mode

Καθορίζει το πώς παίζεται το Sample.

Ρυθμίσεις: loop, one shot, reverse

loop

Η Sample αναπαραγωγή ξεκινάει από το Start σημείο, συνεχίζει στο Loop σημείο και μετά επαναλαμβάνεται επ' άπειρον μεταξύ του Loop σημείου και του End σημείου. Αυτή η ρύθμιση είναι χρήσιμη για μικρά ρυθμικά περάσματα, riffs και beats που θέλετε να παίζετε κατ' επανάληψη και συνέχεια.

one shot

Το Sample παίζεται μια φορά από το Start σημείο μέχρι το End σημείο. Αυτή η ρύθμιση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για solos, ηχητικά εφέ και φωνητικά περάσματα που χρησιμοποιούνται μια φορά χωρίς λούπα.

reverse

Το Sample παίζεται μια φορά αντίστροφα από το End σημείο μέχρι το Start σημείο. Αυτό είναι χρήσιμο για την δημιουργία αντίστροφων ήχων πιατινιών και άλλων ειδικών εφέ.

7 Coarse Tune

Καθορίζει το χονδρικό κούρδισμα για τον τόνο του Sample σε ημιτόνια.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

8 Fine Tune

Καθορίζει το λεπτομερές κούρδισμα για τον τόνο του Sample σε cents.

Ρυθμίσεις: -64 – +0 – +63

9 Key Range

Καθορίζει το εύρος πλήκτρων του Key Bank στο οποίο ανατίθεται το επιλεγμένο Sample. Αναθέτοντας διαφορετικά Samples από μια απλή Waveform σε ξεχωριστά εύρη πλήκτρων, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα Voice που παράγει διαφορετικούς ήχους σε συνάρτηση με το ποιο πλήκτρο παίζετε.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

10 Velocity (Velocity εύρος)

Δείχνει το velocity εύρος του Key Bank στο οποίο ανατίθεται το επιλεγμένο Sample. Αναθέτοντας διαφορετικά Samples από μια απλή Waveform σε ξεχωριστά velocity εύρη, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα Voice που παράγει διαφορετικούς ήχους σε συνάρτηση με το πόσο δυνατά παίζετε.

Ρυθμίσεις: 1 – 127

11 Recordable Time (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον διαθέσιμο Sampling χρόνο με την χρήση της διαθέσιμης μνήμης. Ο χρόνος που δείχνεται εδώ προϋποθέτει ένα μονοφωνικό σήμα με συχνότητα δειγματοληψίας 44.1 kHz. Η ποσότητα του χώρου μνήμης που χρησιμοποιείται φαίνεται στην οθόνη σαν μια μπλε γραμμή.

12 [SF1] Audition

Μπορείτε να ακούσετε το επιλεγμένο Sample κρατώντας πατημένο αυτό το κουμπί. Αυτό σας επιτρέπει να ελέγξετε πως ακούγεται πραγματικά το Sample όταν παίζεται.

Όταν επικαλύπτονται διαφορετικά Key Banks:

Όταν παίζεται ένα συγκεκριμένο πλήκτρο με συγκεκριμένο velocity που ανήκει σε διαφορετικά Key Banks (με άλλα λόγια, διαφορετικά δείγματα ανατίθενται σε αυτό το πλήκτρο και velocity), μπορεί να μην παίζονται όλα τα σχετικά δείγματα και θα δίνεται προτεραιότητα στα δύο audio κανάλια αρχίζοντας από τα δείγματα που ανατίθενται στο Key Bank που έχει τον μικρότερο αριθμό. Για παράδειγμα, όταν ένα stereo Sample ανατίθεται στο Key Bank με τον μικρότερο αριθμό, θα παίζεται μόνο αυτό το δείγμα. Σαν δεύτερο παράδειγμα, όταν ένα μονοφωνικό δείγμα ανατίθεται στο Key Bank με τον μικρότερο αριθμό και ένα άλλο δείγμα ανατίθεται στο Key Bank με τον δεύτερο μικρότερο αριθμό, θα παίζονται μόνο αυτά τα δύο δείγματα. Σαν τρίτο παράδειγμα, όταν ένα μονοφωνικό δείγμα ανατίθεται στο Key Bank με τον μικρότερο αριθμό και ένα stereo δείγμα ανατίθεται στο Key Bank με τον δεύτερο μικρότερο αριθμό, θα παίζεται μόνο το μονοφωνικό δείγμα. Αυτός ο κανόνας εφαρμόζεται σε όλους τους τρόπους του οργάνου.

Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Ο Sampling Job τρόπος σας επιτρέπει να επεξεργαστείτε και να τροποποιήσετε Samples που έχετε ηχογραφήσει. Είναι διαθέσιμα 18 Sampling Jobs.

Λειτουργία	Περιγραφή
[F1] Keybank	Jobs σχετικά με τα Samples που ανατίθενται στο συγκεκριμένο Key Bank
01: Copy	Αυτό το Job αντιγράφει ένα συγκεκριμένο Key Bank σε άλλη Waveform. Αντιγράφεται επίσης το Sample που ανατίθεται στο Key Bank.
02: Delete	Αυτό το Job σβήνει το συγκεκριμένο Key Bank και το Sample του.
03: Move	Αυτό το Job μετακινεί ένα συγκεκριμένο Key Bank σε άλλη Waveform. Μετακινείται επίσης το Sample που ανατίθεται στο Key Bank.
04: Normalize	Αυτό το Job μεγιστοποιεί την συνολική στάθμη του καθορισμένου Sample.
05: Time-Stretch	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αλλάξετε το tempo του Sample χωρίς να αλλάξει ο τόνος.
06: Convert Pitch	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αλλάξετε τον τόνο του Sample χωρίς να αλλάξει το tempo.
07: Fade In/Out	Αυτό το Job σας επιτρέπει να δημιουργήσετε fade-in και fade-out για το Sample.
08: Half Sampling Frequency	Αυτό το Job σας επιτρέπει να μειώσετε στο μισό την συχνότητα δειγματοληψίας του συγκεκριμένου Sample.
09: Stereo to Mono	Αυτό το Job σας επιτρέπει να μετατρέψετε ένα stereo Sample σε mono Sample.
10: Loop-Remix	Αυτό το Job σας επιτρέπει να κόβετε αυτόματα το Sample σε ξεχωριστά «κομμάτια» και να αναδιατάσσετε τυχαία τα κομμάτια για ειδικά εφέ και ασυνήθιστες ρυθμικές παραλλαγές.
11: Slice	Αυτό το Job σας επιτρέπει να χωρίσετε το Sample σε ξεχωριστά κομμάτια ακολουθώντας τις συγκεκριμένες ρυθμίσεις. Όταν μπαίνετε στο Job από τον Song/Pattern τρόπο, δημιουργούνται επίσης τα δεδομένα νότας για το παίξιμο των κομματιών στην σειρά. Η αναπαραγωγή των δεδομένων νότας ακούγεται όπως ακριβώς όταν παίζεται το αρχικό Sample.
[F2] Waveform	Waveform Jobs
01: Copy	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αντιγράψετε τα δεδομένα μιας Waveform σε μια άλλη. Από αυτό το Job αντιγράφονται επίσης τα Key Banks και Samples που περιέχονται στην Waveform.
02: Delete	Αυτό το Job σας επιτρέπει να σβήσετε μια συγκεκριμένη Waveform από την μνήμη. Σβήνονται επίσης τα Key Banks και Samples που περιέχονται στην

	Waveform.
03: Extract	Αυτό το Job σας επιτρέπει να σβήσετε όλα τα Sample δεδομένα που δεν χρειάζονται (βρίσκονται πριν το Start Point και μετά το End Point).
04: Transpose	Αυτό το Job σας επιτρέπει να μετατοπίσετε την Key Bank ρύθμιση μιας συγκεκριμένης Waveform σε ημιτόνια.
05: Rename	Αυτό το Job σας επιτρέπει να διορθώσετε το όνομα της συγκεκριμένης Waveform.
[F5] Other	Other Jobs
01: Optimize Memory	Αυτό το Job βελτιώνει την μνήμη (DRAM) για Sampling.
02: Delete All	Αυτό το Job σβήνει όλες τις Waveforms.

Sample Job διαδικασία

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

2 Καλέστε την Job ομάδα που θέλετε.

Επιλέξτε την Job ομάδα πατώντας ένα από τα [F1] Keybank, [F2] Waveform και [F3] Others κουμπιά.

3 Καλέστε την Job οθόνη που θέλετε.

Μετακινήστε τον κέρσορα στο Job που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά ή το κέρσορα επάνω/κάτω κουμπί, και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί. Εμφανίζεται η οθόνη του Job που θέλετε. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Job menu οθόνη.

4 Ρυθμίστε την τιμή των παραμέτρων που θέλετε.

Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε, και μετά ρυθμίστε την τιμή χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπί.

Όταν το “Apply” εμφανίζεται στο menu που αντιστοιχεί στο [SF4] κουμπί, πηγαίνετε στο βήμα 5. Όταν δεν εμφανίζεται το “Apply”, πηγαίνετε στο βήμα 7.

5 Πατήστε το [SF4] Apply κουμπί για να εκτελέσετε το Job.

Αυτήν την στιγμή, το Sample έχει τροποποιηθεί προσωρινά και δεν έχει προσαρτηθεί σαν δεδομένα.

6 Επιβεβαιώστε το αποτέλεσμα της Job διαδικασίας.

Πατήστε το [SF1] Audition κουμπί για να ακούσετε το τροποποιημένο Sample. Αν είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα, πηγαίνετε στο βήμα 7. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα και θέλετε να προσπαθήσετε πάλι, πατήστε πάλι το [SF4] Apply κουμπί για να ακυρώσετε την Job διαδικασία και να επαναφέρετε το Sample στην αρχική κατάσταση. Σε αυτήν την περίπτωση, επιχειρήστε πάλι την διαδικασία από το βήμα 4.

7 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να προσαρτήσετε το Job αποτέλεσμα σαν Sample δεδομένα.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Δεν μπορείτε να επαναφέρετε το τροποποιημένο Sample στο αρχικό αφού προσαρτήσετε το Job αποτέλεσμα. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (δείτε στην σελίδα 460).

8 Πατήστε δύο φορές το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Sampling Main οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν δεν υπάρχουν δεδομένα στην καθορισμένη Waveform και Key Bank, το “No Data” εμφανίζεται στην οθόνη και δεν μπορεί να εκτελεστεί το Job.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μερικά Jobs δεν μπορούν να εκτελεστούν αν δεν υπάρχει αρκετός χώρος στην μνήμη. Η ποσότητα της διαθέσιμης μνήμης μπορεί να επιβεβαιωθεί στο κάτω μέρος της Sampling Job οθόνης ή στην Information οθόνη (σελίδα 261).



Διαθέσιμη μνήμη

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ακόμη και αν έχει ολοκληρωθεί η Job διαδικασία, τα δεδομένα θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία. βεβαιωθείτε ότι σώσατε τα Waveform δεδομένα σε USB συσκευή αποθήκευσης ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

[F1] Keybank

Η οθόνη περιέχει Jobs για διόρθωση Samples. Το Sample που θα διορθωθεί μπορεί να καθοριστεί με τον Waveform αριθμό και το Key Bank.

Βασικές διαδικασίες στα Key Bank Jobs

Τα Key Bank Jobs παρέχουν τις βασικές διαδικασίες με την χρήση του [SF1] και του [SF5] κουμπιού.



[SF1] Audition

Μπορείτε να ακούσετε το Sample που ανατίθεται στο επιλεγμένο Keybank κρατώντας πατημένο αυτό το κουμπί. Αυτό σας επιτρέπει να ελέγχετε πως θα ακούγεται πραγματικά το Sample όταν παχτεί.

[SF5] Keybank

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Key Bank λίστα, από την οποία μπορείτε να επιλέξετε το Key Bank που θέλετε. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 255.

[SF6] KBD (Keybank)

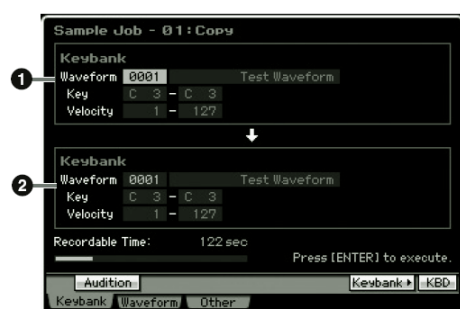
Αυτό το menu εμφανίζεται μόνο όταν ο κέρσορας βρίσκεται στο Waveform. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε το Key Bank που ανήκει στην επιλεγμένη Waveform κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε.

[SF6] INFO (Information)

Όταν το "INFO" εμφανίζεται στο menu ετικέτας που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί, πατήστε το [SF6] για να καλέσετε το Information παράθυρο που δείχνει την κατάσταση μνήμης για Sampling. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 261.

01: Copy

Αυτό το Job αντιγράφει τα δεδομένα ενός Sample που περιέχεται στο καθορισμένο Key Bank σε άλλο Key Bank. Αντιγράφεται επίσης το Sample που ανατίθεται στο Key Bank. Αυτό είναι χρήσιμο αν δημιουργείτε μια Waveform και θέλετε να χρησιμοποιήσετε τα Sample δεδομένα από άλλη Waveform.



1 Source Key Bank

2 Destination Key Bank

Καθορίζει τα Key Banks της πηγής και του προορισμού αντίστοιχα ρυθμίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Η ρύθμιση του Waveform αριθμού πηγής καλεί ένα από τα Key Banks (το Key εύρος και Velocity εύρος) που μπορεί να αλλάξει με το πάτημα του [SF5] Keybank και [SF6] KBD κουμπιού. Το

Key εύρος και το Velocity εύρος του Key Bank προορισμού ρυθμίζονται αυτόματα στις ίδιες τιμές όπως εκείνα του Key Bank πηγής.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να ακούσετε το δείγμα που ανατίθεται στο Key Bank πηγή πατώντας το [SF1] Audition κουμπί.

02: Delete

Αυτό το Job σβήνει το καθορισμένο Key Bank και το Sample του. Σβήνοντας Samples που δεν χρειάζεστε, μπορείτε να αυξήσετε τον διαθέσιμο χώρο μνήμης.



1 Key Bank που θα σβηστεί

Καθορίζει το Key Bank που θα σβηστεί ρυθμίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Το Key εύρος και το Velocity εύρος του Key Bank στο οποίο ανατίθεται αυτόματα η επιλεγμένη Waveform, εμφανίζονται αυτόματα κάτω από τον Waveform αριθμό.

03: Move

Αυτό το Job μετακινεί το καθορισμένο Key Bank σε άλλη Waveform. Μετακινείται επίσης το Sample που ανατίθεται στο Key Bank.



1 Source Key Bank

2 Destination Key Bank

Καθορίζει τα Key Banks της πηγής και του προορισμού αντίστοιχα ρυθμίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Η ρύθμιση του Waveform αριθμού πηγής καλεί ένα από τα Key Banks (το Key εύρος και Velocity εύρος) που μπορεί να αλλάξει με το πάτημα του [SF5] Keybank και [SF6] KBD κουμπιού. Το

Key εύρος και το Velocity εύρος του Key Bank προορισμού ρυθμίζονται αυτόματα στις ίδιες τιμές όπως εκείνα του Key Bank πηγής.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να ακούσετε το δείγμα που ανατίθεται στο Key Bank πηγή πατώντας το [SF1] Audition κουμπί.

04: Normalize

Αυτό το Job μεγιστοποιεί την συνολική στάθμη του καθορισμένου Sample. Αυτό είναι χρήσιμο για να αυξηθεί η ένταση ενός Sample που από λάθος ηχογραφήθηκε σε χαμηλή στάθμη.



1 Key Bank

Καθορίζει το Key Bank στο οποίο ανατίθεται το Sample που θέλετε καθορίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Το Key εύρος και Velocity εύρος του Key Bank στο οποίο ανατίθεται η επιλεγμένη Waveform, εμφανίζονται αυτόματα κάτω από τον Waveform αριθμό.

2 Ratio

Καθορίζει την μετά Normalize στάθμη. Μια ρύθμιση του 100% μεγιστοποιεί την στάθμη έτσι ώστε η υψηλότερη peak στάθμη στο Sample είναι μόλις κάτω από το κλιπάρισμα (μέγιστη στάθμη ψηφιακού σήματος). Ρυθμίσεις υψηλότερες από 100% θα αυξήσουν την Sample στάθμη επάνω από το μέγιστο, παράγοντας σκόπιμα κλιπάρισμα. Κανονικά, ρυθμίστε το στο 100% ή λιγότερο.

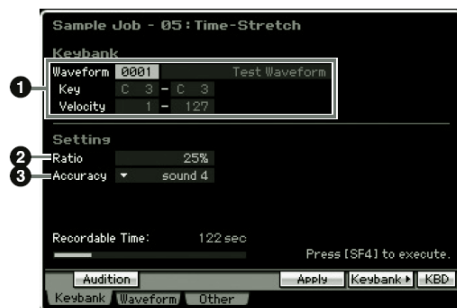
Ρυθμίσεις: 1% – 800%

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Job εκτέλεση χωρίζεται σε δύο στάδια: μετατροπή προσωρινών δεδομένων με το [SF4] Apply κουμπί και πραγματική εισαγωγή δεδομένων με το [ENTER] κουμπί. Το Job αποτέλεσμα θα χαθεί αν καλέσετε άλλη οθόνη χωρίς να τελειοποιήσετε τα δεδομένα με το [ENTER] κουμπί.

05: Time-Stretch

Αυτό το Job σας επιτρέπει να αλλάξετε το μήκος του Sample χωρίς να αλλάξει ο τόνος. Χρησιμοποιώντας αυτό το Job, μπορείτε να συγχρονίσετε την Sample αναπαραγωγή με την Song/Pattern αναπαραγωγή, αφού αλλάζοντας το Sample μήκος αλλάζει επίσης το tempo της Sample αναπαραγωγής.



1 Key Bank

Καθορίζει το Key Bank στο οποίο ανατίθεται το Sample που θέλετε καθορίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Το Key εύρος και Velocity εύρος του Key Bank στο οποίο ανατίθεται η επιλεγμένη

Waveform, εμφανίζονται αυτόματα κάτω από τον Waveform αριθμό.

2 Ratio

Καθορίζει το μήκος του Sample μετά την επεξεργασία σαν ένα λόγο του μήκους του αρχικού Sample (100%). Η αλλαγή του tempo μπορεί να υπολογιστεί ως ακολούθως:

Ratio τιμή = (αρχικό tempo/τροποποιημένο tempo) x 100.

Ρυθμίσεις: 25% – 400%

3 Accuracy

Καθορίζει την ποιότητα του Sample που προκύπτει καθορίζοντας τον παράγοντα του αρχικού στον οποίο δίνεται έμφαση: ηχητική ποιότητα ή ρυθμική αίσθηση.

Ρυθμίσεις: sound4-sound1, normal, rhythm1-rhythm2

sound1-sound4

Αυτές οι ρυθμίσεις δίνουν έμφαση στην ηχητική ποιότητα, με την “sound4” ρύθμιση να παράγει την υψηλότερη ηχητική ποιότητα.

normal

Παράγει την καλύτερη ισορροπία ηχητικής ποιότητας και ρυθμικής αίσθησης.

rhythm1-rhythm2

Αυτές οι ρυθμίσεις δίνουν έμφαση στην ρυθμική αίσθηση, με το “rhythm2” ρύθμιση να παράγει την πιο ακριβή ρυθμική αίσθηση.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Job εκτέλεση χωρίζεται σε δύο στάδια: μετατροπή προσωρινών δεδομένων με το [SF4] Apply κουμπί και πραγματική εισαγωγή δεδομένων με το [ENTER] κουμπί. Το Job αποτέλεσμα θα χαθεί αν καλέσετε άλλη οθόνη χωρίς να τελειοποιήσετε τα δεδομένα με το [ENTER] κουμπί.

06: Convert Pitch

Αυτό το Job σας επιτρέπει να αλλάξετε τον τόνο του Sample χωρίς να αλλάξει το tempo.



1 Key Bank

Καθορίζει το Key Bank στο οποίο ανατίθεται το Sample που θέλετε καθορίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Το Key εύρος και Velocity εύρος του Key Bank στο οποίο ανατίθεται η επιλεγμένη Waveform, εμφανίζονται αυτόματα κάτω από τον Waveform αριθμό.

2 Pitch

Καθορίζει την ποσότητα και την κατεύθυνση της μετατόπισης τόνου σε ημιτόνια.

Ρυθμίσεις: -12 – +0 – +12

3 Fine

Καθορίζει την ποσότητα και την κατεύθυνση της μετατόπισης τόνου σε cent (1 cent=1/100 ημιτονίου).

Ρυθμίσεις: -50 – +0 – +50

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Job εκτέλεση χωρίζεται σε δύο στάδια: μετατροπή προσωρινών δεδομένων με το [SF4] Apply κουμπί και πραγματική εισαγωγή δεδομένων με το [ENTER] κουμπί. Το Job αποτέλεσμα θα χαθεί αν καλέσετε άλλη οθόνη χωρίς να τελειοποιήσετε τα δεδομένα με το [ENTER] κουμπί.

07: Fade In/Out

Αυτό το Job σας επιτρέπει να δημιουργήσετε fade-in και fade-out για το Sample.



1 Key Bank

Καθορίζει το Key Bank στο οποίο ανατίθεται το Sample που θέλετε καθορίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Το Key εύρος και Velocity εύρος του Key Bank στο οποίο ανατίθεται η επιλεγμένη Waveform, εμφανίζονται αυτόματα κάτω από τον Waveform αριθμό.

2 Fade Type

Καθορίζει τον τύπο του fade στάθμης: fade-in ή fade-out.

Ρυθμίσεις: fade-in, fade-out

3 Length

Καθορίζει το μήκος του fade-in και fade-out. Όταν επιλεγεί ένα fade-in, αυτή η παράμετρος καθορίζει το μήκος της fade εκκίνησης στο καθορισμένο Start σημείο. Όταν επιλεγεί ένα fade-out, αυτή η παράμετρος καθορίζει το μήκος της fade εκκίνησης στην αρχή του fade και το τελείωμα στο καθορισμένο End σημείο.

Μια Length ρύθμιση 4410 είναι χονδρικά ισοδύναμη με 0.1 δευτερόλεπτο όταν το Frequency έχει ρυθμιστεί στα 44.1 kHz στην Setup οθόνη (σελίδα 258) του Sampling τρόπου.

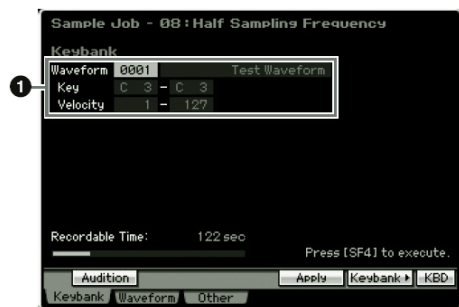
Ρυθμίσεις: 0000000 – End σημείο

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Job εκτέλεση χωρίζεται σε δύο στάδια: μετατροπή προσωρινών δεδομένων με το [SF4] Apply κουμπί και πραγματική εισαγωγή δεδομένων με το [ENTER] κουμπί. Το Job αποτέλεσμα θα χαθεί αν καλέσετε άλλη οθόνη χωρίς να τελειοποιήσετε τα δεδομένα με το [ENTER] κουμπί.

08: Half Sampling Frequency

Αυτό το Job σας επιτρέπει να μειώσετε στο μισό την συχνότητα δειγματοληψίας του καθορισμένου Sample. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την μετατροπή hi-fi Samples σε lo-fi ήχο, και να μειωθεί το μέγεθος του Sample κατά το ήμισυ για να ελευθερωθεί μνήμη.



1 Key Bank

Καθορίζει το Key Bank στο οποίο ανατίθεται το Sample που θέλετε καθορίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Το Key εύρος και Velocity εύρος του Key Bank στο οποίο ανατίθεται η επιλεγμένη Waveform, εμφανίζονται αυτόματα κάτω από τον Waveform αριθμό.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Job εκτέλεση χωρίζεται σε δύο στάδια: μετατροπή προσωρινών δεδομένων με το [SF4] Apply κουμπί και πραγματική εισαγωγή δεδομένων με το [ENTER] κουμπί. Το Job αποτέλεσμα θα χαθεί αν καλέσετε άλλη οθόνη χωρίς να τελειοποιήσετε τα δεδομένα με το [ENTER] κουμπί.

09: Stereo to Mono

Αυτό το Job σας επιτρέπει να μετατρέψετε ένα Stereo Sample σε mono Sample.



1 Key Bank

Καθορίζει το Key Bank στο οποίο ανατίθεται το Sample που θέλετε καθορίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Το Key εύρος και Velocity εύρος του Key Bank στο οποίο ανατίθεται η επιλεγμένη Waveform, εμφανίζονται αυτόματα κάτω από τον Waveform αριθμό.

2 Type

Καθορίζει ποιο κανάλι, ή και τα δύο κανάλια, του stereo Sample θα μετατραπούν σε mono Sample.

Ρυθμίσεις: L+R>mono, L>mono, R>mono

L+R>mono

Το αριστερό και δεξί κανάλι του stereo Sample μιζάρονται και μετατρέπονται σε μονοφωνικό Sample.

L>mono

Το αριστερό κανάλι του stereo Sample μετατρέπεται σε μονοφωνικό Sample.

R>mono

Το δεξί κανάλι του stereo Sample μετατρέπεται σε μονοφωνικό Sample.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Job εκτέλεση χωρίζεται σε δύο στάδια: μετατροπή προσωρινών δεδομένων με το [SF4] Apply κουμπί και πραγματική εισαγωγή δεδομένων με το [ENTER] κουμπί. Το Job αποτέλεσμα θα χαθεί αν καλέσετε άλλη οθόνη χωρίς να τελειοποιήσετε τα δεδομένα με το [ENTER] κουμπί.

10: Loop-Remix

Αυτό το Job σας επιτρέπει να κόβετε αυτόματα το Sample σε ξεχωριστά «κομμάτια» και τα αναδιατάσσει τυχαία για ειδικά εφέ και ασυνήθιστες ρυθμικές παραλλαγές.



1 Key Bank

Καθορίζει το Key Bank στο οποίο ανατίθεται το Sample που θέλετε καθορίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Το Key εύρος και Velocity εύρος του Key Bank στο οποίο ανατίθεται η επιλεγμένη Waveform, εμφανίζονται αυτόματα κάτω από τον Waveform αριθμό.

2 Type

Καθορίζει τον βαθμό στον οποίο θα κοπεί το λουπαρισμένο τμήμα.

Ρυθμίσεις: 1-4

3 Variation

Καθορίζει πως μεταβάλλεται το αρχικό Sample από το Job.

Ρυθμίσεις: normal1-2, reverse1-2

normal1-2

Αυτές οι ρυθμίσεις κόβουν και αναδιατάσσουν τα Sample δεδομένα, χωρίς να εκτελεστούν οποιεσδήποτε άλλες αλλαγές.

reverse1-2

Πρόσθετα με το κόψιμο και την αναδιάταξη, αυτές οι ρυθμίσεις αντιστρέφουν την αναπαραγωγή μερικών κομματιών.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Job εκτέλεση χωρίζεται σε δύο στάδια: μετατροπή προσωρινών δεδομένων με το [SF4] Apply κουμπί και πραγματική εισαγωγή δεδομένων με το [ENTER] κουμπί. Το Job αποτέλεσμα θα χαθεί αν καλέσετε άλλη οθόνη χωρίς να τελειοποιήσετε τα δεδομένα με το [ENTER] κουμπί.

11: Slice

Αυτό το Job σας επιτρέπει να χωρίσετε το Sample σε ξεχωριστά «κομμάτια», ο αριθμός των οποίων καθορίζεται από το μήκος νότας (με Measure, Meter και Sub Divide). Τα κομμένα Samples ανατίθενται σε καθένα από τα πλήκτρα σε ανιούσα σειρά από το Key Bank που καθορίζεται στην Low Key (7) παράμετρο. Όταν μπαίνετε σε αυτό το Job από τον Song/Pattern τρόπο, δημιουργούνται επίσης note δεδομένα για παίξιμο των κομματιών στην σειρά. Παίζοντας τα note δεδομένα και τα κομμάτια στην σειρά προκύπτει ο ίδιος ήχος όπως στο αρχικό «άκοπο» Sample.



1 Key Bank

Καθορίζει το Key Bank στο οποίο ανατίθεται το Sample που θέλετε καθορίζοντας τον Waveform αριθμό (0001-1024). Το Key εύρος και Velocity εύρος του Key Bank στο οποίο ανατίθεται η επιλεγμένη Waveform, εμφανίζονται αυτόματα κάτω από τον Waveform αριθμό.

7 Lowest Key

Καθορίζει τον αριθμό χαμηλότερου πλήκτρου από τον οποίο ανατίθενται τα κομμένα Samples στην σειρά.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στην Record Slice οθόνη του Sampling Record τρόπου (σελίδα 406), αυτή η παράμετρος είναι σταθερή στο “C1” για το MOTIF XS6, “E0” για το MOTIF XS7 και “A-1” για το MOTIF XS8, και δεν μπορεί να αλλάξει.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Job εκτέλεση χωρίζεται σε δύο στάδια: μετατροπή προσωρινών δεδομένων με το [SF4] Apply κουμπί και πραγματική εισαγωγή δεδομένων με το [ENTER] κουμπί. Το Job αποτέλεσμα θα χαθεί αν καλέσετε άλλη οθόνη χωρίς να τελειοποιήσετε τα δεδομένα με το [ENTER] κουμπί.

2 Type (Slice Type)

3 Measure

4 Meter

5 Sub Divide

6 Sens

8 Tempo

Με εξαίρεση την Lowest Key παράμετρο, όλες οι παράμετροι και οι ρυθμίσεις είναι ίδιες όπως στην Record Slice οθόνη του Sampling Record τρόπου (σελίδα 406) που εμφανίζεται αφού ολοκληρωθεί το Sampling με το Type στο “slice+seq”.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Job εκτέλεση χωρίζεται σε δύο στάδια: μετατροπή προσωρινών δεδομένων με το [SF4] Apply κουμπί και πραγματική εισαγωγή δεδομένων με το [ENTER] κουμπί. Το Job αποτέλεσμα θα χαθεί αν καλέσετε άλλη οθόνη χωρίς να τελειοποιήσετε τα δεδομένα με το [ENTER] κουμπί.

[F2] Waveform Jobs

Αυτή η οθόνη περιέχει Jobs για διόρθωση Waveforms.

01: Copy

Αυτό το Job σας επιτρέπει να αντιγράψετε τα δεδομένα μιας Waveform σε άλλη. Με αυτό το Job αντιγράφονται επίσης τα Key Banks και Samples που περιέχονται στην Waveform.



1 Waveform σαν πηγή

2 Waveform σαν προορισμό

Καθορίζει τους Waveform αριθμούς πηγή και προορισμό της αντιγραφής.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Αυτή η διαδικασία αντικαθιστά τα προηγούμενα δεδομένα που υπάρχουν στον αριθμό Waveform προορισμού.

02: Delete

Αυτό το Job σας επιτρέπει να σβήσετε μια συγκεκριμένη Waveform από την μνήμη. Σβήνονται επίσης τα Key Banks και Samples που περιέχονται στην Waveform.

Waveform

Καθορίζει τον Waveform αριθμό που θα σβηστεί.

03: Extract

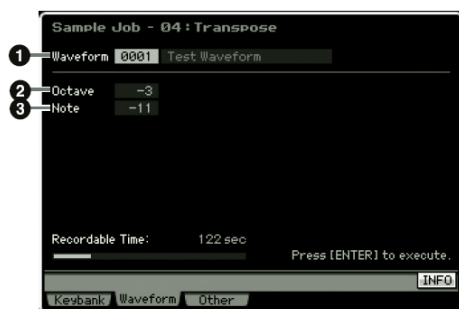
Αυτό το Job σας επιτρέπει να σβήσετε όλα τα μέρη του Sample που δεν χρειάζεστε (βρίσκονται πριν το Start Point και μετά το End Point).

Waveform

Καθορίζει τον Waveform αριθμό στον οποίο θα εφαρμοστεί το Extract.

04: Transpose

Αυτό το Job σας επιτρέπει να μετατοπίσετε την Key Bank ρύθμιση μιας συγκεκριμένης Waveform σε ημιτόνια ή σε οκτάβες.



1 Waveform

Καθορίζει τον Waveform αριθμό στον οποίο θα εφαρμοστεί το Job.

2 Octave

Καθορίζει την ποσότητα σε οκτάβες με την οποία μετατοπίζεται το Key Bank. Όταν θέλετε να μετατοπίσετε λιγότερο από μία οκτάβα, ρυθμίστε το στο "0" και χρησιμοποιήστε την Note παράμετρο παρακάτω.

Ρυθμίσεις: -3 – +0 – +3

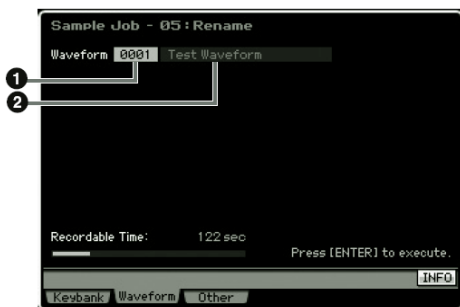
3 Note

Καθορίζει την ποσότητα σε ημιτόνια με την οποία μετατοπίζεται το Key Bank. Όταν θέλετε να μετατοπίσετε με οκτάβες, ρυθμίστε το στο "0" και χρησιμοποιήστε την Octave παράμετρο παραπάνω.

Ρυθμίσεις: -11 – +0 – +11

05: Rename

Αυτό το Job σας επιτρέπει να αναθέσετε ένα όνομα στην επιλεγμένη Waveform.



1 Waveform

Καθορίζει τον Waveform αριθμό στον οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Name

Καθορίζει το Waveform όνομα το οποίο μπορεί να περιέχει μέχρι 10 χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

[F5] Other Jobs

01: Optimize Memory

Αυτό το Job βελτιώνει την μνήμη (DIMM) για Sampling. Η βελτίωση ενοποιεί χώρους της μνήμης που χρησιμοποιούνται ή δεν χρησιμοποιείται (διαθέσιμη) για την δημιουργία του μεγαλύτερου δυνατού χώρου συνεχούς διαθέσιμης μνήμης. Σε μερικές περιπτώσεις, η ποσότητα της μνήμης που απομένει θα αυξηθεί όταν εκτελέσετε το Optimize Memory Job.

02: Delete All

Αυτό το Job σβήνει τις user Waveforms. Σβήνονται επίσης τα Key Banks και Samples που περιέχονται στην Waveform.

Song αναπαραγωγή

Ο Song τρόπος σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε, να διορθώσετε και να παίζετε τα δικά σας Songs. Ο Song Play τρόπος είναι η κύρια «πόρτα» από την οποία μπαίνετε στον Song τρόπο και είναι εδώ που επιλέγετε και παίζετε ένα Song. Μερικές από τις Song ρυθμίσεις – όπως η ρυθμική αίσθηση – μπορούν επίσης να διορθωθούν σε αυτόν τον τρόπο. Για να καλέσετε την Song Play οθόνη και να μπειτε στον Song τρόπο, πατήστε το [SONG] κουμπί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Από την Track View οθόνη στον Song Play τρόπο, μπορείτε να επιλέξετε το Voice του Mixing Part που αντιστοιχεί στο τρέχον Track πατώντας το [CATEGORY SEARCH] κουμπί.

Διαδικασία Song αναπαραγωγής

1 Πατήστε το [SONG] κουμπί για να μπειτε στον Song Play τρόπο.

Αυτή η διαδικασία καλεί την Track View οθόνη στον Song Play τρόπο.

Αριθμός κομματιού Όνομα κομματιού



2 Επιλέξτε ένα Song.

Μετακινήστε τον κέρσορα στον Song αριθμό και μετά επιλέξτε το Song που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά. Εμφανίζεται το όνομα του επιλεγμένου Song.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν πατήσετε το [PROGRAM] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του, μπορείτε να επιλέξετε το κομμάτι που θέλετε χρησιμοποιώντας τα Group [A]-[D] κουμπιά και τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[6]. Οι αριθμοί κομματιού και τα αντίστοιχα κουμπιά είναι τα ακόλουθα.

Συνδυασμοί κουμπιού	Αριθμός κομματιού
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

3 Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει το επιλεγμένο Song.

Όταν τελειώσει η αναπαραγωγή του επιλεγμένου Song, το Song σταματάει αυτόματα.

Πατήστε το [■] (Stop) κουμπί για να σταματήσει η αναπαραγωγή του Song. Πατήστε πάλι το [▶] (Play) για να επαναφέρετε την αναπαραγωγή από αυτό το σημείο.

Τύποι αναπαραγωγής

Αναπαραγωγή από την μέση του Song

Για να ξεκινήσει η αναπαραγωγή του Song από την μέση του Song, ρυθμίστε την θέση που θέλετε χρησιμοποιώντας τα παρακάτω κουμπιά και μετά πατήστε το [▶] (Play) κουμπί. Αυτές οι διαδικασίες μπορούν επίσης να εκτελεστούν κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής.

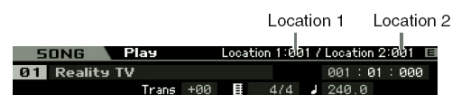
Κίνηση προς τα εμπρός	Πατήστε το [▶▶] (Forward) κουμπί.
Γρήγορη κίνηση προς τα εμπρός	Κρατήστε πατημένο το [▶▶] (Forward) κουμπί.
Κίνηση προς τα πίσω	Πατήστε το [◀◀] (Rewind) κουμπί.
Γρήγορη κίνηση προς τα πίσω	Κρατήστε πατημένο το [◀◀] (Rewind) κουμπί.
Μετακίνηση στην αρχή του Song	Πατήστε το ["] κουμπί.
Μετακίνηση στην θέση 1	Ενώ κρατάτε πατημένο το ["] κουμπί, πατήστε το [◀◀] (Rewind) κουμπί.
Μετακίνηση στην θέση 2	Ενώ κρατάτε πατημένο το ["] κουμπί, πατήστε το [▶▶] (Forward) κουμπί.

Όταν το Song δεν παίζεται σωστά:

Να θυμάστε ότι η εκκίνηση του Song από οπουδήποτε στην μέση μπορεί να προκαλέσει προβλήματα αναπαραγωγής, όπως ο λάθος ήχος, λανθασμένος τόνος ή μη αναμενόμενες αλλαγές έντασης. Αυτό μπορεί να προκύψει επειδή το MIDI γεγονότα που είναι γραμμένα στην αρχή του Song δεν έχουν αναγνωριστεί από την γεννήτρια ήχου, αφού η αναπαραγωγή ξεκίνησε σε διαφορετικό σημείο στο Song, με διαφορετικά MIDI γεγονότα. Για να μην συμβεί αυτό, ρυθμίστε την Song Event Chase παράμετρο (4) στο "PC+PB+Ctrl" ή στο "all" στην Other οθόνη (σελίδα 448) του Sequencer Setup (που καλείται με το [SEQ SETUP] κουμπί). Με αυτήν την ρύθμιση, το Song θα αναπαράγεται σωστά ακόμη και όταν η αναπαραγωγή ξεκινάει από την μέση του Song.

Ανάθεση συγκεκριμένων αριθμών μέτρου στα Locations 1 και 2

Για να αναθέσετε συγκεκριμένους αριθμούς μέτρου στις θέσεις 1 και 2, επιλέξτε τον αριθμό μέτρου που θέλετε και μετά πατήστε το [◀◀]/[▶▶] (Rewind/Forward) κουμπί ενώ κρατάτε πατημένο το [STORE] κουμπί. Η εδώ ρύθμιση θα φαίνεται στο επάνω μέρος της οθόνης.



Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να αλλάξετε την θέση Song αναπαραγωγής ακολουθώντας τις παρακάτω διαδικασίες.

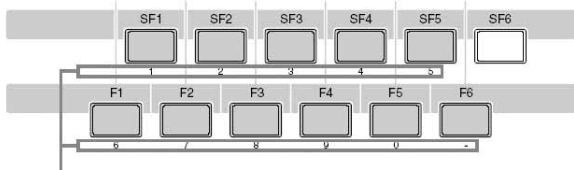
Γρήγορη κίνηση εμπρός/πίσω

- 1 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Measure.
- 2 Μετακινηθείτε εμπρός ή πίσω μέσα στα μέτρα χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων.

Μετακίνηση σε μια επιθυμητή θέση στο Song

- 1 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Measure.

- 2 Πατήστε το [SF6] NUM κουμπί έτσι ώστε τα [SF1]-[SF5] και [F1]-[F6] κουμπιά να λειτουργούν σαν αριθμητικά κουμπιά.



Τα [SF1]-[SF5] και [F1]-[F5] κουμπιά λειτουργούν σαν αριθμητικά κουμπιά.

[SF1]-[SF5] και [F1]-[F5] κουμπιά.

- 3 Εισάγετε το μέτρο προορισμού χρησιμοποιώντας τα

Ο αριθμός μέτρου που εισάγετε θα εμφανιστεί στο επάνω μέρος της οθόνης.

Δείχνει τον αριθμό μέτρου που θα εισαχθεί.

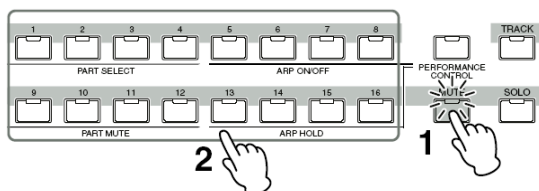


θέση Song αναπαραγωγής στον προορισμό που ορίστηκε παραπάνω.

- 4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να μετακινήσετε πραγματικά την

Track mute/solo

Για να κάνετε mute ένα track

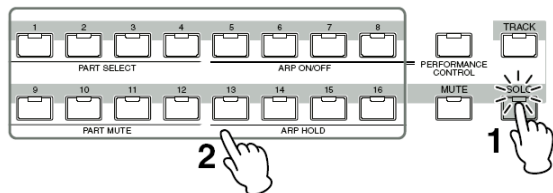


- 1 Πατήστε το [MUTE] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει ο δείκτης του.

- 2 Πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] που αντιστοιχούν στο track που θέλετε να κάνετε mute.

Όταν πατιέται οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16], το λαμπάκι του πατημένου κουμπιού θα σβήσει και το αντίστοιχο track θα γίνει mute. Πατώντας πάλι το ίδιο αριθμητικό κουμπί ενεργοποιείται η έξοδος του ήχου αναπαραγωγής.

Για να κάνετε solo ένα track



- 1 Πατήστε το [SOLO] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει ο δείκτης του.

- 2 Πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] που αντιστοιχεί στο track που θέλετε να κάνετε solo.

Όταν πατηθεί οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16], το λαμπάκι του πατημένου κουμπιού θα αναβοσβήνει και θα ακούγεται μόνο το αντίστοιχο track. Πατώντας άλλο αριθμητικό κουμπί αλλάζει το solo track.

Αλλαγή του tempo



Tempo

- 1 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Tempo.

- 2 Διορθώστε την Tempo τιμή χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων.

Ανάθεση διαφόρων ρυθμίσεων σχετικών με την Song αναπαραγωγή (Song Scene)

Μπορείτε να αναθέσετε πέντε διαφορετικά «στιγμιότυπα» σημαντικών Song παραμέτρων όπως transpose, tempo, track mute και βασική Song Mixing διαμόρφωση στα [SF1]-[SF5] κουμπιά σαν Song Scenes. Ένα από τα βολικά πλεονεκτήματα του Song Scene είναι ότι σας επιτρέπει να εκτελέσατε άμεσα και αυτόματα ρυθμίσεις παραμέτρου που κανονικά απαιτούν πολλά

πατήματα κουμπιού ή controller διαδικασίες. Χρησιμοποιήστε το κατά την ηχογράφηση ή αναπαραγωγή κομματιού για να κάνετε άμεσες αλλαγές ρύθμισης.

Song Scene παράμετροι

Tempo	Song τρόπος	Track View οθόνη (σελίδα 290)
Transpose		
Play Effect ρυθμίσεις για 16 tracks		Play FX οθόνη (σελίδα 293)
Volume ρυθμίσεις για 16 Mixing Parts	Mixing τρόπος	Part 1-16 οθόνη (σελίδα 378)
Pan ρυθμίσεις για 16 Mixing Parts		
Reverb Send ρυθμίσεις για 16 Mixing Parts		
Chorus Send ρυθμίσεις για 16 Mixing Parts		
Cutoff Frequency ρυθμίσεις για 16 Mixing Parts		EG οθόνη (σελίδα 386)
Resonance ρυθμίσεις για 16 Mixing Parts		
AEG Attack ρυθμίσεις για 16 Mixing Parts		
AEG Release ρυθμίσεις για 16 Mixing Parts		

Καταχώρηση της Song Scene

Αφού γίνουν οι επιθυμητές ρυθμίσεις για το Scene, κρατήστε πατημένο το [STORE] και ταυτόχρονα πατήστε ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Το εικονίδιο νότας 8^{οο} φαίνεται στην ετικέτα που αντιστοιχεί στο Sub Function κουμπί στο οποίο καταχωρείται η Song Scene. Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε τα Song δεδομένα συμπεριλαμβανομένης της Song Scene ρύθμισης.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Οι Song Scene ρυθμίσεις που καταχωρούνται στα [SF1]-[SF5] κουμπιά θα χαθούν αν αλλάξετε το Song ή κλείσετε την τροφοδοσία χωρίς να εκτελεστεί η Store διαδικασία.

Ανάκληση της Song Scene

Μπορείτε να ανακαλέσετε την Song Scene πατώντας ένα από τα [SF1]-[SF2] κουμπιά.

Song Chain αναπαραγωγή

Η Song Chain αναπαραγωγή σας επιτρέπει να βάζετε μαζί μια λίστα αναπαραγωγής έτοιμων Songs, σε οποιαδήποτε σειρά θέλετε, και να παίζονται αυτόματα στην σειρά. Μπορείτε να ρυθμίσετε την σειρά της Song αναπαραγωγής και μετά να ξεκινήσετε την Chain αναπαραγωγή από την Song Chain οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για οδηγίες στον προγραμματισμό της Song Chain, ανατρέξτε στην περιγραφή σχετικά με την Song Chain οθόνη (σελίδα 297).



- 1 Από την Track View οθόνη, πατήστε το [F4] κουμπί για να καλέσετε την Song Chain οθόνη (σελίδα 297).

- 2 Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει η Song

Chain αναπαραγωγή.

Τα Songs παίζονται σύμφωνα με την σειρά της Chain.

Όταν ένα άδειο Song ανατίθεται σε έναν Chain αριθμό, παίζεται ένα μέτρο σιωπής και μετά ακολουθεί η αναπαραγωγή του επόμενου Song.

Όταν ένα “skip” ανατίθεται στον Chain αριθμό, αγνοείται ή παρακάμπτεται το Song ου έχει ανατεθεί και μετά αρχίζει το επόμενο Song.

Όταν ένα “stop” ανατίθεται στον Chain αριθμό, η αναπαραγωγή θα σταματήσει σε αυτό το Song. Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει πάλι η αναπαραγωγή από τον επόμενο Chain αριθμό.

Αν ένα “end” ανατίθεται στον Chain αριθμό, η αναπαραγωγή θα σταματήσει στο τέλος του Song.

3 Αν θέλετε να σταματήσετε την αναπαραγωγή στην μέση μιας Song Chain, πατήστε το [■] (Stop) κουμπί.

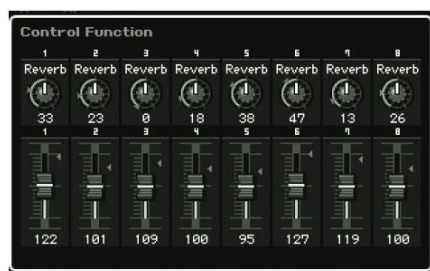
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Song Chain μπορεί να παιχτεί μόνο στην Song Chain οθόνη και όχι από οποιαδήποτε άλλη οθόνη.

Ποτενσιόμετρα και Sliders

Χρησιμοποιώντας τα ποτενσιόμετρα στο εμπρός πλαίσιο, μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους όπως pan, effect, cutoff frequency και resonance για κάθε μέρος (track) του Song. Χρησιμοποιώντας τα sliders, μπορείτε να αλλάξετε την ένταση κάθε Part (track) και να ρυθμίσετε την σχετική ισορροπία μεταξύ των Parts (tracks).

Ρύθμιση των Pan και Effect παραμέτρων για κάθε Part

Πατήστε το [MULTI PART CONTROL] κουμπί για να καλέσετε το Control Function παράθυρο.



Εναλλαγή των Parts που θα διορθωθούν: 1-8 και 9-16

Όταν το Control Function παράθυρο εμφανίζεται μετά το πάτημα του [MULTI PART CONTROL] κουμπιού, κάθε ποτενσιόμετρο/slider ελέγχει κάθε Part και μπορείτε να αλλάξετε τα parts στόχους που θα ελέγχονται μεταξύ Parts 1-8 και 9-16. Όταν τα Parts στόχος είναι 9-16 (η οθόνη είναι για Parts 9-16),

πατώντας οποιοδήποτε από τα [1]-[8] κουμπιά αλλάζουν τα Parts στόχος από 9-16 σε 1-8. Όταν τα Parts στόχος είναι 1-8 (η οθόνη είναι για Parts 1-8), πατώντας οποιοδήποτε από τα [9]-[16] κουμπιά αλλάζουν τα Parts στόχος από 1-8 σε 9-16.

Λειτουργίες ποτενσιόμετρου

Πατώντας το [MULTI PART CONTROL] κουμπί ανάβουν τα λαμπάκια με κατιούσα σειρά: REVERB → CHORUS → PAN. Όταν το REVERB λαμπάκι είναι αναμμένο, τα ποτενσιόμετρα σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε το Reverb Send για κάθε μέρος. Όταν το CHORUS λαμπάκι είναι αναμμένο, τα ποτενσιόμετρα σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε το Chorus Send για κάθε μέρος. Όταν το PAN λαμπάκι είναι αναμμένο, τα ποτενσιόμετρα σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε το Pan για κάθε μέρος.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Κρατώντας πατημένο το [MULTI PART CONTROL] κουμπί για μερικά δευτερόλεπτα, θα εναλλάσσεται το αναμμένο λαμπάκι από το τρέχον στο REVERB.

Ρύθμιση της Cutoff Frequency και του Resonance για κάθε Part

Πατήστε το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί για να καλέσετε το Control Function παράθυρο.



Επιλογή ενός Part στόχου

Οι λειτουργίες που ανατίθενται στα ποτενσιόμετρα εφαρμόζονται μόνο στο επιλεγμένο Part. Για να αλλάξετε το Part, καλέστε το Control Function παράθυρο και μετά πατήστε ένα από τα [1]-[16] κουμπιά.

Λειτουργίες ποτενσιόμετρου

Όπως φαίνεται παρακάτω, διάφορες λειτουργίες ανατίθενται στα ποτενσιόμετρα 1-8 σε συνάρτηση με το ποιο λαμπάκι είναι αναμμένο – τα TONE 1, TONE 2 και ARP FX λαμπάκι που μπορούν να αλλάζουν με το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί.

	Ποτενσιόμετρο 1	Ποτενσιόμετρο 2	Ποτενσιόμετρο 3	Ποτενσιόμετρο 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT
	Ποτενσιόμετρο 5	Ποτενσιόμετρο 6	Ποτενσιόμετρο 7	Ποτενσιόμετρο 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε λειτουργία, δείτε στην σελίδα 129.

Ρύθμιση της έντασης για κάθε Part

Τα Sliders σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε την ένταση για κάθε Part.

Αλλαγή των Parts που θα διορθωθούν: 1-8 και 9-16

Όταν το τρέχον μέρος είναι ένα οποιοδήποτε από τα 1-8, τα οκτώ sliders ρυθμίζουν την ένταση για τα Parts 1-8. Όταν το τρέχον Part είναι οποιοδήποτε από τα 9-16, τα οκτώ sliders ρυθμίζουν την ένταση για τα Parts 9-16. Το Part μπορεί να επιλεγεί ενεργοποιώντας το [TRACK] και πατώντας το αριθμητικό κουμπί που θέλετε.

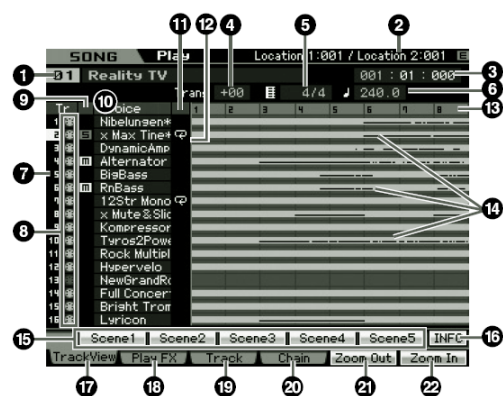
Mixing Setup για κάθε track

Για να διορθώσετε τις Mixing παραμέτρους, όπως Voice, volume και pan για κάθε track, πατήστε το [MIXING] κουμπί για να μπειτε στον Mixing τρόπο (σελίδα 374) και μετά διορθώστε τις για το Mixing Part που αντιστοιχεί στο επιθυμητό track. Σημειώστε ότι το track 1 δεν αντιστοιχεί πάντα στο Mixing Part 1. Κάθε track των Song sequence δεδομένων και κάθε Mixing Part της γεννήτριας ήχου συνδέονται όταν το κανάλι μετάδοσης (TxCH) είναι ίδιο με το κανάλι λήψης (RcvCH). Με άλλα λόγια, τα sequence δεδομένα κάθε track παίζουν τα αντίστοιχα Parts (εκείνα που έχουν την ίδια ανάθεση καναλιού) στην γεννήτρια ήχου. Τα κανάλια μετάδοσης κάθε track μπορούν να οριστούν στην Song Track οθόνη (σελίδα 296) του Song Play τρόπου ενώ τα κανάλια λήψης κάθε Part μπορούν να οριστούν στην Voice οθόνη (σελίδα 384) του Mixing τρόπου.

Track View οθόνη – [F1] TrackView

[SONG]

Αυτή η οθόνη εμφανίζεται πρώτη όταν ενεργοποιηθεί ο Song τρόπος.



1 Αριθμός κομματιού, όνομα κομματιού

Καθορίζει το Song που θα παιχτεί.

Ρυθμίσεις:

Song αριθμός: 01 – 64

Song όνομα: Δείτε την σημείωση παρακάτω.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να διορθώσετε το Song όνομα μετακινώντας τον κέρσορα στην αντίστοιχη θέση και πατώντας το [SF6] CHAR κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

2 Location (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον αριθμό μέτρου που ανατίθεται στα Location 1 και 2. Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την ρύθμιση του Location, δείτε στην σελίδα 285.

3 Meas (Measure)

Καθορίζει την θέση στην οποία ξεκινάει η αναπαραγωγή. Αυτό δείχνει επίσης την τρέχουσα θέση της αναπαραγωγής. Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την ρύθμιση του μέτρου, δείτε στην σελίδα 285.



Ρυθμίσεις:

Measure: 001 – 999

Beat, Clock: μόνο ένδειξη

4 Trans (Transpose)

Ρυθμίζει το κούρδισμα σε ημιτόνια.

Ρυθμίσεις: -36 – +36

5 Time signature (Meter)

Καθορίζει την αξία μέτρου του Song. Η ρύθμιση εδώ εφαρμόζεται στο καθορισμένο Measure (3) και στα μέτρα που ακολουθούν. Αυτό σας επιτρέπει να εισάγετε διαφορετικές αξίες μέτρου στην μέση ενός κομματιού. Όταν ρυθμίζεται το Measure (3) στο οποίο ξεκινάει η αναπαραγωγή σε μια αξία μέτρου άλλη από εκείνη στην αρχή του κομματιού, για παράδειγμα, η αξία μέτρου πριν το Measure (3) διατηρείται ακόμη και αν αλλάξετε εδώ την αξία μέτρου.

Ρυθμίσεις: 1/16-16/16, 1/8/16/8, 1/4-8/4

6 Tempo

Καθορίζει το tempo της Song αναπαραγωγής.

Ρυθμίσεις: 5.0-300.0

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν χρησιμοποιείτε το όργανο με εξωτερικό sequencer, υπολογιστή ή άλλη MIDI συσκευή, και θέλετε να κάνετε το Song tempo να ελέγχεται από τις εξωτερικές συσκευές, ρυθμίστε την MIDI sync (5) παράμετρο στην MIDI οθόνη (σελίδα 440) του Utility τρόπου στο “MIDI”. Σε αυτήν την περίπτωση, η Tempo παράμετρος εδώ δείχνει “MIDI” και δεν μπορεί να αλλάξει.

7 Track αριθμός (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον track αριθμό.

8 Κατάσταση δεδομένων (μόνο ένδειξη)

Δείχνει αν τα δεδομένα γράφονται ή όχι σε καθένα από τα tracks.

Κενό: Δείχνει ότι το track είναι άδειο.

: Δείχνει τα MIDI sequence δεδομένα που έχουν γραφτεί. Αυτά διαχειρίζονται σαν ένα MIDI track.

: Δείχνει τα δεδομένα δείγματα που έχουν γραφτεί πρόσθετα με τα MIDI sequence δεδομένα. Αυτά διαχειρίζονται σαν ένα Audio track.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για Mixing Parts που αντιστοιχούν στα Audio tracks, ανατίθεται ένα Sample Voice. Για Mixing Parts που αντιστοιχούν στα MIDI tracks, ανατίθεται ένα Voice άλλο από Sample Voice. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα Audio tracks και MIDI tracks, δείτε στην σελίδα 82.

9 Mute/Solo (μόνο ένδειξη)

Δείχνει την Mute/Solo κατάσταση για κάθε track. Για λεπτομερείς οδηγίες στην Mute/Solo ρύθμιση, δείτε στην σελίδα 286.

Κενό: Σε αυτό το track δεν ανατίθεται ούτε Mute ούτε Solo.

: Δείχνει mute track.


S: Δείχνει solo track.

10 Voice όνομα

Δείχνει το Voice όνομα του Mixing Part που αντιστοιχεί σε κάθε track.

11 Loop (μόνο ένδειξη)

Καθορίζει αν η Loop αναπαραγωγή ρυθμίζεται ή όχι για κάθε track. Το track για το οποίο ενεργοποιείται το Loop παίζεται κατ' επανάληψη ακολουθώντας την διαμόρφωση της Track Loop οθόνης (σελίδα 297).

Ρυθμίσεις: Κενό (Loop off),  (Loop on)

12 Song Position Line

Δείχνει την τρέχουσα θέση της Song αναπαραγωγής που ρυθμίζεται στο Measure παραπάνω.

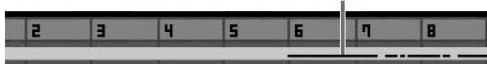
13 Measure αριθμός (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον αριθμό μέτρου. Πατώντας το [F5] Zoom Out ή [F6] Zoom In κουμπί, μπορείτε να μεγεθύνετε ή να σμικρύνετε το διάστημα μεταξύ των διπλανών μέτρων.

14 Μπάρα Sequence δεδομένων

Δείχνει αν έχουν γραφτεί ή όχι δεδομένα σε καθένα από τα tracks. Μπορείτε να ελέγχετε το εύρος στο οποίο γράφονται τα δεδομένα για κάθε track. Για MIDI tracks, μπορείτε να δείτε όλους τους χρονισμούς στον οποίους έχουν γραφτεί τα MIDI γεγονότα.

Μπορείτε να ελέγξετε την κατάσταση των δεδομένων.



15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Μπορείτε να αναθέσετε σε αυτά τα κουμπιά τις Song παραμέτρους (Song Scene) και τις Arpeggio παραμέτρους. Μπορείτε επίσης να ανακαλέσετε τις ρυθμίσεις πατώντας αυτά τα κουμπιά. Για λεπτομερείς οδηγίες στην καταχώρηση των Scenes, δείτε στην σελίδα 287. για λεπτομερείς οδηγίες στην ρύθμιση των Arpeggio παραμέτρων, δείτε στην σελίδα 305.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Arpeggio δεν είναι διαθέσιμο κατά την Song παραγωγή. Πατώντας τα [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 κουμπιά κατά την αναπαραγωγή αλλάζει μόνο την Song Scene.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μετά την καταχώρηση της Song Scene, το εικονίδιο νότας 8^ο θα εμφανιστεί στην ετικέτα που αντιστοιχεί στο πατημένο κουμπί. Μπορείτε να επιβεβαιώσετε το Arpeggio Type που ανατίθεται σε αυτό το κουμπί στην Arpeggio οθόνη (σελίδα 305) του Song Record.

16 [SF6] INFO (Information)

Μπορείτε να δείτε την ποσότητα της ελεύθερης και χρησιμοποιημένης sequencer μνήμης. Η sequencer μνήμη καλύπτει όλα τα Songs και Patterns που γράφτηκαν στους αντίστοιχους τρόπους. Όταν η ποσότητα της χρησιμοποιημένης μνήμης φτάσει την μέγιστη χωρητικότητα, δεν μπορούν να αποθηκευτούν επιπλέον Songs ή Patterns. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Clear Song Job

(σελίδα 338) ή το Clear Pattern Job (σελίδα 374) για να σβήσετε οποιαδήποτε Songs ή Patterns δεν χρειάζονται.

Μπορείτε να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη πατώντας το [SF6] κουμπί ή το [EXIT] κουμπί.



17 [F5] Zoom Out

18 [F6] Zoom In

Αλλάζει το zoom επίπεδο του Measure αριθμού (13) της Track View οθόνης. Πατήστε το [F5] Zoom Out κουμπί για να μειώσετε το Zoom επίπεδο έτσι ώστε να μπορεί να εμφανιστεί μεγαλύτερο εύρος. Πατήστε το [F6] Zoom In κουμπί για να αυξήσετε το Zoom επίπεδο έτσι ώστε να εμφανίζεται μεγαλύτερη οθόνη.

19 [F1] TrackView

Καλεί την Track View οθόνη.

20 [F2] Play FX (Play Effect)

Καλεί την Play Effect οθόνη (παρακάτω). Αλλάζοντας τον χρονισμό και το velocity των νοτών, μπορείτε να αλλάξετε την ρυθμική «αίσθηση» της Song αναπαραγωγής.

21 [F3] Track

Καλεί την Song Track Output Channel οθόνη (σελίδα 296).

22 [F4] Chain

Καλεί την Song Chain οθόνη (σελίδα 297). Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να παίζετε πολλά Songs διαδοχικά.

Αλλαγή της ρυθμικής «αίσθησης» του Song – [F2] Play Fx (Play Effect)

Αλλάζοντας τον χρονισμό και το velocity των νοτών, μπορείτε να αλλάξετε την ρυθμική «αίσθηση» της Song αναπαραγωγής.

Οι Play Effect ρυθμίσεις που γίνονται εδώ είναι μόνο προσωρινές και δεν αλλάζουν τα πραγματικά δεδομένα στο Song. Οι Play Effect ρυθμίσεις μπορούν να εφαρμοστούν πραγματικά στα Song δεδομένα χρησιμοποιώντας το Normalize Play Effect Job.

Tr	Quantize	Swings	Note Shift	Clock Shift	Gate Time	Velocity			
Value	Str	Vel	Gate	Rate	Shift	Shift	Time	Rate	Offset
1	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
2	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
3	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
4	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
5	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
6	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
7	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
8	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
9	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
10	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
11	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
12	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
13	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
14	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
15	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
16	off	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0

1 Track αριθμός (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον track αριθμό.

2 Quantize

Αυτό σας επιτρέπει να ευθυγραμμίσετε τον χρονισμό των note γεγονότων σε συνάρτηση με τον επιλεγμένο τύπο νότας. Εδώ, ρυθμίζονται δύο παράμετροι για κάθε track: Value και Str (Strength).

Quantize Value

Καθορίζει σε ποια beats θα ευθυγραμμίζονται τα note δεδομένα στα Arpeggio sequence δεδομένα ή καθορίζει σε ποια beats των Arpeggio sequence δεδομένων εφαρμόζεται το swing.

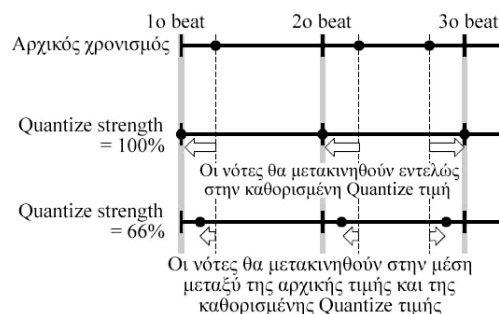
Ρυθμίσεις: off, 32^ο, τρίηχο 16^ο, 16^ο, τρίηχο 8^ο, 8^ο, τρίηχο 4^ο, 4^ο

Quantize Str (Quantize Strength)

Ρυθμίζει την «δύναμη» με την οποία τα note δεδομένα σπρώχνονται προς τα πλησιέστερα quantize beats. Μια ρύθμιση του 100% παράγει ακριβή χρονισμό που ρυθμίζεται με την Quantize Value παράμετρο παραπάνω. Μια ρύθμιση του 0% δεν παράγει quantization. Μια ρύθμιση του 50% έχει σαν αποτέλεσμα το σπρώξιμο του note γεγονότος στο μισό σημείο μεταξύ του 0% και του 100%.

Ρυθμίσεις: 0% – 100%

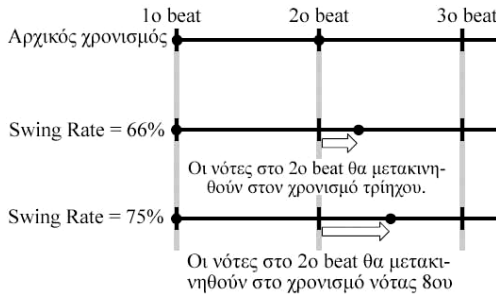
Όταν εφαρμόζεται quantization 4^ο στα αρχικά δεδομένα:



3 Swing

Ρυθμίζει τον χρονισμό, το velocity και το gate time (τον χρόνο που ακούγονται οι νότες) των ζυγών αριθμημένων νοτών στις άρσεις για εμπλουτισμό της swing αίσθησης. Ατή η παράμετρος καθυστερεί τις νότες στις άρσεις για να παραχθεί μια swing αίσθηση. Για παράδειγμα, αν το μέτρο είναι 4/4 και η quantize τιμή είναι νότες 4^{ου}, θα καθυστερήσουν το 2^ο και 4^ο beats του μέτρου. Όταν καθοριστεί μια τιμή τρίηχου, η τελευταία νότα κάθε τρίηχου επηρεάζεται από την Swing παράμετρο.

Όταν εφαρμόζεται swing 4^{ου} στα αρχικά δεδομένα:



Εδώ, διορθώστε τις Swing ρυθμίσεις για κάθε track καθορίζοντας τα Swing

Vel (Swing Velocity), Swing Gate και Swing Rate. Όταν η Quantize τιμή έχει ρυθμιστεί στο “off”, δεν είναι διαθέσιμες όλες οι Swing παράμετροι.

Swing Vel (Swing Velocity)

Ρυθμίζει το velocity των αντίστοιχων νοτών για να τονιστεί η swing ρυθμική αίσθηση. Οι ρυθμίσεις κάτω του 100% μειώνουν τα velocities των νοτών στα ζυγά beats (άρσεις) και οι ρυθμίσεις επάνω από 100% αυξάνουν αντίστοιχα τα velocities. Αν το αποτέλεσμα είναι 0 ή λιγότερο, η τιμή ρυθμίζεται στο 1. αν το αποτέλεσμα είναι υψηλότερα από 127, η τιμή ρυθμίζεται στο 127.

Ρυθμίσεις: 0% – 100% – 200%

Swing Gate (Swing Gate Time)

Ρυθμίζει το gate time των αντίστοιχων νοτών για να τονιστεί η swing ρυθμική αίσθηση. Οι ρυθμίσεις κάτω του 100% θα μικρύνουν τους gate χρόνους των νοτών στα ζυγά beats (άρσεις) ενώ οι ρυθμίσεις επάνω από το 100% θα τους μεγαλώνουν. Αν μια ρυθμισμένη gate time τιμή είναι μικρότερη από 1, η τιμή ορίζεται στο 1.

Ρυθμίσεις: 0% κ – 100% – 200%

Swing Rate

Καθυστερεί τις νότες στα ζυγά beats (άρσεις) για να παραχθεί μια swing αίσθηση. Ρυθμίσεις επάνω από 50% θα καθυστερούν τις νότες για να παραχθεί μια πιο έντονη swing αίσθηση.

Ρυθμίσεις:

Quantize Τιμή	Ρυθμίσεις
Όταν η Quantize τιμή ρυθμιστεί στο off	0 – 0
Όταν η Quantize τιμή ρυθμιστεί σε νότα 32 ^{ου}	0 – 30
Όταν η Quantize τιμή ρυθμιστεί σε τρίηχο 16 ^{ου}	0 – 40
Όταν η Quantize τιμή ρυθμιστεί σε νότα 16 ^{ου}	0 – 60
Όταν η Quantize τιμή ρυθμιστεί σε τρίηχο 8 ^{ου}	0 – 80
Όταν η Quantize τιμή ρυθμιστεί σε νότα 8 ^{ου}	0 – 120
Όταν η Quantize τιμή ρυθμιστεί σε τρίηχο 4 ^{ου}	0 – 160
Όταν η Quantize τιμή ρυθμιστεί σε νότα 4 ^{ου}	0 – 240

4 Note Shift*

Ανεβάζει ή κατεβάζει τον τόνο όλων των νοτών στο επιλεγμένο track σε ημιτόνια.

Ρυθμίσεις: -99 – +0 – +99

5 Clock Shift

Μετατοπίζει τον χρονισμό όλων των νοτών στο επιλεγμένο track προς τα εμπρός ή προς τα πίσω σε clocks.

Ρυθμίσεις: -120 – +0 – +120

6 Gate Time Rate

Ανεβάζει ή κατεβάζει τον gate χρόνο όλων των νοτών στο επιλεγμένο track. Αν μια ρυθμισμένη gate time τιμή είναι μικρότερη από 1, η τιμή ορίζεται στο 1.

Ρυθμίσεις: 0% – 100% – 200%

7 Velocity

Ανεβάζει ή κατεβάζει το velocity όλων των νοτών στο επιλεγμένο track. Αν το αποτέλεσμα είναι 0 ή λιγότερο, η τιμή ρυθμίζεται στο 1. Αν το αποτέλεσμα είναι υψηλότερο από 127, η τιμή ρυθμίζεται στο 127.

Velocity Rate

Μεταβάλλει το velocity των νοτών με το καθορισμένο ποσοστό.

Ρυθμίσεις: 0% – 100% – 200%

Velocity Offset

Αυξάνει ή μειώνει το velocity των νοτών με την καθορισμένη τιμή μετατόπισης.

Ρυθμίσεις: -99 – +0 – +99

Κανάλια εξόδου και Loop ρυθμίσεις για κάθε track – [F3] Track

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ρυθμίσετε το κανάλι εξόδου και να ρυθμίσετε τις παραμέτρους Loop αναπαραγωγής για κάθε track.

Ρυθμίσεις track καναλιού – [SF1] Out (Output Channel)

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ρυθμίσετε το MIDI κανάλι μετάδοσης για κάθε track.



1 Voice (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το Voice όνομα του Mixing Part που αντιστοιχεί σε κάθε track.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στην Part 1-16 οθόνη (σελίδα 378) του Mixing τρόπου, μπορείτε να αλλάξετε το Voice του Mixing Part που αντιστοιχεί στο track.

2 TxCh (Transmit Channel)

Καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης των sequence δεδομένων για κάθε track. Τα track που ρυθμίζονται στο “off” δεν ακούγονται. Στον Song τρόπο, τα MIDI δεδομένα που δημιουργούνται παίζοντας κλαβιέ/ποτενσιόμετρα/ρόδες στέλνονται στην γεννήτρια ήχου ή τις εξωτερικές MIDI συσκευές μέσω του MIDI καναλιού εξόδου του τρέχοντος επιλεγμένου track.

Ρυθμίσεις: 1-16, off

3 Int (Internal Switch)

Καθορίζει αν τα μουσικά δεδομένα παιχνίματος κάθε track στέλνονται στην εσωτερική γεννήτρια ήχου ή όχι. Όταν ρυθμιστεί στο “off”, τα δεδομένα παιχνίματος δεν θα στέλνονται στην εσωτερική γεννήτρια ήχου.

4 Ext (External Switch)

Καθορίζει αν τα δεδομένα παιχνίματος κάθε track στέλνονται στην εξωτερική MIDI συσκευή ή όχι. Όταν ρυθμιστεί στο “off”, τα δεδομένα παιχνίματος δεν θα στέλνονται στην εξωτερική MIDI συσκευή.

Ρυθμίσεις Loop αναπαραγωγής – [SF2] Loop

Αυτές σας επιτρέπουν να καθορίσετε ειδικά tracks για Loop αναπαραγωγή και να καθορίσετε ποιο εύρος των μέτρων θα χρησιμοποιείται για το Loop.



1 Voice (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το Voice όνομα του Mixing Part που αντιστοιχεί σε κάθε track.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στην Part 1-16 οθόνη (σελίδα 378) του Mixing τρόπου, μπορείτε να αλλάξετε το Voice του Mixing Part ου αντιστοιχεί στο track.

2 Loop

Καθορίζει αν η Loop αναπαραγωγή είναι ενεργή ή όχι για κάθε track. Το track του οποίου είναι ενεργοποιημένο το Loop παίζεται από το Start (3) μέχρι το End (4) κατ' επανάληψη.

Ρυθμίσεις: Κενό (Loop off),  (Loop on)

3 Start (Start Point)

4 End (End Point)

Καθορίζει το εύρος της λουπαρισμένης αναπαραγωγής. Το track που οποίου είναι ενεργοποιημένο το Loop παίζεται από το Start σημείο μέχρι το End σημείο κατ' επανάληψη.

Ρυθμίσεις: Measure : Beat

Song Chain αναπαραγωγή – [F4] Chain (Song Chain)

Η Song Chain αναπαραγωγή σας επιτρέπει να βάλετε μαζί μια λίστα αναπαραγωγής έτοιμων Songs, σε οποιαδήποτε σειρά θέλετε, και να τα έχετε να παίζονται αυτόματα στην σειρά. Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να προγραμματίσετε την σειρά της Song αναπαραγωγής.



1 Chain Number (μόνο ένδειξη)

Δείχνει την σειρά της Song αναπαραγωγής. Παρέχονται οι αριθμοί 1-100 και

μπορείτε να δείτε αυτούς

τους αριθμούς κυλώντας την οθόνη. Το Song Chain θα παίζει στην σειρά από το Song που ανατίθεται στο 001.

2 Song αριθμός

3 Song όνομα (μόνο ένδειξη)

Καθορίζει τον Song αριθμό που θα παίζει στην αλυσίδα. Το Song όνομα φαίνεται όταν καθορίζετε τον Song αριθμό. Αν ένα άδειο Song ανατίθεται σε έναν συγκεκριμένο Chain αριθμό, αυτός ο αριθμός θα παρακαμφθεί μετά από ένα μέτρο. Πρόσθετα με τους Song αριθμούς, οι “skip”, “end” και “stop” εντολές μπορούν να ανατεθούν στους Song Chain αριθμούς.

Ρυθμίσεις: skip, end, stop, 01-64

skip

Παρακάμπτει (αγνοεί) τον επιλεγμένο chain αριθμό και συνεχίζει την αναπαραγωγή από τον επόμενο chain αριθμό.

end

Δείχνει το σημάδι τέλους των Song Chain δεδομένων.

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 [▶] (Play) κουμπί.

Προγραμματισμός της Song Chain

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να προγραμματίσετε την Song Chain. Να θυμάστε ότι το Song Chain πρόγραμμα θα αποθηκευτεί αυτόματα. Δεν είναι απαραίτητο να εκτελέσετε την Store διαδικασία.

1 Από την Track View οθόνη, πατήστε το [F4] κουμπί για να καλέσετε την Song Chain οθόνη.

2 Προγραμματίστε την σειρά των Songs που θέλετε.

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

3 Χρησιμοποιήστε το “skip” αν θέλετε να σβήσετε⁴ το Song που ήδη ανατέθηκε στον Chain αριθμό.

Μετακινήστε τον κέρσορα στον Song αριθμό που θα σβηστεί και μετά αναθέστε την “skip” εντολή σε αυτήν την θέση χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, ή τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά. Ο Chain αριθμός που ανατίθεται θα αγνοηθεί κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής.

4 Αναθέστε το “end” στον Chain αριθμό στον οποίο θέλετε να σταματήσει η Song Chain αναπαραγωγή.

Όταν η αναπαραγωγή φτάσει έναν Chain αριθμό στον οποίο έχει ανατεθεί η “end” εντολή, η αναπαραγωγή θα σταματήσει. Αν θέλετε να σταματήσετε την αναπαραγωγή σε έναν συγκεκριμένο Chain αριθμό και να την επανεκκινήσετε από τον επόμενο Chain αριθμό, αναθέστε την “stop” εντολή σε αυτόν τον Chain αριθμό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Song Chain θα αποθηκευτεί σαν μέρος των δεδομένων συστήματος.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με την Song Chain αναπαραγωγή, δείτε στην σελίδα 287.

Song ηχογράφιση

Στον Song Record τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το sequencer για να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ, track-track, σε ένα επιλεγμένο Song. Πατήστε το [●] (Record) κουμπί από τον Song Play τρόπο για να μπειτε στον Song Record τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η ηχογράφιση των audio δεδομένων για ένα Song μπορεί να εκτελεστεί στον Sampling Record τρόπο (σελίδα 398).

Realtime ηχογράφιση

Αυτή η μέθοδος σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε τα δεδομένα του παιχνιδιού σας όπως παίζετε, κάτι που σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε όλες τις αποχρώσεις ενός πραγματικού παιχνιδιού στο κλαβιέ. Η ηχογράφιση μπορεί να εκτελεστεί ενώ ακούτε την αναπαραγωγή άλλων ήδη ηχογραφημένων tracks. Μπορείτε επίσης να μεταδώσετε sequence δεδομένα από ένα εξωτερικό MIDI όργανο στο MOTIF XS και ταυτόχρονα να ηχογραφήσετε σε μέχρι 16 tracks (σελίδα 306). Η Realtime ηχογράφιση έχει τρεις μεθόδους: Replace, Overdub και Punch.

Διαδικασία Song ηχογράφησης

Εδώ είναι μια σύντομη περιγραφή της διαδικασίας ηχογράφησης ενός Song.

1 Πατήστε το [SONG] κουμπί για να μπειτε στον Song Play τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Song για ηχογράφιση (σελίδα 284).

Επιλέξτε ένα άδειο Song αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα καινούριο Song από την αρχή. Αν δεν βρείτε άδειο Song, σβήστε οποιοδήποτε από τα Songs που δεν χρειάζεται χρησιμοποιώντας το Clear Song Job (σελίδα 338).

2 Πατήστε το [●] (Record) κουμπί για να καλέσετε την Record Setup οθόνη (σελίδα 301).

Προετοιμαστείτε για ηχογράφηση ρυθμίζοντας την αξία μέτρου, το tempo, το track που θα ηχογραφηθεί, το Voice και την μέθοδο ηχογράφησης. Αν θέλετε να ηχογραφήσετε χρησιμοποιώντας ένα Arpeggio, ρυθμίστε τις απαραίτητες παραμέτρους από την Arpeggio οθόνη (σελίδα 305).

3 Ηχογραφήστε το παίξιμο σας στο κλαβιέ.

Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 306.

4 Διορθώστε το ηχογραφημένο Song χρησιμοποιώντας το Song Job (σελίδα 314) και το Song Edit (σελίδα 309).

5 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε το ηχογραφημένο Song στην εσωτερική User μνήμη.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το ηχογραφημένο Song θα χαθεί όταν επιλεγεί άλλο Song, κληθεί άλλος τρόπος ή κλείσει η τροφοδοσία. βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Song δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε άλλο Song, καλέσετε άλλο τρόπο ή κλείσετε την τροφοδοσία.

6 Σώστε τα δημιουργημένα Song δεδομένα σε μια USB συσκευή αποθήκευσης ή σε έναν συνδεδεμένο υπολογιστή (σελίδα 460).

Αποθήκευση Song – [STORE]

Αυτό το τμήμα καλύπτει το πώς αποθηκεύονται τα Songs που έχετε ηχογραφήσει και διορθώσει. Εκτελώντας την Store διαδικασία, τα Song δεδομένα που έχετε δημιουργήσει θα διατηρηθούν ακόμη και αν κλείσετε την τροφοδοσία. πατώντας το [STORE] κουμπί καλείται το Song Store παράθυρο.

Τα ακόλουθα δεδομένα θα αποθηκευτούν με την Song Store διαδικασία.

Sequence δεδομένα

MIDI δεδομένα που δημιουργήθηκαν με την εγγραφή του παιχνιδιού σας στο κλαβιέ συμπεριλαμβανομένων των controller διαδικασιών.

Δεδομένα γεννήτρια ήχου

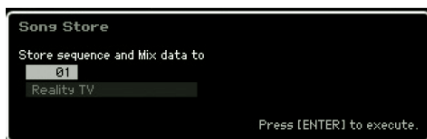
Ρυθμίσεις μίξεις (Common Edit παράμετροι και Part Edit παράμετροι).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Mixing Voices μπορούν να διορθωθούν στο Mixing Voice Store παράθυρο (σελίδα 393).

Για να χρησιμοποιήσετε το Song Store:

1 Καλέστε το Song Store παράθυρο.

Πατώντας το [STORE] κουμπί καλείται το Song Store παράθυρο.



2 Επιλέξτε έναν Song αριθμό προορισμού.

Εμφανίζεται το όνομα του επιλεγμένου Song αριθμού.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Αυτή η διαδικασία σβήνει οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο Song προορισμού.

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

Πατήστε το [DEC/NO] κουμπί για να ακυρώσετε την Store διαδικασία. Το Song Store ακυρώνεται και η διαδικασία επιστρέφει στην προηγούμενη οθόνη.

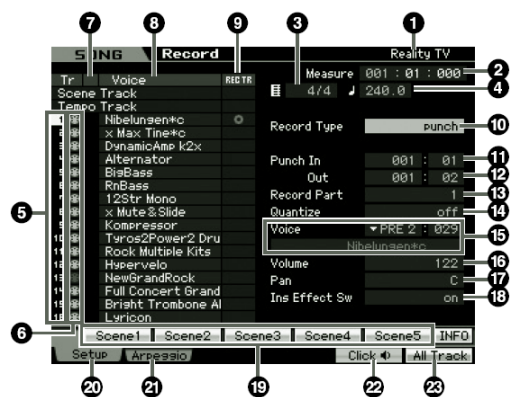
4 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελέσετε την Store διαδικασία.

Αφού αποθηκευτεί το Song, εμφανίζεται ένα "Completed" μήνυμα και η διαδικασία επιστρέφει στην Song Play οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν δεν υπάρχει αρκετή μνήμη για το Song/Pattern, εμφανίζεται ένα μήνυμα προειδοποίησης, και δεν θα μπορείτε να αποθηκεύσετε οποιαδήποτε πρόσθετα Song/Patterns. Αν συμβεί αυτό, σβήστε Patterns/Songs που δεν χρειάζεστε χρησιμοποιώντας το Song/Pattern Job και μετά δοκιμάστε πάλι την Store διαδικασία.

Προετοιμασία της Song ηχογράφησης – [F1] Setup

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους για την ηχογράφηση ενός Song.

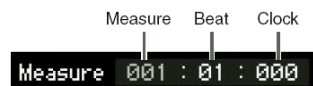


1 Song όνομα (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το όνομα του τρέχοντος επιλεγμένου Song. Το Song μπορεί να επιλεγεί στην Song Play οθόνη (σελίδα 284).

2 Meas (Measure)

Καθορίζει την θέση στην οποία ξεκινάει η αναπαραγωγή. Αυτό επίσης δείχνει την τρέχουσα θέση της ηχογράφησης.



Ρυθμίσεις:

Measure: 001 – 999

Beat, Clock: μόνο ένδειξη

3 Αξία μέτρου (Meter)

Καθορίζει την αξία μέτρου του Song.

Ρυθμίσεις: 1/16-16/16, 1/8-16/8, 1/4-8/4

4 Tempo

Ρυθμίζει το tempo για ηχογράφηση σε πραγματικό χρόνο.

Ρυθμίσεις: 5.0 – 300.0

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η tempo τιμή που ρυθμίζεται εδώ θα είναι το tempo του Song μετά την ηχογράφηση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν χρησιμοποιείτε αυτό το όργανο με ένα εξωτερικό sequencer, έναν υπολογιστή ή άλλη MIDI συσκευή, και θέλετε να έχετε το tempo της Song ηχογράφησης να ελέγχεται από τις εξωτερικές συσκευές, ρυθμίστε την MIDI sync (5) παράμετρο στην MIDI οθόνη (σελίδα 440) του Utility τρόπου στο “MIDI”. Σε αυτήν την περίπτωση, η Tempo παράμετρος εδώ δείχνει “MIDI” και δεν μπορεί να αλλάξει.

5 Track αριθμός (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον track αριθμό.

6 Track τύπος (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον track τύπο: MIDI track ή Audio track. Για Mixing Parts που αντιστοιχούν στα Audio tracks, ανατίθεται ένα Sample Voice. Για Mixing Parts που αντιστοιχούν στα MIDI tracks, ανατίθεται ένα Voice άλλο από Sample Voice. Για Mixing Parts που αντιστοιχούν σε άδεια tracks, δεν ανατίθεται Voice.

Ρυθμίσεις: (MIDI Track), (Audio track), κενό (δεν ανατίθεται Voice)

7 Mute/Solo (μόνο ένδειξη)

Δείχνει την Mute/Solo κατάσταση για κάθε track. Για λεπτομερείς οδηγίες στην Mute/Solo ρύθμιση, δείτε στην σελίδα 286.

Κενό: Δεν ανατίθεται σε αυτό το track ούτε Mute ούτε Solo.

M: Δείχνει mute track.

S: Δείχνει solo track.

8 Voice όνομα (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το Voice όνομα του Mixing μέρους που αντιστοιχεί σε κάθε track.

9 REC TR (Record Track)

Καθορίζει το track που θα ηχογραφηθεί. Μετακινήστε τον κέρσορα στο track που θέλετε ή πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] με το TRACK λαμπάκι αναμμένο έτσι ώστε ο κόκκινο κύκλος να εμφανιστεί στην αντίστοιχη στήλη του REC TR. Για να ρυθμίσετε όλα τα track στο Record Track, πατήστε το [F6] κουμπί (κόκκινοι κύκλοι εμφανίζονται σε όλες τις στήλες του REC TR).

Ρυθμίσεις: Scene Track, Tempo Track, 1-16, All Track

Scene Track

Γράφει τα track mute on/off γεγονότα και τα γεγονότα αλλαγής Song Scene χρονισμού.

Tempo Track

Γράφει πληροφορίες tempo αλλαγής κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής.

1-16

Γράφει το πραγματικό μουσικό σας παίξιμο. Το παίξιμο σας στο κλαβιέ θα γραφτεί στο track που επιλέγεται εδώ.

All Track

Ταυτόχρονη εγγραφή και στα 16 sequence tracks. Τα πολυκάναλα δεδομένα από μια εξωτερική MIDI συσκευή μπορούν να γραφτούν με την μία.

10 Record Type

Καθορίζει μια μέθοδο ηχογράφησης.

Ρυθμίσεις: replace, overdub, punch

replace

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την μέθοδο όταν θέλετε να αντικαταστήσετε ένα ήδη ηχογραφημένο track με καινούρια δεδομένα σε πραγματικό χρόνο. Τα προηγούμενα γραμμένα δεδομένα θα σβηστούν.

Overdub

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την μέθοδο όταν θέλετε να προσθέσετε περισσότερα δεδομένα σε ένα track που ήδη περιέχει δεδομένα. Τα προηγούμενα ηχογραφημένα δεδομένα θα διατηρηθούν.

Punch

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την μέθοδο όταν θέλετε να αντικαταστήσετε δεδομένα σε ένα συγκεκριμένο εύρος ενός track που ήδη περιέχει δεδομένα. Μπορείτε να αντικαταστήσετε τα ήδη ηχογραφημένα δεδομένα από το σημείο εκκίνησης μέχρι το σημείο τέλους (μέτρο/beat) που καθορίστηκε πριν την ηχογράφηση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το Record Track (5) ρυθμιστεί στο “Tempo Track” ή το “Scene Track”, το “overdub” δεν μπορεί να επιλεγεί εδώ.

11 Punch In

12 Punch Out

Όταν επιλεγεί punch (Punch In/Out) σαν Record Type (παραπάνω), η θέση εκκίνησης της ηχογράφησης (Punch In θέση) και η θέση τέλους (Punch Out θέση) καθορίζονται εδώ.

Ρυθμίσεις: 001 : 01 – 999 : 16

13 Record Part (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το Mixing Part που αντιστοιχεί στο Record Track.

Ρυθμίσεις: 01-16

14 Quantize (Record Quantize)

Αυτή η βολική λειτουργία σας επιτρέπει να κάνετε αυτόματα quantize στις νότες σε πραγματικό χρόνο, όπως ηχογραφείτε. Το Quantize ευθυγραμμίζει τον χρονισμό των note γεγονότων στο πλησιέστερο beat. Αυτή η παράμετρος καθορίζει αν θα είναι ενεργό ή όχι το Quantize σε πραγματικό χρόνο και την ανάλυση στην οποία θα ευθυγραμμιστούν οι νότες. Ο αριθμός που φαίνεται στα δεξιά κάθε τιμής δείχνει την ανάλυση σε clocks.

Ρυθμίσεις: off, 60 (32°), 80 (τρίηχο 16^{ων}), 120 (16°), 160 (τρίηχο 8^{ων}), 240 (8°), 320 (τρίηχο 4^{ων}), 480 (4°)

15 Voice

Καθορίζει το Voice για το track ηχογράφησης καθορίζοντας την Voice Bank και τον Voice αριθμό. Η ρύθμιση εδώ εφαρμόζεται στην Voice ρύθμιση για το Record Part (13). Το όνομα του επιλεγμένου Voice δείχνεται στην επόμενη γραμμή.

Ρυθμίσεις:

Voice Bank

PRE1-8, USR1-3, GM, PDR (Preset Drum Voice), UDR (User Drum Voice), GMDR (GM Drum Voice), SMPL (Sample Voice)*, MIXV (Mixing Voice)**

- Το SMPL (Sample Voice) μπορεί να δημιουργηθεί με την ηχογράφηση audio σήματος σε ένα track στον Sampling τρόπο. Εδώ, μπορείτε να επιλέξετε μόνο ένα Sample Voice το οποίο είναι αποθηκευμένο στο τρέχον επιλεγμένο Song. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 395.

** Το MIXV (Mixing Voice) διορθώνεται και αποθηκεύεται στον Mixing τρόπο. Εδώ, μπορείτε να επιλέξετε μόνο ένα Mixing Voice που είναι αποθηκευμένο στο τρέχον επιλεγμένο Song. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 376.

Voice αριθμός: 001-128

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε αυτό που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

16 Volume

Καθορίζει την ένταση για το track ηχογράφησης. Η ρύθμιση εδώ εφαρμόζεται στην Volume ρύθμιση για το Record Part (13).

Ρυθμίσεις: 0-127

17 Pan

Καθορίζει την stereo pan θέση του ήχου. Η ρύθμιση εδώ εφαρμόζεται στην Pan ρύθμιση για το Record Part (13).

Ρυθμίσεις: L63 – C – R63

18 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Καθορίζει αν χρησιμοποιείται ή όχι το Insertion Effect που ανατίθεται στο Voice. Η ρύθμιση εδώ εφαρμόζεται στην Insertion Effect Switch ρύθμιση για το Record Part (13).

Ρυθμίσεις: off, on

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το MOTIF XS διαθέτει οκτώ Insertion Effects, επιτρέποντας σας να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο στο on για μέχρι και οκτώ Parts. Αν το οκτώ Parts είναι ήδη ενεργά (on), η παράμετρος δεν μπορεί να ενεργοποιηθεί για επιπλέον Parts. Σε αυτήν την περίπτωση, πρέπει να απενεργοποιηθεί άλλο Part. Για να το κάνετε αυτό, ρυθμίστε την Insertion Effect Switch παράμετρο για άλλο Part στο “off” στην Part 1-16 οθόνη (σελίδα 378) του Mixing τρόπου.

19 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Πατώντας αυτά τα κουμπιά κατά την ηχογράφηση αλλάζουν ταυτόχρονα οι Song Scene και οι Arpeggio ρυθμίσεις. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 290.

20 [F1] Setup

Πατώντας αυτό το κουμπί επιστρέφετε από την προηγούμενη οθόνη στην Record Setup οθόνη.

21 [F2] Arpeggio

Καλείται η Record Arpeggio οθόνη. Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες Arpeggio παραμέτρους για την Song ηχογράφιση.

22 [F5] Click

Ενεργοποιεί/απενεργοποιεί τον μετρονόμο. Πατώντας το [F5] κουμπί η Click λειτουργία εναλλάσσεται μεταξύ on και off.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Από τον Click οθόνη (σελίδα 445) του SEQ SETUP, μπορείτε να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις για το κλικ του μετρονόμου, όπως η ανάλυση νότας, η ένταση και η προ-μέτρηση για την ηχογράφιση.

23 [F6] All Track

Πατώντας αυτό το κουμπί και τα 16 tracks ρυθμίζονται στο Record Track. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 302.

Arpeggio ρυθμίσεις – [F2] Arpeggio

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες Arpeggio παραμέτρους για την Song ηχογράφιση.



Οι παράμετροι 1-17 είναι ίδιες όπως εκείνες στην Arpeggio Main οθόνη

(σελίδα 149) στον Voice Common Edit τρόπο.

18 Voice with ARP (Voice with Arpeggio)

Κάθε Arpeggio τύπος ανατίθεται σε συγκεκριμένο Voice που ταιριάζει καλύτερα στο τύπο. Όταν ένας Arpeggio τύπος έχει ανατεθεί σε ένα ηχογραφημένο track, αυτή η παράμετρος καθορίζει αν το Voice που ανατίθεται στον Arpeggio τύπο θα χρησιμοποιηθεί επίσης ή όχι για το ηχογραφημένο track. Όταν ρυθμιστεί στο “on”, το κατάλληλο Voice ανατίθεται στο ηχογραφημένο track στην θέση του Voice που έχει ανατεθεί. Όταν ρυθμιστεί στο “off”, δεν ανατίθεται το κατάλληλο Voice στο ηχογραφημένο track. Διατηρείται το Voice που έχει ανατεθεί. Το όνομα του Voice που καταχωρείται στο Arpeggio Type φαίνεται στην δεξιά μεριά.

Ρυθμίσεις: off (δεν αντιγράφεται), on (αντιγράφεται)

Κλήση του Arpeggio Type με την χρήση των [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 κουμπιών

Ο Arpeggio τύπος που ρυθμίζεται στην Arpeggio οθόνη του Song Record μπορεί να κληθεί μαζί με το Song Scene με τα [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 κουμπιά στην Setup οθόνη (σελίδα 301) και την Track View οθόνη (σελίδα 290). Το εικονίδιο νότας 8^ο στα δεξιά του Scene1-5 στην ετικέτα δείχνει ότι το Song Scene είναι καταχωρημένο στο αντίστοιχο κουμπί. Αν το Arpeggio Type ρυθμίζεται στο “off” στην Arpeggio οθόνη του Song Record, πατώντας το αντίστοιχο Sub Function κουμπί στην Setup οθόνη/Track View οθόνη δεν θα αλλάξει ο Arpeggio τύπος ακόμη και αν φαίνεται το εικονίδιο νότας 8^ο.

Διαδικασία Realtime ηχογράφησης

Αυτό το τμήμα εξηγεί το πώς να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας χρησιμοποιώντας τις λειτουργίες Realtime ηχογράφησης. Να θυμάστε ότι η διαδικασία διαφέρει σε συνάρτηση με τα Record Type και Record Track που ρυθμίζονται από την Record Setup οθόνη.

Replace ηχογράφιση

[SONG] → [●] (Record) → Record track επιλογή → Type=replace → [▶] (Play)

Χρησιμοποιώντας αυτήν την μέθοδο, οποιαδήποτε προηγούμενα δεδομένα στο ηχογραφημένο track θα σβηστούν και θα αντικατασταθούν από τα καινούρια δεδομένα. Η πρώτη ηχογράφιση χάνεται και τα καινούρια παίρνουν την θέση τους. Αυτό είναι εύχρηστο όταν χρειάζεται να επανηχογραφήσετε το ίδιο Part μερικές φορές.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν από λάθος αντικαταστήσετε σημαντικά δεδομένα όταν χρησιμοποιείται η Replace ηχογράφιση, ακυρώστε την ηχογράφιση χρησιμοποιώντας το Undo/Redo Job (σελίδα 316).

Διαδικασία ηχογράφησης για ανεξάρτητα tracks 1-16

Αυτό το τμήμα καλύπτει το πώς να ηχογραφήσετε τα δεδομένα του παιξίματος σας στο κλαβιέ στα tracks 1-16 με Replace ηχογράφιση.

1 Πατήστε το [SONG] κουμπί για να καλέσετε την Song Play οθόνη (σελίδα 284) και μετά επιλέξτε ένα Song που θα ηχογραφηθεί.

Επιλέξτε ένα άδειο Song αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα καινούριο Song από την αρχή.

2 Πατήστε το [●] (Record) κουμπί για να καλέσετε την Record Setup οθόνη (σελίδα 301). Από αυτήν την οθόνη, ρυθμίστε το Record track σε ένα από τα 1-16 και μετά ρυθμίστε τον τύπο ηχογράφησης στο “replace”.

Αν είναι απαραίτητο, ρυθμίστε διάφορες παραμέτρους όπως tempo, αξία μέτρου, measure, quantize και voice.

3 Πατήστε το [F5] Click κουμπί για να ενεργοποιήσετε το Click όταν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τον μετρονόμο.

Στην Click οθόνη (σελίδα 445) που καλείται με το [SEQ SETUP] κουμπί, μπορείτε να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις για το κλικ του μετρονόμου, όπως η ανάλυση νότας, η ένταση και η προ-μέτρηση για ηχογράφιση.

4 Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί έτσι ώστε να αναβοσβήνει ο δείκτης του και μετά ξεκινήστε την ηχογράφιση μετά την προ-μέτρηση.

Παίξτε στο κλαβιέ και/ή τον controller για να γράψετε.

5 Πατήστε το [■] (Stop) κουμπί για να σταματήσει η ηχογράφιση και να επιστρέψετε στην Song Play οθόνη.

Διαδικασία ηχογράφησης για πολλά tracks (“All Track” ρύθμιση)

Τα sequence δεδομένα που μεταδίδονται από ένα εξωτερικό MIDI όργανο μπορούν να ηχογραφηθούν ταυτόχρονα σε μέχρι 16 tracks.

1 Συνδέστε ένα εξωτερικό MIDI sequencer ή έναν υπολογιστή στο MOTIF XS και μετά ανοίξτε την τροφοδοσία στο MOTIF XS.

2 Ρυθμίστε τις MIDI παραμέτρους στον Utility τρόπο.

Πατήστε το [UTILITY] κουμπί, [F5] Control κουμπί και μετά το [SF2] MIDI κουμπί για να καλέσετε την MIDI Control οθόνη (σελίδα 440). Από αυτήν την οθόνη, ρυθμίστε το MIDI sync στο “MIDI” και μετά ρυθμίστε το Sequencer Control στο “in” ή στο “in/out”.

3 Πατήστε το [SEQ SETUP] κουμπί για να καλέσετε την [F1] Click οθόνη (σελίδα 445) και μετά ρυθμίστε την Recording Count παράμετρο στο “off”.

4 Πατήστε το [SONG] κουμπί για να καλέσετε την Song Play οθόνη (σελίδα 284) και μετά επιλέξτε ένα Song που θα ηχογραφηθεί.

Επιλέξτε ένα άδειο Song αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα καινούριο Song από την αρχή.

- 5 Πατήστε το [●] (Record) κουμπί για να καλέσετε την Record Setup (σελίδα 301). Από αυτήν την οθόνη, ρυθμίστε το Record track στο “All Track” και μετά ρυθμίστε τον τρόπο ηχογράφησης στο “replace”. Ρυθμίστε την αξία μέτρου όπως και το αρχικό Song που θα ηχογραφηθεί και μετά ρυθμίστε το Quantize στο “off”.
- 6 Ξεκινήστε την αναπαραγωγή του εξωτερικού MIDI sequencer ή στο πρόγραμμα του υπολογιστή.
Η ηχογράφηση ξεκινάει αυτόματα αμέσως μόλις ξεκινήσει η αναπαραγωγή.
- 7 Σταματήστε την αναπαραγωγή του εξωτερικού MIDI sequencer ή του προγράμματος στον υπολογιστή.
Η ηχογράφηση σταματάει αυτόματα και η διαδικασία επιστρέφει στην Song Play οθόνη.

Λαδικακία ηχογράφησης για το Tempo Track

Εδώ είναι το πώς να γράψετε τα Tempo δεδομένα στο Tempo track σε πραγματικό χρόνο.

- 1 Πατήστε το [SONG] κουμπί για να καλέσετε την Song Play οθόνη (σελίδα 284) και μετά επιλέξτε ένα Song που θα ηχογραφηθεί.
- 2 Πατήστε το [●] (Record) κουμπί για να καλέσετε την Record Setup οθόνη (σελίδα 301). Από αυτήν την οθόνη, ρυθμίστε το Record track στο “Tempo Track” και μετά ρυθμίστε τον τύπο ηχογράφησης στο “replace”.
Αν είναι απαραίτητο, ρυθμίστε διάφορες παραμέτρους όπως tempo, αξία μέτρου, measure, quantize.
- 3 Πατήστε το [F5] Click κουμπί για να ενεργοποιήσετε το Click όταν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τον μετρονόμο.
Στην Click οθόνη (σελίδα 445) που καλείται με το [SEQ SETUP] κουμπί, μπορείτε να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις για το κλικ του μετρονόμου όπως ανάλυση νότας, ένταση και προ-μέτρηση για την ηχογράφηση.
- 4 Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί έτσι ώστε να αναβοσβήνει ο δείκτης του και μετά ξεκινήστε την ηχογράφηση μετά την προ-μέτρηση.
Εισάγετε το tempo στον χρονισμό που θέλετε κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής χρησιμοποιώντας τα [DEC/NO]/[INC/YES] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων.
- 5 Πατήστε το [■] (Stop) κουμπί για να σταματήσει η ηχογράφηση και να επιστρέψετε στην Song Play οθόνη.
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να διορθώσετε το tempo από την Song Edit οθόνη για το Tempo track (σελίδα 309).

Λαδικακία ηχογράφησης για το Scene Track

Εδώ είναι το πώς να γράψετε τα Track Mute on/off γεγονότα και τα γεγονότα αλλαγής Scene χρονισμού στο Scene track σε πραγματικό χρόνο.

- 1 Πατήστε το [SONG] κουμπί για να καλέσετε την Song Play οθόνη (σελίδα 284) και μετά επιλέξτε ένα Song που θα ηχογραφηθεί.
- 2 Πατήστε το [●] (Record) κουμπί για να καλέσετε την Record Setup οθόνη (σελίδα 301). Από αυτήν την οθόνη, ρυθμίστε το Record track στο “Scene Track” και μετά ρυθμίστε τον τύπο ηχογράφησης στο “replace”.
Αν είναι απαραίτητο, ρυθμίστε διάφορες παραμέτρους όπως tempo, αξία μέτρου, measure, quantize.
- 3 Πατήστε το [F5] Click κουμπί για να ενεργοποιήσετε το Click όταν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τον μετρονόμο.
Στην Click οθόνη (σελίδα 445) που καλείται με το [SEQ SETUP] κουμπί, μπορείτε να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις για το κλικ του μετρονόμου, όπως η ανάλυση νότας, η ένταση και η προ-μέτρηση για ηχογράφηση.
- 4 Πατήστε το [MUTE] κουμπί (το λαμπάκι ανάβει).
- 5 Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί έτσι ώστε να αναβοσβήνει ο δείκτης του και μετά ξεκινήστε την ηχογράφηση μετά την προ-μέτρηση.
Πατήστε ένα από τα [1]-[16] κουμπιά ή τα [F1] Scene 1 – [F5] Scene 5 κουμπιά στον χρονισμό που θέλετε.
- 6 Πατήστε το [■] (Stop) κουμπί για να σταματήσει η ηχογράφηση και να επιστρέψετε στην Song Play οθόνη.
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να διορθώσετε το Track on/off και τα γεγονότα Scene αλλαγής από την Song Edit οθόνη για το Tempo Track (σελίδα 309).

Δοκιμαστικό πριν την ηχογράφηση

Για να απενεργοποιήσετε προσωρινά τον record τρόπο και να μπειτε στον Rehearsal τρόπο, απλά πατήστε το [●] (Record) κουμπί κατά την διάρκεια της realtime ηχογράφησης. Ο [●] (Record) δείκτης αναβοσβήνει και η αναπαραγωγή θα συνεχιστεί χωρίς διακοπή αλλά δεν θα ηχογραφούνται τα δεδομένα. Αυτή η βολική λειτουργία του Rehearsal τρόπου σας επιτρέπει να απενεργοποιείτε προσωρινά την ηχογράφηση για να εξασκηθείτε σε ένα μέρος ή να δοκιμάσετε διάφορες ιδέες (ενώ ακούτε τα άλλα tracks) χωρίς πραγματική ηχογράφηση. Για να επιστρέψετε στον record τρόπο, πατήστε πάλι το [●] (Record) κουμπί έτσι ώστε να ανάβει συνέχεια ο [●] (Record) τρόπος.

Overdub ηχογράφηση

[SONG] → [●] (Record) → Record track επιλογή → Type=overdub → [▶] (Play)

Αυτή η μέθοδος επιτρέπει την προσθήκη υλικού σε υπάρχον υλικό σε ένα track. Η πρώτη ηχογράφηση διατηρείται και προστίθεται η καινούρια. Αυτό καθιστά εύκολη την δημιουργία Parts με την τμηματική ηχογράφηση τους.

Η διαδικασία Overdub ηχογράφησης είναι σχεδόν ίδια όπως η Replace εκτός του ότι ο Record τύπος ρυθμίζεται στο “overdub”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το Record Track (5) έχει ρυθμιστεί στο “Tempo Track” ή το “Scene Track”, εδώ δεν μπορεί να επιλεγεί το “overdub”.

Επανηχογράφηση ενός συγκεκριμένου τμήματος ενός ήδη ηχογραφημένου Song (Punch In/Out)

[SONG] → [●] (Record) → Record track επιλογή → Type=punch → [▶] (Play)

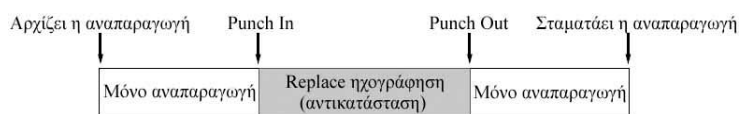
Η Realtime ηχογράφηση μπορεί επίσης να γίνει μεταξύ συγκεκριμένων σημείων εκκίνησης (punch-in) και τέλους (punch-out). Αυτό σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε ένα συγκεκριμένο τμήμα ενός προηγούμενα ηχογραφημένου track χωρίς να χρειάζεται να επανηχογραφήσετε ολόκληρο το track. Ξεκινήστε την ηχογράφηση με αυτήν την μέθοδο και αρχίζει η αναπαραγωγή. Η πραγματική ηχογράφηση θα ξεκινήσει αυτόματα όταν φτάσει το punch-in σημείο και η ηχογράφηση θα απενεργοποιηθεί όταν φτάσει το punch-out σημείο.

Punch In/Out διαμόρφωση

1 Πατήστε το [●] (Record) κουμπί για να καλέσετε την Record Setup οθόνη (σελίδα 301).

2 Ρυθμίστε τον τρόπο ηχογράφησης στο “punch”.

3 Μετακινήστε τον κέρσορα στο punch in και punch out, και ρυθμίστε αντίστοιχα τα σημεία εισάγοντας μέτρο και beat.



Εκτός από την ρύθμιση των punch in και punch out, εκτελέστε την ίδια διαδικασία όπως στην Replace ηχογράφηση.

Διόρθωση MIDI γεγονότων (Song Edit)

Ο Song Edit τρόπος σας επιτρέπει να διορθώσετε τα ήδη ηχογραφημένα Songs ή να εισάγετε τα καινούρια δεδομένα στα Songs. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διορθωθούν λάθη όπως επίσης και για την προσθήκη δυναμικών ή εφέ όπως vibrato για να τελειοποιηθεί και να τελειώσει το Song. Πατήστε το [EDIT] κουμπί από τον Song Play τρόπο για να πάτε στον Song Edit τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο Song Edit τρόπος σας δίνει ευρύ και λεπτομερή έλεγχο για την διόρθωση των MIDI γεγονότων των ανεξάρτητων Song tracks. Τα MIDI γεγονότα είναι μηνύματα (όπως note on/off, note αριθμός, program change αριθμός, κ.λ.π.) που δημιουργούν τα δεδομένα ενός ηχογραφημένου track.

Event List οθόνη και Insert Event παράθυρο

Ο Song Edit τρόπος περιέχει την Event List οθόνη και το Insert Edit παράθυρο. Η Event List οθόνη σας επιτρέπει να διορθώσετε ή να σβήσετε MIDI γεγονότα που έχουν ήδη εισαχθεί και το Insert Event παράθυρο που σας επιτρέπει να εισάγετε καινούρια γεγονότα στο Song. Πατήστε το [EDIT] κουμπί από τον Song Play τρόπο από τον Song Play τρόπο για να πάτε στην Event List οθόνη. Πατήστε το [F5] κουμπί για να καλέσετε το Insert Event παράθυρο.

Event List οθόνη

Η Event List οθόνη σας επιτρέπει να διορθώσετε ή να σβήσετε υπάρχοντα γεγονότα.

Insert Edit παράθυρο

Το Insert Edit παράθυρο σας επιτρέπει να εισάγετε καινούρια γεγονότα στο Song. Πατήστε το [F5] κουμπί στην Event List οθόνη για να καλέσετε το Insert Event παράθυρο. Για να επιστρέψετε στην Event List οθόνη, πατήστε το [EXIT] κουμπί.

Διόρθωση των ηχογραφημένων δεδομένων

Αυτό το τμήμα δείχνει πώς να διορθώσετε ή να σβήσετε προηγούμενα ηχογραφημένα γεγονότα.

1 Πατήστε το [EDIT] κουμπί από την Song Play οθόνη για να καλέσετε την Event List οθόνη (σελίδα 312).

2 Επιλέξτε το track που θα διορθωθεί.

Πατώντας το [F4] Track Sel κουμπί εναλλάσσετε το Recording track μεταξύ Tracks 1-16, Scene track και Tempo track. Όταν επιλεγεί το “1-16 tracks”, μπορείτε να επιλέξετε το track που θα διορθωθεί πατώντας οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16].

3 Μετακινήστε τον κέρσορα στο γεγονός ή την παράμετρο που θα διορθωθεί.

Χρησιμοποιήστε το [^]/[v] (Cursor Un/Down) κουμπί για να μετακινήσετε τον κέρσορα στον επιθυμητό χρονισμό. Πατήστε το [◀] (Rewind/[▶]) (Fast Forward) κουμπί για να μετακινήσετε τον κέρσορα με απλά μέτρα, χρησιμοποιήστε το [←]/[→] (Cursor Left/Right) κουμπί για να μετακινήσετε τον κέρσορα στην παράμετρο που θα διορθωθεί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε γεγονός και παράμετρο, δείτε στην σελίδα 108.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Event List παράθυρο μπορεί να έχει έναν συγκλονιστικό αριθμό γεγονότων, και μπορεί να είναι δύσκολο να βρείτε ένα συγκεκριμένο γεγονός που θέλετε. Για να βοηθηθείτε στον περιορισμό του εύρους τις ανίχνευσης σας, χρησιμοποιήστε την View Filter λειτουργία. Αυτή σας επιτρέπει να καθορίσετε ποια είδη γεγονότων θα εμφανίζονται και ποια όχι, κάνοντας ευκολότερη και γρηγορότερη την ανεύρεση των επιθυμητών γεγονότων. Για πληροφορίες σχετικά με την View Filter οθόνη, δείτε στην σελίδα 313.

4 Αλλάξτε τις ρυθμίσεις παραμέτρου ή την θέση του γεγονότος.

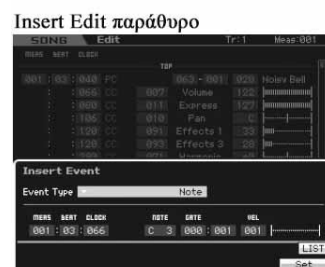
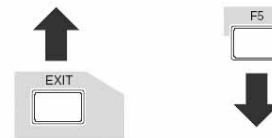
Διορθώστε την τιμή χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων. Το διορθωμένο γεγονός θα αναβοσβήνει στην οθόνη.

Αλλάξτε την θέση του γεγονότος διορθώνοντας τα MEAS (measure), BEAT και CLOCK. Πατήστε το [F6] κουμπί για να σβήσετε το γεγονός στην θέση του κέρσορα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το “NUM” δείχνεται στην ετικέτα που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα [F1]-[F6] κουμπιά και τα [SF1]-[SF6] κουμπιά σαν αριθμητικό πληκτρολόγιο πατώντας το [SF6] NUM κουμπί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα note και velocity μπορούν να διορθωθούν επίσης με το πάτημα της επιθυμητής νότας στο κλαβιέ, ακόμη και αν δεν φαίνεται το [KBD] εικονίδιο.

5 Αφού τελειώσετε την διόρθωση μιας παραμέτρου, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να επιβεβαιώσετε και να εισάγετε την διόρθωση (το γεγονός θα σταματήσει να αναβοσβήνει).



Αν ο κέρσορ μετακινηθεί σε ένα καινούριο γεγονός ενώ το τρέχον γεγονός συνεχίζει να αναβοσβήνει, ακυρώνεται η διόρθωση του τρέχοντος γεγονότος.

6 Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στον Song Play τρόπο.

Εισαγωγή του καινούριου γεγονότος

Αυτό το τμήμα δείχνει πώς να εισάγετε καινούρια γεγονότα στο τρέχον Song.

- 1 Από την Event List οθόνη, πατήστε το [F5] Insert κουμπί για να καλέσετε το Insert Event παράθυρο.
- 2 Καθορίστε τον τύπο γεγονότος που θα εισαχθεί, το σημείο εισαγωγής (μέτρο, beat και clock) και την τιμή παραμέτρου του γεγονότος.

Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε γεγονός και παράμετρο, δείτε στην σελίδα 108.



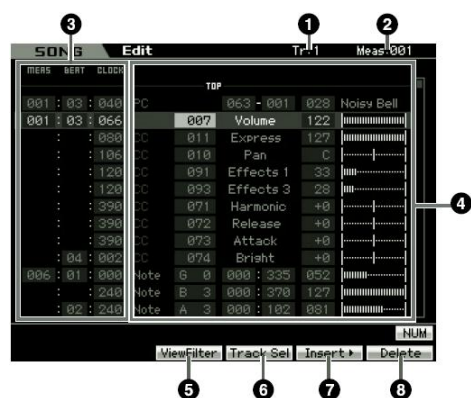
- 3 Πατήστε το [F6] Set κουμπί για να εισαχθεί το καθορισμένο γεγονός στην καθορισμένη θέση.

Το Insert Event παράθυρο παραμένει ανοιχτό, επιτρέποντας σας να συνεχίσετε την εισαγωγή καινούριων γεγονότων. Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εισαχθεί πραγματικά το γεγονός και να κλείσει το Insert Event παράθυρο.

- 4 Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Event List οθόνη.

Event List οθόνη

Στην Event List οθόνη, καταγράφονται και μπορούν να διορθωθούν MIDI γεγονότα (που περιλαμβάνουν κυρίως τιμές όπως note αριθμός, velocity και control change αριθμός).



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το NUM εικονίδιο εμφανίζεται στο menu ετικέτας που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την

κατάσταση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα [SF1]-[SF5] και [F1]-[F5] κουμπιά σαν αριθμητικά κουμπιά πατώντας το [SF6] κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 TR (Track) (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το επιλεγμένο track. Μπορείτε να αλλάξετε το track που θα διορθωθεί χρησιμοποιώντας το [F4] Track Sel κουμπί και τα αριθμητικά [1]-[16] κουμπιά.

Ρυθμίσεις: Track 01-16, Scene, Tempo

2 Measure (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το επιλεγμένο μέτρο. Μπορείτε να αλλάξετε το μέτρο χρησιμοποιώντας τα [◀] (Rewind/[▶] (Fast Forward) κουμπιά.

Ρυθμίσεις:

Measure: 001-999

3 MEAS (Measure), BEAT, CLOCK

Δείχνει την θέση του αντίστοιχου γεγονότος. Αλλάζοντας αυτές τις τιμές αλλάζει ανάλογα η θέση του γεγονότος.

Ρυθμίσεις:

Measure: 001-999

Beat: 1-16 (σε συνάρτηση με το είδος του μέτρου)

Clock: 000-479 (σε συνάρτηση με το είδος του μέτρου)

4 Γεγονός και Παράμετροι

Δείχνει τον τύπο κάθε γεγονότος. Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε γεγονός και παράμετρο, δείτε στην σελίδα 108.

Ρυθμίσεις:

Όταν το TR ρυθμιστεί στο 01-16:

Note, PB (Pitch Bend), PC (Program Change), CC (Control Change), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), RPN, NRPN, EXC (System Exclusive), CMM (Channel Mode Messages)

Όταν το TR ρυθμιστεί στο “scn” (Scene):

Scene Memory, Track Mute

Όταν το TR ρυθμιστεί στο “tmp” (Tempo):

Tempo Change

5 [F3] ViewFilter

Καλεί την οθόνη View Filter ρύθμισης (παρακάτω).

6 [F4] Track Sel (Track Select)

Μπορείτε να εναλλάσσετε ανάμεσα στην οθόνη για τα tracks 1-16, το Scene track και το Tempo track πατώντας αυτό το κουμπί. Όταν επιλεγεί οποιοδήποτε από τα tracks 1-16, μπορείτε να επιλέξετε έναν διαφορετικό track αριθμό πατώντας το κατάλληλο αριθμητικό κουμπί [1]-[16].

7 [F5] Insert

Καλεί το Insert Event παράθυρο (σελίδα 311).

8 [F6] Delete

Σβήνει το τρέχον επιλεγμένο γεγονός. Αυτό το κουμπί δεν είναι διαθέσιμο όταν ο κέρσορας βρίσκεται στην αρχή ή στο τέλος των Song δεδομένων.

Αλλαγή της εμφάνισης MIDI γεγονότος – [F3] View Filter

Τα MIDI δεδομένα κομματιού έχουν μια μεγάλη ποσότητα γραμμένων γεγονότων, και το Event List παράθυρο μπορεί να είναι υπερπλήρες με αυτά. Αφού μπορεί να είναι δύσκολο να βρεθεί ένα συγκεκριμένο γεγονός, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την View Filter λειτουργία για να περιορίσετε την αντίληψή σας. Αυτό σας επιτρέπει να καθορίσετε ποιοι τύποι δεδομένων θα εμφανιστούν και ποιοι όχι, κάτι που κάνει ευκολότερη και γρηγορότερη την ανεύρεση των επιθυμητών γεγονότων. Από την Event List οθόνη, καλέστε την View Filter οθόνη πατώντας το [F3] View Filter κουμπί.



1 Τύποι γεγονότος

Θα εμφανίζεται στην Event List οθόνη μόνο το γεγονός του οποίου είναι επιλεγμένο το πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change (μπορείτε να καθορίσετε τον Control αριθμό (0-119, all)), Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Channel Mode Message

2 [F5] Clear All

Πατώντας αυτό του κουμπι αφαιρούνται όλα τα σημάδια στο πλαίσιο επιλογής όλων των γεγονότων. Αν θέλετε να εμφανιστούν συγκεκριμένα γεγονότα, μια καλή ιδέα είναι να πατήσετε πρώτα το [F5] κουμπι για να αποεπιλεγούν όλα τα γεγονότα, και μετά να επιλέξετε τα γεγονότα που θέλετε.

3 [F6] Set All

Πατώντας αυτό το κουμπι επιλέγονται όλα τα γεγονότα, επιτρέποντας σας να δείτε όλα τα γραμμένα γεγονότα.

Song Job

Ο Song Job τρόπος περιέχει μια ευρεία ομάδα εργαλείων διόρθωσης και λειτουργιών μετασχηματισμού που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αλλάξετε τον ήχο του Song. Περιλαμβάνει επίσης μια ποικιλία βολικών λειτουργιών, όπως αντιγραφή ή σβήσιμο δεδομένων. Είναι διαθέσιμα 30 Jobs.

Λειτουργία	Περιγραφή
[F1] Undo/Redo	Το Undo job ακυρώνει τις αλλαγές που έγιναν από την πιο πρόσφατη διαδικασία, επαναφέροντας τα δεδομένα στην προηγούμενη τους κατάσταση. Το Redo job ακυρώνει το Undo και επαναφέρει τις αλλαγές.
[F2] Note	Jobs note δεδομένων
01: Quantize	Το Quantization είναι η διαδικασία ρύθμισης του χρονισμού των note γεγονότων μετακινώντας τα πιο κοντά στο πλησιέστερο ακριβές beat. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την λειτουργία, για παράδειγμα, για να βελτιώσετε τον χρονισμό ενός παιξίματος που γράφτηκε σε πραγματικό χρόνο.
02: Modify Velocity	Αυτό το Job μεταβάλλει τις velocity τιμές του καθορισμένου εύρους νοτών, επιτρέποντας σας να ενισχύσετε ή να μειώσετε επιλεκτικά την ένταση αυτών των νοτών.
03: Modify Gate Time	Αυτό το Job μεταβάλλει τους gate χρόνους του καθορισμένου εύρους νοτών.
04: Crescendo	Αυτό το Job σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ένα crescendo ή decrescendo στο καθορισμένο εύρος νοτών. (Crescendo είναι μια βαθμιαία αύξηση στην ένταση, και decrescendo είναι μια βαθμιαία μείωση).
05: Transpose	Αυτό το Job αλλάζει τον τόνο των νοτών σε ημιτόνια.
06: Glide	Αυτό το Job αντικαθιστά όλες τις νότες που ακολουθούν την πρώτη νότα στο καθορισμένο εύρος με pitch bend δεδομένα, παράγοντας ομαλά γλιστρήματα από νότα σε νότα.
07: Create Roll	Αυτό το Job δημιουργεί μια σειρά επαναλαμβανόμενων νοτών (όπως ένα drum roll) στο καθορισμένο εύρος με τις καθορισμένες συνεχείς αλλαγές σε clock βήμα και velocity. Αυτό είναι ιδανικό για δημιουργία γρήγορων staccato rolls και ειδικών stuttering εφφέ.
08: Sort Chord	Αυτό το job ταξινομεί γεγονότα συγχορδιών (ταυτόχρονα γεγονότα νότας) με την σειρά του τόνου.
09: Separate Chord	Αυτό το Job διαχωρίζει ελαφρά της νότες στις συγχορδίες μέσα στο καθορισμένο εύρος, εισάγοντας έναν καθορισμένο αριθμό clocks ανάμεσα σε κάθε νότα. Χρησιμοποιήστε αυτό το Job μετά το παραπάνω Chord Sort Job για να δημιουργήσετε ένα εφφέ παρόμοιο με εκείνη όταν οι χορδές της κιθάρας παίζονται προς τα επάνω ή προς τα κάτω.
[F3] Event	Jobs γεγονότος
01: Shift Clock	Αυτό το Job μετατοπίζει όλα τα γεγονότα δεδομένων σε συγκεκριμένο εύρος προς τα εμπρός ή προς τα πίσω με τον καθορισμένο αριθμό των clocks.
02: Copy Event	Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα από ένα συγκεκριμένο εύρος πηγή σε

	μια καθορισμένη θέση προορισμού.
03: Erase Event	Αυτό το Job σβήνει όλα τα καθορισμένα γεγονότα από το καθορισμένο εύρος, παράγοντας αποτελεσματικά ένα τμήμα σιωπής.
04: Extract Event	Αυτό το Job μετακινεί όλες τις περιπτώσεις δεδομένων συγκεκριμένου γεγονότος από ένα συγκεκριμένο εύρος ενός track στο ίδιο εύρος άλλου track.
05: Create Continuous Data	Αυτό το Job δημιουργεί συνεχή pitch bend ή control change δεδομένα σε καθορισμένο εύρος.
06: Thin Out	Αυτό το Job αραιώνει τον καθορισμένο τύπο συνεχών δεδομένων σε καθορισμένο εύρος – επιτρέποντας σας να ελευθερώσετε χώρο στην μνήμη για άλλα δεδομένα ή περαιτέρω ηχογράφιση.
07: Modify Control Data	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αλλάξετε τις τιμές των καθορισμένων δεδομένων όπως Pitch Bend και Control Change σε καθορισμένο εύρος.
08: Beat Stretch	Αυτό το Job εκτελεί χρονική συμπίεση ή επέκταση στο καθορισμένο εύρος.
[F4] Measure	Measure Jobs
01: Create Measure	Αυτό το Job δημιουργεί άδεια μέτρα στην καθορισμένη θέση σε όλα τα tracks.
02: Delete Measure	Αυτό το Job σβήνει τα καθορισμένα μέτρα.
[F5] Track	Track Jobs
01: Copy Track	Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα του επιλεγμένου τύπου από ένα καθορισμένο track πηγή σε ένα καθορισμένο track προορισμού.
02: Exchange Track	Αυτό το Job ανταλλάσσει τον καθορισμένο τύπο δεδομένων μεταξύ δύο επιλεγμένων tracks στο τρέχον Song.
03: Mix Track	Αυτό το Job μιζάρει όλα τα δεδομένα από δύο επιλεγμένα tracks.
04: Clear Track	Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα του επιλεγμένου τύπου από το επιλεγμένο track.
05: Normalize Play Effect	Αυτό το Job επανεγγράφει τα δεδομένα στο επιλεγμένο track έτσι ώστε να ενσωματωθούν οι τρέχουσες Play Fx/Groove/MIDI Delay ρυθμίσεις.
06: Divide Drum Track	Αυτό το Job διαχωρίζει τα note γεγονότα σε ένα drum παίξιμο που ανατίθεται σε ένα συγκεκριμένο track και τοποθετεί τις νότες που αντιστοιχούν στα διάφορα drum όργανα σε ξεχωριστά tracks (tracks 1-8).
07: Put Track to Arpeggio	Αυτό το Job αντιγράφει δεδομένα σε καθορισμένα μέτρα ενός track για την δημιουργία Arpeggio δεδομένων.
08: Copy Phrase	Αυτό το Job αντιγράφει την Phrase (που δημιουργήθηκε στον Pattern τρόπο) σε ένα συγκεκριμένο track του τρέχοντος Song.
[F6] Song	Song Jobs
01: Copy Song	Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα από ένα επιλεγμένο Song πηγή σε ένα επιλεγμένο Song προορισμού.
02: Split Song to Pattern	Αυτό το Job σας επιτρέπει να αντιγράψετε ένα Part του τρέχοντος Song σε ένα καθορισμένο Pattern.
03: Clear Song	Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα από το επιλεγμένο Song ή όλα τα Songs. Αυτό μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να σβηστούν και τα 64 Songs την ίδια στιγμή.

Διαδικασία Song Job

- 1 Πατήστε το [JOB] κουμπί για να μπείτε στον Song Job τρόπο.
- 2 Επιλέξτε το Job menu που θέλετε πατώντας ένα από τα [F1]-[F6] κουμπιά.
- 3 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Job που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα κέρσορ κουμπιά, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά, και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί για να καλέσετε την Job οθόνη.
- 4 Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε και μετά ρυθμίστε την τιμή χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά.
- 5 Μετά την ρύθμιση, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εκτελεστεί το Job.

Το “Completed” θα εμφανιστεί όταν γίνει το Job.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Σε μερικά Jobs, η διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε προηγούμενα δεδομένα υπάρχουν στην μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB μνήμη αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

6 Πατήστε δύο φορές το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Song Play οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν δεν υπάρχουν δεδομένα στο συγκεκριμένο εύρος, το “No Data” θα εμφανιστεί στην οθόνη και το Job δεν μπορεί να εκτελεστεί. Αν κάνετε ένα λάθος ή θέλετε να συγκρίνετε τον ήχο των δεδομένων πριν και μετά την εκτέλεση του Job, πατήστε το [F1] κουμπί για να χρησιμοποιήσετε την Undo/Redo λειτουργία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ακόμη και αν έχει ολοκληρωθεί το Job, επιλέγοντας άλλο Song ή κλείνοντας την τροφοδοσία θα σβηστούν τα Song δεδομένα. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Song δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε άλλο Song ή κλείσετε την τροφοδοσία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε μερικά Jobs, χρειάζεται να καθορίσετε το εύρος (σημείο αρχής και τέλους όπως φαίνεται στο σχήμα) στο οποίο εφαρμόζεται το Job. Να θυμάστε ότι το σημείο τέλους δεν περιλαμβάνεται στο εύρος. Το πραγματικό εύρος στο οποίο εφαρμόζεται το Job είναι από το σημείο αρχής μέχρι το σημείο ένα clock πριν το σημείο τέλους. Αυτός ο κανόνας εφαρμόζεται στις περιπτώσεις στις οποίες καθορίζετε μόνο το Measure. Ωστόσο, το σχήμα του παραδείγματος δείχνει τον καθορισμό Measure, Beat και Clock.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μερικά από τα Jobs σας δίνουν την δυνατότητα να αντιγράψετε το Sample Voice από την πηγή στον προορισμό εκτελώντας την πραγματική διαδικασία αντιγραφής μόνο όταν είναι γραμμένα στο Track πηγή τα Bank Select και Program Change γεγονότα τα οποία καθορίζουν το Sample Voice.

[F1] Undo/Redo

Το Undo Job ακυρώνει τις αλλαγές που κάνετε στο πιο πρόσφατο ηχογραφημένο τμήμα, τμήμα διόρθωσης ή Job, επαναφέροντας τα δεδομένα στην προηγούμενη τους κατάσταση. Αυτό σας επιτρέπει να ανακτήσετε δεδομένα που χάσατε από λάθος. Το Redo είναι διαθέσιμο μόνο μετά την χρήση του Undo, και σας επιτρέπει να επαναφέρετε τις αλλαγές που κάνατε πριν τις ακυρώσετε.



1 Δείχνει την διαδικασία που θα επηρεαστεί από το Undo ή Redo.

2 Δείχνει τον Undo/Redo στόχο. Όταν οι αλλαγές που κάνατε στην πιο πρόσφατη διαδικασία δεν μπορούν να είναι ο στόχος του Undo/Redo, εδώ εμφανίζεται το “Impossible”.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το Undo/Redo δεν λειτουργεί με Mixing διαδικασίες.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ακόμη και αν έχετε αποθηκεύσει τα Song δεδομένα, μπορείτε να ανακαλέσετε τα δεδομένα τα οποία χάθηκαν με την πιο πρόσφατη λειτουργία εκτελώντας το Undo. Βεβαιωθείτε ότι εκτελέσατε την Undo/Redo διαδικασία πριν αλλάξετε τον αριθμό κομματιού ή αφήσετε τον Song τρόπο. Αυτό επειδή το Undo/Redo δεν μπορεί να εκτελεστεί μετά την αλλαγή του αριθμού κομματιού ή αφού βγείτε από τον Song τρόπο.

[F2] Note Jobs

01: Quantize

Το Quantization είναι η διαδικασία ρύθμισης του χρονισμού των note γεγονότων μετακινώντας τα 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.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το track (01-16, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο

οποίο θα εφαρμοστεί το Quantize.

2 Quantize (ανάλυση)

Καθορίζει τον note χρονισμό στον οποίο θα ευθυγραμμιστούν τα note δεδομένα. Ο αριθμός που φαίνεται στα δεξιά κάθε τιμής δείχνει την ανάλυση της νότας 4^{ov} σε clocks.

Ρυθμίσεις:

	60	32^a
	80	τρίηχο 16^{ov}
	120	16^a
	160	τρίηχο 8^{ov}
	240	8^a
	320	τρίηχο 4^{ov}
	480	4^a
	200	$16^a +$ τρίηχο 16^{ov}
	400	$8^a +$ τρίηχο 8^{ov}

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε αυτό που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

3 Strength

Ρυθμίζει την «δύναμη» με την οποία τα note γεγονότα σπρώχνονται προς τα πλησιέστερα quantize beats. Μια ρύθμιση του 0% δεν έχει καμιά αλλαγή, ενώ μια ρύθμιση του 100% μετακινεί τα note γεγονότα ακριβώς στα quantize beats. Μια ρύθμιση του 50% έχει σαν αποτέλεσμα τα note γεγονότα να σπρωχτούν κατά το ήμισυ μεταξύ 0% και 100%.

Ρυθμίσεις: off, 001-127

4 Swing Rate

Καθυστερεί τις νότες στα ζυγά beats (άρσεις) για να παραχθεί μια swing αίσθηση. Η λογική χρήση αυτής της ρύθμισης σας επιτρέπει να δημιουργήσετε swing ρυθμούς και αίσθηση τρίηχων, όπως shuffle και bounce.

Οι λειτουργίες και οι ρυθμίσεις αυτής της παραμέτρου διαφέρουν σε συνάρτηση με την ρύθμιση της Quantize ανάλυσης.

Ρυθμίσεις: Σε συνάρτηση με την Quantize (2) ρύθμιση. Ανατρέξτε στις ρυθμίσεις της Swing παραμέτρου στην Play FX οθόνη (σελίδα 293).

Αν η Quantize τιμή είναι νότα 4^{ov} , 8^{ov} , 16^{ov} , 32^{ov} :

Για παράδειγμα, αν το μέτρο είναι 4/4 και η quantize τιμή είναι νότες 4^{ov} , θα καθυστερούν το 2^o και 4^o beats του μέτρου. Μια ρύθμιση 100% ισοδυναμεί με δύο φορές το μήκος της καθορισμένης Quantize τιμής. Μια ρύθμιση 50% παράγει ακριβή χρονισμό και συνεχώς χωρίς swing αίσθηση. Ρυθμίσεις πάνω από 51% καθυστερούν τον χρονισμό νότας για να αυξηθεί η ποσότητα του swing. Μια ρύθμιση 66% μετακινεί τις νότες σε μια καθυστέρηση τρίηχου, με το 75% να είναι ισοδύναμο με καθυστέρηση παρεστιγμένης νότας.

Αν η Quantize τιμή είναι τρίηχο 4^{ov} , 8^{ov} , 16^{ov} :

Όταν χρησιμοποιείται μια quantize τιμή τρίηχου, θα καθυστερεί η τελευταία νότα κάθε τρίηχου. Μια ρύθμιση 100% ισοδυναμεί με δύο φορές το μήκος της καθορισμένης Quantize τιμής. Μια ρύθμιση 66% παράγει ακριβή χρονισμό και συνεπώς χωρίς swing αίσθηση. Ρυθμίσεις πάνω από 67% καθυστερούν τον χρονισμό νότας για να αυξηθεί η ποσότητα του swing. Μια ρύθμιση του 75% μετακινεί τις νότες σε μια καθυστέρηση παρεστιγμένης νότας, με το 83% να είναι ισοδύναμο με καθυστέρηση εξάηχου.

Αν η Quantize τιμή είναι νότα 8^{ov} + τρίηχο 8^{ov} , 16^o + τρίηχο 16^{ov} :

Θα καθυστερούν τα ζυγά beats. Μια ρύθμιση 100% είναι ισοδύναμη με δύο φορές το μήκος μιας νότας 8^{ov} ή 16^{ov} . Μια ρύθμιση 50% παράγει ακριβή χρονισμό και συνεχώς χωρίς swing αίσθηση. Ρυθμίσεις πάνω από 51% καθυστερούν τον χρονισμό νότας για να αυξηθεί η ποσότητα του swing, με το 66% να είναι ισοδύναμο με καθυστέρηση τρίηχου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Swing Rate εφαρμόζεται σε νότες που βρίσκονται σε ζυγά beats (άρσεις) ρυθμίζοντας το Strength στο 100%. Αν το Strength ρυθμίζεται σε λιγότερο από το 100%, το Swing Rate μπορεί να καθυστερεί νότες όχι στα ζυγά beats και να παράγεται μη αναμενόμενος ρυθμός. Για να το αποφύγετε, θα πρέπει να ρυθμίσετε το Strength στο 100% όταν χρησιμοποιείται το Swing Rate.

5 Gate Time

Καθορίζει τον gate χρόνο (τον χρόνο που ακούγεται μια νότα) των ζυγών νοτών (άρσεις) για να εμπλουτιστεί η swing αίσθηση. 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 ρυθμίζεται ο gate χρόνος των ζυγών beats 8^{ov} ή 16^{ov} .

Ρυθμίσεις κάτω του 100% θα μικραίνουν τους gate χρόνους των νοτών στα ζυγά beats (άρσεις), ενώ ρυθμίσεις πάνω από 100% θα τους μεγαλώνουν. Αν μια gate time τιμή είναι μικρότερη από 1, η τιμή στρογγυλοποιείται στο 1.

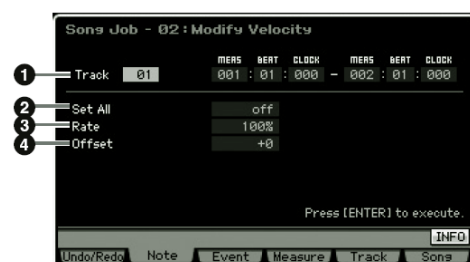
Ρυθμίσεις: 000% - 200%

02: Modify Velocity

Αυτό το Job μεταβάλλει τις velocity τιμές του καθορισμένου εύρους των νοτών, επιτρέποντας σας να ενισχύσετε ή να μειώσετε επιλεκτικά την ένταση αυτών των νοτών. Οι velocity τιμές υπολογίζονται ως ακολούθως:

Ρυθμιζόμενο velocity = (αρχικό velocity x Rate) + Offset

Αν το αποτέλεσμα είναι 0 ή λιγότερο, η τιμή ρυθμίζεται στο 1. Αν το αποτέλεσμα είναι υψηλότερη από 127, η τιμή ρυθμίζεται στο 127.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job.

2 Set All

Ρυθμίζει τα velocities όλων των νοτών στόχων στην ίδια σταθερή τιμή (1-127). Όταν ρυθμιστεί στο "off", η Set All παράμετρος δεν έχει κανένα αποτέλεσμα. Όταν ρυθμιστεί σε μια τιμή άλλη από "off", οι παρακάτω Rate και Offset παράμετροι δεν είναι διαθέσιμες και δεν μπορούν να ρυθμιστούν.

Ρυθμίσεις: off, 001-127

3 Rate

Καθορίζει το ποσοστό με το οποίο οι νότες στόχοι θα μετατοπιστούν από τα αρχικά τους velocities. Ρυθμίσεις κάτω του 100% μειώνουν τα velocities και ρυθμίσεις πάνω από 100% αυξάνουν τα velocities αναλογικά. Μια ρύθμιση του 100% δεν παράγει

καμία αλλαγή. Όταν η Set All παράμετρος (παραπάνω) ρυθμίζεται σε κάτι άλλο εκτός από “off”, αυτή η παράμετρος δεν μπορεί να ρυθμιστεί.

Ρυθμίσεις: 000% - 200%

4 Offset

Καθορίζει την τιμή μετατόπισης με την οποία οι νότες στόχοι θα μετατοπιστούν από τα αρχικά τους velocities. Ρυθμίσεις κάτω του 0 μειώνουν τα velocities και ρυθμίσεις πάνω από 0 αυξάνουν τα velocities. Μια ρύθμιση του 0 δεν παράγει καμία αλλαγή. Όταν η Set All παράμετρος (παραπάνω) ρυθμιστεί σε κάτι άλλο εκτός από “off”, αυτή η παράμετρος δεν μπορεί να ρυθμιστεί.

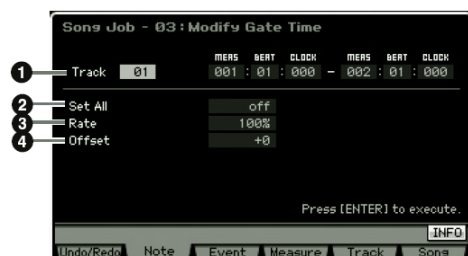
Ρυθμίσεις: -127 – +127

03: Modify Gate Time

Αυτό το Job μεταβάλλει τους gate χρόνους του καθορισμένου εύρους νοτών. Οι αλλαγές του Gate χρόνου υπολογίζονται ως ακολούθως:

Ρυθμιζόμενο gate time = (αρχικό gate time x Rate) + Offset.

Αν το αποτέλεσμα είναι 0 ή λιγότερο, η τιμή στρογγυλοποιείται στο 1.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job.

2 Set All

Ρυθμίζει τους gate χρόνους όλων των νοτών στόχων στην ίδια σταθερή τιμή. Όταν ρυθμιστεί στο “off”, η Set All παράμετρος δεν έχει κανένα αποτέλεσμα. Όταν ρυθμιστεί σε μια τιμή άλλη από “off”, οι παρακάτω Rate και Offset παράμετροι δεν είναι διαθέσιμες και δεν μπορούν να ρυθμιστούν.

Ρυθμίσεις: off, 0001-9999

3 Rate

Καθορίζει το ποσοστό με το οποίο θα αλλάξει ο gate χρόνος των νοτών στόχων. Ρυθμίσεις κάτω του 100% μικραίνουν τις νότες και ρυθμίσεις πάνω από 100% μακραίνουν τις νότες αναλογικά. Μια ρύθμιση του 100% δεν παράγει καμία αλλαγή. Όταν η Set All παράμετρος (παραπάνω) ρυθμίζεται σε κάτι άλλο εκτός από “off”, αυτή η παράμετρος δεν μπορεί να ρυθμιστεί.

Ρυθμίσεις: 000% - 200%

4 Offset

Προσθέτει μια σταθερή τιμή στις ρυθμισμένες Rate τιμές του gate χρόνου. Ρυθμίσεις κάτω του 0 μικραίνουν τον gate χρόνο και ρυθμίσεις επάνω από το 0 μακραίνουν τον gate χρόνο. Μια ρύθμιση του 0 δεν παράγει καμία αλλαγή. Όταν η Set All παράμετρος (παραπάνω) ρυθμιστεί σε κάτι άλλο εκτός από off, αυτή η παράμετρος δεν μπορεί να ρυθμιστεί.

Ρυθμίσεις: -9999 – +9999

04: Crescendo

Αυτό το Job σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ένα crescendo ή decrescendo σε ένα συγκεκριμένο εύρος νοτών. Το crescendo είναι μια βαθμιαία αύξηση της έντασης και το decrescendo είναι μια βαθμιαία μείωση.

1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο θα εφαρμοστεί

το Job.



2 Velocity Range

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 είναι το αρχικό velocity της νότας συν την Velocity Range τιμή. Αν το velocity που προκύπτει είναι έξω από το 1-127 εύρος, ρυθμίζεται στο 1 ή το 127 αντίστοιχα. Ρυθμίσεις μεγαλύτερες του 0 παράγουν crescendo και ρυθμίσεις μικρότερες του 0 παράγουν decrescendo. Μια ρύθμιση του 0 δεν παράγει κανένα αποτέλεσμα.

Ρυθμίσεις: -127 – +127

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η εκτέλεση αυτού του Job αλλάζει τα velocities της νότας στα γεγονότα στο καθορισμένο εύρος για την παραγωγή crescendo/decrescendo. Σημειώστε ότι αυτό το Job δεν μπορεί να εφαρμόσει crescendo/decrescendo σε νότα που διαρκεί πολύ και έχει μεγάλο gate χρόνο. Αν θέλετε να το κάνετε, χρησιμοποιήστε το “Create Continuous Data” Job με το Event Type ρυθμισμένο στο “Control Change 11”.

05: Transpose

Αλλάζει τον τόνο των νοτών σε ημιτόνια.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Note

Καθορίζει το εύρος των νοτών για τις οποίες εφαρμόζεται το Transpose. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Note κατευθείαν από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το [SF6] κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

3 Transpose

Ρυθμίζει την transpose τιμή. Μια ρύθμιση του +12 μετατοπίζει επάνω μία οκτάβα ενώ μια ρύθμιση του -12 μετατοπίζει κάτω μία οκτάβα. Μια ρύθμιση του 0 δεν παράγει καμία αλλαγή.

Ρυθμίσεις: -127 – +127

06: Glide

Αυτό το Job αντικαθιστά όλες τις νότες που ακολουθούν την πρώτη νότα στο καθορισμένο εύρος με pitch bend δεδομένα, παράγοντας ομαλά γλιστρήματα από την μια νότα στην άλλη.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Glide Time

Καθορίζει τον χρόνο του γλιστρήματος. Υψηλότερες τιμές παράγουν μεγαλύτερο και πιο ομαλό γλίστρημα μεταξύ των νοτών.

Ρυθμίσεις: 000-100

3 PB (Pitch Bend) Range

Η Pitch Bend Range τιμή δείχνει το μέγιστο εύρος του τόνου που ελέγχεται με το Pitch Bend γεγονός σε ημιτόνια. Αυτή η παράμετρος καθορίζει το Pitch Bend εύρος για το Voice που ανατίθεται στο Mixing Part που αντιστοιχεί στο επιλεγμένο track. Η εκτέλεση αυτού του Job αντικαθιστά τα note γεγονότα με τα Pitch Bend γεγονότα ακολουθώντας το Pitch Bend εύρος που καθορίζεται εδώ.

Ρυθμίσεις: 01-24

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν το διάστημα μεταξύ διπλανών νοτών είναι μεγαλύτερο από το Pitch Bend εύρος που ρυθμίζεται εδώ στο καθορισμένο εύρος, οι αντίστοιχες νότες δεν θα μετατρέπονται με την εκτέλεση αυτού του Job. Αν προκύψει μια τέτοια περίπτωση, ρυθμίστε το PB Range (3) σε τιμή περισσότερη από το διάστημα. Για παράδειγμα, αν υπάρχει ένα διάστημα οκτάβας στο καθορισμένο εύρος, ρυθμίστε το PB Range σε μια τιμή 12 ή μεγαλύτερη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι το Song μπορεί να μην παίζεται σωστά αν ρυθμίσετε το PB Range (3) τιμή διαφορετική από εκείνη που ρυθμίζεται στον Voice Edit τρόπο. Για να μπορεί να παιχτεί σωστά το Song, εισάγετε το παρακάτω MIDI γεγονός στο αντίστοιχο track στην Song Edit οθόνη (σελίδα 311).

RPN [000-000] xxx (εισάγετε την Pitch Bend τιμή στο xxx).

07: Create Roll

Αυτό το Job δημιουργεί μια σειρά επαναλαμβανόμενων νοτών (όπως ένα drum roll) στο καθορισμένο εύρος με τις καθορισμένες συνεχείς αλλαγές σε clock βήμα και velocity. Αυτό είναι ιδανικό για την δημιουργία fast staccato rolls και ειδικών stuttering εφφέ. Αυτό το Job σας δίνει επίσης την δυνατότητα

να προγραμματίσετε crescendo ή decrescendo αλλαγές έντασης στα Roll δεδομένα.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Start Step

3 End Step

Καθορίζει το μέγεθος του βήματος (δηλ., ο αριθμός των clocks) ανάμεσα σε κάθε νότα στο roll. Όσο μικρότερη είναι η τιμή τόσο πιο εκλεπτυσμένο είναι το roll. Τόσο οι τιμές του clock αρχής όσο και τέλους μπορούν να καθοριστούν, κάτι που καθιστά εύκολη την δημιουργία rolls στα οποία ποικίλλει το μέγεθος βήματος κατά την διάρκεια του roll.

Ρυθμίσεις: 015-999

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα roll που πηγαίνει από 64^a-32^a, ρυθμίστε τις τιμές Start και End βήματος περίπου στο 30-60 αντίστοιχα.

4 Note

Καθορίζει την συγκεκριμένη νότα (ή όργανο στα Drum Voices) για το roll εφφέ. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την νότα κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το [SF6] κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

5 Start Velocity

6 End Velocity

Καθορίζει το velocity των νοτών στο roll. Μπορεί να καθοριστεί τόσο η αρχική όσο και η τελική velocity τιμή, κάτι που κάνει εύκολη την δημιουργία rolls στα οποία το velocity αυξάνεται και μειώνεται. Αυτό σας επιτρέπει να δημιουργήσετε rolls που αυξάνονται ή ελαττώνονται βαθμιαία σε ένταση (crescendo/ decrescendo).

Ρυθμίσεις: 001-127

08: Sort Chord

Αυτό το Job ταξινομεί τα γεγονότα συγχορδίας (ταυτόχρονα note γεγονότα) με την σειρά του τόνου. Η ταξινόμηση επηρεάζει την σειρά των νοτών στην Event List οθόνη (σελίδα 312), αλλά δεν αλλάζει τον χρονισμό των νοτών. Όταν χρησιμοποιούνται προ-επεξεργασμένες συγχορδίες πριν την χρήση του Separate Chord Job (παρακάτω), το Chord Sort μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εξομοίωση του “strumming” ήχου της κιθάρας και παρόμοιων οργάνων.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο θα εφαρμοστεί το Job.

2 Type

Καθορίζει πως ταξινομούνται τα note δεδομένα συγχορδίας.

Ρυθμίσεις: up, down, up&down, down&up

up

Οι νότες ταξινομούνται σε ανιούσα σειρά. Μετά την εκτέλεση αυτού του Job με αυτήν την ρύθμιση, εκτελέστε το Separate Chord Job για την δημιουργία ενός προς τα επάνω παιξίματος κιθάρας.

down

Οι νότες ταξινομούνται σε κατιούσα σειρά. Μετά την εκτέλεση αυτού του Job με αυτήν την ρύθμιση, εκτελέστε το Separate Chord Job για την δημιουργία ενός προς τα κάτω παιξίματος κιθάρας.

up&down

Ταξινομεί τις νότες της συγχορδίας στις θέσεις σε ανιούσα σειρά και τις νότες της συγχορδίας στις άρσεις σε κατιούσα σειρά, με βάση την Grid ρύθμιση, παρακάτω. Μετά την εκτέλεση αυτού του Job με αυτήν την ρύθμιση, εκτελέστε το Separate Chord Job για την δημιουργίας ενός προς τα επάνω και προς τα κάτω παιξίματος κιθάρας.

down&up

Ταξινομεί τις νότες της συγχορδίας στις θέσεις σε κατιούσα σειρά και τις νότες της συγχορδίας στις άρσεις σε ανιούσα σειρά. Μετά την εκτέλεση αυτού του Job με αυτήν την ρύθμιση, εκτελέστε το Separate Chord Job για την δημιουργίας ενός προς τα επάνω και προς τα κάτω παιξίματος κιθάρας.

3 Grid

Καθορίζει τον τύπο της νότας που λειτουργεί σαν βάση για το Chord Sort Job.

Ρυθμίσεις: 32°, τρίγχο 16^{ov}, 16°, τρίγχο 8^{ov}, 8°, τρίγχο 4^{ov}, 4°

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

09: Separate Chord

Αυτό το Job ξεχωρίζει ελαφρά τις νότες στις συγχορδίες μέσα στο καθορισμένο εύρος, εισάγοντας έναν συγκεκριμένο αριθμό clocks ανάμεσα σε κάθε νότα. Χρησιμοποιήστε αυτό το Job μετά το Chord Sort Job παραπάνω, για να δημιουργήσετε ένα εφέ παιξίματος κιθάρας προς τα επάνω και προς τα κάτω.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Clock

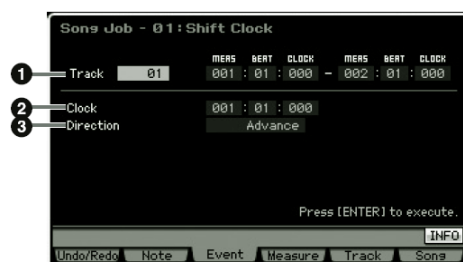
Καθορίζει τον αριθμό των clock κύκλων που εισάγονται ανάμεσα σε διπλάνες νότες της συγχορδίας. Σε συνάρτηση με την εδώ ρύθμιση, το note γεγονός μπορεί να υπερβαίνει την επόμενη νότα ή το εύρος (ρυθμίζεται παραπάνω). Αν προκύψει τέτοια περίπτωση, τα note γεγονότα που υπερβαίνονται μετακινούνται στο σημείο (clock) όταν εκτελείται το Job.

Ρυθμίσεις: 000-999

[F3] Event Jobs

01: Shift Clock

Αυτό το Job μετατοπίζει το γεγονότα δεδομένων στο καθορισμένο εύρος προς τα εμπρός ή προς τα πίσω με τον καθορισμένο αριθμό των clocks.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, tempo, scene, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται στο Job.

2 Clock

Καθορίζει την ποσότητα με την οποία τα γεγονότα θα καθυστερούν ή θα προηγούνται σε μέτρα, beats και clocks.

Ρυθμίσεις: 001:1:000 – 999:4:479 (όταν το Meter είναι 4/4)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι διαθέσιμες τιμές των beat και clock διαφέρουν σε συνάρτηση με το μέτρο.

3 Direction

Καθορίζει την κατεύθυνση στην οποία θα μετατοπιστούν τα δεδομένα. Το Advance μετακινεί τα δεδομένα προς την αρχή της ακολουθίας ενώ το Delay μετατοπίζει τα δεδομένα προς το τέλος της ακολουθίας.

Ρυθμίσεις: Advance, Delay

02: Copy Event

Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα γεγονότα από ένα συγκεκριμένο εύρος πηγή σε μια συγκεκριμένη θέση προορισμού.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, tempo, scene, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Number of Times

Καθορίζει τον αριθμό των φορών που αντιγράφονται τα δεδομένα.

Ρυθμίσεις: x 01 – x 99

3 Track και θέση

Καθορίζει το track προορισμού (01-16, tempo, scene, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) του προορισμού.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν εκτελεστεί το Copy Event, οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στην θέση προορισμού θα αντικατασταθούν.

03: Erase Event

Αυτό το Job σβήνει όλα τα καθορισμένα γεγονότα από το καθορισμένο εύρος, παράγοντας αποτελεσματικά ένα τμήμα σιωπής.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, tempo, scene, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Event Type

Καθορίζει τον τύπο γεγονότος που θα σβηστεί. Όταν επιλεγεί το “all” σβήνονται όλα τα γεγονότα. Μπορούν να καθοριστούν ανεξάρτητοι Control αριθμοί όταν σβήνονται CC & Ch. Mode γεγονότα.

Ρυθμίσεις:

Όταν το Track ρυθμίζεται σε ένα από τα 01-16:

Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change και Channel Mode Message)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive, all

* Μπορείτε να καθορίσετε τον Control Number (001-127, all).

Όταν το Track ρυθμίζεται στο “tempo”:

Tempo Change

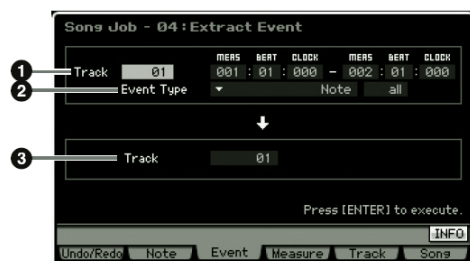
Όταν το Track ρυθμίζεται στο “scene”:

Scene Memory, Track Mute

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

04: Extract Event

Αυτό το Job μετακινεί όλες τις περιπτώσεις των δεδομένων του καθορισμένου γεγονότος από ένα καθορισμένο εύρος ενός track στο ίδιο εύρος σε άλλο track.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Event Type

Καθορίζει τον τύπο γεγονότος που θα αποσπαστεί. Μπορούν να καθοριστούν συγκεκριμένοι Note και Control αριθμοί (του Control Change και Control Mode μηνύματος), όπως απαιτείται.

Ρυθμίσεις: Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change και Channel Mode Message)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive

* Μπορείτε να καθορίσετε τον Note Number (C-2 – G8, all) και Control Number (000-127, all) αντίστοιχα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το Event Type ρυθμιστεί στο “Note”, μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Key κατευθείαν από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας το επιθυμητό πλήκτρο.

3 Track

Καθορίζει το track προορισμού (01-16).

ΠΡΟΣΟΧΗ

Τα αρχικά δεδομένα που καθορίζονται στο εύρος πηγή παραπάνω, θα σβηστούν.

05: Create Continuous Data

Αυτό το Job δημιουργεί συνεχή pitch bend ή control change δεδομένα στο καθορισμένο εύρος.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, tempo, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Event Type

Καθορίζει τον τύπο γεγονότος που θα δημιουργηθεί.

Ρυθμίσεις:

Όταν το Track ρυθμιστεί σε ένα από τα 01-16 και το all:

Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), System Exclusive

* Μπορείτε επίσης να καθορίσετε το Control Number (0-119)

Όταν το Track ρυθμιστεί στο “tempo”:

Tempo Change

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να παράγετε επιτάχυνση/επιβράδυνση εφαρμόζοντας αυτό το Job στο Tempo track. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο, για παράδειγμα, για να γίνει πιο αργό το tempo στο Ending τμήμα ενός Song.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν επιλεγεί το “System Exclusive”, δημιουργούνται τα συνεχή δεδομένα του Master Volume.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε αυτό που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

3 Data Range

Καθορίζει το χαμηλότερο και υψηλότερο όριο για το εύρος δεδομένων που θα δημιουργηθεί.

Ρυθμίσεις: 0-127 (-8192 – +8191 όταν το Event Type ρυθμιστεί στο “Pitch Bend” και 5.0-300.0 όταν το Event Type ρυθμιστεί στο “Tempo Change”).

4 Clock

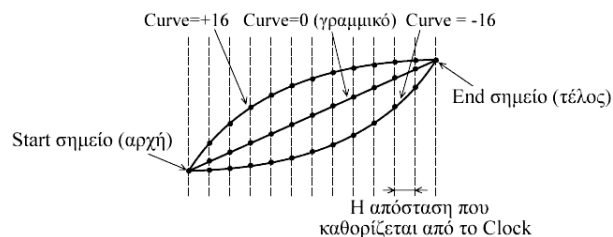
Καθορίζει τον αριθμό των clocks που θα εισαχθούν ανάμεσα σε κάθε δημιουργημένο γεγονός,

Ρυθμίσεις: 001-999

5 Curve

Καθορίζει την καμπύλη των συνεχών δεδομένων. Ανατρέξτε στο γράφημα για το κατά προσέγγιση σχήμα των καμπυλών.

Ρυθμίσεις: -16 – +16



6 Number of Times

Καθορίζει τον αριθμό των φορών που επαναλαμβάνεται η δημιουργία δεδομένων. Για παράδειγμα, αν τα δεδομένα δημιουργούνται στο εύρος M001:1:000 – M003:1:000 και αυτή η παράμετρος ρυθμιστεί στο 03, τα ίδια δεδομένα θα δημιουργηθούν στο M003:1:000 – M005:1:000 και το M005:1:000 – M007:1:000. Αυτό το Job σας επιτρέπει να εισάγετε συνεχές volume (expression) ή filter cutoff παραλλαγές για την δημιουργία tremolo και wah εφέ.

Ρυθμίσεις: x 01 – x 99

06: Thin Out

Αυτό το Job αραιώνει ή επιλεκτικά αφαιρεί τον καθορισμένο τύπο συνεχών δεδομένων στο καθορισμένο εύρος – επιτρέποντας σας να ελευθερώσετε χώρο στην μνήμη για άλλα δεδομένα ή επιπλέον ηχογράφηση.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, tempo, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Event Type

Καθορίζει τον τύπο του γεγονότος που θα αραιώσει. Το Thin Out Job δεν θα λειτουργεί σε συνεχή δεδομένα που έχουν clock διάστημα μεγαλύτερο από 60 clocks ανά γεγονός.

Ρυθμίσεις:

Όταν το Track ρυθμιστεί σε ένα από τα 01-16 και all:

Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change και Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

* Μπορείτε επίσης να καθορίσετε τον Control Number (0-127, all)

Όταν το Track ρυθμιστεί στο “tempo”:

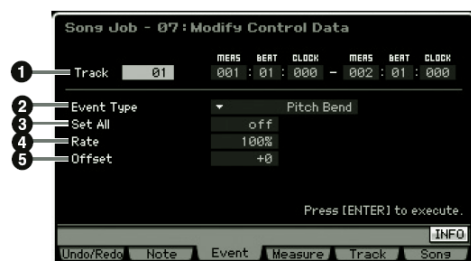
Tempo Change

07: Modify Control Data

Αυτό το Job σας επιτρέπει να αλλάξετε τις τιμές συγκεκριμένων δεδομένων όπως Pitch Bend και Control Change σε συγκεκριμένο εύρος. Οι αλλαγές δεδομένων υπολογίζονται ως ακολούθως:

Τροποποιημένη τιμή = (αρχική τιμή x Rate) + Offset.

Οποιοδήποτε αποτέλεσμα χαμηλότερο από το ελάχιστο ρυθμίζεται στο ελάχιστο και οποιοδήποτε αποτέλεσμα υψηλότερο από το μέγιστο ρυθμίζεται στο μέγιστο.



1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, tempo, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Event Type

Καθορίζει τον τύπο γεγονότος που θα τροποποιηθεί.

Ρυθμίσεις:

Όταν το Track ρυθμίζεται σε ένα από τα 01-16 και all:

Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change και Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Poly phonic Aftertouch)

* Μπορείτε επίσης να καθορίσετε τον Control Number (0-127, all)

Όταν το Track ρυθμίζεται στο “tempo”:

Tempo Change

3 Set All

Ρυθμίζει όλα τα γεγονότα στόχο στην ίδια σταθερή τιμή. Όταν ρυθμιστεί στο “off” η Set All παράμετρος δεν έχει κανένα αποτέλεσμα. Όταν ρυθμιστεί σε μια τιμή άλλη από “off”, οι Rate και Offset παράμετροι δεν είναι διαθέσιμες και δεν μπορούν να ρυθμιστούν.

Ρυθμίσεις: off, 000-127 (off, -8192 – +8191 όταν το Event Type ρυθμίζεται στο “Pitch Bend” και off, -5.0-300.0 όταν το Event Type ρυθμίζεται στο “Tempo Change”).

4 Rate

Καθορίζει το ποσοστό με το οποίο θα μετατοπιστούν τα γεγονότα στόχοι από τις αρχικές τους τιμές. Όταν η Set All παράμετρος (παραπάνω) ρυθμιστεί σε κάτι άλλο εκτός από “off”, δεν μπορεί να ρυθμιστεί αυτή η παράμετρος.

Ρυθμίσεις: 000% - 200%

5 Offset

Προσθέτει μια σταθερή τιμή στις ρυθμισμένες Rate τιμές γεγονότος. Όταν η Set All παράμετρος (παραπάνω) ρυθμίζεται σε κάτι άλλο από “off”, δεν μπορεί να ρυθμιστεί αυτή η παράμετρος.

Ρυθμίσεις: -127 – +127 (-8192 – +8191 για pitch bend)

08: Beat Stretch

Αυτό το Job εκτελεί χρονική επέκταση ή συμπίεση στο επιλεγμένο εύρος.

1 Track και εύρος

Καθορίζει το Song track (01-16, tempo, all) και το εύρος (Measure : Beat : Clock) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.



2 Rate

Καθορίζει την ποσότητα της χρονικής επέκτασης ή συμπίεσης σε ποσοστό. Ρυθμίσεις υψηλότερες του 100% παράγουν επέκταση και ρυθμίσεις κάτω του 100% παράγουν συμπίεση. Μια ρύθμιση του 100 δεν παράγει καμία αλλαγή.

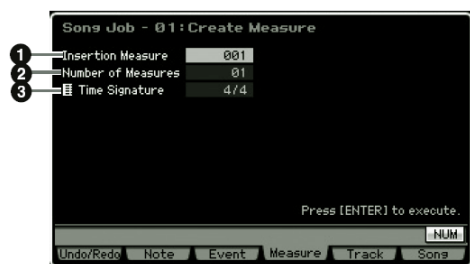
Ρυθμίσεις: 025% - 400%

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μόνο το σημείο τέλους του εύρους θα μετατοπιστεί προς τα εμπρός ή προς τα πίσω εκτελώντας το Beat Stretch Job. Τα δεδομένα έξω από το συγκεκριμένο εύρος θα διατηρηθούν. Όταν επεκτείνονται τα δεδομένα, τα δεδομένα που μετατρέπονται μπορεί να επικαλύπτουν τα δεδομένα έξω από το εύρος. Όταν συμπιέζονται τα δεδομένα, θα δημιουργείται ένα διάστημα σιωπής ανάμεσα στο τέλος των συμπιεσμένων δεδομένων και της αρχής των επόμενων δεδομένων έξω από το εύρος.

[F4] Measure Jobs

01: Create Measure

Αυτό το Job δημιουργεί άδεια μέτρα σε συγκεκριμένη θέση σε όλα τα tracks. Όταν εισάγονται άδεια μέτρα, τα δεδομένα μέτρου και αξίας μέτρου που ακολουθούν το σημείο εισαγωγής μετακινούνται ανάλογα προς τα εμπρός. Αν το σημείο εισαγωγής ρυθμίζεται μετά το τελευταίο μέτρο που περιέχει δεδομένα, ρυθμίζονται μόνο τα δεδομένα αξίας μέτρου χωρίς την πραγματική εισαγωγή μέτρων.



1 Insertion Measure

Καθορίζει το σημείο εισαγωγής (αριθμός μέτρου) στο οποίο θα εισαχθούν τα πρόσφατα δημιουργημένα άδεια μέτρα.

Ρυθμίσεις: 001-999

2 Number of Measures

Καθορίζει τον αριθμό των άδειων μέτρων που θα δημιουργηθούν και εισαχθούν.

Ρυθμίσεις: 01-99

3 Time Signature

Καθορίζει την αξία μέτρου των μέτρων που θα δημιουργηθούν. Μπορεί να σας φανεί βολικό να χρησιμοποιήσετε αυτήν την παράμετρο όταν χρειάζεται να δημιουργήσετε ένα Song που περιλαμβάνει αλλαγές αξίας μέτρου.

Ρυθμίσεις: 1/16-16/16, 1/8-16/8, 1/4-8/4

02: Delete Measure

Αυτό το Job σβήνει τα καθορισμένα μέτρα. Τα δεδομένα μέτρου και αξίας μέτρου που ακολουθούν τα σβησμένα μέτρα μετακινούνται ανάλογα προς τα πίσω.



1 Εύρος σβησίματος

Καθορίζει το εύρος των μέτρων που θα σβηστούν.

Ρυθμίσεις: 001-999

[F5] Track Jobs

01: Copy Track

Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα του επιλεγμένου τύπου από ένα συγκεκριμένο track πηγή σε ένα συγκεκριμένο track προορισμού.



1 Song και Track πηγή

Καθορίζει το Song και track (01-16). Όταν είναι επιλεγμένο το Current πλαίσιο, το τρέχον Song επιλέγεται σαν πηγή.

2 Τύπος δεδομένων που θα αντιγραφούν

Καθορίζει τους τύπους των δεδομένων που θα αντιγραφούν.

Ρυθμίσεις: Sequencer Event (όλα τα γεγονότα στο track), Play Effect, Mix Part Parameter (όλες οι Mixing παράμετροι), Sample Voice

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν δεν υπάρχει διαθέσιμη μνήμη στο Song προορισμού για Sample Voice δεδομένα, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα προειδοποίησης στην οθόνη και τα Sample Voice δεδομένα δεν αντιγράφονται ακόμη και αν σημειωθεί το πλαίσιο του Sample. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Delete Job (σελίδα 395) στο Mixing Voice Job για να σβήσετε οποιαδήποτε Sample Voices δεν χρειάζεστε και μετά δοκιμάστε πάλι.

3 Song και Track προορισμού

Καθορίζει το Song και track (01-16) προορισμού. Όταν επιλεγεί το Current πλαίσιο, το τρέχον Song επιλέγεται σαν προορισμός.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η διαδικασία αντιγραφής αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο track προορισμού.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το Undo/redo δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μια διαδικασία Sample Voice αντιγραφής.

02: Exchange Track

Αυτό το Job ανταλλάσσει τον καθορισμένο τύπο δεδομένων μεταξύ δύο συγκεκριμένων tracks στο τρέχον Song.



1 Track

Καθορίζει τα tracks (01-16) στα οποία εφαρμόζεται το Job.

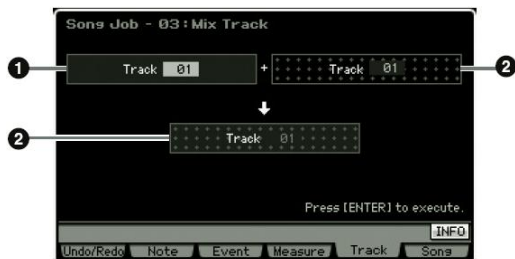
2 Τύπος δεδομένων

Καθορίζει τους τύπους των δεδομένων που θα ανταλλαχθούν. Επιλέξτε τον τύπο που θέλετε επιλέγοντας το κατάλληλο πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: Sequencer Event (όλα τα δεδομένα στο track), Play Effect, Mix Part Parameters

03: Mix Track

Αυτό το Job μιξάρει όλα τα δεδομένα από δύο επιλεγμένα tracks (1 και 2) και τοποθετεί το αποτέλεσμα στο track 2. Να θυμάστε ότι εφαρμόζοντας αυτό το Job σε tracks με Sample Voice, δεν μιξάρονται τα Sample Voices. Το Sample Voice δεν μιξάρεται.



04: Clear Track

Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα του επιλεγμένου τύπου από το επιλεγμένο track.



1 Track

Καθορίζει το Song track (01-16, tempo, scene, all) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

2 Τύπος δεδομένων που θα σβηστεί

Καθορίζει τους τύπους των δεδομένων που θα σβηστούν. Επιλέξτε τον τύπο που θέλετε σημειώνοντας το αντίστοιχο πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: Sequencer Event (όλα τα γεγονότα στο track), Play Effect, Mix Part Parameter (όλες οι Mixing Part παράμετροι), Sample Voice

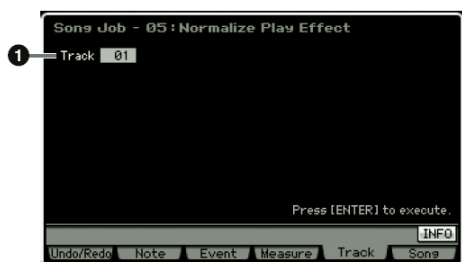
ΠΡΟΣΟΧΗ

Το Undo/Redo δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μια Clear διαδικασία για tracks που περιέχουν δεδομένα δείγματος.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Waveform στο DIMM δεν μπορεί να σβηστεί με αυτό το Job ακόμη και αν επιλεγεί το Sample Voice πλαίσιο. Αν θέλετε να σβήσετε πραγματικά το Waveform, χρησιμοποιήστε το Delete Job (σελίδα 282) στον Sampling Job τρόπο.

05: Normalize Play Effect

Αυτό το Job επανεγράφει τα δεδομένα στο επιλεγμένο track έτσι ώστε να τα ενσωματώσει στις τρέχουσες Play Effect ρυθμίσεις.



1 Track

Καθορίζει το Song track (01-16, all) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

06: Divide Drum Track

Αυτό το Job ξεχωρίζει τα note γεγονότα σε ένα drum παίξιμο που ανατίθεται σε συγκεκριμένο track, και τοποθετεί τις νότες που αντιστοιχούν στα διάφορα όργανα σε ξεχωριστά tracks (tracks 1-8). Ο παρακάτω πίνακας διαχωρισμού είναι σχεδιασμένος με την προϋπόθεση ότι χρησιμοποιείται το GM Drum Voice. Αν θέλετε να εφαρμόσετε αυτό το Job στα sequence δεδομένα χρησιμοποιώντας ένα Drum Voice άλλο από ένα GM Voice, θα πρέπει να επιβεβαιώσετε την διάταξη των drum/percussion οργάνων για κάθε Drum Voice χρησιμοποιώντας το ξεχωριστό Data List βιβλιαράκι.



1 Track

Καθορίζει το Song track (01-16) στο οποίο εφαρμόζεται το Job.

Track 1	Bass Drum
Track 2	Click, Bass Drum, Snare Drum, κ.λ.π.
Track 3	Snare Drum
Track 4	Brush SD, Side Stick, Hand Clip, κ.λ.π.
Track 5	Hi Hat
Track 6	Ride Cymbal
Track 7	Tom, Crash/Splash/Chinese Cymbal
Track 8	Percussion, κ.λ.π.

* Τα drum όργανα διαφορετικών note αριθμών θα ανατίθενται σε καθένα από τα tracks, κάτι που σημαίνει ότι το Bass Drum του Track 1 είναι διαφορετικό από το Bass Out του Track 2, για παράδειγμα.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η εκτέλεση του Divide Drum Track αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν προηγουμένως στα tracks προορισμού 1-8. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Mixing προγράμματα των tracks προορισμού 1-8 διατηρούνται μετά την εκτέλεση του Job.

07: Put Track to Arpeggio

Αυτό το Job αντιγράφει δεδομένα σε συγκεκριμένα μέτρα ενός track για την δημιουργία Arpeggio δεδομένων. Μέχρι 16 μοναδικοί note αριθμοί μπορούν να γραφτούν στο Arpeggio track. Αν περισσότεροι από 16 διαφορετικοί note αριθμοί έχουν γραφτεί στα MIDI sequence δεδομένα, η Convert διαδικασία μειώνει τις νότες που υπερβαίνουν το όριο. Εξαιτίας αυτού, προσέξτε να γράφετε μέχρι 16 διαφορετικές νότες όταν δημιουργείτε ένα Arpeggio, ειδικά όταν χρησιμοποιείτε και τα τέσσερα tracks.



1 Range

Καθορίζει το εύρος των μέτρων που θα αντιγραφεί στα Arpeggio δεδομένα.

Ρυθμίσεις: 001-999

2 ARP Category (Arpeggio Category)

Καθορίζει την Category ρύθμιση (Main Category και Sub Category) για τα δημιουργημένα Arpeggio δεδομένα. Οι Main Categories καταγράφονται στην σελίδα 83.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε αυτό που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

3 ARP No. (Arpeggio αριθμός/όνομα)

Καθορίζει τον User Arpeggio αριθμό (001-256) και το όνομα σαν προορισμό. Το Arpeggio όνομα μπορεί να περιέχει μέχρι 20 χαρακτήρες. Μπορείτε να καλέσετε την Character List οθόνη πατώντας το [SF6] CHAR κουμπί και να εισάγετε το όνομα. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Οποιαδήποτε προηγούμενα Arpeggio δεδομένα σε αυτόν τον αριθμό θα αντικατασταθούν.

4 Original Notes Root

Καθορίζει την βασική νότα όταν το Convert Type οποιουδήποτε track ρυθμίζεται στο “org notes”.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Key κατευθείαν από το πληκτρολόγιο κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας το επιθυμητό πλήκτρο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

5 Track

Καθορίζει το track του Song πηγή για κάθε Arpeggio track.

6 Convert Type

Καθορίζει πως τα MIDI sequence δεδομένα (των Song tracks) θα μετατραπούν σε Arpeggio δεδομένα από τους τρεις παρακάτω τρόπους. Αυτή η παράμετρος μπορεί να ρυθμιστεί για κάθε track.

Ρυθμίσεις: normal, fixed, org notes

normal

Το Arpeggio παίζεται χρησιμοποιώντας μόνο την νότα που παίζεται και τις νότες της οκτάβας της.

fixed

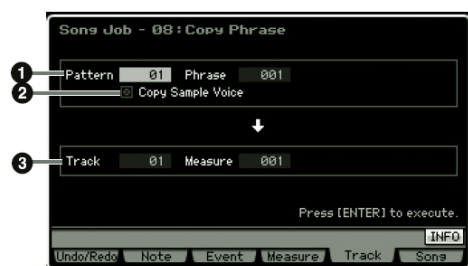
Οποιοσδήποτε νότες παίζονται θα ενεργοποιούν τα ίδια MIDI sequence δεδομένα.

org notes

Βασικά ίδιο με το “fixed” με εξαίρεση ότι οι νότες της Arpeggio αναπαραγωγής διαφέρουν σε συνάρτηση με την συγχορδία που παίζεται.

08: Copy Phrase

Αυτό το Job αντιγράφει το Phrase (που δημιουργήθηκε στον Pattern τρόπο) σε ένα συγκεκριμένο track του τρέχοντος Song.



1 Pattern, Phrase πηγή

Καθορίζει τον Pattern και Phrase αριθμό πηγή.

2 Copy Sample Voice

Όταν είναι επιλεγμένο αυτό το πλαίσιο, τα Sample Voices που ανατίθενται στην φράση πηγή (στην πράξη το αντίστοιχο Mixing Part) αντιγράφονται στο track προορισμού, και ανατίθενται στο αντίστοιχο Mixing Part του τρέχοντος Song. Αυτή η παράμετρος δεν έχει αποτέλεσμα όταν δεν χρησιμοποιείται Sample Voice από την επιλεγμένη φράση.

3 Track, Measure

Καθορίζει το Track προορισμού (01-16) και τον αριθμό μέτρου (001-999) που θα ξεκινάει το Phrase που αντιγράφεται.

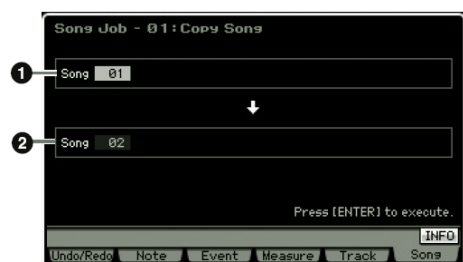
ΠΡΟΣΟΧΗ

Αυτό το Job αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο track προορισμού με εξαίρεση την Mixing διαμόρφωση.

[F6] Song Jobs

01: Copy Song

Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα από ένα επιλεγμένο Song πηγή σε ένα επιλεγμένο Song προορισμού.



1 Song πηγή

2 Song προορισμού

ΠΡΟΣΟΧΗ

Αυτό το Job αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο Song προορισμού.

02: Split Song to Pattern

Αυτό το Job σας επιτρέπει να αντιγράψετε ένα Part του τρέχοντος Song σε ένα συγκεκριμένο Pattern.



1 Εύρος

Καθορίζει το εύρος των μέτρων που θα αντιγραφούν σε ένα Pattern.

Ρυθμίσεις: 001-999

2 Copy Sample Voice

Όταν επιλεγεί αυτό το πλαίσιο, τα Sample Voices που χρησιμοποιούνται από το Song πηγή αντιγράφονται στο Pattern προορισμού σαν Sample Voices, και ανατίθενται στο Mixing Part που αντιστοιχούν στο track προορισμού. Αυτό το πλαίσιο δεν έχει αποτέλεσμα αν δεν ανατίθενται Sample Voices στα tracks στο Song πηγή.

3 Pattern, Section

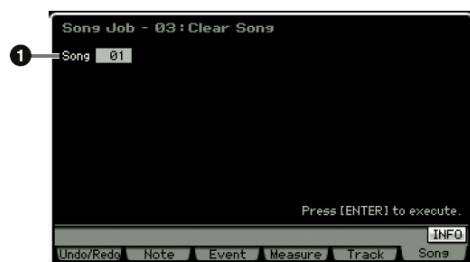
Καθορίζει το Pattern και Section (A-P) προορισμού.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Αυτό το Job αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα – συμπεριλαμβανομένης της Mixing διαμόρφωσης – υπάρχουν ήδη στο Pattern και τμήμα προορισμού.

03: Clear Song

Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα (συμπεριλαμβανομένων των Sample Voices και Mixing Voices) από το επιλεγμένο Song ή όλα τα Songs. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να σβηστούν και τα 64 Songs την ίδια στιγμή.



1 Song

Καθορίζει τον Song αριθμό που θα σβηστεί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Waveform στο DIMM δεν μπορεί να σβηστεί με αυτό το Job ακόμη και αν χρησιμοποιείται το Sample Voice στο συγκεκριμένο Song. Αν θέλετε να σβήσετε πραγματικά το Waveform που ανατίθεται στο συγκεκριμένο Song, χρησιμοποιήστε το Delete Job (σελίδα 282) στον Sampling Job τρόπο.

Pattern αναπαραγωγή

Ο Pattern τρόπος σας επιτρέπει να παίζετε, ηχογραφήσετε, διορθώσετε και αναπαράγετε τα δικά σας ρυθμικά patterns. Ο Pattern Play τρόπος είναι η κύρια «πύρτα» από την οποία μπαίνετε στον Pattern τρόπο και είναι εδώ που επιλέγετε και παίζετε ένα Pattern. Επίσης, μπορείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας Patterns συναρμολογώντας Phrases – μικρά ρυθμικά περάσματα

και «δομικά τμήματα» – και να δημιουργήσετε Pattern Chains στις οποίες μπορούν να συνδυαστούν μαζί τα Patterns σε προσαρμοσμένη σειρά. Για να μπείτε στον Pattern Play τρόπο, απλά πατήστε το [PATTERN] κουμπί.

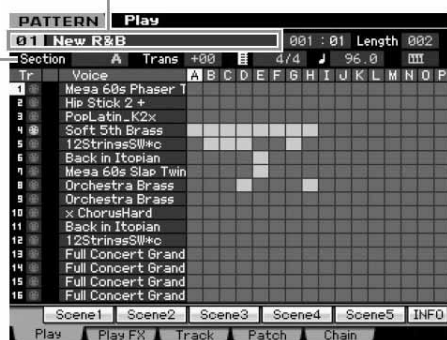
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η λέξη “Pattern” αναφέρεται σε ένα μικρό ρυθμικό πέρασμα μερικών μέτρων το οποίο λουπάρεται και παίζεται συνέχεια. Ένα Pattern περιλαμβάνει 16 παραλλαγές που ονομάζονται “Sections”. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε Sections αλλάζοντας τα κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής. Ένα Pattern περιέχει 16 tracks και μπορούν να δημιουργηθούν με την ανάθεση ενός Phrase σε κάθε track από την Patch οθόνη (σελίδα 345). Για λεπτομέρειες σχετικά με τα Patterns και τα Phrases, δείτε στην σελίδα 81.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Από την Play οθόνη στον Pattern Play τρόπο, μπορείτε να επιλέξετε το Voice του Mixing Part που αντιστοιχεί στο τρέχον Track πατώντας το [CATEGORY SEARCH] κουμπί.

Διαδικασία Pattern αναπαραγωγής

1 Πατήστε το [PATTERN] κουμπί για να καλέσετε την Pattern Play οθόνη (σελίδα 342).

Section Pattern αριθμός, Pattern όνομα



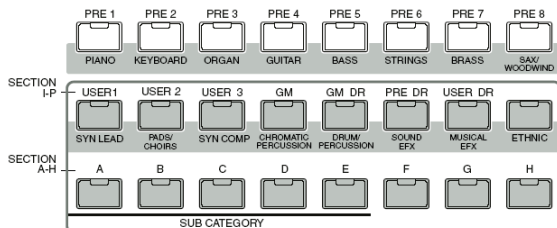
2 Επιλέξτε ένα Pattern.

Μετακινήστε τον κέρσορα στον Pattern αριθμό και μετά επιλέξτε το Pattern που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και το [DEC/NO] κουμπί. Εμφανίζεται το όνομα του επιλεγμένου Pattern. Αν πατήσετε το [PROGRAM] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του, μπορείτε να επιλέξετε το Pattern που θέλετε χρησιμοποιώντας τα Group [A]-[D] κουμπιά και τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16]. Οι Pattern αριθμοί και τα κουμπιά είναι τα ακόλουθα.

Συνδυασμοί κουμπιού	Pattern αριθμός
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

3 Επιλέξτε ένα Section (A-P) του επιλεγμένου Pattern.

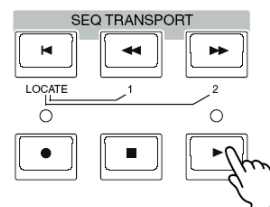
Μετακινήστε τον κέρσορα στο Section και μετά επιλέξτε το Section που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και το [DEC/NO] κουμπί. Αν πατήσετε το [TRACK] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει το λαμπάκι του, μπορείτε να επιλέξετε το Section χρησιμοποιώντας τα SECTION [A]-[H] κουμπιά για τα Sections A-H, τα [USER 1]-[USER DR] κουμπιά και το [ETHNIC] κουμπί για τα Sections I-P.



4 Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει η

αναπαραγωγή του Pattern.

Η Pattern αναπαραγωγή συνεχίζεται κατ' επανάληψη μέχρι να πατήσετε το [■] (Stop) κουμπί. Πατήστε το [■] (Stop) κουμπί για να σταματήσει η αναπαραγωγή του Pattern. Πατήστε πάλι το [▶] (Play) κουμπί για να επαναφέρετε την αναπαραγωγή από αυτό το σημείο.



Τύποι αναπαραγωγής

Ξεκίνημα αναπαραγωγής πατώντας μια νότα

Όταν η Keyboard Start λειτουργία είναι ενεργή, η Pattern αναπαραγωγή ξεκινάει αμέσως μόλις παίζετε ένα πλήκτρο στο κλαβιέ. Μετακινήστε τον κέρσορα στο Keyboard Start εικονίδιο και μετά πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να ενεργοποιήσετε το Keyboard Start. Σε αυτήν την κατάσταση, πατήστε οποιοδήποτε πλήκτρο για να ξεκινήσει η Pattern αναπαραγωγή.

Keyboard Start



Αναπαραγωγή από την μέση του Pattern

Για να ξεκινήσει η αναπαραγωγή από την μέση του Pattern, ρυθμίστε την θέση που θέλετε χρησιμοποιώντας τα παρακάτω κουμπιά και μετά πατήστε το [▶] (Play) κουμπί. Αυτές οι διαδικασίες μπορούν επίσης να εκτελεστούν κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής.

Κίνηση προς τα εμπρός	Πατήστε το [▶▶] (Forward) κουμπί.
Γρήγορη κίνηση προς τα εμπρός	Κρατήστε πατημένο το [▶▶] (Forward) κουμπί.
Κίνηση προς τα πίσω	Πατήστε το [◀◀] (Rewind) κουμπί.
Γρήγορη κίνηση προς τα πίσω	Κρατήστε πατημένο το [◀◀] (Rewind) κουμπί.
Μετακίνηση στην αρχή του Pattern	Πατήστε το ["] κουμπί.

Γρήγορη κίνηση προς τα εμπρός/πίσω

Αυτή η διαδικασία είναι ίδια όπως στον Song Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 285.

Μετακίνηση σε συγκεκριμένη θέση στο Pattern

Αυτή η διαδικασία είναι ίδια όπως στον Song Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 285.

Αλλαγή του Section κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής

Για να αλλάξετε Sections κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής,

Αλλαγή του Section κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής

Για να αλλάξετε Sections κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής, πατήστε το [TRACK] κουμπί (το λαμπάκι ανάβει) και μετά χρησιμοποιήστε τα SECTION [A]-[H] κουμπιά, τα [USER 1]-[USER DR] κουμπιά και το [ETHNIC] κουμπί.



Το τρέχον Section ή επόμενο Section δείχνεται εδώ.

Όταν επιλέγεται διαφορετικό Section κατά την Pattern αναπαραγωγή, το "NEXT" και το όνομα του επόμενου Section εμφανίζονται στην Section στήλη στο επάνω μέρος της οθόνης. Αφού το τρέχον Section φτάσει τον καθορισμένο χρονισμό, ξεκινάει το επόμενο Section. Αν γράφετε ρυθμικά patterns όπως intro, melody A, fill-in, main theme και ending για καθένα από τα Sections, μπορείτε να παίζετε ένα ολόκληρο Song επιλέγοντας τα κατάλληλα Sections κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής.

Track mute/solo

Αυτή η λειτουργία είναι η ίδια όπως στον Song Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 286.

Αλλαγή του tempo

Αυτή η λειτουργία είναι η ίδια όπως στον Song Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 286.

Ανάθεση διαφόρων ρυθμίσεων σχετικών με την Pattern αναπαραγωγή (Pattern Scene)

Από την Pattern Play οθόνη, μπορείτε να αναθέσετε πέντε διαφορετικά «στιγμιότυπα» των σημαντικών Pattern παραμέτρων όπως transpose, tempo, track mute/solo κατάσταση και την βασική Mixing διαμόρφωση στα [SF1]-[SF5] κουμπιά σαν Pattern Scenes. Ένα από τα χρήσιμα πλεονεκτήματα του Pattern Scene είναι ότι σας επιτρέπει να εκτελείτε άμεσα και αυτόματα ρυθμίσεις παραμέτρου που κανονικά απαιτούν το πάτημα πολλών κουμπιών ή controller διαδικασιών. Χρησιμοποιήστε το κατά την Pattern ηχογράφιση ή αναπαραγωγή για να κάνετε άμεσες αλλαγές ρύθμισης. Οι Pattern Scene παράμετροι είναι ίδιες όπως εκείνες του Song Scene. Δείτε στην σελίδα 287.

Καταχώρηση του Pattern Scene

Αφού κάνετε τις ρυθμίσεις που θέλετε για το Scene, κρατήστε πατημένο το [STORE] κουμπί και ταυτόχρονα πατήστε ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Το εικονίδιο νότας 8^ο εμφανίζεται στην ετικέτα που αντιστοιχεί στο Sub Function κουμπί στο οποίο καταχωρείται η Pattern Scene. Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε τα Pattern δεδομένα συμπεριλαμβανομένης της Pattern Scene ρύθμισης.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Οι Pattern Scene ρυθμίσεις που καταχωρούνται στα [SF1]-[SF5] κουμπιά θα χαθούν αν αλλάξετε το Pattern ή κλείσετε την τροφοδοσία χωρίς να εκτελέσετε την Store διαδικασία.

Ανάκληση του Pattern Scene

Μπορείτε να καλέσετε το Pattern Scene πατώντας ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.

Pattern Chain αναπαραγωγή

Η Pattern Chain λειτουργία σας επιτρέπει να προγραμματίσετε Sections στην δική σας σειρά, και να τα έχετε να αλλάζουν αυτόματα κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής για να δημιουργηθεί μια απρόσκοπτη ακολουθία backing μερών και συνοδείας για το ζωντανό σας παίξιμο ή το Song που ηχογραφείται. Η Chain Play οθόνη (σελίδα 348) είναι η «πύλη» για την είσοδο στην Pattern Chain λειτουργία και σας επιτρέπει να αναπαράγετε την προγραμματισμένη Pattern Chain. Πατήστε το [κουμπί από τον Pattern Play τρόπο για να πάτε στην Pattern Chain Play οθόνη.

Οι Pattern Chains μπορούν να δημιουργηθούν από την Chain Record οθόνη (σελίδα 349) και την Insert λειτουργία (σελίδα 353) στην Chain Edit οθόνη. Οι Pattern Chains μπορούν να διορθωθούν στην Chain Edit οθόνη (σελίδα 350).

Mixing Setup για κάθε track

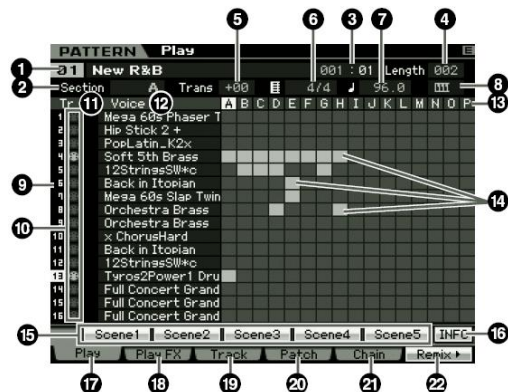
Στον Pattern τρόπο όπως επίσης και στον Song τρόπο, μπορείτε να ρυθμίσετε τις Mixing παραμέτρους όπως Voice, ένταση και pan για κάθε μέρος (track). Η δομή και οι παράμετροι είναι ίδιες όπως στον Song τρόπο. Δείτε στην σελίδα 290.

Ποτενσιόμετρα και Control Sliders

Χρησιμοποιώντας τα ποτενσιόμετρα και τα sliders στο εμπρός πλαίσιο, μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους όπως pan, effect, cutoff frequency και resonance για κάθε Part (track) του Pattern. Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε στην σελίδα 288.

Pattern αναπαραγωγή – [F1] Play

Αυτή η οθόνη εμφανίζεται πάντα πρώτη όταν ενεργοποιείται ο Pattern τρόπος. Μπορείτε να παίζετε το Pattern καθορίζοντας ένα Section μετά την επιλογή ενός Pattern.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το NUM εικονίδιο εμφανίζεται στο menu ετικέτας που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί.

Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα [SF1]-[SF5] και [F1]-[F5] κουμπιά σαν αριθμητικά κουμπιά πατώντας το [SF6] NUM κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Pattern αριθμός, Pattern όνομα

Καθορίζει το Pattern καθορίζοντας τον αριθμό (01-64). Εμφανίζεται το όνομα του επιλεγμένου Pattern. Μπορείτε να αλλάξετε το όνομα του Pattern μετακινώντας τον κέρσορα εδώ και πατώντας το [SF6] CHAR κουμπί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

2 Section

Επιλέγει ένα Section του επιλεγμένου Pattern. Ένα Pattern μπορεί να περιλαμβάνει μέχρι 16 παραλλαγές που ονομάζονται Patterns, τα οποία μπορούν να αλλάζουν σε πραγματικό χρόνο κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής. Το Section μπορεί να επιλεγεί με τα [A]-[H] κουμπιά (με την ετικέτα “SECTION A-H”) και τα [USER1]-[ETHNIC] κουμπιά (με την ετικέτα “SECTION I-P”). Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 340.

Ρυθμίσεις: A-P

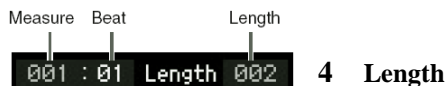
3 Measure

Καθορίζει την θέση στην οποία ξεκινάει η αναπαραγωγή. Αυτό επίσης δείχνει την τρέχουσα θέση της αναπαραγωγής. Το Measure μπορεί να ρυθμιστεί με τα SEQ TRANSPORT κουμπιά. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 284.

Ρυθμίσεις:

Measure: 001-256 (το διαθέσιμο εύρος των μέτρων διαφέρει σε συνάρτηση με το Length παρακάτω)

Beat: μόνο ένδειξη



Καθορίζει το μήκος του Pattern.

Ρυθμίσεις: 001-256

5 Trans (Transpose)

6 Αξία μέτρου (Meter)

7 Tempo

Αυτά είναι ίδια όπως στον Song Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 291.

8 Keyboard Start

Όταν το Keyboard Start είναι ενεργό, η Pattern αναπαραγωγή ξεκινάει αμέσως μόλις πατήσετε ένα πλήκτρο στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: (on), (off)

9 Track αριθμός (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον track αριθμό.

10 Track τύπος (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον track τύπο: MIDI track ή Audio track. Για Mixing Parts που αντιστοιχούν στα Audio tracks, ανατίθεται ένα Sample Voice. Για Mixing Parts που αντιστοιχούν σε MIDI tracks, ανατίθεται ένα Voice άλλο από Sample Voice. Για Mixing Tracks που αντιστοιχούν σε άδεια tracks, δεν ανατίθεται Voice. Για περισσότερα σχετικά με τα MIDI και Audio Tracks, δείτε στην σελίδα 82.

Ρυθμίσεις: (MIDI Track), (Audio Track)

11 Mute/Solo (μόνο ένδειξη)

Δείχνει την Mute/Solo κατάσταση για κάθε track. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ρύθμιση του Mute/Solo, δείτε στην σελίδα 286.

Κενό: Δεν ανατίθεται σε αυτό το track ούτε Mute ούτε Solo.

: Δείτε mute track.

: Δείχνει solo track.

12 Voice (Voice όνομα)

Δείχνει το Voice όνομα του Mixing Part που αντιστοιχεί σε κάθε track.

13 Section

14 Δείκτης δεδομένων

Δείχνει αν τα δεδομένα γράφονται ή όχι σε κάθε track των Sections A-P. Ο δείκτης δεδομένων εμφανίζεται στην στήλη στην οποίο το Section/Track περιέχει γραμμένα δεδομένα.

15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

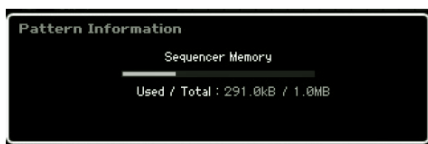
Μπορείτε να αναθέσετε τις ρυθμίσεις των Pattern παραμέτρων (Pattern Scene) και των Arpeggio παραμέτρων σε αυτά τα κουμπιά. Μπορείτε επίσης να ανακαλέσετε αυτές τις ρυθμίσεις πατώντας αυτά τα κουμπιά. Για λεπτομερείς οδηγίες στην καταχώρηση των Scenes, δείτε στην σελίδα 287. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ρύθμιση των Arpeggio παραμέτρων, δείτε στην σελίδα 305.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Arpeggio δεν είναι διαθέσιμο κατά την διάρκεια της Pattern αναπαραγωγής. Πατώντας τα [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 κουμπιά κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής αλλάζει μόνο το Pattern Scene.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μετά την καταχώρηση του Pattern Scene, το εικονίδιο νότας 8^{ov} θα εμφανιστεί στην ετικέτα που αντιστοιχεί στο κουμπί που πατιέται. Μπορείτε να επιβεβαιώσετε αν το Arpeggio Type ανατίθεται ή όχι σε αυτό το κουμπί στην Arpeggio οθόνη (σελίδα 305) του Pattern Record.

16 [SF6] INFO (Information)

Μπορείτε να δείτε την ποσότητα της ελεύθερης και χρησιμοποιημένης sequencer μνήμης. Η sequencer μνήμη καλύπτει όλα τα Songs και Patterns που είναι γραμμένα στους αντίστοιχους τρόπους. Όταν η ποσότητα της χρησιμοποιημένης μνήμης φτάσει την μέγιστη χωρητικότητα, δεν μπορούν να αποθηκευτούν άλλα Songs ή Patterns. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Song Job ή Pattern Job για να σβήσετε οποιαδήποτε Songs ή Patterns που δεν σας είναι απαραίτητα. Μπορείτε να πάτε πίσω στην προηγούμενη οθόνη πατώντας το [SF6] κουμπί ή το [EXIT] κουμπί.



17 [F1] Play

Καλεί την Play οθόνη.

18 [F2] Play FX (Play Effect)

Καλεί την Play Effect οθόνη.

19 [F3] Track

Καλεί την Track οθόνη.

20 [F4] Patch

Καλεί την Patch οθόνη (σελίδα 345).

21 [F5] Chain (Pattern Chain)

Καλεί την Pattern Chain οθόνη (σελίδα 348).

22 [F6] Remix

Καλεί την Remix οθόνη (σελίδα 354). Αυτό το menu εμφανίζεται μόνο όταν ο κέρσορας βρίσκεται στο track που περιέχει δεδομένα.

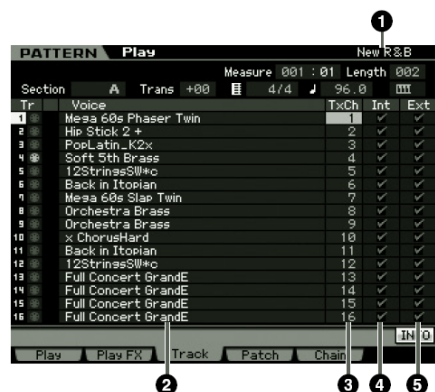
Αλλαγή της ρυθμικής «αίσθησης» του Pattern – [F2] Play FX (Play Effect)

Αλλάζοντας τον χρονισμό και το velocity των νοτών, μπορείτε να αλλάξετε την ρυθμική «αίσθηση» της Pattern αναπαραγωγής. Οι Play Effect ρυθμίσεις που γίνονται εδώ είναι προσωρινές και δεν αλλάζουν τα πραγματικά δεδομένα στο Pattern. Οι Play Effect ρυθμίσεις μπορούν να εφαρμοστούν πραγματικά στα Pattern δεδομένα χρησιμοποιώντας το Normalize Play Effect Job.

Η διαδικασία είναι ίδια όπως στον Song Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 293.

Track ρυθμίσεις – [F3] Track

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ρυθμίσετε το MIDI κανάλι μετάδοσης για κάθε track.



Σχετικά με τις παραμέτρους χωρίς αριθμούς, ανατρέξτε στην Play οθόνη (σελίδες 342-343).

1 Pattern όνομα (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το όνομα του τρέχοντος Pattern.

2 Voice (Voice όνομα) (μόνο ένδειξη)

3 TxCh (Transmit Channel)

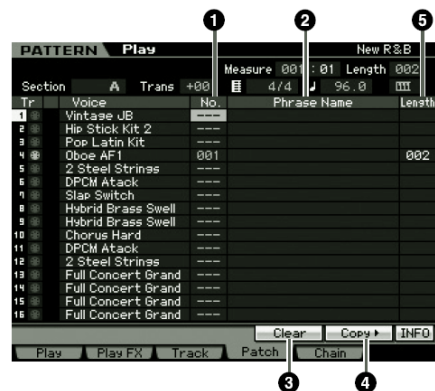
4 Int (Internal Switch)

5 Ext (External Switch)

Αυτά είναι ίδια όπως στον Song Play τρόπο. Δείτε στην σελίδα 296.

Δημιουργία Pattern – [F4] Patch

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να αναθέσετε ένα Phrase σε κάθε track για την δημιουργία ενός Pattern. 16 Sections με τα ονόματα A-P μπορούν να δημιουργηθούν για κάθε Pattern. Μπορείτε να αναθέσετε ένα User Phrase που δημιουργήθηκε με το τρέχον επιλεγμένο Pattern. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε User φράσεις που γράφτηκαν σε tracks άλλων Patterns, χρησιμοποιήστε την Phrase Data Copy λειτουργία, που επιλέγεται με το [SF5] κουμπί.



Σχετικά με τις παραμέτρους χωρίς αριθμούς, ανατρέξτε στην Play οθόνη (σελίδες 342-343).

1 No. (Phrase αριθμός)

Καθορίζει τον Phrase αριθμό που ανατίθεται σε ένα track. Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις 256 User Phrases που είναι αποθηκευμένες στο επιλεγμένο Pattern. Σημειώστε ότι τα User Phrases δεν έχουν δεδομένα εξ ορισμού. Όταν ρυθμιστεί στο “--”, το track είναι άδειο.

Ρυθμίσεις: --- (off), 001-256

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το MOTIF XS δεν έχει Preset Phase δεδομένα.

2 Phrase Name

Δείχνει το όνομα του επιλεγμένου Phrase. Μπορείτε να αλλάξετε το Phrase όνομα μετακινώντας τον κέρσορα εδώ και πατώντας το [SF6] CHAR κουμπί.

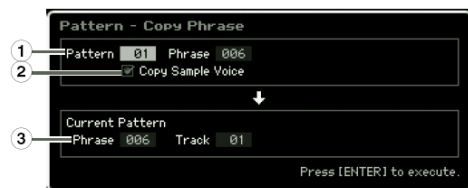
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

3 [SF4] Clear

Πατώντας αυτό το κουμπί σβήνεται η Phrase ανάθεση στο τρέχον επιλεγμένο track και αφήνει το track άδειο. Μετακινήστε τον κέρσορα στο Phrase (track) που θα σβηστεί και μετά πατήστε το [SF4] κουμπί.

4 [SF5] Copy

Πατώντας αυτό το κουμπί αντιγράφεται ένα Phrase από άλλο Pattern στο τρέχον επιλεγμένο και μετά ανατίθεται στο καθορισμένο track. Αυτό είναι χρήσιμο αν δημιουργείτε ένα Pattern και θέλετε να χρησιμοποιήσετε τα Phrase δεδομένα από άλλο Pattern.



1) Phrase πηγή

Καθορίζει τον Pattern αριθμό και τον Phrase αριθμό (001-256) που θα αντιγραφεί.

2) Copy Sample Voice

Όταν επιλεγεί αυτό το πλαίσιο, τα Sample Voice που ανατίθενται στην φράση πηγή αντιγράφονται στην φράση προορισμού σαν Sample Voices, και ανατίθενται στα αντίστοιχα tracks στο επιλεγμένο Pattern.

3) Current Pattern Phrase και Track

Καθορίζει τον αριθμό (001-256) του Phrase προορισμού και το rack (01-16) στο οποίο ανατίθεται το Phrase.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Θα αντικατασταθούν οποιαδήποτε προηγούμενα δεδομένα στον προορισμό της αντιγραφής. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το Undo/Redo δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην διαδικασία αντιγραφής ενός Sample Voice.

5 Length (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το μήκος κάθε Phrase που ανατίθεται σε κάθε track.

Δημιουργία ενός Pattern

1 Επιλέξτε ένα Pattern από την Play οθόνη (σελίδα 342).

2 Πατήστε το [F4] κουμπί για να καλέσετε την Patch οθόνη.

3 Επιλέξτε ένα Section (A-P).

Μετακινήστε τον κέρσορα στο Section και μετά επιλέξτε το Section που θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και το [DEC/NO] κουμπί.

4 Ρυθμίστε την αξία μέτρου, το tempo και το μήκος του Pattern.

Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε (όπως length, time signature ή tempo) και μετά ρυθμίστε την τιμή χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και το [DEC/NO] κουμπί.

5 Αναθέστε το Phrase που θέλετε σε κάθε track.

Μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα track και μετά ρυθμίστε έναν Phrase αριθμό χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και το [DEC/NO] κουμπί. Η Phrase ανάθεση μπορεί να εκτελεστεί επίσης κατά την Pattern αναπαραγωγή.

Για να επιβεβαιώσετε αν το Phrase έχει ανατεθεί σωστά ή όχι, κάντε solo το track στο οποίο ανατέθηκε το Phrase ακολουθώντας την παρακάτω διαδικασία. Πατήστε το [SOLO] κουμπί έτσι ώστε να ανάψει ο δείκτης του και πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] για να επιλέξετε ένα track στο οποίο αναθέσατε το Phrase.

Υπάρχουν τρεις μέθοδοι που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε ένα Phrase:

- Ηχογράφηση της καινούριας φράσης με την χρήση της Pattern Record λειτουργίας (σελίδα 357)
- Αντιγραφή του Phrase από άλλο Pattern με την χρήση του [SF5] κουμπιού
- Μετατροπή ενός Part των Song δεδομένων σε Phrase χρησιμοποιώντας το Get Phrase from Song Job (σελίδα 368)

6 Επαναλάβετε τα βήματα 3-5 για να τελειοποιήσετε ένα ολόκληρο Pattern.

Δημιουργήστε Sections που χρησιμοποιούνται για intro, melody A, melody B, main theme και ending ολόκληρου του Song.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μια καλή ιδέα είναι να χρησιμοποιήσετε το Copy Pattern Job (σελίδα 372) αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα Section που βασίζεται σε ή ακούγεται παρόμοια με ένα ήδη υπάρχον Section.

7 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε το Pattern.

Για λεπτομερείς οδηγίες στην αποθήκευση ενός Pattern, δείτε στην σελίδα 358.

Pattern Chain – [F5] Chain (Pattern Chain)

Το Pattern Chain σας επιτρέπει να βάλετε στην σειρά μερικά διαφορετικά Sections μαζί για να κάνετε ένα πλήρες Song. Για παράδειγμα, δημιουργήστε ένα Section A για το intro, ένα Section B για το verse, ένα Section C για το chorus και ένα Section D για το ending – και έχετε τα βασικά τμήματα για την δημιουργία ενός καινούριου Song. Τα δημιουργημένα δεδομένα της Pattern Chain μπορούν να μετατραπούν σε MIDI sequence δεδομένα και να αποθηκευτούν σε ένα Song. Για να καλέσετε την

Pattern Chain οθόνη, πατήστε το [F5] Chain κουμπί από τον Pattern Play τρόπο.

Ένα Pattern Chain μπορεί να δημιουργηθεί για κάθε Pattern, επιτρέποντας σας να καλείτε ένα διαφορετικό, συγκεκριμένο Pattern Chain κάθε φορά που επιλέγετε ένα Pattern.

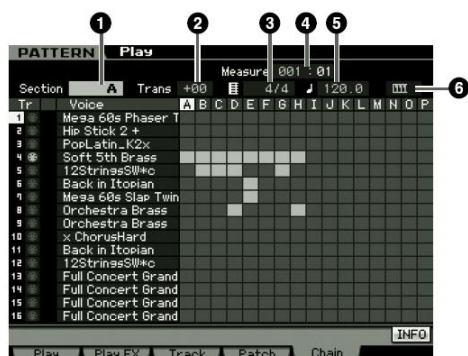
Τα ακόλουθα γεγονότα μπορούν να γραφτούν στο Pattern Chain.

- Σειρά αναπαραγωγής των Sections
- Pattern track on/off – Solo και Mute
- Tempo αλλαγή
- Αλλαγή αξίας μέτρου

Υπάρχουν δύο μέθοδοι για την δημιουργία ενός Pattern Chain: ηχογράφηση της αναπαραγωγής ενός Pattern στην Pattern Record οθόνη σε πραγματικό χρόνο και προγραμματισμός της σειράς αναπαραγωγής των Sections ένα-ένα στην Pattern Chain Edit οθόνη. Τα Pattern Chain δεδομένα που γράφονται σε πραγματικό χρόνο μπορούν να διορθωθούν στην Pattern Chain Edit οθόνη.

Pattern Chain αναπαραγωγή – [F5] Chain

Η Pattern Chain οθόνη σας επιτρέπει να παίζετε τα Pattern Chain δεδομένα που δημιουργήσατε. Πατήστε το [F5] Chain κουμπί από τον Pattern Play τρόπο για να πάτε στην Pattern Chain Play οθόνη.



Η διαδικασία στην Pattern Chain οθόνη είναι βασικά ίδια όπως στην Pattern Play οθόνη με εξαίρεση ότι δεν μπορεί να επιλεγεί ο Pattern αριθμός. Για λεπτομέρειες σχετικά με τις παραμέτρους που δεν εξηγούνται εδώ, ανατρέξτε στην Pattern Play οθόνη (σελίδα 342).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το NUM εικονίδιο εμφανίζεται στο menu ετικέτας που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα [SF1]-[SF5] και [F1]-[F5] κουμπιά σαν αριθμητικά κουμπιά πατώντας το [SF6] NUM κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Section

Δείχνει το Section που παίζεται. Το “NEXT” θα εμφανιστεί εδώ όταν η αναπαραγωγή περιμένει για τον χρονισμό της Section αλλαγής.

2 Trans (Transpose)

Ρυθμίζει τον τόνο της Pattern Chain αναπαραγωγής σε ημιτόνια.

Ρυθμίσεις: -36 – +0 – +36

3 Αξία μέτρου

Δείχνει την αξία μέτρου που ανατίθεται στο Pattern. Κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής, εδώ εμφανίζεται η τρέχουσα αξία μέτρου.

4 Measure

Δείχνει τον αριθμό μέτρου του Pattern Chain που παίζεται. Μπορείτε να ξεκινήσετε την αναπαραγωγή από την μέση του Pattern Chain καθορίζοντας εδώ το μέτρο και μετά πατώντας το [▶] (Play) κουμπί.

Ρυθμίσεις: 001-999



5 Tempo

Δείχνει το tempo που έχει ανατεθεί στο Pattern. Κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής, εδώ φαίνεται το τρέχον tempo.

Ρυθμίσεις: 5.0 – 300.0

6 Keyboard Start

Όταν το Keyboard Start είναι ενεργό, η Pattern Chain αναπαραγωγή ξεκινάει αμέσως μόλις πατήσετε ένα πλήκτρο στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις:  (on),  (off)

Διαδικασία Pattern Chain αναπαραγωγής

Για να ξεκινήσει η Pattern Chain αναπαραγωγή, καλέστε την Pattern Chain οθόνη και μετά πατήστε το [▶] κουμπί. Όταν φτάσει το τέλος των Pattern Chain δεδομένων, η αναπαραγωγή σταματάει αυτόματα. Μπορείτε επίσης να πατήσετε το [■] (Stop) κουμπί κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής για να σταματήσετε την αναπαραγωγή του Pattern Chain. Πατήστε πάλι το [▶] κουμπί για να επαναφέρετε την αναπαραγωγή από αυτό το σημείο. Σε συνάρτηση με τα συγκεκριμένα Chain δεδομένα, το Pattern που παίζεται θα αλλάζει αυτόματα το Section, το track mute και το tempo – όλα που δείχνονται στην οθόνη σε πραγματικό χρόνο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να επιβεβαιώσετε τα Pattern Chain δεδομένα καλώντας την Pattern Chain Edit οθόνη.

Pattern Chain ηχογράφηση σε πραγματικό χρόνο – [●] Chain Record

Από την Pattern Chain Record οθόνη, μπορείτε να ηχογραφήσετε την αναπαραγωγή του Pattern – μαζί με οποιοσδήποτε αλλαγές κάνετε σε πραγματικό χρόνο. Πατήστε το [●] (Record) κουμπί από την Pattern Chain Play οθόνη για να καλέσετε την Pattern Chain Record οθόνη. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να πάτε πίσω στην Chain Play οθόνη.

Γεγονότα όπως Section αλλαγή, Track mute on/off και Tempo αλλαγή μπορούν να γραφτούν σαν Pattern Chain δεδομένα. Το Record Type είναι σταθερά στο “replace” και δεν μπορεί να αλλάξει. Συνεπώς, η εγγραφή των γεγονότων αντικαθιστά τα γεγονότα στο ήδη γραμμένα εύρος. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την Insert λειτουργία (σελίδα 353) στην Chain Edit οθόνη για να δημιουργήσετε τα Pattern Chain δεδομένα.



Για λεπτομέρειες σχετικά με τις παραμέτρους με τους αριθμούς παραπάνω, ανατρέξτε στην Chain οθόνη (σελίδα 348). Για λεπτομέρειες στις άλλες παραμέτρους, ανατρέξτε στην Pattern Play οθόνη (σελίδα 342).

Διαδικασία Pattern Chain εγγραφής

1 Επιλέξτε ένα Pattern στην Chain Play οθόνη.

Αυτό το βήμα είναι απαραίτητο επειδή κάθε Pattern έχει τα δικά του Pattern Chain δεδομένα.

2 Πατήστε το [●] (Record) κουμπί.

Ανάβει ο [●] (Record) δείκτης και εμφανίζεται η Chain Record οθόνη.

3 Ρυθμίστε τις παραμέτρους για την αρχή της εγγραφής.

Ρυθμίστε τις βασικές παραμέτρους για εγγραφή (π.χ. Section, Recording Track mute ρύθμιση, Time Signature, Tempo και άλλα). Μετά την ρύθμιση, μετακινήστε τον κέρσορα στο Tempo.

4 Ρυθμίστε το μέτρο στο οποίο ξεκινάει η εγγραφή.

Κανονικά, πατήστε το ["] (Top) κουμπί για να ορίσετε την αρχή σαν αρχικό μέτρο της εγγραφής.

5 Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει η εγγραφή.

Για να αλλάξετε Sections σε πραγματικό χρόνο και να τα ηχογραφήσετε, πατήστε το [TRACK] κουμπί (ανάβει το λαμπάκι) και μετά χρησιμοποιήστε τα [A]-[H] κουμπιά, τα [USER 1]-[USER DR] κουμπιά και το [ETHNIC] κουμπί. Για να κάνετε Track Mute on/off ρυθμίσεις, πατήστε το [MUTE] κουμπί (ανάβει το λαμπάκι) και μετά πατήστε το κατάλληλο αριθμητικό κουμπί [1]-[16]. Το tempo μπορεί να αλλάξει με το πάτημα του [DEC/NO]/[INC/YES] κουμπιού, γυρίζοντας την ρόδα δεδομένων ή την χρήση των [SF1]-[SF5] και [F1]-[F5] κουμπιών σαν αριθμητικά πλήκτρα μετά το πάτημα του [SF6] NUM κουμπιού.

6 Πατήστε το [■] (Stop) κουμπί για να σταματήσει η εγγραφή.

7 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε τα γραμμένα Chain δεδομένα στην εσωτερική User μνήμη.

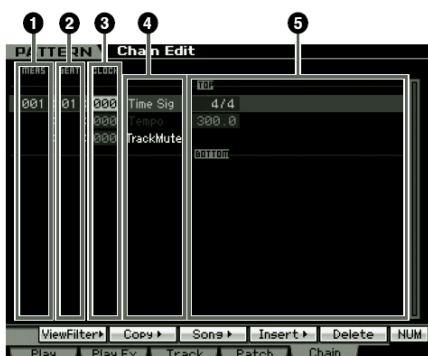
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για περισσότερες πληροφορίες στην αποθήκευση ενός Pattern, δείτε στην σελίδα 358.

Διόρθωση ενός Pattern Chain – [EDIT] Chain Edit

Αυτός ο τρόπος σας δίνει ευρύ, λεπτομερή έλεγχο για την διόρθωση των γεγονότων της γραμμένης Pattern Chain. Γεγονότα όπως Section αλλαγή, Track mute on/off, Tempo αλλαγή και Meter μπορούν να γραφτούν σαν Pattern Chain δεδομένα.

Πατήστε το [EDIT] κουμπί από την Chain Play οθόνη για να

καλέσετε την Chain Edit οθόνη. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Chain Play οθόνη.



1 MEAS (Measure)

2 BEAT

3 CLOCK

Δείχνει την θέση του αντίστοιχου γεγονότος. Αλλάζοντας οποιαδήποτε από αυτές τις τιμές, αλλάζει ανάλογα η θέση του γεγονότος.

Ρυθμίσεις:

MEAS (Measure): 001-256

BEAT: 01-16 (το διαθέσιμο εύρος μπορεί να αλλάζει σε συνάρτηση με το Meter)

CLOCK: 000-479 (το διαθέσιμο εύρος μπορεί να αλλάζει σε συνάρτηση με το Meter)

4 Event τύπος

5 Τιμές ρύθμισης

Τα ακόλουθα γεγονότα είναι διαθέσιμα στον Pattern Chain τρόπο.

Section	Αλλαγή του χρονισμού των Sections A-P και End γεγονός των δεδομένων.
TrackMute	Το "m" δείχνει ότι το αντίστοιχο track είναι mute.
Tempo	005.0-300.0
TimeSig (Time Signature)	1/16-16/16, 1/8-16/8, 1/4-8/4

[SF1] View Filter

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να επιλέξετε τους τύπους γεγονότος που εμφανίζονται στην Chain Edit οθόνη. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν μιζάρονται μαζί πολλοί τύποι δεδομένων, αλλά θέλετε να εμφανίσετε μόνο τα γεγονότα που σκοπεύετε να διορθώσετε.



1 Time Signature

2 Section

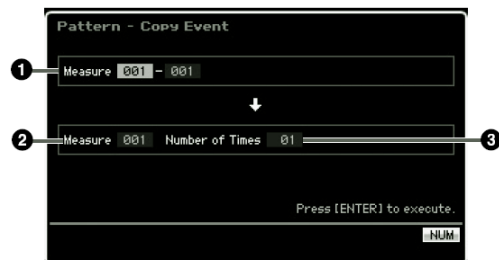
3 Track Mute

4 Tempo Change

Μόνο τα γεγονότα με τα σημειωμένα πλαίσια θα εμφανίζονται στην Chain Edit οθόνη. Αν το πλαίσιο αποεπιλεγεί, το αντίστοιχο γεγονός θα εξαφανιστεί από την Chain Edit οθόνη.

[SF2] Copy

Η λειτουργία αυτής της οθόνης σας επιτρέπει να αντιγράψετε γεγονότα από ένα συγκεκριμένο εύρος σε άλλο εύρος.



1 Εύρος πηγή

2 Θέση προορισμού (αρχικό μέτρο)

Καθορίζει το εύρος πηγή και το αρχικό μέτρο του προορισμού.

Ρυθμίσεις: 001-256

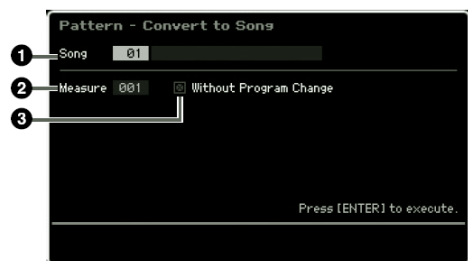
3 Number of Times

Καθορίζει τον αριθμό των φορών που αντιγράφονται τα δεδομένα.

Ρυθμίσεις: 01-99

[SF3] Song (Convert to Song)

Μετατρέπει την τρέχουσα Pattern αλυσίδα σε MIDI sequence δεδομένα και αντιγράφει τα δεδομένα σε ένα συγκεκριμένο Song. Αυτή η λειτουργία είναι χρήσιμη για γρήγορη δημιουργία backing μερών και συνοδείας για τα Song δεδομένα.



1 Song προορισμού

Καθορίζει το Song προορισμού με τον καθορισμό αριθμού (01-64). Εμφανίζεται το όνομα του επιλεγμένου Song.

2 Θέση προορισμού (αρχικό μέτρο)

Καθορίζει τον αριθμό του αρχικού μέτρου του προορισμού.

Ρυθμίσεις: 001-999

3 Without Program Change

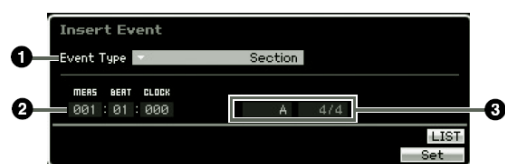
Όταν επιλεγεί αυτό το πλαίσιο, οι ρυθμίσεις των Mixing και Tempo αντιγράφονται στο Song προορισμού (1). Η Tempo τιμή αντιγράφεται στο αρχικό μέτρο (2) του Song προορισμού. Όταν αποεπιλεγεί το πλαίσιο, οι Voice ρυθμίσεις σε κάθε Phrase αντιγράφονται επίσης στο αρχικό μέτρο (2) του Song προορισμού σαν Program Change γεγονότα.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Αυτή η Job διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο Song προορισμού και το Undo/Redo (σελίδα 365) Job δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί μετά την εκτέλεση αυτού του Job. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

[SF4] Insert

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να εισάγετε ένα καινούριο γεγονός στο Pattern Chain. Μετά την ρύθμιση των παρακάτω παραμέτρων, πατήστε το [F6] Set κουμπί ή το [ENTER] κουμπί σαν να εισαχθεί πραγματικά το γεγονός.



1 Event Type

Καθορίζει τον τύπο γεγονότος που θα εισαχθεί.

Ρυθμίσεις: Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute end
end

Δείχνει την θέση τέλους του Pattern Chain.

2 Θέση εισαγωγής

Καθορίζει την θέση στην οποία θα εισαχθεί το καινούριο γεγονός.

Ρυθμίσεις:

MEAS (Measure): 001-999

BEAT: 01-16 (σε συνάρτηση με την αξία μέτρου)

CLOCK: 000-479 (σε συνάρτηση με την αξία μέτρου)

3 Τιμή του επιλεγμένου τύπου γεγονότος

Εισάγει την τιμή που γεγονός που θα εισαχθεί. Οι διαθέσιμες τιμές διαφέρουν σε συνάρτηση με το επιλεγμένο Event Type (1).

Ρυθμίσεις:

Time Signature: 1/16-16/16, 1/8-16/8, 1/4-8/4

Section: A-P, end (τέλος των δεδομένων)

Tempo Change: 005.0-300.0

Track Mute: **m** (mute on), κενό (mute off)

[SF5] Delete

Σβήνει το τρέχον επιλεγμένο γεγονός. Αυτό το κουμπί δεν είναι διαθέσιμο όταν ο κέρσορας βρίσκεται στο Time Signature γεγονός, το Tempo Change ή την αρχή/τέλος των δεδομένων.

Διαδικασία Pattern Chain διόρθωσης

1 Επιλέξτε ένα Pattern στην Chain Play οθόνη.

Αυτό το βήμα είναι απαραίτητο επειδή κάθε Pattern έχει τα δικά του Pattern Chain δεδομένα.

2 Πατήστε το [EDIT] κουμπί για να καλέσετε την Chain Edit οθόνη.

3 Διορθώστε τα ήδη γραμμένα γεγονότα.

Μετακινήστε τον κέρσορα σε καθεμιά από τις παραμέτρους και μετά ρυθμίστε την τιμή χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά. Για να γίνει ευκολότερη η εύρεση των επιθυμητών παραμέτρων, χρησιμοποιήστε την View Filter οθόνη που καλείται με το [SF1] κουμπί. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Copy λειτουργία που καλείται με το [SF2] κουμπί για αντιγραφή των γεγονότων από ένα συγκεκριμένο εύρος σε ένα άλλο.

Αν θέλετε να σβήσετε το γεγονός, μετακινήστε τον κέρσορα στο γεγονός που θα σβηστεί και μετά πατήστε το [SF5] κουμπί.

Αν θέλετε να εισάγετε ένα καινούριο γεγονός, πατήστε το [SF4] κουμπί για να καλέσετε την Insert οθόνη. Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να εισάγετε τα γεγονότα ένα-ένα.

4 Μετατρέψτε τα δημιουργημένα Pattern Chain δεδομένα σε Song.

Χρησιμοποιώντας την Convert To Song οθόνη που καλείται με το [SF3] κουμπί, μπορείτε να μετατρέψετε τα δημιουργημένα Pattern Chain δεδομένα σε MIDI sequence δεδομένα και να αντιγράψετε τα δεδομένα που μετατράπηκαν σε συγκεκριμένο Song. Αυτή η λειτουργία είναι χρήσιμη για την γρήγορη δημιουργία backing μερών και συνοδείας για Song δεδομένα.

5 Αποθηκεύστε τα δημιουργημένα Pattern Chain δεδομένα στην εσωτερική User μνήμη.

Από το Store παράθυρο που καλείται με το [STORE] κουμπί, μπορείτε να αποθηκεύσετε το τρέχον Pattern συμπεριλαμβανομένων των δημιουργημένων Pattern Chain δεδομένων στην εσωτερική μνήμη. Μετά την αποθήκευση των Pattern δεδομένων, το Pattern Chain που περιλαμβάνεται στο Pattern διατηρείται ακόμη και αν κλείσει η τροφοδοσία.

Εισαγωγή καινούριων γεγονότων

1 Από την Chain Edit οθόνη, πατήστε το [SF4] Insert κουμπί για να καλέσετε το Insert παράθυρο.

2 Καθορίστε τον τύπο γεγονότος που θα εισαχθεί, το σημείο εισαγωγής (μέτρο, beat και clock) και την τιμή παραμέτρου του γεγονότος.

3 Πατήστε το [F6] Set κουμπί για να εισάγετε το συγκεκριμένο γεγονός στην συγκεκριμένη θέση.

Μπορείτε να συνεχίσετε την εισαγωγή καινούριων γεγονότων αφού το Insert Event παράθυρο παραμένει ανοιχτό. Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εισαχθεί πραγματικά το γεγονός και να κλείσει το Insert παράθυρο.

4 Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να πάτε πίσω στην Chain Play οθόνη.

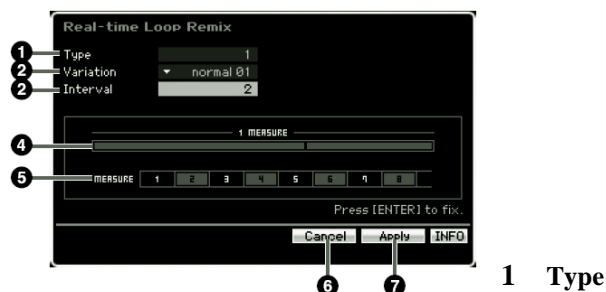
Διαίρεση των Pattern δεδομένων για την δημιουργία καινούριου Pattern – [F6] Remix

Η Remix λειτουργία χωρίζει τα MIDI δεδομένα σε ένα επιλεγμένο track σε μερικά κομμάτια συγκεκριμένου μήκους νότας και αναδιατάσσει τυχαία ένα τμήμα των δεδομένων, επιτρέποντας σας να

δημιουργήσετε εντελώς καινούριες και μοναδικές ρυθμικές παραλλαγές – όλα από ένα Pattern.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το Remix χρησιμοποιείται σε ένα track που περιέχει ένα τεμαχισμένο sample voice, τα διάφορα τμήματα του δείγματος αναδιατάσσονται με ποικίλο χρονισμό. Τα sample voices μπορούν να δημιουργηθούν εκτελώντας το Sampling με τον Sampling Type ρυθμισμένο στο “slice+seq” ή εκτελώντας το Sample Slice Job.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Remix οθόνη είναι διαθέσιμη μόνο όταν ο κέρσορ βρίσκεται στο track που περιέχει δεδομένα.



1 Type

Καθορίζει το πώς χωρίζεται ένα μέτρο. Το σημείο διαίρεσης και η ποσότητα διαφέρει σε συνάρτηση με την εδώ Type ρύθμιση. Θα εμφανιστεί το διάγραμμα του επιλεγμένου Type. Δείτε παρακάτω (4).

Ρυθμίσεις: 1-16

2 Variation

Καθορίζει πως θα αναδιαταχτούν τα τμήματα που χωρίζονται από το Type (1). Οι κανόνες διαίρεσης και αναδιάταξης διαφέρουν σε συνάρτηση με την Variation ρύθμιση.

Ρυθμίσεις: normal 01-16, reverse 01-16, break 01-16, pitch 01-16, roll 01-16, fill 01-48

normal 01-16

Τα χωρισμένα δεδομένα μόνο αναδιατάσσονται. Παρέχονται 16 παραλλαγές.

reverse 01-16

Πρόσθετα με την αναδιάταξη των χωρισμένων δεδομένων, μερικά τμήματα των δεδομένων μπορεί να σβηστούν για να δημιουργηθούν breaks. Παρέχονται 16 παραλλαγές.

break 01-16

Πρόσθετα με την αναδιάταξη των χωρισμένων δεδομένων, μερικά τμήματα των δεδομένων μπορεί να παιχτούν ανάποδα.

Παρέχονται 16 παραλλαγές.

pitch 01-16

Πρόσθετα με την αναδιάταξη των χωρισμένων δεδομένων, μερικά τμήματα των δεδομένων μπορεί να αλλάξουν τόνο.

Παρέχονται 16 παραλλαγές.

roll 01-16

Πρόσθετα με την αναδιάταξη των χωρισμένων δεδομένων, μερικά τμήματα των δεδομένων μπορεί να παιχτούν με roll εφφέ.

Παρέχονται 16 παραλλαγές.

fill 01-48

Πρόσθετα με την αναδιάταξη των χωρισμένων δεδομένων, μερικά τμήματα των δεδομένων μπορεί να παιχτούν με fill-in.

Παρέχονται 48 παραλλαγές.

3 Interval

Καθορίζει το διάστημα μέτρου με το οποίο εκτελείται η Remix διαδικασία. Με άλλα λόγια, αυτή η παράμετρος καθορίζει τα μέτρα στα οποία εφαρμόζεται το Remix. Όταν αυτή η παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “1”, το Remix εφαρμόζεται σε όλα τα

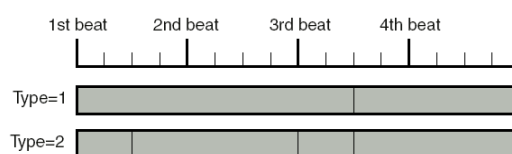
μέτρα. Όταν ρυθμιστεί στο “2”, το Remix εφαρμόζεται στα δεδομένα του 2^{ου} μέτρου, του 4^{ου} μέτρου, του 6^{ου} μέτρου, κ.λ.π. Όταν ρυθμιστεί στο “3”, το Remix εφαρμόζεται στα δεδομένα του 3^{ου} μέτρου, του 6^{ου} μέτρου, του 9^{ου} μέτρου, κ.λ.π.

Τα μέτρα στα οποία εφαρμόζεται το Remix φαίνονται στην οθόνη. Δείτε παρακάτω (5).

Ρυθμίσεις: 1-8

4 Type διάγραμμα

Δείχνει το σημείο διαίρεσης και την ποσότητα της διαίρεσης που καθορίζεται από το Type (1). Το διπλανό διάγραμμα δείχνει τα σημεία διαίρεσης σε ανάλυση νότας 16^{ου}. Όταν το Type ρυθμιστεί στο “1”, για παράδειγμα, τα δεδομένα χωρίζονται στον ασθενή χρόνο πριν το beat 4.



Όταν το Type ρυθμιστεί στο “2”, τα δεδομένα χωρίζονται σε τρία σημεία: τον ασθενή χρόνο πριν το beat 2, την θέση του beat 3 και τον ασθενή χρόνο πριν το beat 4.

5 Interval διάγραμμα

Δείχνει τα μέτρα στα οποία εφαρμόζεται το Remix. Αυτά τα μέτρα βρίσκονται στο ίδιο διάστημα που καθορίζεται από την Interval (3) παράμετρο. Το παρακάτω παράδειγμα προκύπτει όταν η ρύθμιση του Interval (3) είναι στο “2”.



6 [SF4] Cancel

Πατώντας αυτό το κουμπί ακυρώνεται το πιο πρόσφατο Remix που δεν έχει ακόμη προσαρτηθεί. Αυτό το κουμπί δεν είναι διαθέσιμο αφού προσαρτηθεί το αποτέλεσμα του Remix ή πριν εκτελεστεί το Remix.

7 [SF5] Apply

Πατώντας αυτό το κουμπί εκτελείται το Remix. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα μετά την εκτέλεση του Remix, πατήστε το [SF4] κουμπί και δοκιμάστε πάλι το Remix. Αν είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να προσαρτήσετε τα remix δεδομένα.

Remix διαδικασία

1 Ρυθμίστε τα Type (1), Variation (2) και Interval (3).

2 Πατήστε το [SF5] κουμπί για να εκτελεστεί το Remix.

3 Επιβεβαιώστε το αποτέλεσμα της Remix διαδικασίας.

Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα του Remix, πατήστε το [SF4] κουμπί και μετά δοκιμάστε πάλι.

4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να προσαρτήσετε το Remix αποτέλεσμα.

5 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε το Pattern στην εσωτερική User μνήμη.

Pattern ηχογράφιση

Στον Pattern Record τρόπο, μπορείτε να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ για την δημιουργία ενός Phrase σαν βασικό υλικό των Pattern δεδομένων. Το δημιουργημένο Phrase ανατίθεται αυτόματα στο καθορισμένο track. Πατήστε το [●] (Record) κουμπί από τον Pattern Play τρόπο για να μπειτε στον Pattern Record τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η ηχογράφιση audio δεδομένων μπορεί να γίνει στον Sampling Record τρόπο (σελίδα 395).

Realtime ηχογράφιση

Αυτή η μέθοδος σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε τα δεδομένα του παιχνιδιού σας, επιτρέποντας σας να πετύχετε όλα τα ηχοχρώματα ενός πραγματικού παιχνιδιού στο κλαβιέ. Η ηχογράφιση μπορεί να γίνει ενώ ακούγεται η αναπαραγωγή των ήδη ηχογραφημένων tracks. Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις δύο μεθόδους για Realtime ηχογράφιση: Replace και Overdub.

Διαδικασία Pattern ηχογράφισης

Εδώ υπάρχει μια σύντομη περιγραφή της διαδικασίας ηχογράφισης ενός Pattern.

1 Επιλέξτε ένα Pattern και μετά επιλέξτε ένα Section που θα ηχογραφηθεί.

Πατήστε το [PATTERN] κουμπί για να πάτε στην Pattern Play οθόνη (σελίδα 342), επιλέξτε ένα Pattern και μετά ένα Section που θα ηχογραφηθεί. Επιλέξτε ένα άδειο Pattern αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα καινούριο Pattern από την αρχή. Αν δεν είναι διαθέσιμο ένα άδειο Pattern, σβήστε ένα Pattern που δεν χρειάζεστε χρησιμοποιώντας το Clear Pattern Job (σελίδα 374).

2 Πατήστε το [●] (Record) κουμπί για να καλέσετε την Record Setup οθόνη (σελίδα 358).

3 Ρυθμίστε τις παραμέτρους ηχογράφησης στην Record Setup οθόνη.

Επιλέξτε το track που θα ηχογραφηθεί και την μέθοδο ηχογράφησης για προετοιμασία για την Pattern ηχογράφηση.

Όταν επιλεγεί ένα track στο οποίο δεν έχει ανατεθεί Phrase, το παίξιμο σας στο κλαβιέ θα ηχογραφηθεί σε ένα άδειο Phrase το οποίο θα ανατεθεί στο track ηχογράφησης. Όταν επιλεγεί ένα track στο οποίο έχει ήδη ανατεθεί ένα Phrase, αυτό το Phrase θα αντικατασταθεί από το ηχογραφημένο παίξιμο σας, αν θέλετε να ηχογραφήσετε με την χρήση ενός Arpeggio, ρυθμίστε τις απαραίτητες παραμέτρους από την Arpeggio οθόνη (σελίδα 360).

4 Ηχογραφήστε το παίξιμο σας στο κλαβιέ σε πραγματικό χρόνο για να δημιουργήσετε ένα Phrase.

Πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει η ηχογράφηση. Πατήστε το [■] (Stop) κουμπί για να σταματήσει η ηχογράφηση.

5 Διορθώστε το ηχογραφημένο Phrase χρησιμοποιώντας το Pattern Job (σελίδα 363) και το Pattern Edit (σελίδα 361).

6 Αποθηκεύστε το Pattern (που περιλαμβάνει το ηχογραφημένο Phrase) στην εσωτερική User μνήμη.

Πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Pattern Store παράθυρο και μετά αποθηκεύστε το δημιουργημένο Pattern.

Αυτό εξασφαλίζει ότι το δημιουργημένο Pattern θα διατηρηθεί ακόμη και αν κλείσει η τροφοδοσία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το ηχογραφημένο Pattern θα χαθεί όταν επιλεγεί άλλο Pattern, κληθεί άλλος τρόπος ή κλείσει η τροφοδοσία. βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Pattern δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε άλλο Pattern, καλέσετε άλλο τρόπο ή κλείσετε την τροφοδοσία.

7 Σώστε τα ηχογραφημένα Pattern δεδομένα σε μια USB συσκευή αποθήκευσης ή σε έναν συνδεδεμένο υπολογιστή (σελίδα 460).

Αποθήκευση ενός Pattern – [STORE] (Pattern Store)

Αυτό το τμήμα καλύπτει το πώς να αποθηκεύσετε το Pattern που έχετε ηχογραφήσει και διορθώσει. Εκτελώντας την Store διαδικασία, τα Pattern δεδομένα που έχετε δημιουργήσει θα διατηρούνται ακόμη και αν κλείσει η τροφοδοσία. Πατώντας το [STORE] κουμπί καλείται το Pattern Store παράθυρο.

Τα ακόλουθα δεδομένα θα αποθηκευτούν από το Pattern Store.

Sequence δεδομένα

Τρέχον επιλεγμένο Pattern (Section A-P), Pattern Chain, Phrase 001-256

Tone Generator δεδομένα

Mixing ρυθμίσεις (Common Edit παράμετροι και Part Edit παράμετροι)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Mixing Voices μπορούν να διορθωθούν στο Mixing Voice Store παράθυρο (σελίδα 393).

Η Pattern Store διαδικασία είναι ίδια όπως εκείνη του Voice Store (σελίδα 142) και Song Store (σελίδα 300).

ΠΡΟΣΟΧΗ

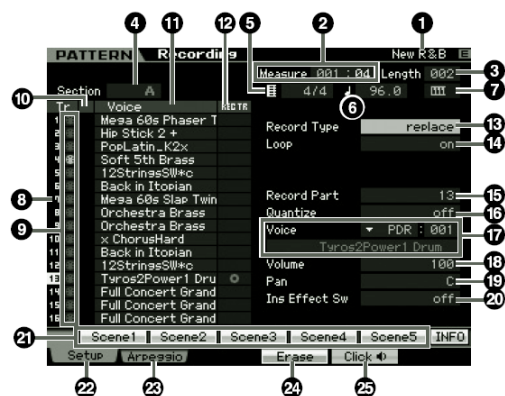
Αυτή η διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο Pattern προορισμού. Επιλέξτε έναν Pattern αριθμό που δεν περιέχει δεδομένα ή δεδομένα που δεν χρειάζεστε.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν δεν υπάρχει αρκετός χώρος μνήμης για το Song/Pattern, εμφανίζεται ένα μήνυμα προειδοποίησης, και δεν θα μπορείτε να αποθηκεύσετε οποιαδήποτε επιπλέον Songs/Patterns. Αν συμβεί αυτό, σβήστε Songs/Patters που δεν χρειάζεστε χρησιμοποιώντας το Song/Pattern Job και μετά δοκιμάστε πάλι την Store διαδικασία.

Προετοιμασία της Pattern ηχογράφησης – [F1] Setup

1 Pattern όνομα (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το όνομα του τρέχοντος Pattern. Το Pattern μπορεί να επιλεγεί στην Pattern Play οθόνη (σελίδα 342).



2 Measure

Καθορίζει το μέτρο από το οποίο ξεκινάει η ηχογράφηση. Αυτό δείχνει επίσης την τρέχουσα θέση της ηχογράφησης.

Ρυθμίσεις:

Measure: 001-256

Beat: μόνο ένδειξη



3 Length

Καθορίζει το Pattern μήκος. Αυτό αντιπροσωπεύει επίσης το μήκος του Phrase που δημιουργείτε με την διαδικασία ηχογράφησης.

Ρυθμίσεις: 001-256

4 Section (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το Section που θα ηχογραφηθεί. Το Section μπορεί να ρυθμιστεί από την Pattern Play οθόνη (σελίδα 342).

5 Αξία μέτρου (Meter)

Καθορίζει την αξία μέτρου για το Pattern.

Ρυθμίσεις: 1/16-16/16, 1/8-16/8, 1/4-8/4

6 Tempo

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Song Record τρόπο. Δείτε στην σελίδα 301.

7 Keyboard Start

Όταν το Keyboard Start είναι ενεργό, η Pattern ηχογράφηση ξεκινάει αμέσως μόλις πατήσετε ένα πλήκτρο στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: (on), (off)

8 Track αριθμός (μόνο ένδειξη)

9 Track τύπος (μόνο ένδειξη)

10 Mute/Solo (μόνο ένδειξη)

11 Voice όνομα

Αυτά είναι ίδια όπως στον Song Record τρόπο. Δείτε στην σελίδα 301.

12 REC TR (Record Track)

Καθορίζει το track που θα ηχογραφηθεί. Μετακινήστε τον κέρσορα στο track που θέλετε ή πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] με το TRACK λαμπάκι αναμμένο έτσι ώστε ο κόκκινος κύκλος να εμφανιστεί στην αντίστοιχη στήλη του REC TR.

Ρυθμίσεις: 1-16

13 Record Type

Καθορίζει τον τύπο ηχογράφησης.

Ρυθμίσεις: replace, overdub

replace

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την μέθοδο όταν θέλετε να αντικαταστήσετε ένα ήδη ηχογραφημένο track με καινούρια δεδομένα σε πραγματικό χρόνο. Τα αρχικά δεδομένα θα σβηστούν.

overdub

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την θέση όταν θέλετε να προσθέσετε περισσότερα δεδομένα σε ένα track που ήδη περιέχει δεδομένα. Τα προηγούμενα ηχογραφημένα δεδομένα θα διατηρηθούν.

14 Loop (Loop ηχογράφηση)

Καθορίζει αν η ηχογράφηση λουπάρεται ή όχι όταν εκτελείται Realtime ηχογράφηση. Όταν ρυθμιστεί στο on, η φράση θα παίζεται κατ' επανάληψη κατά την διάρκεια της real-time ηχογράφησης. Αυτό μπορεί να είναι βολικό όταν ηχογραφούνται drum Parts με τον Recording τύπο ρυθμισμένο στο "overdub", επιτρέποντας σας να προσθέσετε διάφορα όργανα σε κάθε πέρασμα. Όταν ρυθμιστεί στο off, η ηχογράφηση σταματάει μετά από ένα πέρασμα της φράσης.

15 Record Part

16 Quantize (Record Quantize)

17 Voice

18 Volume

19 Pan

20 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Αυτά είναι ίδια όπως στον Song Record τρόπο. Δείτε στην σελίδα 303.

21 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene 5

Μπορείτε να αλλάξετε τις ρυθμίσεις των Pattern παραμέτρων (Pattern Scene) και των Arpeggio παραμέτρων πατώντας αυτά τα κουμπιά. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην περιγραφή των ίδιων κουμπιών στο Pattern Play τρόπο στην σελίδα 343.

22 [F1] Setup

Πατώντας αυτό το κουμπί επιστρέφεται από την προηγούμενη οθόνη στην Record Setup οθόνη.

23 [F2] Arpeggio (Record Arpeggio)

Η διαδικασία είναι ίδια όπως εκείνη στην Record Arpeggio οθόνη (σελίδα 304) στον Song τρόπο.

24 [F4] Erase

Αυτό το menu εμφανίζεται αμέσως μόλις ξεκινήσει η ηχογράφηση. Κατά την Pattern ηχογράφηση, πατώντας το πλήκτρο ενώ κρατάτε πατημένο το [F4] κουμπί σβήνονται όλα τα note γεγονότα του πατημένου πλήκτρου. Αυτό είναι χρήσιμο σε λουπαρισμένη ηχογράφηση αφού σας επιτρέπει να σβήσετε γρήγορα λάθος νότες που παίχτηκαν σε συγκεκριμένο πλήκτρο.

25 [F5] Click

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Song Record τρόπο. Δείτε στην σελίδα 304.

Διαδικασία Realtime ηχογράφησης

Αυτό το τμήμα εξηγεί το πώς να ηχογραφήσετε το παίξιμο σας με τις λειτουργίες της Realtime ηχογράφησης. Να θυμάστε ότι η διαδικασία διαφέρει σε συνάρτηση με τα Record Type και Record Track που ρυθμίζονται από την Record Setup οθόνη. Η διαδικασία είναι ίδια όπως εκείνη στην Song Record οθόνη (σελίδα 306).

Διόρθωση MIDI γεγονότων (Pattern Edit)

Ο Pattern Edit τρόπος σας επιτρέπει να διορθώσετε τα ήδη ηχογραφημένα Phrases ή να εισάγετε καινούρια δεδομένα στα Phrases. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την διόρθωση λαθών όπως επίσης και για την προσθήκη δυναμικών ή εφέ όπως vibrato για να τελειοποιηθεί το Phrase.

Πατήστε το [EDIT] κουμπί από τον Pattern Play τρόπο για να πάτε στον Pattern Edit τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο Pattern Edit τρόπος σας δίνει ευρύ, λεπτομερή έλεγχο για την διόρθωση των MIDI γεγονότων των ανεξάρτητων Pattern tracks. Τα MIDI γεγονότα είναι μηνύματα (όπως note on/off, note αριθμός, program change αριθμός, κ.λ.π.) που δημιουργούν τα δεδομένα μιας ηχογραφημένης φράσης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όπως στον Song Edit τρόπο, το Pattern Edit περιέχει την Event List οθόνη και το Insert Event παράθυρο. Η Event List οθόνη σας επιτρέπει να διορθώσετε ή να σβήσετε τα MIDI γεγονότα που έχουν ήδη εισαχθεί και το Insert Event παράθυρο σας επιτρέπει να εισάγετε καινούρια γεγονότα στο Pattern. Χρησιμοποιώντας το Insert Event παράθυρο, μπορείτε να εισάγετε τα γεγονότα ένα-ένα. Η Event List οθόνη θα εμφανίζεται πάντα όταν καλείται πρώτα ο Pattern Edit τρόπος.

Διόρθωση των γραμμένων δεδομένων

Εδώ είναι μια σύντομη περιγραφή της διαδικασίας διόρθωσης ή σβησίματος των ήδη γραμμένων γεγονότων.

1 Επιλέξτε ένα track που θα διορθωθεί στην Pattern Play οθόνη.

Αν θέλετε να διορθώσετε μια συγκεκριμένη φράση, πατήστε το [F4] κουμπί για να καλέσετε την Patch σελίδα (σελίδα 345) και μετά επιλέξτε το Phrase που θέλετε.

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

Εμφανίζεται η Event List οθόνη (σελίδα 363) του Pattern.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να επιλέξετε το track που θέλετε με τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] πατώντας το [TRACK] κουμπί (ανάβει το λαμπάκι) μετά την εισαγωγή στον Pattern Edit τρόπο.

3 Μετακινήστε τον κέρσορα στο γεγονός ή την παράμετρο που θα διορθωθεί.

Χρησιμοποιήστε το [^]/[v] (κέρσορ επάνω/κάτω) κουμπί για να μετακινήσετε τον κέρσορα στον χρονισμό που θέλετε. Πατήστε το [◀] (Rewind)/[▶] (Fast Forward) κουμπί για να μετακινήσετε τον κέρσορα κατά μερικά μέτρα. Χρησιμοποιήστε το [<]/[>] (κέρσορ αριστερά/δεξιά) κουμπί για να μετακινήσετε τον κέρσορα στην παράμετρο που θα διορθωθεί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε γεγονός και παράμετρο, δείτε στην σελίδα 108.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Χρησιμοποιήστε την View Filter λειτουργία (σελίδα 363) για να βρείτε γρήγορα τα γεγονότα που θέλετε.

4 Αλλάξτε τις ρυθμίσεις παραμέτρου ή την θέση του γεγονότος.

Διορθώστε την τιμή χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων. Το διορθωμένο γεγονός θα αναβοσβήνει στην οθόνη.

Αλλάξτε την θέση του γεγονότος διορθώνοντας τα MEAS, BEAT και CLOCK.

Πατήστε το [F6] κουμπί για να σβήσετε το γεγονός στην θέση του κέρσορα.

5 Αφού τελειώσετε με την ρύθμιση της παραμέτρου, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να επιβεβαιώσετε και να εισάγετε την διόρθωση (το γεγονός τα σταματήσει να αναβοσβήνει).

Αν ο κέρσορας μετακινείται σε ένα καινούριο γεγονός ενώ το τρέχον γεγονός αναβοσβήνει, η διόρθωση του τρέχοντος γεγονότος ακυρώνεται.

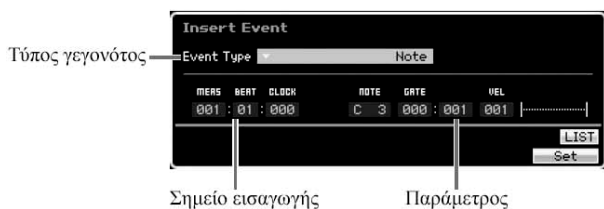
6 Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να πάτε πίσω στην Pattern Play οθόνη.

7 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Pattern Store παράθυρο (σελίδα 358) και μετά αποθηκεύστε το δημιουργημένο Pattern

Εισαγωγή του καινούριου γεγονότος

Αυτό το τμήμα δείχνει το πώς να εισάγετε καινούρια γεγονότα στο τρέχον Song.

1 Από την Event List οθόνη, πατήστε το [F5] Insert κουμπί για να καλέσετε το Insert Event παράθυρο.



2 Καθορίστε τον τύπο γεγονότος που θα εισαχθεί, το σημείο εισαγωγής (μέτρο, beat και clock) και την τιμή παραμέτρου στην καθορισμένη θέση.

Όταν ο κέρσορας βρίσκεται στον τύπο γεγονότος (Event Type), μπορείτε να καλέσετε την λίστα των τύπων γεγονότος που θα εισαχθούν πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και να επιλέξετε ένα από την λίστα. Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε γεγονός και παράμετρο, δείτε στην σελίδα 108.

3 Πατήστε το [F6] Set κουμπί για να εισάγεται το καθορισμένο γεγονός στην συγκεκριμένη θέση.

Το Insert Event παράθυρο παραμένει ανοιχτό, επιτρέποντας σας να συνεχίσετε την εισαγωγή καινούριων γεγονότων. Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εισάγετε πραγματικά το γεγονός και να κλείσετε το Insert Event παράθυρο.

4 Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Event List οθόνη.

Event List οθόνη

Στην Event List οθόνη, καταγράφονται τα MIDI γεγονότα (συμπεριλαμβανομένων κύριων τιμών όπως note αριθμός, velocity και control change τιμή) και μπορούν να διορθωθούν. Εδώ μπορείτε να διορθώσετε ή να σβήσετε προηγούμενα γραμμένα γεγονότα.

Αυτή είναι ίδια όπως η Event List οθόνη στον Song Edit τρόπο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 312.

Αλλαγή της εμφάνισης του MIDI γεγονότος – [F2] ViewFilter

Αυτό είναι ίδιο όπως το View Filter στον Song Edit τρόπο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 313.

Pattern Jobs

Ο Pattern Job τρόπος περιέχει μια ευρεία ομάδα εργαλείων διόρθωσης και λειτουργιών μετασχηματισμού δεδομένων, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αλλάξετε τον ήχο του Pattern ή του Phrase. Επίσης περιλαμβάνει μια ποικιλία βολικών διαδικασιών, όπως αντιγραφή ή σβήσιμο δεδομένων. Είναι διαθέσιμα 36 Pattern Job.

Λειτουργία	Περιγραφή
[F1] Undo/Redo	Το Undo Job ακυρώνει τις αλλαγές που έγιναν από την πιο πρόσφατη διαδικασία, επαναφέροντας τα δεδομένα στην προηγούμενη τους κατάσταση. Το Redo Job ακυρώνει το Undo και επαναφέρει τις αλλαγές.
[F2] Note	Jobs note δεδομένων
01: Quantize	Αυτά είναι ίδια όπως στον Song Jog τρόπο. Δείτε στην σελίδα 314.
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
[F3] Event	Jobs γεγονός

01: Shift Clock	Αυτά είναι ίδια όπως στον Song Jog τρόπο. Δείτε στην σελίδα 314.
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
[F4] Phrase	Phrase Jobs
01: Copy Phrase	Αυτό το Job αντιγράφει το επιλεγμένο Phrase στο καθορισμένο Phrase προορισμού.
02: Exchange Phrase	Αυτό το Job ανταλλάσσει τα περιεχόμενα δύο καθορισμένων Phrases.
03: Mix Phrase	Αυτό το Job μιξάρει όλα τα δεδομένα από δύο επιλεγμένα user Phrases.
04: Append Phrase	Αυτό το Job προσαρτά ένα Phrase στο τέλος ενός άλλου για την δημιουργία ενός μεγαλύτερου Phrase.
05: Split Phrase	Αυτό το Job χωρίζει ένα επιλεγμένο Phrase σε δύο ξεχωριστά Phrases.
06: Get Phrase from Song	Αυτό το Job αντιγράφει ένα τμήμα των sequence-track δεδομένων από ένα Song στο καθορισμένο Phrase προορισμού.

07: Put Phrase to Song	Αυτό το Job αντιγράφει ένα επιλεγμένο user Phrase σε έναν καθορισμένο χώρο ενός επιλεγμένου Song.
08: Clear Phrase	Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα από το επιλεγμένο Phrase.
[F5] Track	Track Jobs
01: Copy Track	Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα του επιλεγμένου τύπου από ένα καθορισμένο track πηγή σε ένα καθορισμένο track προορισμού.
02: Exchange Track	Αυτό το Job ανταλλάσσει τον καθορισμένο τύπο δεδομένων ανάμεσα σε δύο καθορισμένα tracks στο τρέχον Song.
03: Mix Track	Αυτό το Job μιξάρει όλα τα δεδομένα από δύο επιλεγμένα tracks.
04: Clear Track	Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα του επιλεγμένου τύπου από το επιλεγμένο track.
05: Normalize Play Effect	Αυτό το Job επανεγράφει τα δεδομένα στο επιλεγμένο track έτσι ώστε να τα ενσωματώσει στις τρέχουσες Play FX/Groove/MIDI Delay ρυθμίσεις.
06: Divide Drum Track	Αυτό το Job ξεχωρίζει τα note γεγονότα σε ένα drum παίξιμο που ανατίθενται σε συγκεκριμένο track, και τοποθετεί τις νότες που αντιστοιχούν στα διαφορετικά drum όργανα σε ξεχωριστά tracks (1-8).
07: Put Track to Arpeggio	Αυτό το Job αντιγράφει δεδομένα στα καθορισμένα μέτρα ενός track για την δημιουργία Arpeggio δεδομένων.
[F6] Pattern	Pattern Jobs
01: Copy Pattern	Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα από ένα επιλεγμένο Pattern πηγή σε ένα επιλεγμένο Pattern προορισμού.
02: Append Pattern	Αυτό το Job προσαρτά ένα Pattern στο τέλος ενός άλλου για την δημιουργία ενός μεγαλύτερου Pattern.
03: Split Pattern	Αυτό το Job χωρίζει ένα επιλεγμένο Pattern σε δύο ξεχωριστά Patterns.
04: Clear Pattern	Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα από το επιλεγμένο Pattern ή από όλα τα Patterns.

Διαδικασία Pattern Job

- 1 Από την Pattern Play οθόνη, πατήστε το [JOB] κουμπί για να μπειτε στον Pattern Job τρόπο.
- 2 Επιλέξτε το Job menu ου θέλετε πατώντας ένα από τα [F1]-[F6] κουμπιά.
- 3 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Job ου θέλετε χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/DEC] και [DEC/NO] κουμπιά, και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί για να καλέσετε την Job οθόνη.
- 4 Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε και μετά ρυθμίστε την τιμή χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/DEC] και [DEC/NO] κουμπιά.
- 5 Μετά την ρύθμιση, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εκτελέσετε το Job.

Το “Completed” θα εμφανιστεί όταν εκτελεστεί το Job.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Σε μερικά Jobs, η διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε γεγονότα υπάρχουν προηγουμένως στην μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

6 Πατήστε δύο φορές το [EXIT] κουμπί για να πάτε πίσω στην Pattern Play οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν δεν υπάρχουν δεδομένα στο καθορισμένο εύρος, το “No Data” θα εμφανιστεί στην οθόνη και το Job δεν μπορεί να εκτελεστεί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν κάνετε ένα λάθος ή θέλετε να συγκρίνετε τον ήχο των δεδομένων πριν και μετά την εκτέλεση ενός Job, πατήστε το [F1] κουμπί για να χρησιμοποιήσετε την Undo/Redo λειτουργία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ακόμη και αν έχει ολοκληρωθεί μια Job διαδικασία, επιλέγοντας άλλο Pattern ή κλείνοντας την τροφοδοσία, θα σβηστούν τα Pattern δεδομένα. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Pattern δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε άλλο Pattern ή κλείσετε την τροφοδοσία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μερικά από τα Jobs που σας επιτρέπουν να αντιγράψετε το Sample Voice από την πηγή στον προορισμό, εκτελούν την πραγματική διαδικασία αντιγραφής μόνο όταν είναι γραμμένα στο track πηγή τα Bank Select και Program Change γεγονότα που καθορίζουν το Sample Voice.

[F1] Undo/Redo

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 316.

[F2] Note Jobs

Τα Note Jobs στον Pattern τρόπο είναι βασικά ίδια όπως στον Song Job τρόπο. Ωστόσο, αντίθετά με τον Song Job τρόπο, τα Pattern Note Jobs εφαρμόζονται στα Phrases (001-256) και ένα επιλεγμένο εύρος στο Phrase (μέτρο : beat : clock).

[F3] Event Jobs

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 στα Phrases (001-256) και ένα επιλεγμένο εύρος στο Phrase (μέτρο : beat : clock).

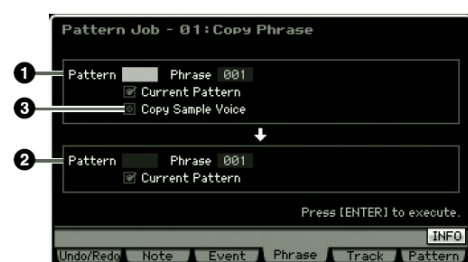
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στο “03: Erase Event Job”, τα “Tempo Change”, “Scene Memory” ή “Mute Track” δεν μπορούν να επιλεγούν σαν Event Types, αντίθετα από το Song Erase Event Job.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στα “05: Create Continuous Data Job” και “07: Modify Control Data Job”, το “Tempo Change” δεν μπορεί να επιλεγεί σαν Event Types, αντίθετα από τον Song Job τρόπο.

[F4] Phrase Jobs

01: Copy Phrase

Αυτό το Job αντιγράφει ένα επιλεγμένο Phrase στο καθορισμένο Phrase προορισμού. Μπορούν να αντιγραφούν επίσης τα Sample Voices που χρησιμοποιούνται στο επιλεγμένο Phrase. Αυτό είναι χρήσιμο αν δημιουργείτε ένα Pattern και θέλετε να χρησιμοποιήσετε τα Phrase δεδομένα από άλλο Pattern.



1 Phrase πηγή

2 Phrase προορισμού

Καθορίζει τον Pattern αριθμό (01-64) και τον Phrase αριθμό (001-256) της πηγής και του προορισμού αντίστοιχα.

3 Copy Sample Voice

Με επιλεγμένο αυτό το πλαίσιο, τα Sample Voices που ανατίθενται στο Phrase πηγή αντιγράφονται στο Phrase προορισμού σαν Sample Voices, και ανατίθενται στα αντίστοιχα tracks στο επιλεγμένο Pattern. Βεβαιωθείτε ότι ενεργοποιείτε αυτήν την παράμετρο όταν αντιγράφετε το Phrase που χρησιμοποιεί το Sample Voice. Όταν δεν υπάρχει διαθέσιμη μνήμη στο Pattern προορισμού για Sample Voice δεδομένα, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μήνυμα προειδοποίησης και δεν θα αντιγραφούν τα Sample Voice δεδομένα. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Sample Job 02: Delete για να σβήσετε δείγματα που δεν χρησιμοποιείτε και δοκιμάστε πάλι.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Θα αντικατασταθούν οποιαδήποτε προηγούμενα δεδομένα στον προορισμό αντιγραφής.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το Undo/Redo δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μια διαδικασία Sample Voice αντιγραφής.

02: Exchange Phrase

Αυτό το Job ανταλλάσσει τα περιεχόμενα δύο καθορισμένων Phrases. Αυτό είναι χρήσιμο αν θέλετε να ανταλλάξετε δύο Phrases καθένα από τα οποία ανατίθεται σε διαφορετικό Pattern.



1 Phrase που θα ανταλλαχθεί

2 Phrase που θα ανταλλαχτεί

Καθορίζει τον Pattern αριθμό (01-64) και τον Phrase αριθμό (001-256) που θα ανταλλαχθούν αντίστοιχα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν αυτό το Job εφαρμόζεται σε Phrases που χρησιμοποιούν Sample Voices, τα Sample Voices δεν θα ανταλλαχτούν.

03: Mix Phrase

Αυτό το Job μιζάρει όλα τα δεδομένα από δύο επιλεγμένα user Phrases – 1 και 2 – και τοποθετεί το αποτέλεσμα στο Phrase 2. Αυτό είναι χρήσιμο αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα καινούριο Phrase μιζάροντας δύο Phrases που παίζονται, για παράδειγμα, από διαφορετικά drum όργανα.



1 Αρχικό Phrase

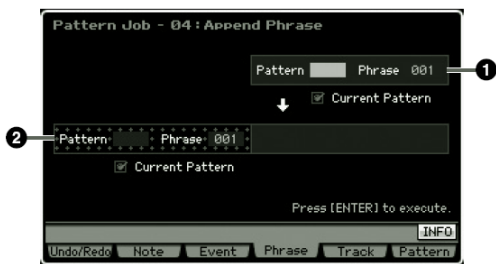
2 Αρχικό Phrase και Phrase προορισμού

Καθορίζει τους Pattern αριθμούς (01-64) και Phrase αριθμούς (001-256) που θα μιζαριστούν αντίστοιχα. Η εκτέλεση αυτού του Job, μιζάρει όλα τα δεδομένα από δύο επιλεγμένα user Phrases – 1 και 2 – και τοποθετεί το αποτέλεσμα στο Phrase 2.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι η εφαρμογή αυτού του Job σε Phrases με Sample Voices, δεν μιζάρει τα Sample Voices.

04: Append Phrase

Αυτό το Job προσαρτά ένα Phrase (1) στο τέλος ενός άλλου (2) για να δημιουργηθεί ένα μεγαλύτερο Phrase.



1 Αρχικό Phrase

2 Αρχικό Phrase και Phrase προορισμού

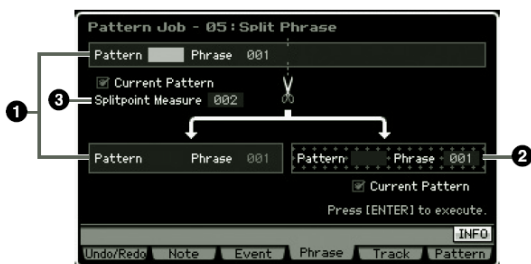
Καθορίζει τους Pattern αριθμούς (01-64) και Phrase αριθμούς (001-256) που θα προσαρτηθούν αντίστοιχα. Η εκτέλεση του Job προσαρτά ένα Phrase (1) στο τέλος του Phrase (2).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν αυτό το Job εφαρμόζεται σε Phrases που χρησιμοποιούν Sample Voices, δεν θα προσαρτηθούν τα Sample Voices του Phrase πηγή (1).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν το Pattern μήκος γίνει μεγαλύτερο από 256 μέτρα σαν αποτέλεσμα αυτού του Job, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα σφάλματος και το Job θα ακυρωθεί.

05: Split Phrase

Αυτό το Job χωρίζει ένα επιλεγμένο Phrase (1) σε δύο ξεχωριστά Phrases (1 και 2). Το Phrase 1 χωρίζεται στο Split Point (3).



1 Αρχικό Phrase

Καθορίζει το αρχικό Phrase που θα χωριστεί με την επιλογή του Pattern αριθμού (01-64) και Phrase αριθμού (001-256). Η εκτέλεση του Job αφήνει το μέρος πριν το Split Point (3) του αρχικού Phrase.

2 Phrase προορισμού

Καθορίζει το Phrase προορισμού του χωρισμού με την επιλογή του Pattern αριθμού (off, 01-64) και Phrase αριθμού (off, 001-256). Η εκτέλεση του Job αντιγράφει το μέρος μετά το Split Point στο Phrase προορισμού του χωρισμού. Όταν είτε το Pattern είτε το Phrase έχει ρυθμιστεί στο "off", θα σβηστεί το μέρος του αρχικού Phrase μετά το Split Point.

ΠΡΟΣΟΧΗ

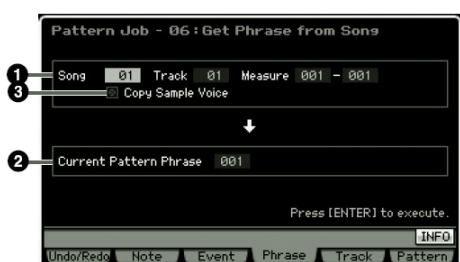
Αυτό το Job αντικαθιστά τα δεδομένα που υπάρχουν ήδη στο Phrase προορισμό του χωρισμού (2).

3 Split Point Measure

Καθορίζει το μέτρο (002-256) στο οποίο θα χωριστεί το Phrase.

06: Get Phrase from Song

Αυτό το Job αντιγράφει ένα τμήμα των sequence-track δεδομένων από ένα Song στο καθορισμένο Phrase προορισμού. Αυτό το Job είναι χρήσιμο όταν βρείτε ένα drum ή bass pattern σε ένα Song και θέλετε να το χρησιμοποιήσετε στο Pattern.



1 Song, Track και Measures πηγή

Καθορίζει τον Song αριθμό πηγή (01-64), τον Track αριθμό (01-16) και το εύρος μέτρου (001-999) του Song. Αν το καθορισμένο εύρος μέτρου είναι περισσότερο από 257, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μήνυμα προειδοποίησης και το Job θα ακυρωθεί. Αν συμβεί αυτό, ρυθμίστε πάλι το Measure έτσι ώστε αυτό το εύρος να είναι μέσα σε 256 μέτρα.

2 Phrase προορισμού

Καθορίζει το Phrase προορισμού επιλέγοντας τον Phrase αριθμό (000-256). Το Phrase προορισμού μπορεί να καθοριστεί από τα Phrases του τρέχοντος Pattern.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Οποιαδήποτε προηγούμενα δεδομένα στον προορισμό αντιγραφής θα αντικατασταθούν.

3 Copy Sample Voice

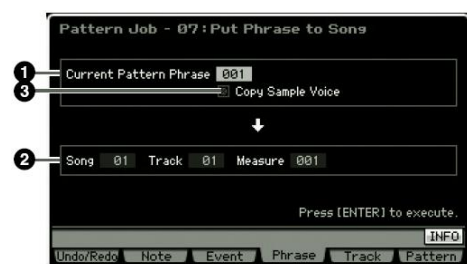
Όταν έχει επιλεγεί το Copy Sample πλαίσιο, τα Sample Voices που χρησιμοποιούνται στα δεδομένα πηγή αντιγράφονται στο Phrase προορισμού σαν Sample Voices, και ανατίθενται στο Pattern track προορισμού. Βεβαιωθείτε ότι ρυθμίσατε αυτήν την παράμετρο στο on όταν αντιγράφεται ένα track που χρησιμοποιεί Sample Voice. Όταν δεν υπάρχει διαθέσιμη μνήμη στο Pattern προορισμού (τρέχον Pattern) για Sample Voice δεδομένα, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μήνυμα προειδοποίησης και δεν θα αντιγράφονται τα Sample Voice δεδομένα. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Sample Job 02: Delete για να σβήσετε οποιαδήποτε δείγματα δεν χρησιμοποιούνται και δοκιμάστε πάλι.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το Undo/Redo δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την διαδικασία Sample Voice αντιγραφής.

07: Put Phrase to Song

Αυτό το Job αντιγράφει ένα επιλεγμένο user Phrase σε έναν συγκεκριμένο χώρο ενός επιλεγμένου Song.



1 Phrase πηγή

Καθορίζει τον Phrase αριθμό (001-256) θα αντιγραφεί.

2 Song, Track και Measure προορισμού

Καθορίζει τον Song αριθμό (01-64), τον Track αριθμό (01-16) και το εύρος μέτρου (001-999) προορισμού.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η διαδικασία αντιγραφής αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν προηγουμένως στο track και το εύρος μέτρων προορισμού.

3 Copy Sample Voice

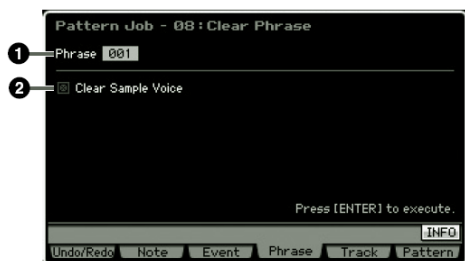
Όταν έχει επιλεγεί το Copy Sample πλαίσιο, τα Sample Voices που χρησιμοποιούνται από το Phrase πηγή αντιγράφονται στο Song προορισμού σαν Sample Voices, και ανατίθενται στο Song track προορισμού. Βεβαιωθείτε ότι ρυθμίσατε αυτήν την παράμετρο στο on όταν αντιγράφετε ένα Phrase χρησιμοποιώντας ένα Sample Voice. Όταν δεν υπάρχει διαθέσιμη μνήμη στο Song προορισμού για Sample Voice δεδομένα, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μήνυμα προειδοποίησης 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 μετά δοκιμάστε πάλι.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το Undo/Redo δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαδικασία Sample Voice αντιγραφής.

08: Clear Phrase

Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα από το επιλεγμένο Phrase.



1 Phrase

Καθορίζει τον Phrase αριθμό (001-256) που θα σβηστεί.

2 Clear Sample Voice

Όταν επιλεγεί το πλαίσιο, θα σβηστεί επίσης το Sample Voice που χρησιμοποιείται στο Phrase που καθορίζεται παραπάνω.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το Undo/Redo (σελίδα 316) δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για Delete διαδικασία δείγματος.

[F5] Track Jobs

01: Copy Track

Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα του επιλεγμένου τύπου από ένα συγκεκριμένο track πηγή σε ένα συγκεκριμένο track προορισμού. Αυτό είναι χρήσιμο αν δημιουργείτε ένα Pattern και θέλετε να χρησιμοποιήσετε τα track δεδομένα από άλλο Pattern.



1 Track πηγή

2 Track προορισμού

Καθορίζει τον Pattern αριθμό (01-64), το Section (A-P) και το Track (01-16) της πηγής και του προορισμού αντίστοιχα.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Οποιαδήποτε προηγούμενα δεδομένα στον προορισμό αντιγραφής θα αντικατασταθούν.

3 Τύπος δεδομένων που θα αντιγραφεί

Καθορίζει τους τύπους των δεδομένων που θα αντιγραφούν.

Ρυθμίσεις: Sequencer Event (όλα τα γεγονότα στο track), Play Effect, Mix Part Parameter (όλες οι Mixing Part παράμετροι), Sample Voice

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν δεν υπάρχει διαθέσιμη μνήμη στο Pattern προορισμού για Sample Voice δεδομένα, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μήνυμα προειδοποίησης και τα Sample Voice δεδομένα δεν θα αντιγραφούν ακόμη και αν έχει επιλεγεί το πλαίσιο του Sample Voice. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Sample Job 02: Delete για να σβήσετε οποιαδήποτε δείγματα δεν χρησιμοποιούνται και δοκιμάστε πάλι.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το Undo/Redo (σελίδα 316) δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για Delete διαδικασία δείγματος.

02: Exchange Track

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 333.

03: Mix Track

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 333.

04: Clear Track

Αυτό το Job σβήνει όλα τα δεδομένα του επιλεγμένου τύπου από το επιλεγμένο track.



1 Tracks

Καθορίζει το track που θα σβηστεί καθορίζοντας το Section (A-P, all) και Track (01-16, all).

2 Τύπος δεδομένων που θα σβηστεί

Καθορίζει τους τύπους των δεδομένων που θα σβηστούν. Επιλέξτε τον τύπο που θέλετε επιλέγοντας το κατάλληλο πλαίσιο.

Ρυθμίσεις: Sequencer Event (όλα τα γεγονότα στο Track), Play Effect, Mix Part Parameter (όλες οι Mixing Part παράμετροι), Sample Voice

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το Undo/Redo δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για Clear διαδικασία για tracks που περιέχουν δεδομένα δείγματος.

05: Normalize Play Effect

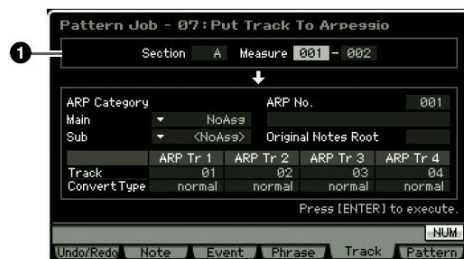
Αυτό είναι ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 334.

06: Divide Drum Track

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 334.

07: Put Track to Arpeggio

Αυτό το Job αντιγράφει δεδομένα σε συγκεκριμένα μέτρα ενός track για την δημιουργία Arpeggio δεδομένων. Μέχρι 16 μοναδικοί note αριθμοί μπορούν να γραφτούν στο Arpeggio track. Αν έχουν γραφτεί περισσότεροι από 16 διαφορετικοί note αριθμοί στα MIDI sequence δεδομένα, η Convert διαδικασία μειώνει τις νότες που υπερβαίνουν το όριο. Εξαιτίας αυτού, προσέχετε να γράφετε μόνο μέχρι 16 διαφορετικές νότες όταν δημιουργείτε ένα Arpeggio, ειδικά όταν χρησιμοποιούνται και τα τέσσερα tracks.



1 Εύρος

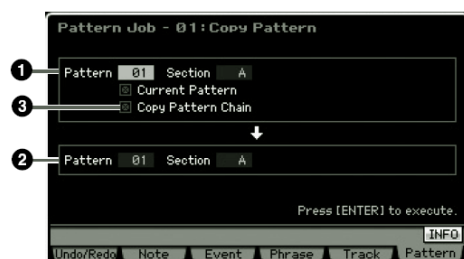
Καθορίζει το εύρος το οποίο θα μετατραπεί σε arpeggio δεδομένα καθορίζοντας το Section (A-P) και Measure (001-256).

Οι άλλες παράμετροι είναι ίδιες όπως στον Song Job τρόπο. Δείτε στην σελίδα 335.

[F6] Pattern Jobs

01: Copy Pattern

Αυτό το Job αντιγράφει όλα τα δεδομένα από ένα επιλεγμένο Pattern πηγή σε ένα επιλεγμένο Pattern προορισμού.



1 Pattern πηγή

2 Pattern προορισμού

Καθορίζει το Pattern πηγή και προορισμό επιλέγοντας τον Pattern αριθμό (01-64) και το Section (A-P, all). Αν ρυθμίσετε το Section πηγή στο “all”, το Section προορισμού ρυθμίζεται επίσης αυτόματα στο “all”, με αποτέλεσμα όλα τα δεδομένα του Pattern πηγή να αντιγραφούν στον προορισμό.

3 Copy Pattern Chain

Όταν είναι επιλεγμένο αυτό το πλαίσιο, θα αντιγραφούν τα Pattern Chain δεδομένα όπως επίσης και τα Pattern δεδομένα.

02: Append Pattern

Αυτό το Job προσαρτά ένα Pattern (1) στο τέλος ενός άλλου (2) για δημιουργία ενός μεγαλύτερου Pattern. Πρακτικά, τα Phrases που δημιουργούν το Pattern πηγή (1) θα προσαρθθούν στο τέλος των Phrases που δημιουργούν το Pattern προορισμού (2). Αυτό το Job είναι χρήσιμο αν θέλετε να συνδέσετε δύο διαφορετικά Patterns.



1 Αρχικό Pattern

2 Αρχικό Pattern και Pattern προορισμού

Καθορίζει τα δύο Patterns που θα συνδεθούν επιλέγοντας τους Pattern αριθμούς (01-64) και τα Sections (A-P) αντίστοιχα. Η εκτέλεση του Job προσαρτά ένα Pattern (1) στο τέλος ενός άλλου Pattern (2). Το αποτέλεσμα αυτού του Job θα αντικαταστήσει το Pattern προορισμού (2).

3 Keep Original Phrase

Όταν είναι επιλεγμένο αυτό το πλαίσιο, τα αρχικά Pattern δεδομένα προορισμού διατηρούνται στην μνήμη, μαζί με τα καινούρια Pattern δεδομένα που προσαρτώνται. Όταν το Keep Original Phrase πλαίσιο

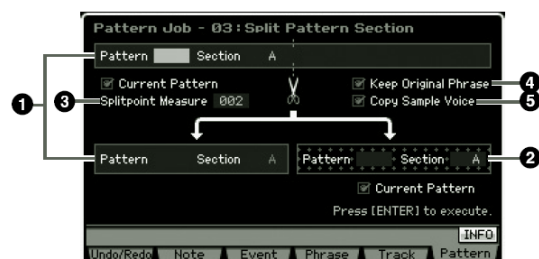
είναι επιλεγμένο, αυτό το Job απαιτεί δύο φορές τον αριθμό των άδειων user Phrases σαν τον αριθμό των tracks που περιέχουν δεδομένα για αποθήκευση των Phrase δεδομένων που προσαρτώνται. Αν δεν είναι διαθέσιμος ο απαιτούμενος χώρος, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα προειδοποίησης και το Job θα ακυρωθεί. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Clear Phrase Job για να σβήσετε τα Phrases που δεν χρησιμοποιούνται και μετά δοκιμάστε πάλι. Αν το πλαίσιο δεν είναι επιλεγμένο, το αρχικό Pattern προορισμού σβήνεται και αντικαθίσταται από τα καινούρια δημιουργημένα Phrases.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν αυτό το Job εφαρμόζεται σε Patterns τα οποία χρησιμοποιούν Sample Voices, δεν θα προσαρθθούν τα Sample Voices του Pattern πηγή (1).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν το Pattern μήκος γίνει μεγαλύτερο από 256 μέτρα σαν αποτέλεσμα αυτού του Job, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα σφάλματος και το Job θα ακυρωθεί.

03: Split Pattern

Αυτό το Job χωρίζει ένα επιλεγμένο Pattern (1) σε δύο ξεχωριστά Patterns (1 και 2). Το Pattern (1) χωρίζεται στο Split Point (3). Πρακτικά, τα Phrases που δημιουργούν το Pattern πηγή (1) θα χωριστούν και τα χωρισμένα Phrases μετά το Split Point, θα ανατεθούν στα tracks του Pattern προορισμού.



1 Αρχικό Pattern

Καθορίζει το αρχικό Pattern που θα χωριστεί επιλέγοντας τον Pattern αριθμό (01-64) και το Section (A-P). Η εκτέλεση αυτού του Job αφήνει το τμήμα πριν το Split Point στο αρχικό Phrase.

2 Pattern προορισμού

Καθορίζει το Pattern προορισμού του χωρισμού επιλέγοντας τον Pattern αριθμό (01-64) και το Section (off, A-P). Η εκτέλεση του Job μετακινεί το μέρος μετά το Split Point στο Pattern προορισμού του χωρισμού. Όταν είτε ο Pattern αριθμός είτε το Section έχει ρυθμιστεί στο “off”, θα σβηστεί το μέρος μετά το Split Point (3) του αρχικού pattern (1).

ΠΡΟΣΟΧΗ

Αυτό το Job αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στο Pattern προορισμού του χωρισμού (2).

3 Splitpoint Measure

Καθορίζει το μέτρο στο οποίο θα χωριστεί το Pattern.

Ρυθμίσεις: 002-256

4 Keep Original Phrase

Όταν αυτό το πλαίσιο είναι επιλεγμένο, το Phrase του αρχικού Pattern διατηρείται στην μνήμη και τα αποτελέσματα του Split Job γράφονται στα άδεια Phrases. Όταν έχει επιλεγεί το Keep Original Phrase πλαίσιο, αυτό το Job απαιτεί δύο φορές τον αριθμό των racks που περιέχουν δεδομένα για αποθήκευση των Phrase δεδομένων που προσαρτώνται. Αν δεν είναι διαθέσιμος ο χώρος που απαιτείται, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα προειδοποίησης και το Job θα ακυρωθεί. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε το Clear Phrase Job για να σβήσετε τα Phrases που δεν χρησιμοποιούνται και δοκιμάστε πάλι.

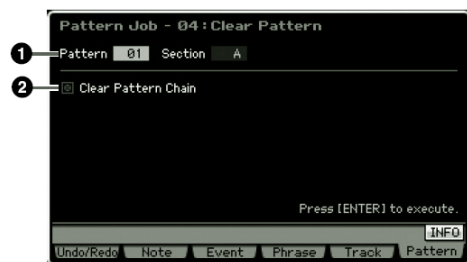
Όταν δεν έχει επιλεγεί αυτό το πλαίσιο, σβήνονται τα Phrases που δημιουργούν το αρχικό Pattern και αντικαθίστανται από τα καινούρια δημιουργημένα Patterns.

5 Copy Sample Voice

Όταν είναι επιλεγμένο αυτό το πλαίσιο, τα Sample Voices (αν περιλαμβάνονται στο αρχικό Pattern) αντιγράφονται στο Pattern προορισμού.

04: Clear Pattern

Αυτό το Job σβήνει το καθορισμένο Pattern. Μπορείτε επίσης να σβήσετε μόνο το καθορισμένο Section του επιλεγμένου Pattern.



1 Pattern (Pattern και Section) που θα σβηστεί

Καθορίζει το Pattern που θα σβηστεί. Όταν το Pattern ρυθμιστεί στο “all”, θα σβηστούν όλα τα Pattern δεδομένα. Όταν το Section ρυθμιστεί στο “all”, θα σβηστούν όλα τα δεδομένα από το επιλεγμένο Pattern.

2 Clear Pattern Chain

Όταν επιλεγεί το πλαίσιο, θα σβηστούν επίσης τα Pattern Chain δεδομένα. Όταν το πλαίσιο δεν είναι επιλεγμένο, δεν θα σβηστούν τα Pattern Chain δεδομένα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Waveform στο DIMM δεν μπορεί να σβηστεί με αυτό το Job ακόμη και αν το Sample Voice χρησιμοποιείται στο επιλεγμένο Section. Αν θέλετε να σβήσετε πραγματικά το Waveform που ανατίθεται στο Sample Voice που χρησιμοποιείται στο καθορισμένο Section, χρησιμοποιήστε το Delete Job (σελίδα 282) στον Sampling Job τρόπο.

Ρυθμίσεις multi-timbral γεννήτριας ήχου για Song/Pattern αναπαραγωγή (Mixing τρόπος)

Η ρύθμιση του τμήματος γεννήτριας ήχου για Song/Pattern αναπαραγωγή αναφέρεται σαν Mixing. Ο Mixing τρόπος σας επιτρέπει να αλλάξετε το Voice και τις εφφέ ρυθμίσεις για κάθε Part.

Για να μπείτε στον Mixing τρόπο, πατήστε το [MIXING] κουμπί στον Song ή τον Pattern τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο Mixing τρόπος δεν μπορεί να κληθεί από τον Voice τρόπο, τον Performance τρόπο ή τον Master τρόπο.

Η δομή του Mixing τρόπου

Αυτό το τμήμα εξηγεί με λεπτομέρεια τον Mixing τρόπο και το τι μπορείτε να κάνετε στον Mixing τρόπο.

Σχετικά με το Mixing

Στον Song/Pattern τρόπο, η εσωτερική γεννήτρια ήχου λειτουργεί σαν multi-timbral γεννήτρια ήχου για να λαμβάνει και να διαχειρίζεται MIDI sequence δεδομένα που περιλαμβάνονται σε πολλά κανάλια. Οι ρυθμίσεις για την multi-timbral γεννήτρια ήχου αναφέρονται συνολικά σαν “Mixing”. Ένα Mixing πρόγραμμα παρέχεται για κάθε Song ή Pattern. Επιλέγοντας διαφορετικό Song/Pattern καλείται διαφορετικό Mixing πρόγραμμα.

Common Edit και Part Edit

Ο Mixing Edit τρόπος περιλαμβάνει δύο υπο-τρόπους: Common Edit και Part Edit. Ο Common Edit σας επιτρέπει να διορθώσετε τις γενικές ρυθμίσεις που είναι κοινές σε όλα τα Parts, όπως οι Master Effect, Master EQ και Controller ρυθμίσεις. Το Part Edit σας επιτρέπει να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους για καθένα από τα 16 Parts σε συνάρτηση με το αντίστοιχο Song/Pattern track.

Εφφέ και EQ ρυθμίσεις στον Mixing τρόπο

Στον Mixing τρόπο, είναι διαθέσιμα δύο EQ τμήματα και τρία Εφφέ τμήματα.

Τα δύο EQ τμήματα στον Mixing τρόπο είναι Part EQ και Master EQ. Το Part EQ εφαρμόζεται σε καθένα από τα Mixing Parts και μπορεί να ρυθμιστεί στην EQ οθόνη (σελίδα 386) του Part Edit. Επιπλέον, οι Part EQ παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν την ίδια στιγμή για όλα τα μέρη στην Part EQ οθόνη (σελίδα 381) του Common Edit. Από την άλλη μεριά, το Master EQ εφαρμόζεται στον συνολικό ήχο (όλα τα Mixing Parts) και μπορεί να ρυθμιστεί στην Master EQ οθόνη (σελίδα 382) του Common Edit.

Τα εφφέ τμήματα στον Mixing τρόπο είναι Reverb, Chorus και Master Effect. Τα Reverb και Chorus εφαρμόζονται στον συνολικό ήχο και οι σχετικές παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην Reverb/Chorus οθόνη (σελίδα 384) του Common Edit. Το βάθος (send level) του Reverb/Chorus μπορεί να ρυθμιστεί για κάθε Part στην Connect οθόνη (σελίδα 383) του Part Edit. Από την άλλη μεριά, το Master Effect εφαρμόζεται στον συνολικό ήχο (όλα τα Mixing Parts) και μπορεί να ρυθμιστεί στην Master Effect οθόνη (σελίδα 382) του Common Edit.

Insertion Effect στον Mixing τρόπο

Πρόσθετα με τα τρία παραπάνω Εφφέ τμήματα, είναι διαθέσιμα στον Mixing τρόπο ειδικά Insertion Effects. Να θυμάστε ότι τα Insertion Effects δεν μπορούν να εφαρμοστούν και στα 16 μέρη ταυτόχρονα. Το MOTIF XS διαθέτει οκτώ Insertion Effects, επιτρέποντας σας να επεξεργάζεστε ανεξάρτητα μέχρι οκτώ Parts από τα 1-16 μέρη και το A/D Input μέρος. Μπορείτε να καθορίσετε τα μέρη στα οποία εφαρμόζεται το Insertion Effect ρυθμίζοντας την Insert Effect Switch παράμετρο στην 1-16 οθόνη (σελίδα 378) και την Audio Part οθόνη (σελίδα 380) του Mixing Play τρόπο.

Η πιο κοινή χρήση για Insertion Effects είναι στην εφαρμογή compression ή επεξεργασίας δυναμικών σε ένα ανεξάρτητο Part, ή η εφαρμογή ενός ειδικού εφφέ που χρησιμοποιείται μόνο σε ένα Part, όπως distortion ή rotary speaker.

Οι Insertion Effect παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στις ακόλουθες οθόνες.

Part 1-16: Οι Insertion Effect παράμετροι για καθένα από τα Parts 1-16 μπορούν να ρυθμιστούν με την διόρθωση του Voice που ανατίθεται σε κάθε Part στην Connect οθόνη και Insertion A/B οθόνη του Mixing Voice Edit (σελίδα 391). Το διορθωμένο voice μπορεί να αποθηκευτεί (σελίδα 393) σαν ένα Mixing Voice ή User Voice.

A/D Input Part: Οι Insertion Effect παράμετροι για το A/D Input Part μπορούν να ρυθμιστούν στην Insertion A/B οθόνη (σελίδα 383) του Common Edit.

Mixing Voices

Μέχρι 16 Normal Voices μπορούν να αποθηκευτούν για κάθε Song/Pattern Mixing. Αυτός ο τύπος του Voice ονομάζεται Mixing Voice.

Κανονικά, το Voice που αποθηκεύεται στον Voice τρόπο ανατίθεται σε κάθε Mixing Part. Σε αυτήν την μέθοδο, ο ήχος του Song/Pattern που δημιουργήσατε μπορεί να αλλάξει απρόσμενα αν διορθώσετε ή σβήσετε το Voice που χρησιμοποιείται για το Song/Pattern Mixing. Τα Mixing Voices παρέχονται για να αποφευχθούν αυτές οι συμπτωματικές ηχητικές αλλαγές. Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν την λειτουργία, καλέστε ένα Voice από τις User Banks 1-3, αποθηκεύστε το επιλεγμένο Voice στην Mixing Voice Bank, αναθέστε το στο Part που θέλετε, και μετά διορθώστε το Mixing όπως χρειάζεται. Πρόσθετα, βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε το Voice σαν Mixing Voice μετά την διόρθωση του Voice στον Mixing τρόπο.

Μέχρι 16 Mixing Voices παρέχονται για κάθε Mixing πρόγραμμα, ή με άλλα λόγια, για κάθε Song/Pattern. Η επιλογή διαφορετικού Song/Pattern καλεί διαφορετικό Mixing που ανήκει στο νέο επιλεγμένο Song/Pattern.

Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε ένα Mixing Voice ενός συγκεκριμένου Song/Pattern για άλλο Song/Pattern, εκτελέστε την διαδικασία αντιγραφής (σελίδα 394) στον Mixing Voice Job τρόπο.

Σημειώστε ότι μέχρι 256 Mixing Voice μπορούν να αποθηκευτούν για όλα τα Songs και Patterns. Συνεπώς, η Mixing Voice μνήμη θα γεμίσει και δεν μπορούν να αποθηκευτούν επιπλέον Voices αν έχετε αποθηκεύσει 16 διαφορετικά Voices για 16 διαφορετικά Songs. Αν προκύψει μια τέτοια κατάσταση, χρησιμοποιήστε το Delete Job (σελίδα 395) για να σβήσετε οποιαδήποτε Mixing Voices που δεν χρειάζεστε στον Mixing Voice Job τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να επιβεβαιώσετε την ποσότητα της τρέχουσας διαθέσιμης μνήμη με το Mixing Voice Information παράθυρο (σελίδα 393).

Διαδικασία Mixing διαμόρφωσης

- 1** Στον Song ή Pattern τρόπο, επιλέξτε ένα Song ή Pattern που θα διορθωθεί.
- 2** Πατήστε το [MIXING] κουμπί για να μπειτε στον Mixing τρόπο.
Εμφανίζεται η Part 1-16 οθόνη (σελίδα 378) του Mixing Play.
- 3** Επιλέξτε ένα Voice και ρυθμίστε άλλες παραμέτρους όπως ένταση και pan για κάθε Part από την Part 1-16 οθόνη ή την Audio Part οθόνη.
- 4** Ρυθμίστε τις παραμέτρους που είναι κοινές σε όλα τα Parts ή εκείνες που είναι αποκλειστικές για κάθε Part.
Αν θέλετε να διορθώσετε παραμέτρους κοινές σε όλα τα μέρη, όπως Master Effect, Master EQ και Controller ρυθμίσεις, πατήστε το [EDIT] κουμπί από την Mixing Play οθόνη, και μετά πατήστε το [COMMON EDIT] κουμπί για να μπειτε στην Common Edit οθόνη (σελίδα 382).
Αν θέλετε να διορθώσετε Mixing Part παραμέτρους με περισσότερη λεπτομέρεια, μπειτε στον Part Edit τρόπο (σελίδα 384) πατώντας το [EDIT] κουμπί και μετά πατήστε ένα από αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] που θέλετε. Αν θέλετε να διορθώσετε παραμέτρους για Audio Part, πατήστε το [EDIT] κουμπί από τον Mixing Play τρόπο και πατήστε το [COMMON EDIT] κουμπί και μετά το [F4] κουμπί για να καλέσετε την Audio In οθόνη (σελίδα 382).
- 5** Διορθώστε το Voice που ανατίθεται στο Part που θέλετε.

Αν θέλετε να διορθώσετε ένα Voice που ανατίθεται σε κάθε Part, πατήστε το [F6] κουμπί στην Mixing Play οθόνη για να καλέσετε την Mixing Voice Edit οθόνη (σελίδα 391).

Ο Mixing Voice Common Edit τρόπος (σελίδα 395) μπορεί να κληθεί πατώντας το [COMMON EDIT] κουμπί. Ο Mixing Voice Element Edit τρόπος (σελίδα 395) μπορεί να κληθεί με το πάτημα ενός από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[8].

6 Αποθηκεύστε το διορθωμένου voice σαν Mixing Voice όπως θέλετε.

Στον Mixing Voice Edit τρόπο, πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Mixing Voice Store παράθυρο (σελίδα 393).

7 Αποθηκεύστε το διορθωμένο Mixing πρόγραμμα στο Song/Pattern.

Στον Song Play τρόπο, πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Song Store παράθυρο ή το Pattern Store παράθυρο. Για λεπτομερείς οδηγίες στην αποθήκευση, δείτε στην σελίδα 300.

8 Πατήστε το [SONG] ή [PATTERN] κουμπί για να βγείτε από τον Mixing τρόπο στον προηγούμενο τρόπο.

Δομή Mixing τρόπου

Η δομή του Mixing τρόπου είναι η ακόλουθη:

[MIXING] Mixing Play (σελίδα 378)

[EDIT] Mixing Edit (σελίδα 381)

[COMMON EDIT] Common Edit (σελίδα 382)

[1] – [16] Part Edit (σελίδα 386)

[JOB] Mixing Job (σελίδα 386)

[STORE] Song Store (σελίδα 300)/Pattern Store (σελίδα 358)

[F6] Mixing Voice Edit (σελίδα 391)

[COMMON EDIT]

Mixing Voice Common Edit (σελίδα 395)

[1] – [16]

Mixing Voice Element Edit (σελίδα 395)

[JOB]

Mixing Voice Job (σελίδα 393)

[STORE]

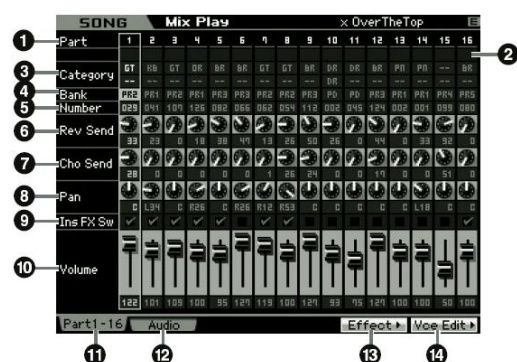
Mixing Voice Store (σελίδα 393)

Mixing Play τρόπος

Η Mixing Play οθόνη θα εμφανίζεται όταν πατιέται το [MIXING] κουμπί στον Song ή τον Pattern τρόπο. Εδώ μπορείτε να διορθώσετε τις Mixing παραμέτρους που είναι σημαντικές για την δημιουργία ενός Song/Pattern.

Part ρυθμίσεις στην Mixer οθόνη – [F1] Part1-16

Εδώ μπορείτε να διορθώσετε τις κύριες παραμέτρους για κάθε Mixing Part. Οι βασικές παράμετροι για την δημιουργία ενός Song λαμβάνονται σε αυτήν την σελίδα από την Voice οθόνη (σελίδα 384) και την Output οθόνη (σελίδα 385) στον Mixing Part Edit τρόπο. Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ εφαρμόζονται αυτόματα στις αντίστοιχες παραμέτρους στις οθόνες στον Mixing Part Edit τρόπο, και αντιστρόφως.






1 Part (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τους Part αριθμούς. Όταν το [TRACK] λαμπάκι είναι αναμμένο, το Part μπορεί να επιλεγεί με τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16].

2 Mute/Solo/Edit (μόνο ένδειξη)

Δείχνει την κατάσταση κάθε Part. Όταν είναι αναμμένο το [MUTE] λαμπάκι, η Mute on/off κατάσταση για κάθε Part μπορεί να αλλάξει με τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16]. Όταν είναι αναμμένο το [SOLO] λαμπάκι, το Solo Part μπορεί να επιλεγεί με τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16].

Ρυθμίσεις:  (Mute),  (Solo),  (Edit δείκτης)

Edit δείκτης: Δείχνει ότι το Mixing Voice του Part έχει τροποποιηθεί αλλά δεν έχει αποθηκευτεί ακόμη.

3 Category (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τις δύο κύριες κατηγορίες του τρέχοντος Voice. Όταν το [CATEGORY SEARCH] λαμπάκι είναι αναμμένο, μπορείτε να επιλέξετε το Voice που θέλετε χρησιμοποιώντας την Category Search λειτουργία (σελίδα 27). Το όνομα του επιλεγμένου Voice φαίνεται επάνω δεξιά στην οθόνη.

4 Bank

5 Number

Αυτά καθορίζουν το επιλεγμένο Voice. Πατήστε το [PROGRAM] κουμπί (το λαμπάκι ανάβει) και μετά το Voice που θέλετε χρησιμοποιώντας τα [PRE 1] – [USER DR] κουμπιά, τα [A]-[H] κουμπιά και τα [1]-[16] κουμπιά. Το όνομα του επιλεγμένου Voice φαίνεται επάνω δεξιά στην οθόνη.

Ρυθμίσεις:

Number: 1-128

Bank: PR1-8 (Preset 1-8), US1-3 (User 1-3), GM, GD (GM Drum), PD (Preset Drum), UD (User Drum), SP (Sample Voice), MV (Mixing Voice)

6 Rev Send (Reverb Send)

Ρυθμίζει την Reverb send στάθμη για κάθε Part. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο πιο εμφανές είναι το Reverb εφέ.

Ρυθμίσεις: 0-127

7 Cho Send (Chorus Send)

Ρυθμίζει την Chorus send στάθμη για κάθε Part. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο πιο εμφανές είναι το Chorus εφέ.

Ρυθμίσεις: 0-127

8 Pan

Καθορίζει την θέση στο stereo πεδίο για κάθε Part.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

9 Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)

Καθορίζει τα Parts που είναι διαθέσιμα για τα Insertion Effect. Όταν αυτός ο διακόπτης ρυθμιστεί στο on, ενεργοποιείται το Insertion Effect του Voice που ανατίθεται στο Part. Βεβαιωθείτε ότι αυτή η παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο on για οποιαδήποτε Parts/Voices στα οποία χρειάζεται να εφαρμόσετε Insertions Effect.

Το MOTIF XS διαθέτει οκτώ Insertion εφέ συστήματα, επιτρέποντας σας να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο στο on για μέχρι οκτώ Parts. Αν οκτώ Parts είναι ήδη ενεργά, η παράμετρος δεν μπορεί να ενεργοποιηθεί για επιπλέον Parts. Σε αυτήν την περίπτωση, ο διακόπτης για άλλο Part πρέπει να κλείσει πριν μπορέσετε να ανοίξετε τον διακόπτη για το Part που θέλετε. Σημειώστε ότι τα Insertion Effects είναι διαθέσιμα ταυτόχρονα για μέχρι οκτώ Parts συμπεριλαμβανομένου του A/D Input Part.

Ρυθμίσεις: (on), (off)

10 Volume

Καθορίζει την στάθμη εξόδου του Part.

Ρυθμίσεις: 0-127

11 [F1] Part 1-16

Καλεί αυτήν την οθόνη από την Audio Mixer οθόνη.

12 [F2] Audio (Audio Part)

Καλεί την Audio Part οθόνη για ρύθμιση του Audio Input.

13 [F5] Effect

Καλεί την Effect οθόνη (σελίδα 383) στον Common Edit τρόπο.

14 [F6] Vce Edit (Mixing Voice Edit)

Εισάγει στον Mixing Voice Edit τρόπο, επιτρέποντας σας να διορθώσετε το Voice που ανατίθεται στο τρέχον Part. Αν το Drum Voice ή το Sample Voice ανατίθεται στο τρέχον Part, δεν εμφανίζεται αυτό το κουμπί και δεν είναι διαθέσιμο το Mixing Voice.

Audio Input ρυθμίσεις – [F2] Audio

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με την είσοδο από την [A/D INPUT] υποδοχή και την mLAN υποδοχή (διαθέσιμη για το MOTIF XS8 και διαθέσιμη για το MOTIF XS6/7 με εγκατεστημένη την mLAN16E2). Οι βασικές παράμετροι για την δημιουργία ενός Song λαμβάνονται στην οθόνη από την Audio In οθόνη (σελίδα 382) στον Mixing Common Edit τρόπο. Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ θα εφαρμοστούν στις ίδιες παραμέτρους στις οθόνες στον Mixing Common Edit τρόπο, και αντιστρόφως.



1 Part (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τους Part αριθμούς.

AD (A/D Input Part)

Σας επιτρέπει να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με την audio είσοδο από την A/D INPUT υποδοχή.

mL (mLAN)

Σας επιτρέπει να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με την audio είσοδο από την mLAN υποδοχή (διαθέσιμη για το MOTIF XS8 και διαθέσιμη για το MOTIF XS6/7 με εγκατεστημένη την mLAN16E2). Το audio σήμα εδώ μεταδίδεται από τον υπολογιστή μέσω των mLAN Ports 3 και 4.

Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ εφαρμόζονται αυτόματα στις αντίστοιχες παραμέτρους στην Part 1-16 οθόνη (σελίδα 378).

2 Rev Send (Reverb Send)

3 Cho Send (Chorus Send)

4 Pan

5 Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)*

6 Volume

* Διαθέσιμο μόνο για το A/D Input Part.

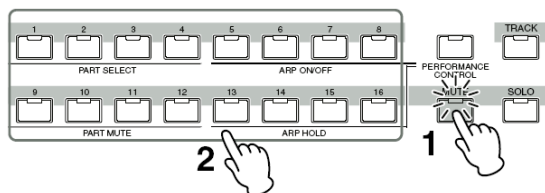
Mixing Edit

Ο Mixing Edit τρόπος σας επιτρέπει να ελέγχετε τυπικές ρυθμίσεις μίκτη όπως ισορροπία έντασης, pan θέση και εφέ, επιτρέποντας σας να ρυθμίσετε απόλυτα τα Song/Pattern δεδομένα. Το Mixing Edit περιλαμβάνει Part Edit και Common Edit.

Χρήσιμες λειτουργίες για Mixing διόρθωση

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση συγκεκριμένων Parts (Mute λειτουργία)

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε ανεξάρτητα Parts χρησιμοποιώντας την Mute λειτουργία.



1 Πατήστε το [MUTE] κουμπί.

Ανάβει το [MUTE] λαμπάκι, δείχνοντας ότι κάθε Part μπορεί να ενεργοποιηθεί/απενεργοποιηθεί.

2 Πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16].

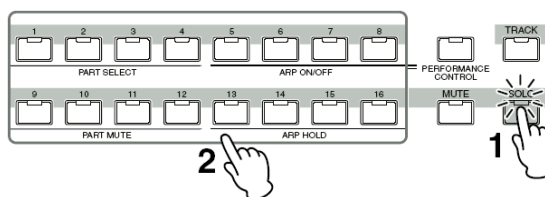
Το λαμπάκι του πατημένου κουμπιού θα σβήσει και το αντίστοιχο Part θα γίνει mute.

Πατήστε πάλι το ίδιο κουμπί για να ανάψει το λαμπάκι και να απενεργοποιηθεί η mute λειτουργία για αυτό το Part.

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε πολλά Parts πατώντας τα κουμπιά τους.

Solo ενός συγκεκριμένου Part

Η Solo λειτουργία είναι το αντίθετο του Mute και σας επιτρέπει να κάνετε άμεσα solo ένα συγκεκριμένο Part και mute όλα τα άλλα.



1 Πατήστε το [SOLO] κουμπί.

Ανάβει το [SOLO] λαμπάκι, δείχνοντας ότι το αντίστοιχο Part μπορεί να γίνει solo.

2 Πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16].

Θα ανάψει το λαμπάκι του πατημένου κουμπιού και θα ακούγεται μόνο το αντίστοιχο Part.

Πατήστε οποιοδήποτε άλλο κουμπί για να αλλάξετε το solo Part.

Ο [E] δείκτης

Όταν αλλάζει η τιμή της παραμέτρου στον Mixing Play ή τον Edit τρόπο, ο [E]

(Edit δείκτης) θα εμφανίζεται στην επάνω δεξιά γωνία της LCD οθόνης. Αυτό δίνει μια γρήγορη επιβεβαίωση ότι το τρέχον Mixing έχει τροποποιηθεί αλλά δεν

έχει ακόμη αποθηκευτεί. Για να αποθηκεύσετε την τρέχουσα διορθωμένη κατάσταση, ακολουθήστε τις οδηγίες στην σελίδα 142.



Compare λειτουργία

Η Compare λειτουργία σας επιτρέπει να εναλλάσσετε ανάμεσα στο μόλις διορθωμένο Mixing και στην αρχική του, μη διορθωμένη κατάσταση, επιτρέποντας σας να ακούτε πως οι διορθώσεις σας επηρεάζουν τον ήχο. Για λεπτομερείς οδηγίες στην χρήση του Compare, ανατρέξτε στην ίδια λειτουργία στον Voice τρόπο στην σελίδα 142.

Αποθήκευση του δημιουργημένου Mixing

Η δημιουργημένη mixing διαμόρφωση μπορεί να αποθηκευτεί σαν μέρος των δεδομένων ενός Song ή Pattern. Για οδηγίες στην αποθήκευση ενός Song/Pattern, δείτε στις σελίδες 300 και 358.

Common Edit παράμετροι

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Ο Common Edit τρόπος σας επιτρέπει να διορθώσετε τις παραμέτρους που είναι κοινές σε όλα τα Mixing Parts.

Controller ρυθμίσεις – [F1] General

Καθορίζει την λειτουργία για τα ποτενσιόμετρα και τα ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιά για κάθε Song/Pattern. Η λειτουργία είναι ίδια με εκείνη στην Other οθόνη (σελίδα 224) στον Performance Common Edit τρόπο.

Master Effect και Master EQ ρυθμίσεις – [F2] MasterFX (Master Effect)

[SF2] MasterFX (Master Effect)

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τον τύπο και τις παραμέτρους του Master Effect.

Η λειτουργία είναι ίδια όπως εκείνη στην Master Effect οθόνη (σελίδα 226) στον Performance Common Edit τρόπο.

[SF3] MasterEQ

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να εφαρμόσετε ισοστάθμιση πέντε περιοχών σε όλα τα Parts του επιλεγμένου Mixing.

Η λειτουργία είναι ίδια όπως εκείνη στην Master EQ οθόνη (σελίδα 226) στον Performance Common Edit τρόπο.

Controller ρυθμίσεις – [F3] Ctrl Asgn (Controller Assign)

Οι controllers και τα ποτενσιόμετρα στο εμπρός πλαίσιο μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αλλαγή και την ρύθμιση μια ποικιλίας παραμέτρων – σε πραγματικό χρόνο, και ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ASSIGN 1 και 2 ποτενσιόμετρα για τον έλεγχο του εφέ βάθους, ενώ χρησιμοποιείται τον Foot Controller για τον έλεγχο του modulation. Αυτές οι αναθέσεις ονομάζονται “Controller Assign”. Μπορείτε να ορίσετε διαφορετικές Control Set αναθέσεις για κάθε Mixing.

Αυτή η λειτουργία είναι ίδια όπως εκείνη στην Controller Assign οθόνη (σελίδα 227) στον Performance Common Edit τρόπο.

Audio Input Part ρυθμίσεις – [F4] Audio In

Μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με την audio είσοδο από την A/D INPUT υποδοχή και την mLAN υποδοχή.

Η mLAN Input είναι διαθέσιμη μόνο για το MOTIF XS8. αυτή είναι διαθέσιμη για MOTIF XS 6/7 μόνο όταν έχει εγκατασταθεί μια προαιρετική mLAN16E2.

[SF1] Output

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε την Send στάθμη του Audio Input Part σήματος που στέλνεται στο Reverb/Chorus εφέ και την ανάθεση υποδοχής εξόδου για το Audio Input Part.

Η λειτουργία αυτής της οθόνης είναι ίδια όπως εκείνη στην Output οθόνη (σελίδα 229) στον Performance Common Edit τρόπο.

[SF2] Connect

Καθορίζει την δρομολόγηση του εφέ για τα Insertion Effects A και B. Οι αλλαγές ρύθμισης φαίνονται στο διάγραμμα στην οθόνη, δίνοντας σας μια σαφή εικόνα για το πώς δρομολογείται το σήμα.

Η λειτουργία αυτής της οθόνης είναι ίδια με εκείνη στην Insertion Effect Connection οθόνη (σελίδα 230) στον Performance Common Edit τρόπο.

[SF3] Ins A (Insertion Effect A)

[SF4] Ins B (Insertion Effect B)

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε τον τύπο και τις παραμέτρους του Insertion Effect.

Η λειτουργία αυτής της οθόνης είναι ίδια όπως εκείνη στην Insertion Effect A/Insertion Effect B οθόνη (σελίδα 231) στον Performance Common Edit τρόπο.

Εφέ ρυθμίσεις – [F5] Effect

Από τις ακόλουθες οθόνες, μπορείτε να ρυθμίσετε την Effect σύνδεση και τιμές άλλων παραμέτρων. Για λεπτομέρειες σχετικά με την Εφέ δομή στον Mixing τρόπο, δείτε στην σελίδα 96.

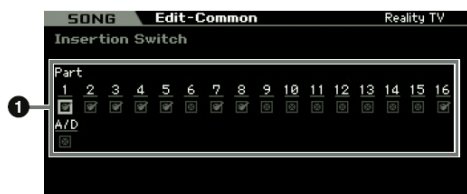
[SF1] Connect

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε την Return στάθμη του Reverb/Chorus εφέ, το Effect Pan και το Chorus to Send Level.

Η λειτουργία αυτής της οθόνης είναι ίδια όπως εκείνη στην Connection οθόνη (σελίδα 232) στο Performance Common Edit τρόπο.

[SF2] Ins Switch (Insertion Effect Switch)

Σε αυτήν την οθόνη, μπορείτε να επιλέξετε ποια Parts (από Mixing Parts 1-16 και το Audio Input Part) θα ανατίθενται στα οκτώ Insertion Effects.



1 Part 1-16, A/D

Καθορίζει τα διαθέσιμα Parts για το Insertion Effect. Όταν αυτός ο διακόπτης ρυθμιστεί στο on, ενεργοποιείται το Insertion Effect του Voice ου ανατίθεται στο Part. Βεβαιωθείτε ότι αυτή η παράμετρος είναι ενεργή για οποιαδήποτε Parts/Voices στα οποία χρειάζεται να εφαρμόσετε Insertion Effects.

Το MOTIF XS διαθέτει οκτώ Insertion εφέ συστήματα., επιτρέποντας σας να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο στο n σε μέχρι και οκτώ Parts. Αν οκτώ Parts είναι ήδη ενεργά, η παράμετρος δεν μπορεί να ενεργοποιηθεί για επιπλέον Parts. Σε αυτήν την περίπτωση, ο διακόπτης για άλλο Part πρέπει να κλείσει πριν μπορέσετε να ανοίξετε τον διακόπτη για το Part που θέλετε.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για το Audio Input Part, ο Insertion Effect τύπος/παράμετρος μπορεί να ενεργοποιηθεί στην Insert A/B οθόνη (σελίδα 383) στον Mixing Common Edit τρόπο. Για Parts 1-16, οι ρυθμίσεις Insert Effect τύπου/παραμέτρου δεν μπορούν να γίνουν στον Mixing Edit τρόπο επειδή οι ρυθμίσεις τους περιλαμβάνονται στο Voice ου ανατίθεται σε κάθε Part. Αν θέλετε να διορθώσετε τις Insertion Effect ρυθμίσεις για κάθε Part, μπειτε στον Mixing Voice Edit τρόπο, και μετά διορθώστε τις Effect ρυθμίσεις για το Voice.

[SF3] Reverb

[SF4] Chorus

Από την Type στήλη σε αυτές τις σελίδες, μπορείτε να επιλέξετε τον Reverb/Chorus τύπο. Από την Preset στήλη, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις φόρμες που καλούν ήδη προγραμματισμένες ρυθμίσεις διαφόρων παραμέτρων του επιλεγμένου Reverb/Chorus τύπου. Από αυτές τις οθόνες, μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε κάθε παράμετρο του επιλεγμένου Effect τύπου ανεξάρτητα και χειρονακτικά.

Η λειτουργία αυτών των οθονών είναι ίδια με εκείνες της Reverb οθόνης και Chorus οθόνης (σελίδα 234) στον Performance Common Edit τρόπο.

Part Edit παράμετροι

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [1]-[16] Part επιλογή

Στον Part Edit τρόπο, μπορείτε να διορθώσετε τις παραμέτρους των ανεξάρτητων Parts όπως Voice, Arpeggio, EG και EQ ρυθμίσεις.

Οθόνη επιλεγμένου Part/οθόνη τεσσάρων Parts

Όπως στον Performance Part Edit τρόπο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δύο τύπους οθόνης στον Mixing Part Edit τρόπο. Ο ένας τύπος οθόνης σας επιτρέπει να διορθώσετε παραμέτρους για το τρέχον επιλεγμένο Part και ο άλλος τύπος οθόνης σας επιτρέπει να δείτε παραμέτρους για τέσσερα Parts. Μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ αυτών των δύο τύπων πατώντας το [SF5] κουμπί. Σημειώστε ότι η οθόνη για τα τέσσερα Parts δεν είναι διαθέσιμη για τις [F2] ARP Main και [F3] ARP Other οθόνες.

Επιλογή ενός Part που θα διορθωθεί

Πατήστε ένα από τα [1]-[16] κουμπιά για να επιλέξετε ένα Part που θα διορθωθεί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με χρήσιμες λειτουργίες όπως Mute και Solo, δείτε στην σελίδα 381.

Part Basic ρυθμίσεις – [F1] Voice

[SF1] Voice

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να καθορίσετε το MIDI κανάλι λήψης για το τρέχον Part όπως επίσης και το Voice. Οι άλλες παράμετροι εκτός για το Receive Channel (1) είναι ίδιες με εκείνες στην Voice οθόνη

(σελίδα 235) στον Performance Part Edit τρόπο.



1 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 το ρυθμίσετε ώστε να ταιριάζει με το συγκεκριμένο κανάλι στο οποίο στέλνονται τα δεδομένα ελέγχου που θέλετε.

Ρυθμίσεις: 01-16, off

[SF2] Output

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε το Reverb/Chorus βάθος και την ανάθεση της Output υποδοχής για κάθε Part. Η λειτουργία αυτής της οθόνης είναι ίδια με εκείνη στην Output οθόνη (σελίδα 238) στον Performance Part Edit τρόπο.

[SF3] Other

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με pitch bend και velocity. Η λειτουργία αυτής της οθόνης είναι ίδια με εκείνη στην Other οθόνη (σελίδα 239) στον Performance Part Edit τρόπο.

Arpeggio Basic ρυθμίσεις – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Αυτή η οθόνη καθορίζει τις βασικές ρυθμίσεις του Arpeggio. Οι ρυθμίσεις των παραμέτρων που φαίνονται στο κάτω μέρος της οθόνης μπορούν να καταχωρηθούν στα [SF1]-[SF5] κουμπιά. Η λειτουργία είναι ίδια με εκείνη της Arpeggio Main οθόνης (σελίδα 240) στον Performance Part Edit τρόπο.

Αλλαγή ρυθμικής αίσθησης του Arpeggio – [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Αλλάζοντας τον χρονισμό και το velocity των νοτών, μπορείτε να αλλάξετε την ρυθμική «αίσθηση» της Arpeggio αναπαραγωγής. Η λειτουργία αυτής της οθόνης είναι ίδια με εκείνη στην Arpeggio Other οθόνη (σελίδα 244) στον Performance Part Edit τρόπο.

EG ρυθμίσεις – [F4] EG (Envelope Generator)

Αυτές οι ρυθμίσεις σας επιτρέπουν να ελέγχετε την μεταβολή του ήχου από την στιγμή που πατιέται ένα πλήκτρο μέχρι την στιγμή που αφήνεται. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την λαμπερότητα του ήχου ρυθμίζοντας τα Cutoff Frequency και Resonance.

Η λειτουργία αυτής της οθόνης είναι ίδια με εκείνη στην EG οθόνη (σελίδα 247) στον Performance Part Edit τρόπο.

Equalizer (EQ) ρυθμίσεις – [F5] EQ (Equalizer)

Μπορείτε να εφαρμόσετε παραμετρικό EQ 3-περιοχών για κάθε Part για να ρυθμίσετε τον ήχο.

Η λειτουργία είναι ίδια όπως εκείνη στην EQ οθόνη (σελίδα 249) στον Performance Part Edit τρόπο.

MIDI Receive ρυθμίσεις – [F6] RcvSwitch (Receive Switch)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ορίσετε το πώς κάθε ανεξάρτητο Part θα ανταποκρίνεται στα διάφορα MIDI δεδομένα, όπως Control Change και Program Change μηνύματα. Όταν η σχετική παράμετρος ρυθμιστεί στο “on”, το αντίστοιχο Part ανταποκρίνεται στα κατάλληλα MIDI δεδομένα.

Η λειτουργία είναι ίδια με εκείνη στην Receive Switch οθόνη (σελίδα 249) στον Performance Part Edit τρόπο. Πρόσθετα με τις παραμέτρους που μπορούν να ρυθμιστούν στον Performance Part Edit τρόπο, οι Program Change και Bank Select μπορούν να ρυθμιστούν σε αυτήν την οθόνη του Mixing τρόπου.

Mixing Job – Βολικές λειτουργίες

Ο Mixing Job τρόπος διαθέτει μερικά εργαλεία οργάνωσης δεδομένων και επαναφοράς των αρχικών ρυθμίσεων, για χρήση κατά την δημιουργία Performances και για την αρχειοθέτηση τους. Για να μπειτε στον Mixing Job τρόπο, πατήστε το [JOB] κουμπί στον Mixing τρόπο. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στον Mixing Play τρόπο.

Mixing Job διαδικασία

1 Στον Mixing τρόπο ή τον Mixing Edit τρόπο, πατήστε το [JOB] κουμπί για να μπειτε στον Mixing Job τρόπο.

2 Καλέστε το Mixing Job menu που θέλετε πατώντας το κατάλληλο κουμπί ([F1]-[F6]).

3 Ρυθμίστε τις παραμέτρους για την εκτέλεση του Job.

4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας).

Για να ακυρώσετε το Job, πατήστε το [DEC/NO] κουμπί.

5 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για εκτελέσετε το Job.

Αφού ολοκληρωθεί το Job, εμφανίζεται ένα “Completed” μήνυμα και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

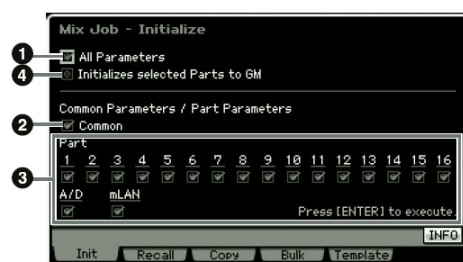
6 Πατήστε το [MIXING] κουμπί για να επιστρέψετε στον Mixing Play τρόπο.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ακόμη και αν εκτελεστεί το Job, επιλέγοντας άλλο Song/Pattern ή κλείνοντας την τροφοδοσία χωρίς αποθήκευση, θα σβηστούν τα Mixing δεδομένα. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Song/Pattern δεδομένα (συμπεριλαμβανομένου του Mixing) στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε άλλο Song/Pattern ή κλείσετε την τροφοδοσία.

Επαναφορά των αρχικών ρυθμίσεων του Mixing – [F1] Init

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να επαναφέρετε όλες τις Mixing παραμέτρους στις προκαθορισμένες τους ρυθμίσεις. Αυτό σας επιτρέπει επίσης να επαναφέρετε επιλεκτικά συγκεκριμένες παραμέτρους, όπως Common ρυθμίσεις, ρυθμίσεις για κάθε Part, και άλλα.



1 All Parameters

Επανερχονται στις αρχικές τιμές όλες οι ρυθμίσεις για το επιλεγμένο Mixing. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on, δεν μπορούν να ρυθμιστούν οι Common παράμετροι (2) και οι Part παράμετροι (3).

2 Common Parameters

Επανερχονται στις αρχικές τους ρυθμίσεις οι Common παράμετροι για το επιλεγμένο Mixing.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Insertion Effect Switch είναι μια Part παράμετρος. Συνεπώς, επιλέξτε τα πλαίσια των Parts 1-16 που θέλετε (περιγράφεται παρακάτω) αν θέλετε να επαναφέρετε τις αρχικές τιμές των ρυθμίσεων της Insertion Effect Switch παραμέτρου.

3 Part Parameters

Part 1-16

Επανερχονται οι αρχικές τιμές των Mixing Part Edit (σελίδα 384) για Parts που είναι ενεργά.

A/D (A/D Input)

Αυτό το Part είναι είσοδος από την εξωτερική ηχητική συσκευή που συνδέεται στην A/D INPUT υποδοχή. Επανερχονται οι αρχικές τιμές των ρυθμίσεων παραμέτρου για το A/D Input Part (σελίδα 382).

mLAN

Αυτό το Port είναι είσοδος από την εξωτερική ηχητική συσκευή που συνδέεται στην mLAN υποδοχή. Όταν αυτό είναι επιλεγμένο, επανερχονται οι ρυθμίσεις παραμέτρου για το mLAN Part (σελίδα 382) του Common Edit.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η “ml” ρύθμιση είναι διαθέσιμη μόνο για το MOTIF XS8. αυτή είναι διαθέσιμη για MOTIF XS6/7 μόνο όταν έχει εγκατασταθεί μια προαιρετική mLAN16E2.

4 Initialize selected Parts to GM

Όταν αυτό το πλαίσιο είναι επιλεγμένο, η εκτέλεση του Job επαναφέρει τα επιλεγμένα Parts στις πρότυπες ρυθμίσεις GM γεννήτριας ήχου. Όταν σημειωθεί το πλαίσιο του All Parameters (1), όλες οι παράμετροι θα επανέλθουν στις GM ρυθμίσεις. Όταν δεν σημειωθεί το πλαίσιο του All Parameters (1), θα επανέλθουν στις αρχικές τιμές οι επιλεγμένες παράμετροι (από Common, 1-16, AD και mLAN).

[F2] Recall

Αν διορθώνεται ένα Song/Pattern Mixing πρόγραμμα και επιλέξετε ένα άλλο Song/Pattern χωρίς να αποθηκεύσετε εκείνο που διορθώσατε, όλες οι ρυθμίσεις σας που κάνατε θα σβηστούν. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Recall λειτουργία για να επαναφέρετε το Mixing με τις πρόσφατες διορθώσεις σας.

Αντιγραφή ρυθμίσεων παραμέτρου από άλλο Mixing, Voice και Performance – [F3] Copy

Αντιγραφή ρυθμίσεων παραμέτρου από άλλο Mixing (Copy Part) – [SF1] Part

Αυτή η βολική λειτουργία σας επιτρέπει να αντιγράψετε Common Edit και Part Edit ρυθμίσεις ενός συγκεκριμένου Mixing στο Mixing ου διορθώνεται. Αυτό είναι χρήσιμο αν δημιουργείτε ένα Mixing και θέλετε να χρησιμοποιήσετε μερικές ρυθμίσεις παραμέτρου από άλλο Mixing.



Διαμόρφωση πηγής

1 Στον Song τρόπο: Song αριθμός

Στον Pattern τρόπο: Pattern αριθμός

Καθορίζει το Mixing πηγή επιλέγοντας τον Song αριθμό (Pattern αριθμό στον Pattern τρόπο). Το όνομα του επιλεγμένου Song ή Pattern δείχνεται στα δεξιά. Για να επιλέξετε σαν πηγή το τρέχον Mixing, σημειώστε το Current Mix πλαίσιο.

2 Τύπος δεδομένων

Καθορίζει τον τύπο δεδομένων πηγής.

Ρυθμίσεις: Common, Part1-16, A/D, mLAN

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Insertion Effect Switch είναι μια Part παράμετρος. Συνεπώς, οι ρυθμίσεις της Insertion Effect Switch παραμέτρου αντιγράφονται μόνο όταν επιλέγεται ένα από τα Parts 1-16.

Διαμόρφωση προορισμού

3 Τρέχον διορθωμένο Part

Καθορίζει το Part προορισμού του τρέχοντος διορθωμένου Mixing.

Ρυθμίσεις: Common, Part1-16, A/D, mLAN

Αντιγραφή των Voice Common Edit ρυθμίσεων στο Mixing (Copy Voice) – [SF2] Voice

Αυτό το Job σας επιτρέπει να αντιγράψετε τις Common Edit εφφέ ρυθμίσεις του Voice που ανατίθεται στο καθορισμένο Part στο τρέχον Mixing. Αυτό είναι χρήσιμο όταν ένα συγκεκριμένο Voice έχει εφφέ ρυθμίσεις που θέλετε να χρησιμοποιήσετε στο Mixing πρόγραμμα σας.



1 Στον Song τρόπο: Song αριθμός

Στον Pattern τρόπο: Pattern αριθμός, Section

Καθορίζει την Bank και τον αριθμό Mixing προγράμματος που θα αντιγραφεί. Το όνομα του επιλεγμένου Song ή Pattern δείχνεται στα δεξιά. Αν θέλετε να επιλέξετε σαν πηγή το τρέχον Mixing, σημειώστε το Current Mix πλαίσιο.

2 Part αριθμός

Επιλέγει το Part (01-16) στο οποίο ανατίθεται το Voice πηγή. Το όνομα του επιλεγμένου Song ή Pattern δείχνεται στα δεξιά.

3 Τύπος δεδομένων

Καθορίζει τον τύπο δεδομένων πηγής. Επιλέγοντας το κατάλληλο πλαίσιο, οι ρυθμίσεις των αντίστοιχων δεδομένων αντιγράφονται από το Voice πηγή στο Mixing προορισμού. Οι ρυθμίσεις άλλων παραμέτρων δεν αντιγράφονται από το Voice στο τρέχον Mixing.

Αντιγραφή των Performance Edit ρυθμίσεων στο Mixing Edit (Copy Performance) – [SF3] Perf

Αυτό το Job επιτρέπει να αντιγράψετε τις ρυθμίσεις του Performance Edit στο τρέχον Mixing. Αυτό θα γίνει χρήσιμο όταν ένα συγκεκριμένο Performance έχει ρυθμίσεις που θέλετε να χρησιμοποιήσετε στο Mixing πρόγραμμα σας.



1 Bank, Performance αριθμός

Καθορίζει την Bank και τον Performance αριθμό που θα αντιγραφεί. Το όνομα του επιλεγμένου Performance φαίνεται στα δεξιά.

2 Τύπος δεδομένων

Καθορίζει αν θα αντιγραφούν ή όχι οι ρυθμίσεις των παραμέτρων στην λίστα. Επιλέγοντας το πλαίσιο του Insertion Effect Switch, οι Insertion Effect Switch ρυθμίσεις που αντιγράφονται από τα Performance Parts 1-4 στα Mixing Parts ορίζονται σαν Destination Parts (3) (προορισμός). Αν σημειωθούν τα πλαίσια άλλων παραμέτρων, οι ρυθμίσεις των επιλεγμένων παραμέτρων αντιγράφονται από τον Performance Common τρόπο στον Mixing Common τρόπο. Όλες οι άλλες ρυθμίσεις παραμέτρου στους Common Edit και Part Edit τρόπου θα αντιγραφούν από το Performance στο τρέχον Mixing.

3 Parts προορισμού

Ορίζει σαν προορισμό τα τέσσερα μέρη του τρέχοντος Mixing.

Ρυθμίσεις: 1-4, 5-8, 9-12, 13-16

Μετάδοση των Mixing ρυθμίσεων σε μια εξωτερική MIDI συσκευή (Bulk Dump) – [F4] Bulk

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να στείλετε ρυθμίσεις συγκεκριμένης παραμέτρου για το τρέχον διορθωμένο Mixing σε έναν υπολογιστή ή άλλη MIDI συσκευή για αρχειοθέτηση των δεδομένων. Για να εκτελεστεί το Bulk Dump, πατήστε το [ENTER] κουμπί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Bulk Dump δεδομένα περιλαμβάνουν μόνο τα MIDI μηνύματα και δεν περιλαμβάνουν τα Waveforms.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για να εκτελεστεί το Bulk Dump, θα χρειαστεί να ρυθμίσετε τον σωστό MIDI Device αριθμό. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 441.

Mixing Template – [F5] Template

Αποθήκευση/ανάκληση του Mixing σε/από το Template – [SF1] Mix

Αυτό το Job σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε το διορθωμένο Mixing πρόγραμμα στην User μνήμη σαν ένα Mixing Template και να το ανακαλέσετε. Μπορούν να αποθηκευτούν μέχρι 32 Mixing Templates. 32 Mixing Templates μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί στον Song τρόπο και τον Pattern τρόπο.



1 Template

Καθορίζει το Mixing Template που θα αποθηκευτεί ή ανακληθεί. Πατώντας το [SF5] κουμπί για να αποθηκεύσετε το τρέχον Mixing και πατήστε το [SF4] κουμπί για να ανακαλέσετε το Mixing Template που είναι αποθηκευμένο στην User μνήμη.

Ρυθμίσεις: 01-32

2 Mixing Template όνομα

Εισάγει ένα όνομα στο Mixing Template. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, δείτε στην σελίδα 117.

Αντιγραφή των Performance Edit ρυθμίσεων σε ένα Mixing (Mixing Performance) – [SF2] Perf



Αυτό το Job σας επιτρέπει να αντιγράψετε τις ρυθμίσεις του Performance Edit στο τρέχον Mixing. Αυτό θα γίνει χρήσιμο όταν ένα συγκεκριμένο Performance έχει ρυθμίσεις που θέλετε να χρησιμοποιήσετε στο Mixing πρόγραμμα σας.

1 Bank, Performance αριθμός

Καθορίζει το Bank (USR 1-3) και τον Performance αριθμό (001-128) που θα αντιγραφούν. Το όνομα του επιλεγμένου Performance δείχνεται στα δεξιά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η διαφορά ανάμεσα στο Copy Performance και το Template Performance είναι το MIDI κανάλι λήψης που ρυθμίζεται με την εκτέλεση του Job. Όλα τα Mixing μέρη που ρυθμίζονται με το Copy Performance έχουν τον ίδιο MIDI κανάλι ενώ όλα τα Mixing μέρη που ρυθμίζονται με το Template Performance έχουν διαφορετικά MIDI κανάλια. Αυτό σημαίνει ότι μια Mixing διαμόρφωση που δημιουργείται με το Template Performance μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν multi-timbral γεννήτρια ήχου.

2 Parts προορισμού

Καθορίζει τα τέσσερα μέρη του τρέχοντος Mixing σαν προορισμό.

Ρυθμίσεις: 1-4, 5-8, 9-12, 13-16

Mixing Voice Edit

Τα Mixing Voices είναι Normal Voices που έχουν ειδικά διορθωθεί για και σωθεί σε ειδικά Song/Pattern Mixing. Μπορούν να αποθηκευτούν μέχρι 16 Mixing Voices για κάθε Song/Pattern Mixing. Σε αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να διορθώσετε τα Voices

που ανατίθενται στα Mixing Parts 1-16 αντίστοιχα και να τα αποθηκεύσετε σαν Mixing Voices. Είναι επίσης διαθέσιμα τα Mixing Voice Jobs, παρέχοντας βολικά εργαλεία για την οργάνωση των Mixing Voices που δημιουργείτε.

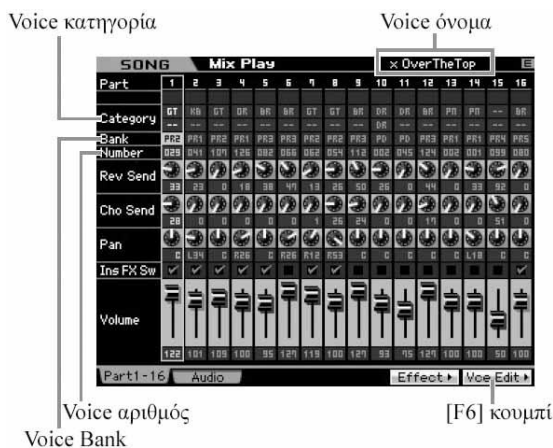
Να θυμάστε ότι τα Drum Voices δεν μπορούν να διορθωθούν στον Mixing Voice Edit τρόπο.

Πατήστε το [F6] Vce Edit κουμπί για να μπειτε στον Mixing Voice Edit τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα Mixing Voices, δείτε στην σελίδα 376.

Διόρθωση των Mixing Voices

- 1 Πατήστε το [MIXING] κουμπί στον Song τρόπο ή τον Pattern τρόπο για να καλέσετε την Mixing Play οθόνη (σελίδα 378) στον Mixing τρόπο.



- 2 Μετακινήστε τον κέρσορα στον Part στον οποίο ανατίθεται το επιθυμητό Voice.

Το όνομα του επιλεγμένου Voice φαίνεται επάνω δεξιά στην οθόνη. Εδώ μπορείτε επίσης να επιλέξετε το Voice. Για να το κάνετε, πατήστε το [PROGRAM] κουμπί (το λαμπάκι ανάβει) και μετά επιλέξτε το Voice που θέλετε χρησιμοποιώντας τα Bank κουμπιά [PRE 1]-[GM], τα Group κουμπιά [A]-[H] και τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16].

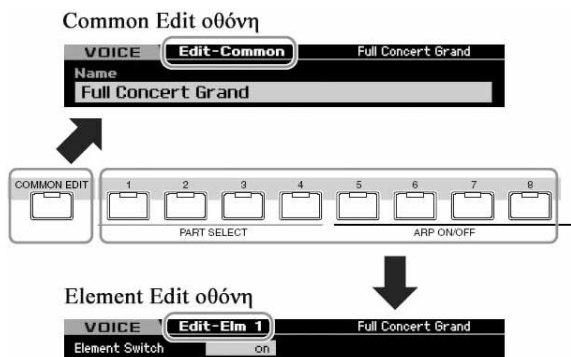
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι τα Drum Voices δεν μπορούν να διορθωθούν στον Mixing Voice Edit τρόπο.

- 3 Πατήστε το [F6] Vce Edit κουμπί για να μπειτε στον Mixing Voice Edit τρόπο.

- 4 Καλέστε την Common Edit οθόνη ή την Element Edit οθόνη.

Για να καλέσετε την Common Edit οθόνη, πατήστε το [COMMON EDIT] κουμπί. Για να διορθώσετε περισσότερο γενικές παραμέτρους σχετικές με το συνολικό Voice και πως αυτό επεξεργάζεται, όπως Arpeggio, Controller και Effects, καλέστε την Common Edit οθόνη.

Για να καλέσετε την Element Edit οθόνη, πατήστε ένα από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[8] για να επιλέξετε το Element που θα διορθωθεί. Αν θέλετε να διορθώσετε τους ήχους που δημιουργούν ένα Voice και τις παραμέτρους που καθορίζουν τον ήχο, όπως Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude και EG (Envelope Generator), καλέστε την Element Edit οθόνη.



- 5 Καλέστε την Edit οθόνη που περιλαμβάνει τις παραμέτρους που θέλετε να διορθώσετε πατώντας τα [F1]-[F6] κουμπιά

και τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.

Τόσο η Common Edit όσο και η Element Edit περιέχουν μερικές οθόνες. Για να βρείτε την οθόνη που θέλετε, δείτε το menu ετικέτας που αντιστοιχεί στα [F1]-[F5] και [SF1]-[SF6] κουμπιά.

- 6 Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε.

7 Διορθώστε την τιμή χρησιμοποιώντας τα], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων.

8 Διορθώστε το **Mixing Voice** επαναλαμβάνοντας τα βήματα 4-7.

9 Εισάγετε ένα όνομα για το **Mixing Voice** από την **Name** οθόνη (σελίδα 143) του **Common Edit**.

Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την ονομασία, δείτε στην σελίδα 117.

10 Αν θέλετε να αποθηκεύσετε το διορθωμένο **Voice**, πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το **Store** παράθυρο (σελίδα 382).

Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με την αποθήκευση, δείτε στην σελίδα 300.

11 Πατήστε το [EXIT] ή το [MIXING] κουμπί για να επιστρέψετε στον **Mixing Play** τρόπο.

Χρήσιμες λειτουργίες στον **Mixing Voice Edit** τρόπο

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση ενός **Element**

Αυτό είναι ίδιο όπως στον **Voice Element Edit** τρόπο (σελίδα 141).

Solo ενός **Element** ου θα διορθωθεί

Αυτό είναι ίδιο όπως στον **Voice Element Edit** τρόπο (σελίδα 141).

Ο [E] δείκτης

Αυτό είναι ίδιο όπως στον **Voice Element Edit** τρόπο (σελίδα 142).

Compare λειτουργία

Αυτό είναι ίδιο όπως στον **Voice Element Edit** τρόπο (σελίδα 142).

Mixing Voice πληροφορίες – [SF6] INFO

Αυτό το παράθυρο δείχνει τις πληροφορίες του τρέχοντος **Mixing Voice**. Μπορείτε να καλέσετε αυτήν την οθόνη πατώντας το [SF6] INFO κουμπί στον **Mixing Voice Edit** τρόπο. Να θυμάστε ότι το **Information** παράθυρο μπορεί να κληθεί μόνο όταν το [SF6] menu ετικέτας δείχνει “INFO”.

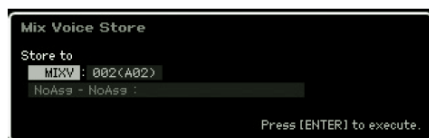
Πατήστε οποιοδήποτε από τα κουμπιά πλαισίου για να επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση.

Αποθήκευση του δημιουργημένου **Mixing Voice**

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

1 Όταν ο [E] δείκτης φαίνεται στην οθόνη στον **Mixing Voice Edit** τρόπο, πατήστε το [STORE] κουμπί.

Εμφανίζεται το **Mixing Voice Store** παράθυρο.



2 Καθορίστε τον προορισμό για την αποθήκευση του **Mixing Voice**.

Επιλέξτε έναν **Mixing Voice** (MIXV) αριθμό σαν προορισμό χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, τα [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπιά.

Μπορείτε να αποθηκεύσετε το **Voice** που διορθώθηκε στον **Mixing Voice Edit** τρόπο επίσης σαν **User Normal Voice** ρυθμίζοντας το **Voice Bank** στο “USR1”, “USR2” και “USR3”.

3 Πατήστε το [ENTER] κουμπί.

Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας. Για να ακυρώσετε την **Store** διαδικασία, πατήστε το [DEC/NO] κουμπί.

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

μετά την αποθήκευση του **Mixing Voice**, εμφανίζεται ένα “Completed” μήνυμα και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν εκτελείται η Store διαδικασία, θα αντικατασταθούν οι ρυθμίσεις στην μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να αποθηκεύονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης ή σε υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF XS μέσω δικτύου. Για λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με το σώσιμο, δείτε στην σελίδα 460.

Mixing Voice Job

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

Ο Mixing Voice Job τρόπος παρέχει βολικά εργαλεία για την οργάνωση των Mixing Voices που δημιουργήσατε.

Mixing Voice Job διαδικασία

1 Πατήστε το [JOB] κουμπί στον Mixing Voice Edit τρόπο για να μπείτε στον Mixing Voice Job τρόπο.

2 Καλέστε το Mixing Voice Job που θέλετε πατώντας το κατάλληλο κουμπί ([F2]-[F4]).

3 Ρυθμίστε τις παραμέτρους για την εκτέλεση του Job.

Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε και μετά ρυθμίστε την τιμή.

4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας).

Για να ακυρώσετε το Job, πατήστε το [DEC/NO] κουμπί.

5 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί το Job.

Αφού ολοκληρωθεί το Job, εμφανίζεται ένα μήνυμα “Completed” και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ακόμη και αφού ολοκληρωθεί μια Job διαδικασία, επιλέγοντας άλλο Voice ή κλείνοντας την τροφοδοσία χωρίς αποθήκευση, θα σβηστούν τα Voice δεδομένα. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Voice δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε διαφορετικό Voice ή κλείσετε την τροφοδοσία.

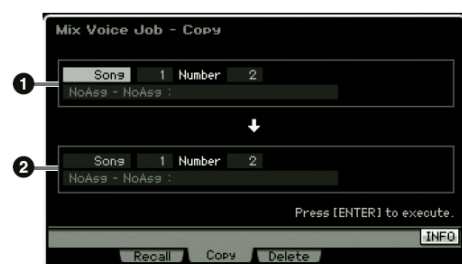
6 Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στον Mixing Voice Edit τρόπο.

Ανάκληση του μη διορθωμένου ήχου – [SF2] Recall

Αν διορθώσετε ένα Mixing Voice αλλά δεν τι έχετε αποθηκεύσει πριν επιλέξετε άλλο Mixing Voice, οι διορθώσεις που έχετε κάνει θα χαθούν. Αν συμβεί αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Recall λειτουργία για να επαναφέρετε το Mixing Voice με τις τελευταίες σας ρυθμίσεις.

Αντιγραφή άλλου Mixing Voice Element στο τρέχον – [F3] Copy

Αυτό το Job σας επιτρέπει να αντιγράψετε το Mixing Voice που είναι αποθηκευμένο σε ένα συγκεκριμένο Song/Pattern σε άλλο Song/Pattern.



1 Mixing Voice πηγή

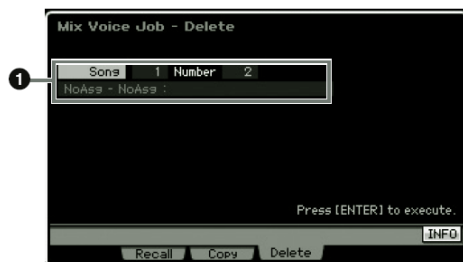
Καθορίζει το Mixing Voice πηγή επιλέγοντας Song ή Pattern (01-64) και μετά καθορίζοντας τον αριθμό (01-16, all). Η κύρια κατηγορία 1/κύρια κατηγορία 2 και το όνομα του επιλεγμένου Mixing Voice δείχνονται στην κάτω γραμμή.

2 Mixing Voice προορισμού

Καθορίζει το Mixing Voice προορισμού. Ίδιο όπως παραπάνω.

Σβήσιμο ενός Mixing Voice – [F3] Delete

Αυτό το Job σβήνει ένα Mixing Voice που δεν χρειάζεστε. Σημειώστε ότι μπορούν να αποθηκευτούν μέχρι 256 Mixing Voices για όλα τα Songs και Patterns. Συνεπώς, η Mixing Voice μνήμη θα γεμίσει και δεν θα μπορούν να αποθηκευτούν επιπλέον Voices αν έχετε αποθηκεύσει 16 διαφορετικά Voices για 16 διαφορετικά Songs. Αν συμβεί αυτό, χρησιμοποιήστε αυτό το Job για να σβήσετε οποιαδήποτε Mixing Voices δεν χρησιμοποιούνται.



1 Mixing Voice που θα σβηστεί

Καθορίζει το Mixing Voice που θα σβηστεί.

Ρυθμίσεις:

Song/Pattern: song, pattern

Song/Pattern αριθμός: 01-64

Mixing Voice αριθμός: 01-16, all

Common Edit παράμετροι

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Normal Voice Common Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 143. Ωστόσο, μερικές παράμετροι που έχουν το ίδιο όνομα με εκείνες στον Voice Common Edit τρόπο δεν είναι διαθέσιμες στον Mixing Voice Edit τρόπο.

Element Edit παράμετροι

[MIXING] → [F6] Vce Edit → Element επιλογή από [1]-[8]

Αυτό είναι ίδιο όπως στον Normal Voice Element Edit τρόπο. Δείτε στην σελίδα 169.

Audio εγγραφή σε Song/Pattern (Sampling τρόπος)

Πρόσθετα με την χρήση του στους Voice και Performance τρόπους, μπορείτε να μπειτε στον Sampling τρόπο από τους Song και Pattern τρόπους. Αυτό σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε audio (όπως φωνητικά, ηλεκτρική κιθάρα ή ήχο από μια εξωτερική συσκευή), και να το χρησιμοποιήσετε κατευθείαν σε ένα Song/Pattern track σαν ένα Sample Voice. Αυτό το τμήμα καλύπτει τις Sampling λειτουργίες όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο πατώντας το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί στον Song τρόπο ή τον Pattern τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να μπειτε στον Sampling τρόπο πατώντας το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί στον Voice τρόπο ή τον Performance τρόπο. Να θυμάστε ότι οι Sampling λειτουργίες διαφέρουν σε συνάρτηση με το από ποιον τρόπο καλείται ο Sampling τρόπος, τον Voice/Performance τρόπο ή τον Song/Pattern τρόπο. Δείτε στην σελίδα 253 για οδηγίες στην χρήση της

Sampling λειτουργίας στον Voice τρόπο/Performance τρόπο.

Η δομή του Sampling τρόπου

Σε αυτό το τμήμα, θα μάθετε σχετικά με την δομή και την οργάνωση των Samples (δείγματα) κατά την ηχογράφηση audio σε ένα Song/Pattern, όπως επίσης και την σχέση μεταξύ Samples, Sample Voices και Mixings.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με τα Samples, Waveforms και Key Banks, δείτε στην σελίδα 254.

Audio ηχογράφηση σε Song/Pattern

Επειδή τα Songs και Patterns στο MOTIF XS διαχειρίζονται μόνο MIDI δεδομένα, το audio σήμα δεν μπορεί να ηχογραφηθεί κατευθείαν σε ένα track ακόμη και με την εκτέλεση της Sampling διαδικασίας.

Τα audio δεδομένα που έχετε ηχογραφήσει σε ένα track με την Sampling διαδικασία θα αποθηκευτούν σαν ένα Sample Voice σε ένα Song/Pattern. Το αποθηκευμένο Sample Voice θα ανατίθεται αυτόματα στο Mixing Part που αντιστοιχεί στο ηχογραφημένο track. Επιπλέον, τα MIDI δεδομένα για την ενεργοποίηση του Sample Voice θα γραφτούν στο track. Κατά την αναπαραγωγή, τα MIDI δεδομένα του track θα ενεργοποιούν το Sample Voice. Κατά συνέπεια, το track ου προκύπτει λειτουργεί αποτελεσματικά σαν ένα Audio track.

Σχετικά με το Slice

Η Slice λειτουργία είναι μια σημαντική διαδικασία του Sampling στους Song/Pattern τρόπους, αφού σας επιτρέπει να χωρίσετε εύκολα το audio σε μικρότερα μέρη, τα οποία μετά μπορούν να ενεργοποιηθούν και ελεγχθούν με πολλούς χρήσιμους μουσικούς τρόπους.

Στην πράξη το Slice εκτελεί ταυτόχρονα δύο διαδικασίες σε ένα Sample.

Πρώτα, το Slice δημιουργεί ένα Sample Voice χωρίζοντας το αρχικό Sample σε μικρότερα Samples μιας συγκεκριμένης τιμής νότας (όπως νότες 8^{ov} ή νότες 16^{ov}) σε συνάρτηση με τον ρυθμό, και μετά αναθέτει τα Samples σε Key Banks. Το δημιουργημένο Sample Voice ανατίθεται αυτόματα στο Mixing μέρος που αντιστοιχεί στο ηχογραφημένο track.

Δεύτερον, η Slice λειτουργία δημιουργεί sequence δεδομένα που αποτελούνται από γεγονότα νότας στα οποία ανατίθενται στην σειρά τα τεμαχισμένα Samples. Τα γεγονότα νότας στα δημιουργημένα sequence δεδομένα διατάσσονται χρωματικά σύμφωνα με την Key Bank ανάθεση, με κάθε gate χρόνο των γεγονότων νότας να ταιριάζει με τον αρχικό ρυθμό του Sample (π.χ. νότες 8^{ov} ή 16^{ov}).

Το τελικό αποτέλεσμα είναι ότι μπορείτε να ακούτε τον ίδιο ήχο τόσο από το αρχικό Sample όσο και από το τεμαχισμένο Sample. Αν αυτό ήταν το μόνο αποτέλεσμα, το Slice δεν θα χρησιμοποιούνταν πολύ. Ωστόσο, αφού ένα Sample «τεμαχιστεί» με αυτόν τον τρόπο, μπορεί να αλλάξει και να παιχτεί με πολύ βολικούς και δημιουργικούς τρόπους.

Πρωτίστως, μπορείτε να αλλάξετε το tempo του Sample σε πραγματικό χρόνο. Ενώ το MOTIF XS διαθέτει ένα Time Stretch Job για την αλλαγή του tempo του Sample, αυτό το Job δεν μπορεί να

χρησιμοποιηθεί σε πραγματικό χρόνο κατά την διάρκεια του παιξίματος σας στο κλαβιέ επειδή απαιτεί κάποιο χρόνο για την μετατροπή των Sample δεδομένων. Από την άλλη μεριά, χρησιμοποιώντας τεμαχισμένα Samples, μπορείτε να αλλάξετε την ταχύτητα της Sample αναπαραγωγής αλλάζοντας την tempo τιμή του Song/Pattern σε πραγματικό χρόνο.

Το δεύτερο πλεονέκτημα είναι ότι μπορείτε γρήγορα και εύκολα να δημιουργήσετε παραλλαγές του αρχικού Sample αλλάζοντας την αναπαραγωγή των τεμαχισμένων Samples.

Για παράδειγμα, μπορείτε να αλλάξετε τα velocities και τα σημεία χρονισμού των note γεγονότων στα οποία ανατίθενται τα τεμαχισμένα Samples. Αυτό σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τονισμούς στην αναπαραγωγή ή να αλλάξετε τον ρυθμό του Sample σε swing αίσθηση, για παράδειγμα. Επιπρόσθετα, μπορείτε να αλλάξετε την πραγματική σειρά των Sample κομματιών (σαν note γεγονότα), κάνοντας εξαιρετικά εύκολη την δημιουργία καινούριων και ασυνήθιστων παραλλαγών.

Sampling Main οθόνη

Η Sampling Main οθόνη, η είσοδος στον Sampling τρόπο, καλείται όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον τρέχοντα τρόπο. Πατώντας το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί στον Song τρόπο ή τον Pattern τρόπο καλείται ο Sampling τρόπος που έχει σκοπό την δημιουργία των Sample Voices που ανατίθενται σε ένα Song/Pattern track. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στον αρχικό τρόπο, Song ή Pattern.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτό το τμήμα καλύπτει τον Sampling τρόπο που καλείται από τον Song/Pattern τρόπο. Δείτε στην σελίδα 254 για οδηγίες στην χρήση της Sampling λειτουργίας στον Voice/Performance τρόπο.

Επιλογή Waveform και Key Bank – [INTEGRATED SAMPLING]

Η Sampling Main οθόνη σας επιτρέπει να επιλέξετε Waveform και το Key Bank της και να ακούσετε τον ήχο του Sample που ανατίθεται στο επιλεγμένο Key Bank.



Οι παράμετροι 1-7 και τα [SF1], [SF5], [SF6] και [F6] κουμπιά είναι ίδια όπως στον Sampling τρόπο που καλείται από τον Voice/Performance τρόπο. Δείτε στην σελίδα 254-255.

8 Track (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον track αριθμό του τρέχοντος επιλεγμένου Song/Pattern.

9 Measure (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον αριθμό μέτρου του τρέχοντος επιλεγμένου Song/Pattern.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι μπορείτε να αναθέσετε τα User Voices που δημιουργήθηκαν στον Sampling τρόπο, στον οποίο μπήκατε από τον Voice/Performance τρόπο, στα Mixing μέρη του Song/Pattern. Μπορείτε επίσης να αναθέσετε τα Waveforms που δημιουργήθηκαν στον Sampling τρόπο στο οποίο μπήκατε από τον Song/Pattern τρόπο, στα Elements του Voice στον Voice Edit τρόπο.

Sampling Record

Η Sampling Record λειτουργία σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε ήχους – όπως φωνητικά από ένα συνδεδεμένο μικρόφωνο, το σήμα από μια ηλεκτρική κιθάρα, ή ήχο από ένα εξωτερικό CD ή MP3 player – και να αποθηκεύσετε τον ήχο σαν Sample Voice, το οποίο χρησιμοποιείται στα tracks ενός Song/Pattern. Δείτε στην σελίδα 51 για οδηγίες στην χρήση της Sampling λειτουργίας στον Song τρόπο/ Pattern τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτό το τμήμα καλύπτει τον Sampling τρόπο που καλείται από τον Song/Pattern τρόπο. Δείτε στην σελίδα 256 για οδηγίες στην χρήση της Sampling λειτουργίας στον Voice/Performance τρόπο.

Σημαντικό

Για να χρησιμοποιηθεί η Sampling λειτουργία, πρέπει να εγκατασταθούν στο όργανο DIMM modules. Για λεπτομέρειες στην εγκατάσταση των DIMMs, δείτε στην σελίδα 486. Τα ηχογραφημένα (διορθωμένα) Sample δεδομένα που παραμένουν προσωρινά στην DIMM χάνονται όταν κλείσει η τροφοδοσία. βεβαιωθείτε ότι προετοιμάζετε την USB συσκευή αποθήκευσης ή έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS πριν χρησιμοποιήσετε την Sampling λειτουργία.

Sampling Setup – [F6] Rec

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να διαμορφώσετε διάφορες παραμέτρους για το Sampling. Πατήστε το [F6] κουμπί από την κύρια Sampling οθόνη για να καλέσετε αυτήν την οθόνη. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Sampling Main οθόνη.

Μετά την διαμόρφωση, πατήστε το [F6] Standby κουμπί για να καλέσετε την Record Standby οθόνη (σελίδα 400).



1 Recording Type

Καθορίζει την μέθοδο ηχογράφησης. Η Sampling διαδικασία και τα δημιουργημένα Sample δεδομένα διαφέρουν σε συνάρτηση με την εδώ ρύθμιση.

Ρυθμίσεις: slice+seq, sample, sample+note

slice+seq

Το ηχογραφημένο Sample χωρίζεται αυτόματα σε «κομμάτια» που αποθηκεύονται σαν ένα Sample Voice και μετά αυτά τα κομμάτια ανατίθενται σε διαδοχικές νότες στο κλαβιέ. Μετά αυτές οι νότες διατάσσονται αυτόματα σε MIDI sequence δεδομένα (στο καθορισμένο track) για αναπαραγωγή. Για

παράδειγμα, αν γίνει δειγματοληψίας σε drum pattern 1 μέτρου και καθοριστεί μέγεθος νότας 8^{ov}, το ηχογραφημένο μέτρο θα τεμαχιστεί σε (κατά προσέγγιση) οκτώ Samples που θα ανατεθούν σε οκτώ διαδοχικές νότες στο κλαβιέ.

sample

Το ηχογραφημένο audio σήμα απλά αποθηκεύεται σαν Sample Voice. Αυτή η ρύθμιση δεν παράγει MIDI sequence δεδομένα σαν αποτέλεσμα του ότι το ηχογραφημένο Sample δεν παίζεται ακόμη και όταν παίζεται το Song/Pattern.

sample+note

Πρόσθετα με τα δεδομένα δείγματος, τα κατάλληλα δεδομένα νότας για παίξιμο του δείγματος δημιουργούνται και γράφονται στο καθορισμένο Track (8).

2 Input Source

Καθορίζει την υποδοχή εισόδου μέσω της οποίας θα ληφθεί το σήμα στο οποίο θα γίνει δειγματοληψία. Ανατρέξτε στην περιγραφή της ίδιας παραμέτρου στην σελίδα 259.

3 Stereo/Mono

Καθορίζει αν τα καινούρια Samples θα ηχογραφούνται σαν stereo ή mono Samples. Ανατρέξτε στην περιγραφή της ίδιας παραμέτρου στην σελίδα 259.

4 Record Next

Αυτό είναι διαθέσιμο όταν το Recording Type στην Setup οθόνη έχει ρυθμιστεί στο “sample”. Ανατρέξτε στην περιγραφή της ίδιας παραμέτρου στην σελίδα 259.

5 Frequency

Καθορίζει την συχνότητα δειγματοληψίας. Ανατρέξτε στην περιγραφή της ίδιας παραμέτρου στην σελίδα 260.

6 Waveform

Καθορίζει τον Waveform αριθμό σαν προορισμό.

Ρυθμίσεις: 001-1024

ΠΡΟΣΟΧΗ

Αυτή η διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν προηγουμένως στον Waveform αριθμό προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

7 Keybank

Καθορίζει τον αριθμό νότας του Key Bank σαν προορισμό. Η τιμή που ρυθμίζεται εδώ μπορεί να αλλάξει στον Sampling Edit τρόπο (σελίδα 410). Να θυμάστε ότι αυτή η παράμετρος δεν μπορεί να ρυθμιστεί όταν το Recording Type έχει ρυθμιστεί στο “slice+seq”.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το Recording Type έχει ρυθμιστεί στο “slice+seq”, τα τεμαχισμένα Samples θα ανατίθενται στις νότες σε χρωματική σειρά, ξεκινώντας με C1 (MOTIF XS6), E0 (MOTIF XS7) και A-1 (MOTIF XS8) αντίστοιχα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Key κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

8 Track

Καθορίζει τον track αριθμό στον οποίο ανατίθεται το ηχογραφημένο track. Αφού τελειώσει η ηχογράφιση, το δημιουργημένο Sample Voice θα ανατεθεί στο Mixing μέρος που αντιστοιχεί στο Track που καθορίζεται εδώ. Όταν το Recording Type έχει ρυθμιστεί στο “slice+seq” ή το “sample+note”, τα note δεδομένα για αναπαραγωγή του Sample Voice θα δημιουργηθούν στο Track που καθορίζεται εδώ.

9 Part

Αυτή η παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Song/Pattern τρόπο.

10 Voice

Αυτή η παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Song/Pattern τρόπο.

11 Drum Key

Αυτή η παράμετρος δεν είναι διαθέσιμη όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Song/Pattern τρόπο.

12 Recordable Time (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον διαθέσιμο Sampling χρόνο χρησιμοποιώντας την διαθέσιμη μνήμη. Ο χρόνος που δείχνεται εδώ υπολογίζεται προϋποθέτοντας ένα μονοφωνικό σήμα με συχνότητα δειγματοληψίας 44.1 kHz. Η ποσότητα του χώρου μνήμης που χρησιμοποιείται φαίνεται στην οθόνη σαν μια μπλε γραμμή.

13 [F6] Standby

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Sampling Standby οθόνη.

Αυτή η οθόνη χρησιμοποιείται για την εκτέλεση του Sampling. Για λεπτομέρειες, δείτε παρακάτω.

Sampling Standby και Start – [F6] Standby

Αυτή η οθόνη χρησιμοποιείται για την εκκίνηση του Sampling. Πατήστε το [F6] κουμπί από την Setup οθόνη για να καλέσετε αυτήν την οθόνη. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Setup οθόνη.

Μετά την ρύθμιση των παραμέτρων, πατήστε το [F5] Start κουμπί για να ξεκινήσει η Sampling διαδικασία. Σημειώστε ότι ο πραγματικός χρόνος εκκίνησης του Sampling διαφέρει σε συνάρτηση με την Trigger Mode ρύθμιση.

Όταν το Trigger Mode (10) έχει ρυθμιστεί στο “level”:

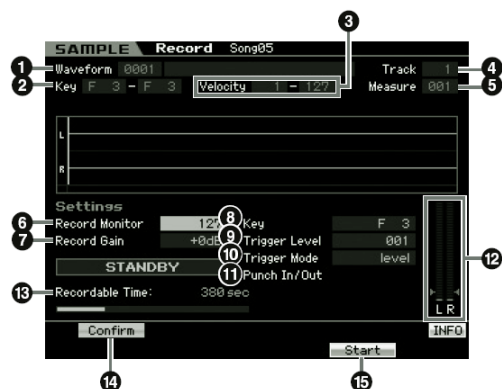
Ακόμη και αν πατήσετε το [F5] Start κουμπί, η WAITING ένδειξη εμφανίζεται στην οθόνη και δεν ξεκινάει πραγματικά το Sampling. Όταν εισέρχεται ηχητικό σήμα που υπερβαίνει το καθορισμένο Trigger Level (9), η RECORDING ένδειξη αντικαθιστά την WAITING ένδειξη και ξεκινάει το Sampling.

Όταν το Trigger Mode (10) έχει ρυθμιστεί στο “meas”:

Ακόμη και αν πατήσετε το [F5] Start κουμπί, η WAITING ένδειξη εμφανίζεται στην οθόνη και δεν ξεκινάει πραγματικά το Sampling. Ρυθμίστε το Measure (5) στο οποίο ξεκινάει η Song/Pattern αναπαραγωγή, εισάγετε έναν αριθμό μέτρου μεγαλύτερο από την Measure τιμή (5) στην Punch In/Out παράμετρο (11), και μετά πατήστε το [▶] (Play) κουμπί για να ξεκινήσει η αναπαραγωγή. Αφού ξεκινήσει η αναπαραγωγή, η πραγματική δειγματοληψία θα ξεκινήσει στο καθορισμένο Punch In μέτρο, και τελειώνει στο καθορισμένο Punch Out μέτρο.

Όταν το Trigger Mode (10) έχει ρυθμιστεί στο “manual”:

Το πραγματικό Sampling (ηχογράφιση) ξεκινάει όταν πατήσετε το [SF5] Start κουμπί:



1 Waveform (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον αριθμό και το όνομα του επιλεγμένου Waveform.

2 Key Range (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το εύρος πλήκτρων του τρέχοντος επιλεγμένου Key Bank.

3 Velocity (Velocity εύρος) (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το velocity εύρος του τρέχοντος επιλεγμένου Key Bank.

4 Track (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον track αριθμό στον οποίο ανατίθεται το ηχογραφημένο Sample.

5 Measure

Δείχνει τον αριθμό μέτρου του τρέχοντος επιλεγμένου Song/Pattern. Μπορείτε να αλλάξετε τον αριθμό μέτρου χρησιμοποιώντας τα [◀]/[▶] (Reverse/Fast Forward) κουμπιά.

Ρυθμίσεις:

Όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Song τρόπο: 001-999

Όταν μπαίνετε στον Sampling τρόπο από τον Pattern τρόπο: 001-256

6 Record 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.

Ρυθμίσεις: 0-127

7 Record Gain

Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν το Input Source (σελίδα 399) έχει ρυθμιστεί στο “resample”. Καθορίζει το gain ηχογράφησης κατά το resampling. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο υψηλότερη είναι η ένταση του resample ήχου. Πριν την εκτέλεση της Sampling διαδικασίας

(ηχογράφηση), μπορείτε να ρυθμίσετε το κατάλληλο gain ελέγχοντας την ένταση μέσω του μετρητή στάθμης (12) ενώ παίζετε στο κλαβιέ.

Ρυθμίσεις: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

8 Key

Δείχνει το Key Bank (σελίδα 399) που ρυθμίζεται στην Sampling Record Setup οθόνη. Το Key Bank μπορεί να αλλάξει τόσο εδώ όσο και στο Sampling Edit (σελίδα 410) αφού τελειώσει η ηχογράφηση.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Key κατευθείαν από το κλαβιέ, κρατώντας πατημένο το [SF6] KBD κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

9 Trigger Level

Όταν το Trigger Mode (10) έχει ρυθμιστεί στο “level”, θα χρειαστεί επίσης να ρυθμίσετε το Trigger Level. Το Sampling θα ξεκινήσει αμέσως μόλις ληφθεί ένα σήμα εισόδου που ξεπερνάει την καθορισμένη trigger στάθμη. Η στάθμη που ρυθμίζεται εδώ θα δείχνεται σαν ένα κόκκινο τρίγωνο στον μετρητή στάθμης. Για καλύτερα αποτελέσματα, ρυθμίστε το όσο το δυνατόν πιο χαμηλά για να πάρετε ολόκληρο το σήμα, αλλά όχι τόσο χαμηλά ώστε να ηχογραφείται ανεπιθύμητος θόρυβος.

Ρυθμίσεις: 000-127

10 Trigger Mode

Καθορίζει την μέθοδο με την οποία θα ενεργοποιηθεί το Sampling.

Ρυθμίσεις: level, meas, manual

level

Το Sampling ξεκινάει αμέσως μόλις ληφθεί ένα σήμα εισόδου που ξεπερνάει την καθορισμένη trigger στάθμη (9).

meas

Αυτό θα πρέπει να ρυθμιστεί μαζί με το Punch In/Out μέτρο (17). Μετά το πάτημα του [F6] Start κουμπιού, η πραγματική δειγματοληψία θα ξεκινήσει στο καθορισμένο Punch In μέτρο, και θα τελειώσει στο καθορισμένο Punch Out μέτρο. Το Sampling θα σταματήσει επίσης όταν το Song/Pattern σταματάει με το πάτημα του [■] (Stop) κουμπιού. Αυτή η μέθοδος σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε το audio σήμα ενώ ελέγχετε τον ήχο των άλλων tracks.

manual

Το Sampling ξεκινάει αμέσως μόλις πατήσετε το [F6] REC κουμπί. Αυτή η ρύθμιση σας επιτρέπει να ξεκινήσετε το Sampling στον χρόνο που θέλετε άσχετα από την στάθμη εισόδου της ηχητικής πηγής.

11 Punch In/Out

Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν το Trigger Mode (10) έχει ρυθμιστεί στο “meas”. Η Punch In τιμή καθορίζει τον αριθμό μέτρου στον οποίο ξεκινάει αυτόματα η δειγματοληψία ενώ η Punch Out τιμή καθορίζει τον αριθμό μέτρου στον οποίο η δειγματοληψία σταματάει αυτόματα.

Ρυθμίσεις: 001-999 (Song τρόπος), 001-256 (Pattern τρόπος)

12 Μετρητής στάθμης

13 Recordable Time

Ανατρέξτε στην περιγραφή της ίδιας παραμέτρου στην σελίδα 262.

14 [SF1] Confirm

Αυτό είναι διαθέσιμο όταν το Recording Type στην Setup οθόνη (σελίδα 398) έχει ρυθμιστεί στο “sample” ή το “sample+note”.

15 [F5] Start

Πατήστε αυτό το κουμπί για να ξεκινήσει το Sampling.

Sampling RECORDING οθόνη

Κατά το Sampling, μια γραφική αναπαράσταση του ηχογραφημένου audio εμφανίζεται στην οθόνη.



[F6] Stop

Πατήστε αυτό το κουμπί για να σταματήσει το Sampling (ηχογράφιση). Σε καθεμιά από τις ακόλουθες περιπτώσεις, μετά το τέλος του Sampling εμφανίζεται η “FINISHED” οθόνη.

- Όταν το Recording Type (σελίδα 398) έχει ρυθμιστεί στο “sample” ή το “sample+note” και το [SF1] Confirm είναι ενεργό
- Όταν το Recording Type (σελίδα 398) είναι στο “slice+seq”

Από την FINISHED οθόνη, μπορείτε να ακούσετε το μόλις ηχογραφημένο Sample πατώντας το [SF1] κουμπί. Δείτε παρακάτω για λεπτομέρειες.

Sampling FINISHED οθόνη

Όταν το [F2] Confirm είναι ενεργό πριν ξεκινήσει το Sampling, η FINISHED οθόνη εμφανίζεται αμέσως μόλις τελειώσει το Sampling. Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ακούσετε και να επιβεβαιώσετε το Sample πατώντας το [SF1] Audition κουμπί. Αν είστε ικανοποιημένοι με τον ήχο, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να προσαρτήσετε το Sampling αποτέλεσμα σαν Sample δεδομένα. Αν δεν είστε



ικανοποιημένοι με το Sampling αποτέλεσμα, πατήστε το [EXIT] κουμπί και μετά δοκιμάστε πάλι.

Όταν το [F2] Confirm είναι κλειστό πριν ξεκινήσει το Sampling, η Sampling διαδικασία θα προσαρτήσει αυτόματα τα Sample δεδομένα και θα επιστρέψει στην Setup οθόνη (σελίδα 398).

[SF1] Audition

Μπορείτε να ακούσετε το ηχογραφημένο Sample κρατώντας πατημένο αυτό το κουμπί. Αυτό σας επιτρέπει να ακούσετε με ακρίβεια πως ακούγεται το Sample.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το Recording Type (σελίδα 398) έχει ρυθμιστεί στο “sample” ή το “sample+note” και το [SF1] Confirm είναι κλειστό, σταματώντας την ηχογράφιση θα προσαρτηθούν αυτόματα τα μόλις ηχογραφημένα Sample δεδομένα και το όργανο θα επιστρέψει στην Setup οθόνη (σελίδα 398). Σημειώστε ότι το όργανο επιστρέφει στην STANDBY οθόνη αμέσως μόλις τελειώσει το Sampling αν το Record Next είναι ανοιχτό στην Setup οθόνη πριν την Sampling διαδικασία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το Recording Type (σελίδα 398) έχει ρυθμιστεί στο “slice+seq”, σταματώντας την ηχογράφιση καλείται η Record Trim οθόνη (παρακάτω).

Διαμόρφωση του δείγματος – Record Trim οθόνη

Όταν το Recording Type (σελίδα 398) έχει ρυθμιστεί στο “slice+seq”, σταματώντας η ηχογράφιση (και συνεπώς προσαρτώνται τα ηχογραφημένα δεδομένα όταν το Confirm είναι ανοιχτό) καλείται αυτή η οθόνη. Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να σβήσετε ανεπιθύμητα τμήματα του Sample, που βρίσκονται πριν από το Start σημείο και μετά το End σημείο. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Setup οθόνη.

Η διαδικασία στην Record Trim οθόνη είναι η ακόλουθη.

1 Ρυθμίστε το Start Point στο σημείο στο οποίο ξεκινάει ο πραγματικός ήχος του ηχογραφημένου Sample.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [SF1] Audition κουμπί για να ακούσετε το Sample και το [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In κουμπί για να δείτε την κυματομορφή του Sample.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πατώντας το [SF6] NUM κουμπί, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα [SF1]-[SF5] και [F1]-[F6] κουμπιά. Πατώντας το [EXIT] κουμπί, τα κουμπιά επιστρέφουν στην αρχική τους κατάσταση. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

2 Ρυθμίστε τα Tempo (9), Meter (10) και Measure (11) για Sample αναπαραγωγή.

Το End Point (8) θα αλλάξει αυτόματα έτσι ώστε το μήκος ανάμεσα στο Start Point και το End Point να ταιριάζει με τις εδώ ρυθμίσεις.

3 Ρυθμίστε το Loop Point (7) όπως είναι απαραίτητο.

Όταν η menu ένδειξη του [SF2] κουμπιού είναι “LP=ST”, το Start (Start Point) και το Loop (Loop Start Point) θα μοιράζονται την ίδια διεύθυνση, κάτι που σημαίνει ότι και τα δύο θα αλλάζουν ταυτόχρονα, ακόμη και αν αλλάζει ένα από αυτά. Πατώντας το [SF2] κουμπί σε αυτήν την κατάσταση, αλλάζει το menu από “LP=ST” σε “LP≠ST”. Όταν η menu ένδειξη εδώ είναι “LP≠ST”, το Start (Start Point) και το Loop (Loop Start Point) μπορούν να αλλάζουν ανεξάρτητα. Όταν πατηθεί το [SF2] κουμπί σε αυτήν την κατάσταση, η τιμή διεύθυνσης του Start θα αντιγραφεί σε ένα από τα Loop, με αποτέλεσμα και τα δύο να μοιράζονται την ίδια τιμή διεύθυνσης. Η menu ένδειξη του [SF2] κουμπιού αλλάζει επίσης από “LP≠ST” σε “LP=ST”.

4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας).

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

5 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί η Extract διαδικασία για να σβηστούν τα ανεπιθύμητα τμήματα του δείγματος.

6 Πατήστε το [F6] Slice κουμπί για να καλέσετε την Slice οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Τα δεδομένα που σβήνονται με την Extract διαδικασία δεν μπορούν να ανακληθούν. Αν έχετε σβήσει κατά λάθος ένα τμήμα του Sample που χρειάζεστε, πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Setup οθόνη, και μετά εκτελέστε πάλι την Sampling διαδικασία.



Οι παράμετροι 1-5 είναι ίδιες με εκείνες στην Standby οθόνη (σελίδα 401).

6 Start Point

Καθορίζει το Start σημείο (αρχή) για την Sample αναπαραγωγή. Το μέρος στην αριστερή μεριά αυτού του σημείου δεν θα παιχτεί.

Ρυθμίσεις: 0000000 – End σημείο

7 Loop Point

Καθορίζει το Loop σημείο στο οποίο ξεκινάει η λουπαρισμένη αναπαραγωγή. Όταν ο Play τρόπος έχει ρυθμιστεί στο “loop”, το Sample παίζεται ανάμεσα στο Loop σημείο και το End σημείο (6).

Ρυθμίσεις: 0000000 – End σημείο

8 End Point

Καθορίζει το End σημείο (τέλος) για την Sample αναπαραγωγή. Το μέρος στην δεξιά μεριά αυτού του σημείου δεν θα παιχτεί. Το End Point θα καθορίζεται αυτόματα έτσι ώστε το μήκος μεταξύ του Start Point και του End Point να ταιριάζει με τις ρυθμίσεις των Tempo (9), Meter (19) και Measure (11).

Ρυθμίσεις: 0000000 – (σε συνάρτηση με το μήκος του Sample)

9 Tempo

Καθορίζει το Tempo της Sample αναπαραγωγής. Η ρύθμιση του Tempo αλλάζει το End Point (8) έτσι ώστε το μήκος μεταξύ του Start Point και του End Point να ταιριάζει με τις ρυθμίσεις των Meter και Measure.

Ρυθμίσεις: 5.0 – 300.0

10 Meter

11 Measure

12 Recordable Time

13 [SF1] Audition

Μπορείτε να ακούσετε το επιλεγμένο Sample κρατώντας πατημένο αυτό το κουμπί. Αυτό σας επιτρέπει να ακούσετε με ακρίβεια πως αναπαράγεται το δείγμα.

14 [SF2] LP=ST

Όταν η menu ένδειξη εδώ είναι “LP=ST”, το Start (Start Point) και το Loop (Loop Start Point) θα μοιράζονται την ίδια διεύθυνση, κάτι που σημαίνει ότι θα αλλάζουν μαζί ταυτόχρονα, ακόμη και αν αλλάζει ένα από αυτά. Πατώντας το [SF2] κουμπί σε αυτήν την κατάσταση αλλάζει το menu από “LP=ST” σε “LP≠ST”. Όταν η menu ένδειξη εδώ είναι “LP≠ST”, το Start (Start Point) και το Loop (Loop Start Point) μπορούν να αλλάζουν ανεξάρτητα. Όταν σε αυτήν την κατάσταση είναι πατημένο το [SF2] κουμπί, η τιμή διεύθυνσης του Start θα αντιγραφεί σε εκείνη του Loop, με αποτέλεσμα και τα δύο να μοιράζονται την ίδια τιμή διεύθυνσης. Η menu ένδειξης αλλάζει επίσης από “LP≠ST” σε “LP=ST”.

15 [SF3] Display

Πατώντας το [SF3] κουμπί ρυθμίζεται η zoom στάθμη έτσι ώστε να φαίνεται στην οθόνη ολόκληρη η κυματομορφή, συμπεριλαμβανομένων των Start Point και End Point.

16 [SF4] Zoom Out

17 [SF5] Zoon In

Πατήστε αυτά τα κουμπιά για να μεγεθύνετε ή να σμικρύνετε την ένδειξη κυματομορφής του Sample στην οθόνη.

18 [F6] Slice

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Record Slice οθόνη.

19 [SF6] NUM

Όταν το “NUM” φαίνεται στην ετικέτα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα [F1]-[F6] κουμπιά και τα [SF1]-[SF5] κουμπιά σαν αριθμητικά πλήκτρα πατώντας το [SF6] κουμπί.

Τεμαχισμός του δείγματος – Record Slice οθόνη

Όταν το Recording Type (σελίδα 398) έχει ρυθμιστεί στο “slice+seq”, μπορείτε να καλέσετε αυτήν την οθόνη πατώντας το [F6] Slice κουμπί στην Record Slice οθόνη. Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να χωρίσετε το ηχογραφημένο Sample σε μερικά κομμάτια σύμφωνα με τον ρυθμό του αρχικού Sample. Εκτελώντας την Slice διαδικασία, το ηχογραφημένο Sample πρώτα χωρίζεται σε «κομμάτια» που αποθηκεύονται σαν ένα Sample Voice, και μετά αυτά τα κομμάτια ανατίθενται σε διαδοχικές νότες στο κλαβιέ. Μετά αυτές οι νότες διατάσσονται αυτόματα σε MIDI sequence δεδομένα (στο καθορισμένο track) για αναπαραγωγή.

Η διαδικασία στην Record Slice οθόνη είναι ως ακολούθως.

- 1 **Επιλέξτε ένα Slice Type (6).**
- 2 **Ρυθμίστε την ποσότητα των μέτρων (7) για Sample αναπαραγωγή.**
- 3 **Ρυθμίστε τα Meter (8), Sub Divide (9) και Sensitivity (10).**
- 4 **Πατήστε το [SF4] Apply κουμπί για να εκτελεστεί το Slice.**

Το χρώμα της Apply ένδειξης θα αλλάξει από πράσινο σε γκριζό. Αυτήν την στιγμή, το Sample έχει τροποποιηθεί προσωρινά και δεν έχει προσαρτηθεί σαν δεδομένα.

5 **Επιβεβαιώστε το αποτέλεσμα της Slice διαδικασίας.**

Πατήστε το [SF1] Audition κουμπί για να ακούσετε το τροποποιημένο Sample. Αν είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα, προχωρήστε στο βήμα 6. αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα και θέλετε να προσπαθήσετε πάλι, πατήστε πάλι το [SF4] Apply κουμπί για να ακυρώσετε την Slice διαδικασία και να επαναφέρετε το Sample στην αρχική του κατάσταση. Το χρώμα της Apply ένδειξης επιστρέφει σε πράσινο. Σε αυτήν την περίπτωση, επιχειρήστε την διαδικασία πάλι από το βήμα 1.

6 **Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να προσαρτήσετε το Slice αποτέλεσμα σαν Sample δεδομένα.**

Το όργανο επιστρέφει στην Setup οθόνη.

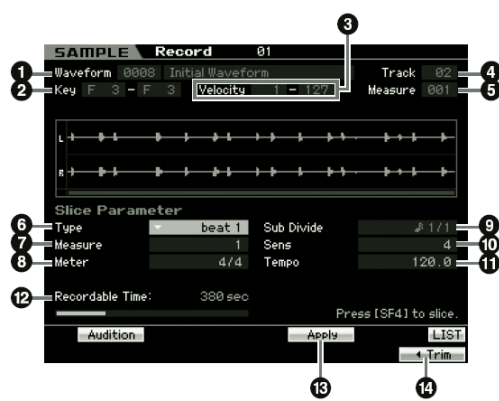
7 **Πατήστε το [EXIT] κουμπί μερικές φορές για να πάτε πίσω στον Song ή τον Pattern τρόπο.**

Ακούστε το ηχογραφημένο track που έχει το τεμαχισμένο Sample.

8 **Πριν κλείσετε την τροφοδοσία, αποθηκεύστε τα Song ή Pattern δεδομένα στην εσωτερική μνήμη και μετά σώστε το δημιουργημένο Waveform σε μια USB συσκευή αποθήκευσης ή σε υπολογιστή που συνδέεται μέσω δικτύου στο**

MOTIF XS.

Για πληροφορίες σχετικά με την αποθήκευση και το σώσιμο, δείτε στις σελίδες 300 και 460.



Οι παράμετροι 1-5 είναι ίδιες με εκείνες στην Standby οθόνη (σελίδα 401).

6 Type

Επιλέγει τον τύπο που ταιριάζει καλύτερα στην αρχική φράση. Καθορίζει πως τεμαχίζεται το Sample και κατά κάποιον τρόπο καθορίζει την ηχητική ποιότητα που προκύπτει.

Ρυθμίσεις: beat1-3, phrase1-4, quick

beat1-4

Αυτός ο τύπος τεμαχισμού είναι κατάλληλο για φράσεις κρουστών όπως drums ή μπάσο με γρήγορο attack και κοντό decay. Παρέχονται τρεις παραλλαγές.

phrase1-4

Ιδανικό για φράσεις που περιέχουν πιατίνια ή άλλα όργανα με μακρύ decay. Παρέχονται τέσσερις παραλλαγές.

quick

Άσχετα από το περιεχόμενο της φράσης, το Sample χωρίζεται σε καθορισμένες υποδιαιρέσεις νότας. Ο αριθμός των κομματιών ανά μέτρο υπολογίζεται με τον πολλαπλασιασμό τον επάνω αριθμό της Meter (αξία μέτρου) παραμέτρου με τον κάτω αριθμό της Sub Divide παραμέτρου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για βοηθητικές υποδείξεις ώστε η Slice Type παράμετρος να δουλεύει για διάφορα δείγματα, δείτε τις «Υποδείξεις για την χρήση των Slice τύπων» στην σελίδα 409.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

7 Measure

Καθορίζει την ποσότητα των μέτρων για την Sample αναπαραγωγή. Όταν εκτελείται η Slice διαδικασία, δημιουργούνται τα sequence δεδομένα που αντιστοιχούν στον καθορισμένο αριθμό μέτρων.

Τα sequence δεδομένα δημιουργούνται από την αρχή του τρέχοντος μέτρου στο οποίο ξεκινάει το Sample.

8 Meter

Καθορίζει την αξία μέτρου του Sample. Η ρύθμιση εδώ είναι η βασική μονάδα τεμαχισμού.

Ρυθμίσεις: 1/16-16/16, 1/8-16/8, 1/4-8/4

9 Sub Divide

Η Meter παράμετρος ρυθμίζει την βασική μονάδα τεμαχισμού και το Sub Divide καθορίζει ακόμη πιο προσεγμένη ανάλυση για τις φράσεις που περιέχουν τμήματα με πιο κοντές νότες. Για παράδειγμα, για μια φράση ενός μέτρου που περιλαμβάνει νότες 4^{ov} και 8^{ov} , το Meter θα πρέπει να ρυθμιστεί στο 4/4 και το Sub Divide στο 1/2. αυτή η παράμετρος δεν έχει αποτέλεσμα όταν η Slice Type παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο beat 1-4.

Ρυθμίσεις:

Όταν το Meter ρυθμιστεί στο 1-8/4: νότα 4^{ov} (1/1), νότα 8^{ov} (1/2), τρίγχο 4^{ov} (1/3), νότα 16^{ov} (1/4), τρίγχο 8^{ov} (1/6), νότα 32^{ov} (1/8), τρίγχο 16^{ov} (1/12)

Όταν το Meter ρυθμιστεί στο 1-16/8: νότα 8^{ov} (1/1), νότα 16^{ov} (1/2), τρίγχο 8^{ov} (1/3), νότα 32^{ov} (1/4), τρίγχο 16^{ov} (1/6)

Όταν το Meter ρυθμιστεί στο 1-16/16: νότα 16^{ov} (1/1), νότα 32^{ov} (1/2), τρίγχο 16^{ov} (1/3)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η μέγιστη ανάλυση τεμαχισμού για stereo Samples είναι 64 κομμάτια και για mono Samples είναι 128 κομμάτια.

10 Sens (Sensitivity)

Ρυθμίζει περαιτέρω τις υποδιαιρέσεις που καθορίζονται από την Sub Divide παράμετρο. Υψηλότερες τιμές έχουν σαν αποτέλεσμα υψηλότερη ανάλυση, επιτρέποντας την ανίχνευση και τον τεμαχισμό ακόμη πιο λεπτομερών νοτών και μικρότερων ήχων. Χρησιμοποιήστε την Audition λειτουργία (πατήστε το [SF1]) για να ακούσετε τα αποτελέσματα, και αν δεν είστε ικανοποιημένοι με αυτά, να αλλάξετε την ρύθμιση και να προσπαθήσετε πάλι.

Αυτή η παράμετρος δεν έχει αποτέλεσμα όταν επιλέγεται ο “quick” slice τύπος.

Ρυθμίσεις: 1-5

11 Tempo

Καθορίζει το Tempo με το οποίο παίζονται τα τεμαχισμένα Samples με το [SF1] Audition κουμπί. Η τιμή που ρυθμίζεται εδώ εφαρμόζεται στο tempo της Song/Pattern αναπαραγωγής.

Ρυθμίσεις: 005-300

12 Recordable Time (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον διαθέσιμο Sampling χρόνο χρησιμοποιώντας την διαθέσιμη μνήμη. Ο χρόνος που δείχνεται εδώ υπολογίζεται προϋποθέτοντας μονοφωνικό σήμα με συχνότητα δειγματοληψίας 44.1 kHz. Η ποσότητα της μνήμης που χρησιμοποιείται δείχνεται στην οθόνη σαν μια μπλε γραμμή.

13 [SF4] Apply

Όταν αυτό το menu ετικέτας εμφανίζεται πράσινο, το Sampling (ηχογράφηση) έχει ήδη τελειώσει και η Slice διαδικασία δεν έχει εκτελεστεί ακόμη. Σε αυτήν την κατάσταση, πατώντας αυτό το κουμπί εκτελείται το Slice και το χρώμα της menu ετικέτας αλλάζει σε γκριζό.

Όταν αυτό το menu ετικέτας εμφανίζεται γκριζό, τόσο η Sampling όσο και η Slice διαδικασία έχουν εκτελεστεί. Σε αυτήν την κατάσταση, πατώντας αυτό το κουμπί επιστρέφετε στην προηγούμενη κατάσταση με το “Apply” χρώμα πράσινο.

14 [F6] Trim

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Record Trim οθόνη (σελίδα 406), επιτρέποντας σας να σβήσετε τα τμήματα του Sample που δεν θέλετε.

Υποδείξεις για την χρήση των Slice τύπων

Τεμαχισμός φράσεων κρουστών που έχουν κοντά decays

Πρώτα, δοκιμάστε να χρησιμοποιήσετε το “beat1”. Αν το αποτέλεσμα έχει αδύναμο attack ή τα release τμήματα της φράσης μοιάζουν να επικαλύπτονται, δοκιμάστε πάλι χρησιμοποιώντας το “beat2”. Δοκιμάστε να ρυθμίσετε την ευαισθησία περιβάλλουσας για τελειότερο έλεγχο.

Αν μετά την χρήση του “beat1” επικαλύπτονται τα attack τμήματα ή αλλοιώνεται η συνολική ρυθμική αίσθηση, δοκιμάστε πάλι χρησιμοποιώντας το “beat3”. Κάντε τις τελικές ρυθμίσεις με την Envelope Sensitivity παράμετρο.

Τεμαχισμός φράσεων που έχουν μακριά decays

Πρώτα, δοκιμάστε να χρησιμοποιήσετε το “phrase1”. Αν το αποτέλεσμα έχει αδύναμο attack ή τα release τμήματα της φράσης μοιάζουν να επικαλύπτονται, δοκιμάστε πάλι χρησιμοποιώντας το “phrase2”. Κάντε τις τελικές ρυθμίσεις με την Envelope Sensitivity παράμετρο.

Αν μετά την χρήση του “phrase1” τα σημεία μεταξύ των κομματιών ακούγονται σκληρά και η συνολική αίσθηση είναι ασταθής, δοκιμάστε πάλι χρησιμοποιώντας το “phrase3” ή “phrase4” και ρυθμίστε το Sub Divide 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 vibrato – με άλλα λόγια,

ο τόνος παραμένει συνεχής. Αυτό μπορεί επίσης να παράγει echo εφέ όταν εφαρμόζεται σε φράσεις κρουστών με κοντό decay.

Αν μετά την χρήση του “phrase1” τα σημεία μεταξύ των κομματιών ακούγονται σκληρά και η συνολική αίσθηση είναι ασταθής, δοκιμάστε πάλι χρησιμοποιώντας το “phrase4” και ρυθμίστε το Sub Divide σε καλύτερη ανάλυση. Κάντε τις τελικές ρυθμίσεις με την Envelope Sensitivity παράμετρο. Η “phrase4” ρύθμιση είναι γενικά καλύτερη για sustain strings και brass με vibrato, όπως επίσης και με φράσεις φωνητικών.

Wave μνήμη που απαιτείται για Slice διαδικασίες

Τα ανεξάρτητα κομμάτια wave δεδομένων που δημιουργούνται με Slice διαδικασίες απαιτούν περίπου 1.5 φορά την αρχική μνήμη επειδή προστίθεται αυτόματα ένα τμήμα διαδοχής και δημιουργούνται αυτόματα fade-in και fade-out τμήματα στην αρχή και στο τέλος των wave δεδομένων. Αυτό βοηθάει στην διατήρηση της μέγιστης ηχητικής ποιότητας όταν αυξάνεται το tempo, και έχει σαν αποτέλεσμα ομαλότερες συνδέσεις μεταξύ των κομματιών (δεν δημιουργείται τμήμα διαδοχής όταν επιλέγεται ο “quick” τύπος).

Ένας χώρος μνήμης εργασίας απαιτείται για τους υπολογισμούς επεξεργασίας που εκτελούνται για κάθε Slice διαδικασία, όπως επίσης και ικανοποιητική μνήμη για να κρατηθούν οι πλήρεις κυματομορφές. Όταν η συχνότητα δειγματοληψίας είναι 44.1 kHz, η κατά προσέγγιση ποσότητα μνήμης (εκφρασμένη σε kilobytes) που απαιτείται για κάθε Slice τύπο είναι η παρακάτω.

beat 1	Μέγεθος αρχικής κυματομορφής x N + (0.3 x αριθμό κομματιών)
beat 2	Μέγεθος αρχικής κυματομορφής x N + (0.2 x αριθμό κομματιών)
beat 2	Μέγεθος αρχικής κυματομορφής x N + (0.3 x αριθμό κομματιών)
phrase 1	Μέγεθος αρχικής κυματομορφής x N + (5.8 x αριθμό κομματιών)
phrase 2	Μέγεθος αρχικής κυματομορφής x N + (1.4 x αριθμό κομματιών)
phrase 3	Μέγεθος αρχικής κυματομορφής x N + (0.4 x αριθμό κομματιών)
phrase 4	Μέγεθος αρχικής κυματομορφής x N + (1.4 x αριθμό κομματιών)
quick	Μέγεθος αρχικής κυματομορφής x N + (0.7 x αριθμό κομματιών)

Για μονοφωνικά Samples το N = 5.5, και για stereo Samples το N = 8. Επίσης, ο αριθμός των κομματιών διπλασιάζεται για stereo Samples.

Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Ο Sampling Edit τρόπος σας δίνει ευρύ, λεπτομερή έλεγχο για την διόρθωση του ηχογραφημένου Sample και για την αλλαγή των Sample ρυθμίσεων. Πατήστε το [EDIT] κουμπί από την Sampling Main οθόνη για να καλέσετε την Sampling Edit οθόνη. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να πάτε πίσω στην Sampling Main οθόνη.

Ίδιο όπως ο Sampling τρόπος που καλείται από τον Voice/Performance τρόπο. Για πληροφορίες σχετικά με το Sampling Edit, δείτε στην σελίδα 265.

Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Ο Sampling Job τρόπος σας επιτρέπει να επεξεργαστείτε και να τροποποιήσετε Samples που έχετε ηχογραφήσει. Είναι διαθέσιμα 18 Sampling Jobs.

Ίδιο όπως ο Sampling τρόπος που καλείται από τον Voice/Performance τρόπο. Για πληροφορίες σχετικά με τα Sampling Jobs, δείτε στην σελίδα 272.

Χρήση σαν Master Keyboard (Master τρόπος)

Αυτό το synthesizer είναι φορτωμένο με πληθώρα διαφόρων χαρακτηριστικών, λειτουργιών και διαδικασιών, που μπορεί να σας φανεί δύσκολο να εντοπίσετε και να καλέσετε την συγκεκριμένη λειτουργία που χρειάζεστε. Εδώ είναι που φαίνεται χρήσιμη η Master λειτουργία. Μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε για να απομνημονεύσετε τις λειτουργίες που χρησιμοποιείτε

πιο συχνά σε κάθε τρόπο, και να τις καλείτε άμεσα οποιαδήποτε στιγμή τις χρειάζεστε με το πάτημα ενός κουμπιού. Το MOTIF XS έχει χώρο για ένα σύνολο 128 δικών σας User Master ρυθμίσεων.

Πατήστε το [MASTER] κουμπί για να μπειτε στον Master Play τρόπο.

Master Play τρόπο

Για να μπειτε στον Master Play τρόπο και να καλέσετε την Master Play οθόνη, πατήστε το [MASTER] κουμπί από τον τρέχοντα τρόπο.

Επιλογή ενός Master Program

Το MOTIF XS διαθέτει 128 ειδικά προγραμματισμένα Masters, αποθηκευμένα στην εσωτερική User Memory (Flash ROM). Η Bank περιέχει οκτώ Groups (A-H), καθένα από τα οποία περιέχει 16 Master προγράμματα. Για να καλέσετε το Master πρόγραμμα που θέλετε, επιλέξτε το κατάλληλο Group και αριθμό.

Παίζοντας το κλαβιέ στον Master Play τρόπο – [MASTER]

Στον Master Play τρόπο, μπορείτε να επιλέξετε ένα Master πρόγραμμα και να παίξετε στο κλαβιέ σύμφωνα με τις ρυθμίσεις του επιλεγμένου Master προγράμματος. Η αλλαγή του Master αριθμού σας επιτρέπει να καλέσετε έναν από τους τρόπους και τις διάφορες ρυθμίσεις όπως ρυθμίσεις γεννήτριας ήχου (multi-timbral ή single) και MIDI ρυθμίσεις.



1 Master αριθμός (Group/Αριθμός)

Δείχνει τον επιλεγμένο Master αριθμό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι Master αριθμοί 001-128 μετατρέπονται στο φορμάτ (φαίνεται στην παρένθεση) σε σχέση με τα Banks A-H και Program αριθμούς 1-16 (για το Bank). Αυτό το φορμάτ είναι σχετικό με τα Group κουμπιά [A]-[H] και τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16]. Οι Master αριθμοί και τα αντίστοιχα Group/Αριθμοί φαίνεται παρακάτω.

Group/Αριθμός	Program αριθμός
A01-16	001-016
B01-16	017-032
C01-16	033-048
D01-16	049-064
E01-16	065-080
F01-16	081-096
G01-16	097-112
H01-16	113-128

2 Master όνομα (μόνο ένδειξη)

Δείχνει το όνομα του τρέχοντος Master.

3 Τρόπος (μόνο ένδειξη)

Δείχνει τον τρόπο που έχει απομνημονευτεί στο τρέχον Master. Εδώ δείχνεται ένας από τους τρόπους (Voice, Performance, Pattern ή Song).

4 Program αριθμός (μόνο ένδειξη)

Καθορίζει τον Program αριθμό (Voice αριθμός, Performance αριθμός, Song αριθμός ή Pattern αριθμός) που καλείται όταν επιλέγεται το Master. Ο τύπος προγράμματος διαφέρει σε συνάρτηση με τον τρόπο που έχει απομνημονευτεί.

Όταν απομνημονεύεται ο Voice τρόπος:	Voice Bank/Αριθμός
Όταν απομνημονεύεται ο Performance τρόπος:	Performance Bank/Αριθμός
Όταν απομνημονεύεται ο Song τρόπος:	Song αριθμός
Όταν απομνημονεύεται ο Pattern τρόπος:	Pattern αριθμός

5 Octave

Δείχνει την Keyboard Octave ρύθμιση που γίνεται με τα OCTAVE κουμπιά. Αυτή η παράμετρος καθορίζει πόσο υψηλότερα ή χαμηλότερα είναι ο τόνος κάθε πλήκτρου σε σχέση με τον κανονικό τόνο.

6 Ποτενσιόμετρα 1-8

Δείχνει τις παραμέτρους στις οποίες ανατίθενται τα αντίστοιχα ποτενσιόμετρα 1-8 και τις τρέχουσες τιμές τους. Πατώντας κατ' επανάληψη το [SELECTED PART CONTROL] κουμπί εναλλάσσετε μεταξύ των ομάδων παραμέτρου (δείχνεται από τα λαμπάκια). Για πληροφορίες σχετικά με τις παραμέτρους, δείτε παρακάτω.

Όταν απομνημονεύεται ο Voice τρόπος:	Δείτε στην σελίδα 128.
Όταν απομνημονεύεται ο Performance τρόπος:	Δείτε στην σελίδα 209.
Όταν απομνημονεύεται ο Song τρόπος:	Δείτε στην σελίδα 288.
Όταν απομνημονεύεται ο Pattern τρόπος:	Δείτε στην σελίδα 341.

7 Control Sliders 1-8

Δείχνει τις στάθμες των αντίστοιχων Control Sliders 1-8. Ο στόχος που ρυθμίζεται από τα Control Sliders διαφέρει σε συνάρτηση με τον τρόπο που αποθηκεύεται στο τρέχον Master.

Όταν απομνημονεύεται ο Voice τρόπος:	Volume για Elements 1-8
Όταν απομνημονεύεται ο Performance τρόπος:	Volume για Parts 1-4
Όταν απομνημονεύεται ο Song τρόπος:	Volume για Parts 1-16
Όταν απομνημονεύεται ο Pattern τρόπος:	

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

Όταν ο τρόπος που έχει απομνημονευτεί είναι Voice ή Performance, ένας διαφορετικός Arpeggio τύπος ανατίθεται σε καθένα από τα [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 κουμπιά σε συνάρτηση με τον Voice ή τον Performance αριθμό. Οι Arpeggio τύποι ανατίθενται στα κουμπιά με το εικονίδιο νότας 8^ο στην οθόνη ετικέτας. Μπορείτε να τους καλέσετε πατώντας αυτά τα κουμπιά οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του παιξίματος σας στο κλαβιέ.

[SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5

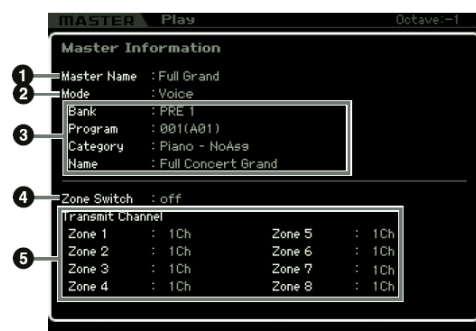
Όταν ο τρόπος απομνημόνευσης είναι Song ή Pattern, μια διαφορετική Scene ρύθμιση ανατίθεται σε καθένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά σύμφωνα με τον Song ή Pattern αριθμό.

[SF6] INFO (Information)

Πατήστε αυτό το κουμπί για να καλέσετε το παράθυρο πληροφοριών του τρέχοντος Master.

Κύριες πληροφορίες – [SF6] INFO (Information)

Αυτό το παράθυρο δείχνει τις πληροφορίες του τρέχοντος Master. Οι ρυθμίσεις δεν μπορούν να αλλάξουν εδώ.



1 Master Name

Δείχνει το όνομα του τρέχοντος Master.

2 Mode

Δείχνει τον τρόπο που απομνημονεύτηκε στο τρέχον Master. Ένα από τους τρόπους (Voice, Performance, Pattern ή Song) δείχνεται εδώ.

3 Program

Δείχνει τον αριθμό και το όνομα του προγράμματος (Voice, Performance, Song ή Pattern) που καλείται όταν επιλέγεται το Master. Το πρόγραμμα διαφέρει σε συνάρτηση με τον τρόπο που έχει απομνημονευθεί.

Όταν απομνημονεύεται ο Voice τρόπος:	Voice Bank, Αριθμός, Category, Όνομα
Όταν απομνημονεύεται ο Performance τρόπος:	Performance Bank, Αριθμός, Category, Όνομα
Όταν απομνημονεύεται ο Song τρόπος:	Song αριθμός, Song όνομα
Όταν απομνημονεύεται ο Pattern τρόπος:	Pattern αριθμός, Pattern όνομα

4 Zone Switch

Καθορίζει αν το κλαβιέ θα χωρίζεται ή όχι σε (μέχρι και) οκτώ ανεξάρτητους χώρους (ονομάζονται “Zones”). Για λεπτομέρειες σχετικά με τα Zones, δείτε παρακάτω.

5 Transmit Channel

Δείχνει το MIDI κανάλι μετάδοσης κάθε Zone (όταν το Zone Switch έχει ρυθμιστεί στο on).

Master Edit

Ο Master Edit τρόπος σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τα δικά σας Master προγράμματα – που περιέχουν μέχρι και οκτώ διαφορετικά Zones (κλαβιέ χώροι) – διορθώνοντας διάφορες παραμέτρους. Για να μπειτε στον Master Edit τρόπο, πατήστε το [EDIT] κουμπί στον Master Play τρόπο. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη.

Common Edit και Zone Edit

Στον Master τρόπο, μπορείτε να χωρίσετε το κλαβιέ σε μέχρι και οκτώ ανεξάρτητους χώρους (ονομάζονται “Zones”). Σε κάθε Zone μπορούν να ανατεθούν διαφορετικά MIDI κανάλια και διαφορετικές λειτουργίες των ποτενσιόμετρων και των Control Sliders. Αυτό καθιστά δυνατό τον ταυτόχρονο έλεγχο μερικών Parts της multi-timbral γεννήτριας ήχου από ένα keyboard ή τον έλεγχο των Voices ενός εξωτερικού MIDI οργάνου σε μερικά διαφορετικά κανάλια πρόσθετα με τα εσωτερικά Voices αυτού του synthesizer – επιτρέποντας σας να χρησιμοποιήσετε το MOTIF XS ώστε να κάνετε αποτελεσματικά την δουλειά μερικών keyboards. Μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με τα οκτώ Zones στον Master Edit τρόπο και να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις σαν ένα User Master.

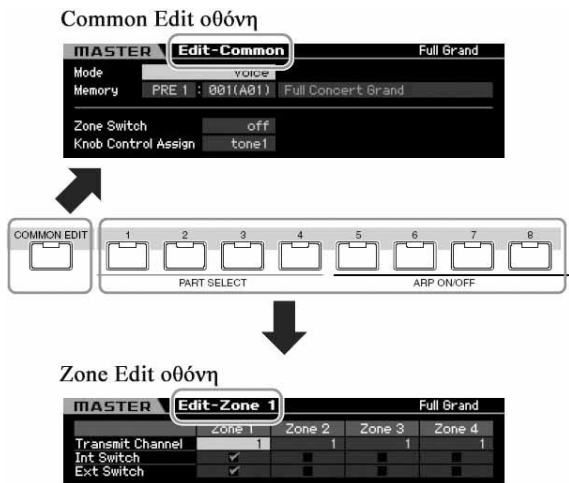
Υπάρχουν δύο τύποι Master Edit οθονών: εκείνη για την διόρθωση παραμέτρων κοινών και στα οκτώ Zones και εκείνη για την διόρθωση ανεξάρτητων Zones.

Master Edit διαδικασία

- 1 Πατήστε το [MASTER] κουμπί για να μπειτε στον Master Play τρόπο και μετά επιλέξτε ένα Master.
- 2 Πατήστε το [EDIT] κουμπί για να μπειτε στον Master Edit τρόπο.
- 3 Ρυθμίστε την Zone Switch παράμετρο στο “on” στην Other οθόνη όπως είναι απαραίτητο.
- 4 Καλέστε την Common Edit οθόνη ή την Zone Edit οθόνη.

Για να καλέσετε την Common Edit οθόνη, πατήστε το [COMMON EDIT] κουμπί. Μπορείτε να καθορίσετε τον τρόπο και τον αριθμό προγράμματος που καλούνται όταν επιλέγεται το Master, και το Master όνομα στον Common Edit τρόπο.

Για να καλέσετε την Zone Edit οθόνη, πατήστε ένα από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[16] για να επιλέξετε το Zone που θα διορθωθεί. Εδώ μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους όπως το κλαβιέ εύρος και το MIDI κανάλι μετάδοσης για κάθε Zone στον Zone EDIT τρόπο.



5 Καλέστε την Edit οθόνη που περιλαμβάνει τις παραμέτρους που θέλετε να διορθώσετε πατώντας τα [F1]-[F5] κουμπιά

και τα [SF1]-[SF2] κουμπιά.

Για οδηγίες σχετικά με τις παραμέτρους, δείτε στις σελίδες 416 και 418.

- 6 Μετακινήστε τον κέρσορα στην παράμετρο που θέλετε.
- 7 Διορθώστε την τιμή χρησιμοποιώντας τα [INC/YES], [DEC/NO] κουμπιά και την ρόδα δεδομένων.
- 8 Επαναλάβετε τα βήματα 4-7 όπως θέλετε.
- 9 Εισάγετε ένα όνομα για το Master στην Name οθόνη (σελίδα 416) του Common Edit.
- 10 Αν θέλετε να αποθηκεύσετε το διορθωμένο Master, πατήστε το [STORE] κουμπί για να καλέσετε το Store παράθυρο (σελίδα 416).

Για λεπτομερείς οδηγίες στην αποθήκευση, δείτε στην σελίδα 416.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Το διορθωμένο Master θα χαθεί όταν επιλεγεί άλλο Master, κληθεί άλλος τρόπος ή κλείσει η τροφοδοσία. Βεβαιωθείτε ότι αποθηκεύσατε τα Master δεδομένα στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν επιλέξετε διαφορετικό Master, καλέσετε άλλο τρόπο ή κλείσετε την τροφοδοσία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σώστε τα διορθωμένα και αποθηκευμένα Master δεδομένα σε μια USB συσκευή αποθήκευσης ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF XS μέσω δικτύου. Να θυμάστε ότι τα διορθωμένα Master δεδομένα αποθηκεύονται στην εσωτερική User Memory (Flash ROM) και διατηρούνται ακόμη και όταν κλείσει η τροφοδοσία. συνεπώς, δεν είναι απαραίτητο να σώσετε τα δεδομένα σε εξωτερική συσκευή. Ωστόσο, συνιστούμε να σώσετε όλα τα σημαντικά δεδομένα σε μια εξωτερική συσκευή. Ανατρέξτε στην σελίδα 460 για λεπτομέρειες.

Ο [E] δείκτης

Όταν αλλάζει η τιμή της παραμέτρου στον Master Edit τρόπο, το [E] (Edit δείκτης) θα εμφανιστεί στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Αυτό δίνει μια γρήγορη επιβεβαίωση ότι το τρέχον Master έχει τροποποιηθεί αλλά δεν έχει ακόμη αποθηκευτεί. Για να αποθηκεύσετε την τρέχουσα διορθωμένη κατάσταση, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

Αποθήκευση του δημιουργημένου Master

[MASTER] → [EDIT]

- 1 Πατήστε το [STORE] κουμπί στον Master τρόπο.

Εμφανίζεται το Master Store παράθυρο.



- 2 Καθορίζει τον προορισμό για την αποθήκευση του Master.

Επιλέξτε έναν Master αριθμό σαν προορισμό χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπί. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [USER 1] κουμπί, τα [A]-[H] κουμπιά και τα [1]-[16] κουμπιά για να επιλέξετε έναν Master αριθμό.

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

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

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

Αφού αποθηκευτεί το Master, εμφανίζεται ένα “Completed” μήνυμα και η διαδικασία επιστρέφει στην Master Play οθόνη.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν εκτελείτε την Store διαδικασία, οι ρυθμίσεις για την μνήμη προορισμού θα αντικατασταθούν. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια ξεχωριστή USB συσκευή αποθήκευσης ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF XS μέσω δικτύου. Για λεπτομερείς οδηγίες στο σώσιμο, δείτε στην σελίδα 460.

Common Edit παράμετροι

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Το Common Edit σας επιτρέπει να διορθώσετε τις παραμέτρους που είναι κοινές σε όλα τα Zones του επιλεγμένου Master.

Ονομασία του διορθωμένου Master – [F1] Name

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ονομάσετε το διορθωμένο Master. Πατήστε το [F1] κουμπί από την Common Edit οθόνη για να καλέσετε αυτήν την οθόνη. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Ρυθμίσεις άλλων παραμέτρων – [F2] Other

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε βασικές παραμέτρους για το Master, συμπεριλαμβανομένου του τρόπου που καλείται με το Master και τον αριθμό προγράμματος.

1 Mode

Καθορίζει τον τρόπο που καλείται όταν επιλέγεται ο Master αριθμός.

Ρυθμίσεις: voice, performance, pattern, song



2 Memory

Καθορίζει τον Program αριθμό που καλείται όταν επιλέγεται το Master. Φαίνεται το όνομα του επιλεγμένου Voice/Performance/Song/Pattern.

Ρυθμίσεις: Διαφέρουν σε συνάρτηση με την παραπάνω Mode ρύθμιση.

Όταν το Mode ρυθμιστεί στο Voice:

Voice Bank: PRE1-8, USR1-3, GM, GMDR, PDR, UDR

Voice Number: 001 (A01)-128 (H16)

Όταν το Mode ρυθμιστεί στο Performance:

Performance Bank: USR1-3

Performance Number: 001 (A01)-128 (H16)

Όταν το Mode ρυθμιστεί στο Pattern:

Pattern Number: 01-64

Όταν το Mode ρυθμίζεται στο Song:

Song αριθμός: 01-64

3 Zone Switch

Καθορίζει αν το κλαβιέ θα χωρίζεται ή όχι σε μέχρι και οκτώ ανεξάρτητους χώρους (ονομάζονται “Zones”). Για λεπτομέρειες σχετικά με τα Zones, δείτε στην σελίδα 414.

Ρυθμίσεις: on, off

4 Knob Control Assign

Από αυτήν την οθόνη μπορεί να ρυθμίσετε ποια σειρά λειτουργιών ποτενσιόμετρων θα ανάβει και θα επιλέγεται. Όταν ρυθμίζεται στο “zone”, επιλέγοντας το Master δεν ανάβει λαμπάκι και καλούνται αυτόματα οι λειτουργίες ποτενσιόμετρου/slider που ρυθμίζονται ειδικά για κάθε αντίστοιχο Zone (σελίδα 421).

Ρυθμίσεις: Διαφέρουν σε συνάρτηση με την παραπάνω Mode ρύθμιση. Σημειώστε ότι το “zone” μπορεί να επιλεγεί μόνο όταν το Zone Switch (3) έχει ρυθμιστεί στο “on”.

Όταν το Mode έχει ρυθμιστεί στο Voice:

tone1, tone2, ARP FX, zone

Όταν το Mode έχει ρυθμιστεί στο Performance, Pattern ή Song:

tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

5 [F6] Get Name

Πατώντας το [F6] κουμπί το όνομα το τρέχοντος επιλεγμένου Voice/Performance/Song/Pattern ανατίθεται στο Master όνομα.

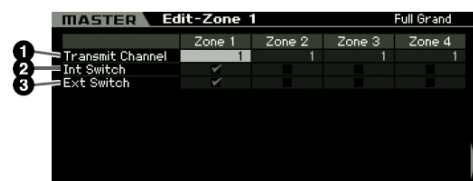
Zone Edit παράμετροι

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Αυτές οι παράμετροι είναι για την διόρθωση των ανεξάρτητων Zones που δημιουργούν ένα Master. Για να καλέσετε την Zone Edit οθόνη, πατήστε το [EDIT] κουμπί στον Master Play τρόπο και μετά πατήστε οποιοδήποτε από τα αριθμητικά κουμπιά [1]-[8]. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην Master Play οθόνη.

Ρυθμίσεις MIDI καναλιού μετάδοσης/Διακόπτη – [F1] Transmit

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε πως κάθε Zone μεταδίδει MIDI μηνύματα όταν παίζετε στο κλαβιέ.



1 Transmit Channel

Καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης για κάθε Zone.

Ρυθμίσεις: 1-16

2 Int Switch (Internal Switch)

Καθορίζει αν τα MIDI δεδομένα για κάθε Zone μεταδίδονται στην εσωτερική γεννήτρια ήχου.

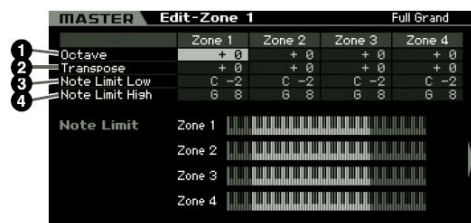
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν η Local Control παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “off” στην MIDI οθόνη (σελίδα 439) στον Utility τρόπο, τα MIDI δεδομένα για κάθε Zone δεν θα μεταδίδονται στην εσωτερική γεννήτρια ήχου, ακόμη και αν η Int Switch παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”.

3 Ext Switch (External Switch)

Καθορίζει αν τα MIDI δεδομένα για κάθε Zone μεταδίδονται ή όχι σε μια εξωτερική MIDI συσκευή.

Ρύθμιση του Note εύρους για κάθε Zone – [F2] Note

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε τον τόνο – και κλαβιέ παραμέτρους για κάθε Zone – επιτρέποντας σας να ρυθμίσετε τα Zone χωρίσματα και να καθορίσετε το εύρος τόνου για κάθε Zone.



1 Octave

Καθορίζει την ποσότητα σε οκτάβες με την οποία μετατοπίζεται επάνω ή κάτω το Zone. Μπορείτε να ρυθμίσετε την μετατόπιση επάνω ή κάτω σε ένα μέγιστο εύρος των τριών οκτάβων.

Ρυθμίσεις: -3 – +0 (προεπιλογή) – +3

2 Transpose

Καθορίζει την ποσότητα σε ημιτόνια με την οποία το εύρος του Zone μετατοπίζεται επάνω ή κάτω σε ημιτόνια.

Ρυθμίσεις: -11 – +0 (προεπιλογή) – +11

3 Note Limit Low

4 Note Limit High

Καθορίζει την χαμηλότερη και υψηλότερη νότα του εύρους για κάθε Zone.

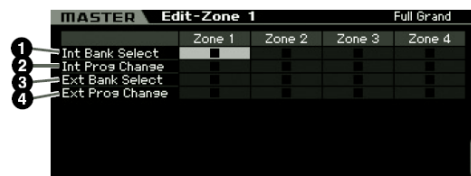
Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την νότα κατευθείαν από το κλαβιέ κρατώντας πατημένο το [SF6] κουμπί και πατώντας το πλήκτρο που θέλετε.

Ρυθμίσεις διακόπτη MIDI μετάδοσης – [F3] Tx Switch (Transmit Switch)

MIDI Transmit Switch για τα Voice μηνύματα – [SF1] Program

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να καθορίσετε αν τα MIDI μηνύματα που ελέγχουν την Voice επιλογή για κάθε Zone θα μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική/εξωτερική γεννήτρια ήχου.



1 Int Bank Select (Internal Bank Select)

Καθορίζει αν θα μεταδίδονται ή όχι Bank Select MSB/LSB μηνύματα στην εσωτερική γεννήτρια ήχου.

2 Int Prog Change (Internal Program Change)

Καθορίζει αν θα μεταδίδονται ή όχι Program Change μηνύματα στην εσωτερική γεννήτρια ήχου.

3 Ext Bank Select (External Bank Select)

Καθορίζει αν θα μεταδίδονται ή όχι Bank Select MSB/LSB μηνύματα στην εξωτερική γεννήτρια ήχου μέσω MIDI.

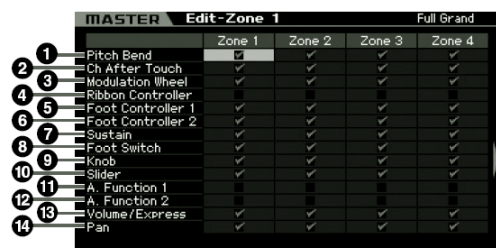
4 Ext Prog Change (External Program Change)

Καθορίζει αν θα μεταδίδονται ή όχι Program Change μηνύματα στην εξωτερική γεννήτρια ήχου μέσω MIDI.

MIDI Transmit Switch για άλλα μηνύματα – [SF2] Control

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να καθορίσετε αν τα MIDI μηνύματα που ελέγχονται από μη Voice ρυθμίσεις όπως Control Change, Pitch Bend και Channel Aftertouch, θα μεταδίδονται ή όχι στην εσωτερική/εξωτερική γεννήτρια ήχου.

Όταν θέλετε να μεταδώσετε ένα συγκεκριμένο MIDI μήνυμα από ένα συγκεκριμένο Zone στην εσωτερική/εξωτερική γεννήτρια ήχου, επιλέξτε το αντίστοιχο πλαίσιο.



1 Pitch Bend

MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση την Pitch Bend ρόδας.

2 Ch After Touch (Channel After Touch)

MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από το πάτημα και κράτημα μιας νότας στο κλαβιέ.

3 Modulation Wheel

MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση της Modulation ρόδας.

4 Ribbon Controller

MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση του Ribbon Controller.

5 Foot Controller 1

6 Foot Controller 2

MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση προαιρετικού Foot Controller που συνδέεται στο πίσω πλαίσιο.

7 Sustain

MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση του προαιρετικού ποδοδιακόπτη που συνδέεται στην SUSTAIN υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.

8 Foot Switch

MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση του προαιρετικού διακόπτη που συνδέεται στην ASSIGNABLE υποδοχή στο πίσω πλαίσιο.

9 Knob

MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση των ποτενσιόμετρων.

10 Slider

MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση των Sliders.

11 A. Function 1 (Assignable Function 1)

12 A. Function 2 (Assignable Function 2)

MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση των ASSIGNABLE FUNCTION κουμπιών.

13 Volume/Express (Expression)

MIDI volume μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση των ποτενσιόμετρων και των Sliders.

14 Pan

MIDI Pan μηνύματα που δημιουργούνται από την χρήση των ποτενσιόμετρων και των Sliders.

Προκαθορισμένες ρυθμίσεις για κάθε Zone – [F4] Preset

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να κάνετε τις Voice ρυθμίσεις για κάθε Voice που θα μεταδίδονται σαν MIDI μηνύματα αυτόματα όταν επιλέγεται το Master.

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
Bank MSB	000	000	000	000
Bank LSB	000	000	000	000
Program Change	1	1	1	1
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C

1 Bank MSB (Bank Select MSB)

2 Bank LSB (Bank Select LSB)

3 Program Change

Καθορίζει τις Voice ρυθμίσεις για κάθε Zone στο επιλεγμένο Master. Αυτά τα MIDI μηνύματα μεταδίδονται σε μια εξωτερική/εσωτερική γεννήτρια ήχου όταν επιλέγεται το Master.

Ρυθμίσεις:

Bank MSB (Bank Select MSB): 000-127

Bank LSB (Bank Select LSB): 000-127

Program Change: 001-128

4 Volume

Καθορίζει τις Volume ρυθμίσεις για κάθε Zone στο επιλεγμένο Zone. Τα MIDI μηνύματα του Volume μεταδίδονται σε μια εξωτερική/εσωτερική γεννήτρια ήχου όταν επιλέγεται το Master.

Ρυθμίσεις: 000-127

5 Pan

Καθορίζει τις Pan ρυθμίσεις για κάθε Zone στο επιλεγμένο Zone. Τα MIDI μηνύματα του Pan μεταδίδονται σε μια εξωτερική/εσωτερική γεννήτρια ήχου όταν επιλέγεται το Master.

Ρυθμίσεις: L64 – C – R63

6 [F6] MIDI Send

Όταν ρυθμιστεί στο “on”, η αλλαγή της τιμής σε αυτήν την οθόνη μεταδίδει τα αντίστοιχα MIDI μηνύματα σε μια εξωτερική/εσωτερική γεννήτρια ήχου.

Ρυθμίσεις ποτενσιόμετρου slider – [F5] KnobSlider

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να καθορίσετε ποιοι Control Change αριθμοί μεταδίδονται σε μια εξωτερική/εσωτερική γεννήτρια ήχου όταν χρησιμοποιείτε τα ποτενσιόμετρα και τα Sliders για κάθε Zone.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν η Knob Control Assign παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “zone” στην Other οθόνη (σελίδα 416) του Common Edit. Με άλλα λόγια, αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν είναι κλειστά όλα τα λαμπάκια των [SELECTED PART CONTROL] και [MULTI PART CONTROL].

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
Control Knob No.	10	10	10	10
Function Name	Pan	Pan	Pan	Pan
Control Slider No.	7	7	7	7
Function Name	Volume	Volume	Volume	Volume

1 Control Knob No.

Καθορίζει ποιοι Control Change αριθμοί μεταδίδονται όταν χρησιμοποιείτε τα ποτενσιόμετρα για κάθε Zone. Το όνομα λειτουργίας φαίνεται αυτόματα κάτω από τον αριθμό που επιλέγετε.

Ρυθμίσεις: 0-95

2 Control Slider No.

Καθορίζει ποιοι Control Change αριθμοί μεταδίδονται όταν χρησιμοποιείτε τα Control Sliders για κάθε Zone. Το όνομα λειτουργίας φαίνεται αυτόματα κάτω από τον αριθμό που επιλέγετε.

Ρυθμίσεις: 0-95

Master Job

Ο Master Job τρόπος διαθέτει εργαλεία για την επαναφορά των αρχικών τιμών στα δεδομένα και την αρχειοθέτηση. Για να μπειτε στον Master Job τρόπο, πατήστε το [JOB] κουμπί στον Master τρόπο. Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη.

Master Job διαδικασία

1 Στον Master τρόπο, πατήστε το [JOB] κουμπί για να μπειτε στον Master Job τρόπο.

2 Επιλέξτε το Job που θέλετε να εκτελέσετε πατώντας το [F1] ή [F4] κουμπί.

3 Ρυθμίστε τις παραμέτρους για την εκτέλεση του Job.

4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας).

Για να ακυρώσετε το Job, πατήστε το [DEC/NO] κουμπί.

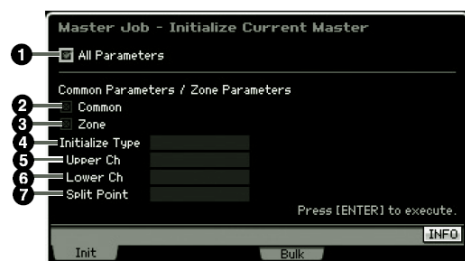
5 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελέσετε το Job.

Αφού ολοκληρωθεί το Job, εμφανίζεται ένα “Completed” μήνυμα και η διαδικασία επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

6 Πατήστε το [MASTER] κουμπί για να επιστρέψετε στην Master Play οθόνη.

Επαναφορά των αρχικών ρυθμίσεων του Master – [F1] Init

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να επαναφέρετε όλες τις Master παραμέτρους στις προκαθορισμένες τους ρυθμίσεις. Επίσης σας επιτρέπει να επαναφέρετε επιλεκτικά συγκεκριμένες παραμέτρους, όπως Common ρυθμίσεις και Zone ρυθμίσεις.



1 All Parameters

Καθορίζει αν θα επανέλθουν ή όχι οι αρχικές τιμές σε όλες τις ρυθμίσεις για το επιλεγμένο Master. Όταν ρυθμιστεί στο “on”, δεν μπορούν να ρυθμιστούν άλλες παράμετροι σε αυτήν την οθόνη.

Ρυθμίσεις: (on), (off)

2 Common

Καθορίζει αν θα επανέλθουν ή όχι οι αρχικές τιμές σε όλες τις ρυθμίσεις Common παραμέτρου για το επιλεγμένο Master. Όταν ρυθμιστεί στο “on”, δεν μπορεί να ρυθμιστεί το ZONE.

Ρυθμίσεις: (on), (off)

3 Zone

Καθορίζει αν θα επανέλθουν ή όχι οι αρχικές τιμές σε όλες τις ρυθμίσεις Zone παραμέτρου για το επιλεγμένο Master. Όταν ρυθμιστεί στο “on”, η εκτέλεση του Job επαναφέρει όλες τις αρχικές ρυθμίσεις παραμέτρου του Common Edit.

Ρυθμίσεις: (on), (off)

4 Initialize Type

Καθορίζει πως επανέρχονται οι αρχικές ρυθμίσεις της Zone παραμέτρου. Είναι διαθέσιμες τρεις μέθοδοι επαναφοράς των αρχικών ρυθμίσεων.

Ρυθμίσεις: split, zone, layer

split

Ρυθμίζει τα Zone 1 και Zone 2 στο on και μετά χωρίζει το κλαβιέ εύρος χρησιμοποιώντας Zone 1 και Zone 2. Το “Upper Ch” καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης του επάνω εύρους του κλαβιέ, το “Lower Ch” καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης του κάτω εύρους του κλαβιέ και το “Split Point” καθορίζει τον αριθμό νότας (C-2 – G8) που χωρίζει το επάνω και κάτω εύρος του κλαβιέ.

zone

Ρυθμίζει τα Zones 1-4 στο on, τα Zone 5-8 στο off και τα MIDI κανάλια μετάδοσης στο 1-8 αντίστοιχα.

layer

Ρυθμίζει τα Zone 1 και Zone 2 στο on, και μετά σας επιτρέπει να διατάξετε δύο Parts. Τα “Upper Ch” και “Lower Ch” καθορίζουν τα MIDI κανάλια μετάδοσης των δύο Zones αντίστοιχα.

5 Upper Ch (Upper Channel)

6 Lower Ch (Lower Channel)

Καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης των Zone 1 και Zone 2 αντίστοιχα όταν το Initialize Type έχει ρυθμιστεί στο “layer” ή το “split”.

Ρυθμίσεις: 1-16

7 Split Point

Καθορίζει το Split Point που χωρίζει το κλαβιέ στα Zone 1 και Zone 2 όταν το Initialize Type έχει ρυθμιστεί στο “split”.

Ρυθμίζοντας αυτήν την παράμετρο, το Note Limit High του Zone 1 ρυθμίζεται αυτόματα στην νότα ένα ημιτόνιο χαμηλότερα από το Split Point που ρυθμίζεται εδώ και το Note Limit

Low του Zone 2 ρυθμίζεται αυτόματα στην ίδια νότα με το Split Point που ρυθμίζεται εδώ.

Ρυθμίσεις: C-2 – G8

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι Note Limit High και Note Limit Low παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην Note οθόνη (σελίδα 418) του Zone Edit.

Μετάδοση των Master ρυθμίσεων σε μια εξωτερική MIDI συσκευή (Bulk Dump)

Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να στείλετε όλες τις διορθωμένες ρυθμίσεις παραμέτρων για το τρέχον επιλεγμένο Master σε έναν υπολογιστή ή σε άλλη MIDI συσκευή για αρχειοθέτηση δεδομένων. Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εκτελέσετε το Bulk Dump.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Bulk Dump δεδομένα περιλαμβάνουν μόνο τα MIDI μηνύματα και δεν περιλαμβάνουν τα Waveforms.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για να εκτελεστεί το Bulk Dump, θα χρειαστεί να ρυθμίσετε τον σωστό MIDI Device αριθμό. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 441.

Ρυθμίσεις συστήματος (Utility τρόπος, κ.λ.π.)

Στον Utility τρόπο, μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους που εφαρμόζονται σε ολόκληρο το σύστημα του MOTIF XS. Για να μπείτε στον Utility τρόπο, πατήστε το [UTILITY] κουμπί. Πατώντας το [EXIT] κουμπί επιστρέφετε στην αρχική οθόνη. Για ρυθμίσεις συστήματος σχετικές με το sequencer στην Song/Pattern/Arpeggio αναπαραγωγή, καλέστε την Sequencer Setup οθόνη πατώντας το [SEQ SETUP] κουμπί στον Song/Pattern/Performance τρόπο.

Βασική διαδικασία στον Utility τρόπο

1 Μπείτε στον Utility τρόπο.

Πατήστε το [UTILITY] κουμπί για να μπείτε στον Utility τρόπο. (Ανάβει ο δείκτης).

2 Καλέστε την οθόνη που θέλετε.

Παρατηρήστε τα menus ετικέτας των [F1]-[F6] και [SF1]-[SF5] κουμπιών για να βρείτε την λειτουργία που θέλετε και μετά πατήστε το σχετικό κουμπί για να καλέσετε την οθόνη που θέλετε.

3 Ρυθμίστε την παράμετρο που θέλετε.

Μετακινήστε τον κέρσορα σε κάθε παράμετρο, και μετά ρυθμίστε την τιμή χρησιμοποιώντας την ρόδα δεδομένων, το [INC/YES] και [DEC/NO] κουμπί.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν το “Press [ENTER]” φαίνεται στην οθόνη, πατήστε το [ENTER] κουμπί πριν πάτε στο επόμενο βήμα. Αν δεν το κάνετε, οι ρυθμίσεις δεν θα αποθηκευτούν, ακόμη και αν πατήστε το [STORE] κουμπί στο επόμενο βήμα.

- 4 Πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε την Utility ρύθμιση και το Sequencer Setup στην εσωτερική μνήμη.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όλες οι Utility ρυθμίσεις θα χαθούν όταν κλείσει η τροφοδοσία χωρίς αποθήκευση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι ρυθμίσεις παραμέτρου στις Utility οθόνες και Sequencer Setup οθόνες αντιμετωπίζονται και αποθηκεύονται σαν μια μονάδα. Αυτό σημαίνει ότι όταν εκτελείται την Store διαδικασία στον Utility τρόπο, οι ρυθμίσεις στις Sequencer Setup οθόνες αποθηκεύονται επίσης, και αντιστρόφως.

- 5 Πατήστε το [EXIT] κουμπί για να βγείτε από τον Utility τρόπο στον αρχικό τρόπο.

Πληροφορίες συστήματος – [SF6] INFO

Αυτή η οθόνη δείχνει τις MIDI IN/OUT και Network ρυθμίσεις. Αυτή η οθόνη δεν μπορεί να διορθωθεί.



1 MIDI IN/OUT (μόνο ένδειξη)

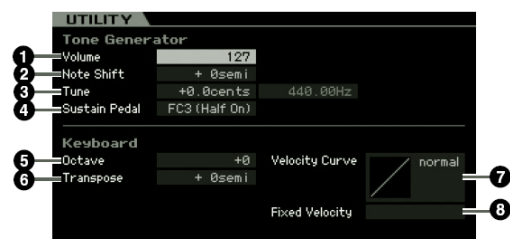
Δείχνει την hardware υποδοχή μέσω της οποίας εισέρχονται ή εξέρχονται τα MIDI δεδομένα. Οι σχετικές παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν στην MIDI οθόνη (σελίδα 441).

2 Network Information

Δείχνει τις πληροφορίες δικτύου. Οι σχετικές παράμετροι ρυθμίζονται στην Network οθόνη (σελίδα 427).

Γενικές ρυθμίσεις – [F1] General

Ρυθμίσεις γεννήτριας ήχου και κλαβιέ – [SF1] Play



Tone Generator

Από αυτό το τμήμα, μπορείτε να κάνετε συνολικές ρυθμίσεις για την εσωτερική γεννήτρια ήχου. Οι εδώ ρυθμίσεις επηρεάζουν μόνο το τμήμα εσωτερικής γεννήτριας ήχου. Η MIDI έξοδος δεν θα επηρεάζεται.

1 Volume

Καθορίζει την συνολική ένταση του οργάνου.

Ρυθμίσεις: 0-127

2 Note Shift

Καθορίζει την ποσότητα (σε ημιτόνια) με την οποία μετατοπίζεται ο τόνος όλων των νοτών.

Ρυθμίσεις: -24 semi – +0 semi – +24 semi

3 Tune

Καθορίζει το απόλυτο κούρδισμα του συνολικού ήχου. Μπορείτε να ρυθμίσετε το κούρδισμα σε cent.

Ρυθμίσεις: -102.4 cents – +0 cents – +102.3 cents

4 Sustain Pedal

Καθορίζει ποιο μοντέλο ενός προαιρετικού Foot Controller συνδέεται την FOOT SWITCH SUSTAIN

υποδοχή αναγνωρίζεται. Όταν συνδέσετε έναν προαιρετικό FC3 (που διαθέτει την half-damper λειτουργία) για παραγωγή “half-damper” εφέ (όπως σε ένα πραγματικό ακουστικό πιάνο), ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “FC3 (half on)” και

ρυθμίστε την Half Damper Switch παράμετρο στο “on” στην Amplitude EG οθόνη (σελίδα 187) του Voice Element Edit. Αν δεν χρειάζεστε ή θέλετε να απενεργοποιήσετε την half-damper λειτουργία και να συνεχίσετε την χρήση ενός FC3, ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “FC3 (half off)”. Όταν συνδέσετε έναν προαιρετικό FC4 ή FC5 (που δεν είναι εφοδιασμένος με την half-damper λειτουργία), ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “FC4” ή “FC5”.

Ρυθμίσεις: FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι αυτή η ρύθμιση δεν είναι απαραίτητη όταν η half-damper ελέγχεται μέσω Control Change μηνυμάτων από μια εξωτερική MIDI συσκευή στο όργανο.

Κλαβιέ

Από αυτό το τμήμα, μπορείτε να ρυθμίσετε τις κλαβιέ παραμέτρους. Οι εδώ ρυθμίσεις επηρεάζουν τα MIDI μηνύματα που δημιουργούνται από το παίξιμο στο κλαβιέ,

5 Octave

Καθορίζει την ποσότητα σε οκτάβες με την οποία το εύρος του κλαβιέ μετατοπίζεται επάνω ή κάτω. Αυτή η ρύθμιση μπορεί να αλλάξει επίσης πατώντας οποιοδήποτε από τα OCTAVE κουμπιά.

Ρυθμίσεις: -3 – +0 – +3

6 Transpose

Καθορίζει την ποσότητα σε ημιτόνια με την οποία το εύρος του κλαβιέ μετατοπίζεται επάνω ή κάτω.

Ρυθμίσεις: -11 semi – +0 semi – +11 semi

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν μετατοπίσετε πέρα από τα όρια εύρους νότας (C-2 και G8), θα χρησιμοποιηθούν οι γειτονικές οκτάβες.

7 Velocity Curve

Οι πέντε καμπύλες καθορίζουν πως το πραγματικό velocity θα δημιουργείται και μεταδίδεται σύμφωνα με το velocity (δύναμη) με το οποίο παίζετε τις νότες στο κλαβιέ. Το γράφημα δείχνει την καμπύλη velocity απόκρισης. (Η οριζόντια γραμμή αντιπροσωπεύει τις λαμβανόμενες velocity τιμές (δύναμη του παιξίματος σας) ενώ η κάθετη γραμμή αντιπροσωπεύει τις πραγματικές velocity τιμές που μεταδίδονται στις εσωτερικές/εξωτερικές γεννήτριες ήχου).

Ρυθμίσεις: normal, soft, hard, wide, fixed

normal

Αυτή η γραμμική «καμπύλη» παράγει μια ένα προς ένα αντιστοιχία μεταξύ της δύναμης του παιξίματος σας στο κλαβιέ (velocity) και την πραγματική αλλαγή του ήχου.

soft

Αυτή η καμπύλη παράγει αυξημένη απόκριση, ειδικά για χαμηλότερα velocities.

hard

Αυτή η καμπύλη μειώνει αποτελεσματικά την συνολική απόκριση σε σύγκριση με την “norm” καμπύλη.

wide

Αυτή η ρύθμιση παράγει αντίθετες καμπύλες απόκρισης για χαμηλότερα και υψηλότερα velocities. Διευρύνει το φαινομενικό δυναμικό εύρος του controller, παράγοντας λιγότερη ηχητική αλλαγή σε απαλότερο εύρος και περισσότερη αλλαγή στο υψηλότερο εύρος.

fixed

Αυτή η ρύθμιση παράγει την ίδια ποσότητα ηχητικής αλλαγής (ρυθμίζεται στο Fixed Velocity παρακάτω), άσχετα με την δύναμη του παιξίματος σας.

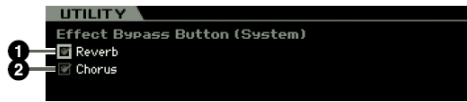
8 Fixed Velocity

Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη μόνο όταν επιλέξετε την “fixed” velocity καμπύλη παραπάνω. Το velocity της νότας που παίζεται είναι σταθερό στην τιμή που ρυθμίζεται εδώ.

Ρυθμίσεις: 1-127

System Effect Bypass ρυθμίσεις – [SF2] FXBypass

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε συγκεκριμένα εφέ που θα παρακαμφθούν όταν ενεργοποιηθεί το EFFECT BYPASS [SYSTEM] κουμπί. Το εφέ που παρακάμπτεται, απενεργοποιείται προσωρινά.



1 Reverb

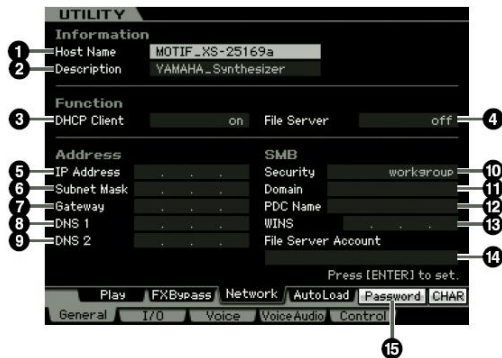
Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on και ενεργοποιηθεί το [SYSTEM] κουμπί, παρακάμπτεται το Reverb εφέ.

2 Chorus

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on και ενεργοποιηθεί το [SYSTEM] κουμπί, παρακάμπτεται το Chorus εφέ.

Ρυθμίσεις δικτύου – [SF3] Network

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους για την σύνδεση του MOTIF XS στο σύστημα δικτύου μέσω της ETHERNET υποδοχής. Βεβαιωθείτε ότι πατήσατε το [ENTER] κουμπί μετά την ρύθμιση σε αυτήν την οθόνη. Αν δεν το κάνετε, οι ρυθμίσεις δεν θα αποθηκευτούν, ακόμη και αν πατήσετε το [STORE] κουμπί.



1 Host Name

Καθορίζει το Host Name (NetBIOS όνομα) του MOTIF XS. Αυτό χρησιμοποιείται κατά την πρόσβαση του MOTIF XS από έναν υπολογιστή που συνδέεται στο δίκτυο. Ορίστε ένα μοναδικό Host όνομα που δεν έρχεται σε αντίθεση με οποιοδήποτε άλλο υπολογιστή. Γενικά, το προκαθορισμένο όνομα θα επαρκεί, έτσι δεν χρειάζεται να το αλλάξετε. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, δείτε στην σελίδα 117.

2 Description

Εδώ, μπορείτε να εισάγετε μια σύντομη περίληψη ή υπενθύμιση σχετικά με το MOTIF XS σας. η περιγραφή που εισάγεται εδώ μπορεί να αναγνωστεί από άλλον υπολογιστή που συνδέεται στο δίκτυο. Αυτό είναι χρήσιμο όταν μερικά MOTIF XSs συνδέονται στο ίδιο δίκτυο. Γενικά, η προκαθορισμένη περιγραφή θα επαρκεί, έτσι δεν χρειάζεται να την αλλάξετε. Για λεπτομερείς οδηγίες στην εισαγωγή ενός χαρακτήρα, δείτε στην σελίδα 117.

3 DHCP Client

Καθορίζει αν το MOTIF XS διαχειρίζεται σαν client συσκευή του DHCP server ή όχι. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “on”, το MOTIF XS διαχειρίζεται σαν μια client συσκευή του DHCP server. Το DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) είναι ένας πρότυπο ή πρωτόκολλο με το οποίο οι IP διευθύνσεις και άλλες low-level διαμορφώσεις δικτύου μπορούν να ανατίθενται δυναμικά και αυτόματα κάθε φορά που το MOTIF XS σας συνδέεται στο δίκτυο. Αν ο DHCP καλύπτει το δίκτυο, ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “on”. Αν θέλετε να ορίσετε μια συγκεκριμένη IP διεύθυνση ή δεν υπάρχει DHCP server, ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “off”.

Ρυθμίσεις: on, off

4 File Server

Καθορίζει αν η File Server λειτουργία του MOTIF XS είναι ενεργή ή όχι. Όταν αυτή η παράμετρος ρυθμιστεί στο “on”, ο άλλος υπολογιστής στο ίδιο δίκτυο μπορεί να έχει πρόσβαση στα αρχεία στην USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή του MOTIF XS.

Ρυθμίσεις: on, off

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ορίστε το Password (15) αυτού του οργάνου πριν ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο στο “on”. Αν αυτό ρυθμιστεί στο “on” πριν οριστεί το Password, εμφανίζεται το “Password is unspecified”.

5 IP Address

Καθορίζει την IP Address, μια σειρά αριθμών που ανατίθενται σε κάθε υπολογιστή ή του MOTIF XS σας που συνδέεται σε ένα δίκτυο, δείχνοντας την θέση της συσκευής στο δίκτυο. Όταν το MOTIF XS είναι συνδεδεμένο στο δίκτυο το οποίο καλύπτει ο DHCP server και η παραπάνω DHCP Client παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”, αυτή η παράμετρος ρυθμίζεται αυτόματα και δεν χρειάζεται να την εισάγετε χειρονακτικά. Όταν το DHCP Client (3) ρυθμίζεται στο “off” και δεν ξέρετε πώς να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο, επικοινωνήστε με τον διαχειριστή του δικτύου σας ή με τον Internet provider.

Ρυθμίσεις: 0-255

6 Subnet Mask

Δείχνει το Subnet Mask, μια ρύθμιση που χρησιμοποιείται για να χωριστεί ένα ευρείας κλίμακας δίκτυο σε μερικά μικρότερα δίκτυα. Όταν το MOTIF XS συνδέεται στο δίκτυο που καλύπτει ο DHCP server και η παραπάνω DHCP Client παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”, αυτή η παράμετρος ρυθμίζεται αυτόματα με αποτέλεσμα να μην χρειάζεται να εισάγετε κάτι εδώ. Όταν το DHCP Client (3) έχει ρυθμιστεί στο “off” και δεν ξέρετε πώς να ρυθμίσετε αυτήν την παράμετρο, επικοινωνήστε με τον διαχειριστή του δικτύου σας ή με τον Internet provider.

Ρυθμίσεις: 0-255

7 Gateway

Καθορίζει το Gateway, ένα σύστημα το οποίο συνδέει διαφορετικά δίκτυα ή συστήματα, και καθιστά δυνατή την μεταφορά και μετατροπή δεδομένων παρά τα διαφορετικά συστήματα επικοινωνίας. Όταν το MOTIF XS είναι συνδεδεμένο στο δίκτυο το οποίο καλύπτει ο DHCP server και η παραπάνω DHCP Client παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”, αυτή η παράμετρος ρυθμίζεται αυτόματα, και δεν χρειάζεται να την εισάγετε χειρονακτικά.

Ρυθμίσεις: 0-255

8 DNS1 (Domain Name Server1)

9 DNS2 (Domain Name Server2)

Καθορίζει την διεύθυνση για τον Domain Name server. Μπορούν να οριστούν μέχρι δύο servers (πρωτεύον DNS1 και δευτερεύον DNS2). Όταν δεν χρησιμοποιείτε τον Domain Name server, ρυθμίστε τα DNS1 και DNS2 στο “0.0.0.0”. Όταν χρησιμοποιείτε μόνο το DNS1, ρυθμίστε το DNS2 στο “0.0.0.0”. Όταν το MOTIF XS συνδέεται στο δίκτυο το οποίο καλύπτει ο DHCP server και η παραπάνω DHCP παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”, αυτή η παράμετρος ρυθμίζεται αυτόματα, και δεν θα χρειαστεί να την εισάγετε χειρονακτικά.

Ρυθμίσεις: 0-255

10 Security

Καθορίζει τον τύπο πιστοποιητικού όταν άλλος υπολογιστής στο δίκτυο έχει πρόσβαση στο MOTIF XS. Αν θέλετε να πιστοποιήσετε τον υπολογιστή χρησιμοποιώντας το Account (14) και τον κωδικό πρόσβασης, ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “workgroup”. Αν θέλετε να πιστοποιήσετε τον υπολογιστή χρησιμοποιώντας τον domain controller στο δίκτυο, ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “domain”.

Ρυθμίσεις: domain, workgroup.

11 Domain

Εισάγει το Domain όνομα ή το Workgroup όνομα. Εισάγετε το Domain ή Workgroup όνομα στο ίδιο όπως εκείνο της online συσκευής που θέλετε να χρησιμοποιήσετε για πρόσβαση στο MOTIF XS. Για λεπτομερείς οδηγίες στην εισαγωγή χαρακτήρων, δείτε στην σελίδα 117.

12 WINS

Καθορίζει την διεύθυνση για τον WINS (Windows Internet Name Service) server. Όταν το PDC Name (13) ρυθμίζεται στο Host όνομα (NetBIOS όνομα), θα ρυθμίσετε την διεύθυνση του WINS server. Αν δεν χρησιμοποιείτε τον WINS server, ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “0.0.0.0”.

Ρυθμίσεις: 0-255

13 PDC Name (Primary Domain Controller Name)

Καθορίζει το Host όνομα (NetBIOS όνομα) της Domain Controller ή IP διεύθυνσης στο δίκτυο. Όταν το Security (10) έχει ρυθμιστεί στο “domain”, η πιστοποίηση θα εκτελεστεί με την χρήση του Domain Controller που ρυθμίζεται εδώ.

14 File Server Account

Καθορίζει το όνομα λογαριασμού (όνομα χρήστη) που χρησιμοποιείται όταν άλλος υπολογιστής στο δίκτυο έχει πρόσβαση στο MOTIF XS. Για λεπτομερείς οδηγίες στην εισαγωγή χαρακτήρων, δείτε στην σελίδα 117.

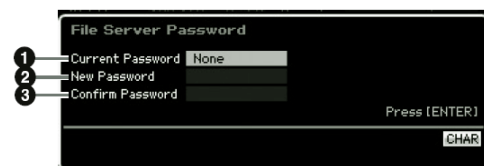
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο λογαριασμός δεν ορίζεται από προεπιλογή. Όταν δεν οριστεί λογαριασμός, η πρόσβαση στο MOTIF XS μπορεί να γίνει από τον λογαριασμό “nobody”.

15 [SF5] Password

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Password οθόνη που σας επιτρέπει να ορίσετε ή να αλλάξετε τον κωδικό πρόσβασης που είναι απαραίτητος για πρόσβαση του MOTIF XS από μια online συσκευή που συνδέεται στο δίκτυο. Όταν το όργανο έρχεται από την εταιρεία, δεν έχει οριστεί κωδικός πρόσβασης. Ορίστε κωδικό πρόσβασης αν θέλετε να έχετε πρόσβαση στο MOTIF XS από έναν εξωτερικό υπολογιστή μέσω LAN δικτύου.

Ρυθμίσεις κωδικού πρόσβασης – [SF3] → [SF5] Password

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ορίσετε τον κωδικό πρόσβασης του MOTIF XS. Χρησιμοποιώντας τον κωδικό πρόσβασης που ορίζεται εδώ, οι εξωτερικές online συσκευές μπορούν να έχουν πρόσβαση στον File τρόπο του MOTIF XS.



1 Current Password

Αυτή η στήλη παρέχεται για την εισαγωγή του τρέχοντος κωδικού πρόσβασης. Ο κωδικός πρόσβασης μπορεί να έχει μέχρι οκτώ χαρακτήρες και όχι λιγότερους από πέντε χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες στην εισαγωγή χαρακτήρων, δείτε στην σελίδα 117. Όταν δεν έχει οριστεί κωδικός ασφαλείας, εμφανίζεται το “None”.

2 New Password

Αυτή η στήλη παρέχεται για την εισαγωγή του καινούριου κωδικού πρόσβασης. Ο κωδικός πρόσβασης μπορεί να έχει μέχρι οκτώ χαρακτήρες και όχι λιγότερους από πέντε χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες στην εισαγωγή χαρακτήρων, δείτε στην σελίδα 117.

3 Confirm Password

Αυτή η στήλη παρέχεται για να εισάγετε πάλι τον καινούριο κωδικό πρόσβασης για την επιβεβαίωση του. Ο κωδικός πρόσβασης μπορεί να έχει μέχρι οκτώ χαρακτήρες και όχι λιγότερους από πέντε χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες στην εισαγωγή χαρακτήρων, δείτε στην σελίδα 117.

Ρύθμιση κωδικού πρόσβασης

Μετά την εισαγωγή των Current Password, New Password και Confirm Password, πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εισάγετε τον καινούριο κωδικό πρόσβασης. Αν προκύψει ένα σφάλμα, ένα από τα παρακάτω μηνύματα θα εμφανιστεί στην οθόνη.

Password is invalid.

Ο κωδικός πρόσβασης που έχετε εισάγει στο “Current Password” είναι λάθος. Εισάγετε πάλι τον σωστό κωδικό πρόσβασης.

Confirmed password is invalid.

Ο κωδικός πρόσβασης που έχετε εισάγει στο “Confirm Password” δεν είναι ίδιος με τον κωδικό που έχετε εισάγει στο “New Password”.

Password is too short.

Ο κωδικός πρόσβασης που έχετε εισάγει στο “New Password” είναι πολύ μικρός. Εισάγετε πάλι τον κωδικό πρόσβασης, χρησιμοποιώντας πέντε ή περισσότερους χαρακτήρες.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν ξεχάσετε τον τρέχοντα κωδικό πρόσβασης, εκτελέστε το Factory Set Job (σελίδα 444) για να επαναφέρετε την ρύθμιση του κωδικού πρόσβασης και μετά να εισάγετε πάλι τον καινούριο κωδικό πρόσβασης.

Ρύθμιση της προκαθορισμένης οθόνη όταν ανοίγει η τροφοδοσία – [SF4] Auto Load

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να καθορίσετε συγκεκριμένες αυτόματες εργασίες που θα εκτελεί το MOTIF XS όταν ανοίγει η τροφοδοσία.



1 Auto Load

Καθορίζει αν είναι ενεργή ή όχι η Auto Load λειτουργία. Όταν αυτό είναι ενεργό, το όργανο θα φορτώνει αυτόματα τα καθορισμένα αρχεία (από την USB συσκευή αποθήκευσης) στην User μνήμη – όποτε ανοίγει η τροφοδοσία. το αρχείο που φορτώνεται φαίνεται σε αυτήν την οθόνη. Το αρχείο που φορτώνεται μπορεί να καθοριστεί με το [SF5] Get κουμπί.

Ρυθμίσεις: on, off

2 Power On Mode

Αυτό καθορίζει τον προεπιλεγμένο τρόπο ανοίγματος της τροφοδοσίας (και bank μνήμη) – επιτρέποντας σας να επιλέξετε ποια κατάσταση θα καλείται αυτόματα όταν ανοίγετε την τροφοδοσία.

Ρυθμίσεις:

performance

Την επόμενη φορά που θα ανοίξετε την τροφοδοσία, μπαίνετε αυτόματα στον Performance τρόπο και επιλέγεται ο πρώτος αριθμός προγράμματος (USER: 001).

voice (USER1)

Την επόμενη φορά που θα ανοίξετε την τροφοδοσία, μπαίνετε αυτόματα στον Voice Play τρόπο και επιλέγεται ο πρώτος αριθμός των User Voices (USR: 001).

voice (PRE1)

Την επόμενη φορά που θα ανοίξετε την τροφοδοσία, μπαίνετε αυτόματα στον Voice Play τρόπο και επιλέγεται ο πρώτος αριθμός προγράμματος των Preset Voices (PRE: 001).

voice (GM)

Την επόμενη φορά που θα ανοίξετε την τροφοδοσία, μπαίνετε αυτόματα στον Voice Play τρόπο και επιλέγεται ο πρώτος αριθμός προγράμματος των Preset GM Voices (GM: 001).

master

Την επόμενη φορά που θα ανοίξετε την τροφοδοσία, μπαίνετε αυτόματα στον Master Play τρόπο και επιλέγεται ο πρώτος αριθμός προγράμματος (001).

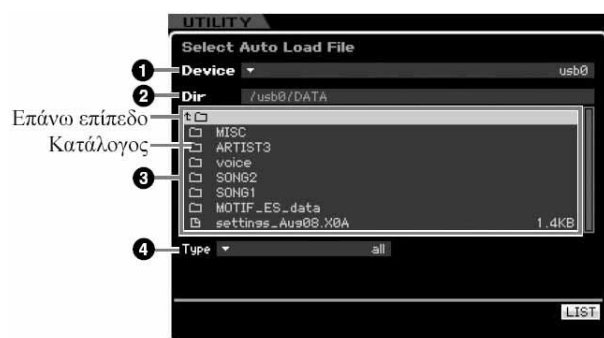
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αποθηκεύστε τις Utility ρυθμίσεις στην εσωτερική μνήμη πατώντας το [STORE] κουμπί πριν κλείσετε την τροφοδοσία. να θυμάστε ότι οι Utility ρυθμίσεις θα χαθούν αν κλείσετε την τροφοδοσία χωρίς να εκτελέσετε την Store διαδικασία.

3 [SF5] Select

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται η Select Auto Load File οθόνη. Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε το αρχείο (στην εξωτερική συσκευή αποθήκευσης) που θα φορτώνεται αυτόματα όταν ανοίγει η τροφοδοσία (όταν το Auto Load έχει ρυθμιστεί στο on).

Καθορισμός του Auto Load αρχείου – [SF4] → [SF5] Select

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να καθορίσετε το αρχείο (στην εξωτερική συσκευή αποθήκευσης) που θα φορτώνεται αυτόματα όταν ανοίγει η τροφοδοσία (όταν το Auto Load έχει ρυθμιστεί στο on). Μετακινήστε τον κέρσορα στο αρχείο που θέλετε και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί για να καθορίσετε το Auto Load αρχείο.



Οι παράμετροι 1-4 είναι ίδιες με εκείνες στο File παράθυρο (σελίδα

454) στον File τρόπο.

Audio In/Out ρυθμίσεις – [F2] I/O (Input/Output)

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε Audio In/Out παραμέτρους.



1 Mic/Line

Όταν χρησιμοποιούνται οι A/D INPUT υποδοχές, αυτό καθορίζει την πηγή

εισόδου, μικρόφωνο (mic) ή line.

Ρυθμίσεις: mic, line

mic

Για συσκευή χαμηλής εξόδου, όπως μικρόφωνο, ηλεκτρική κιθάρα ή μπάσο.

line

Για συσκευή υψηλής εξόδου, όπως keyboard, synthesizer ή CD player.

2 L&R Gain

Καθορίζει το gain εξόδου των OUTPUT L/MONO και R υποδοχών.

Ρυθμίσεις: 0dB, +6dB

3 Assign L&R Gain

Καθορίζει το gain εξόδου των ASSIGNABLE OUTPUT L και R υποδοχών.

Ρυθμίσεις: 0dB, +6dB

4 – 10 mLAN Gain

Καθορίζει το gain εξόδου της mLAN υποδοχής.

Ρυθμίσεις: 0dB, +6dB

11 mLAN Monitor Setup

Καθορίζει την ροή audio σήματος για έλεγχο του σήματος όταν χρησιμοποιείται το MOTIF XS με DAW πρόγραμμα εγκατεστημένο σε υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF XS μέσω IEEE 1394 καλωδίου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Θα χρειαστεί να ρυθμίσετε σωστά το DAW πρόγραμμα πρόσθετα με τις ρυθμίσεις που γίνονται εδώ. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 62.

Ρυθμίσεις: stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

stand alone

Αυτό θα πρέπει να επιλεγεί όταν χρησιμοποιείτε το MOTIF XS μόνο του ή όταν δεν χρησιμοποιείτε το DAW πρόγραμμα ακόμη και με έναν υπολογιστή συνδεδεμένο στο MOTIF XS με ένα IEEE 1394 καλώδιο. Όταν επιλεγεί αυτό, το audio σήμα του MOTIF XS ευθείαν μέσω των OUTPUT L/MONO και R υποδοχών κανονικά.

with PC

Αυτό θα πρέπει να επιλεγεί όταν χρησιμοποιείτε το MOTIF XS σαν μια audio συσκευή με το DAW πρόγραμμα. Όταν επιλεγεί αυτό, το audio σήμα του MOTIF XS θα βγαίνει στο DAW πρόγραμμα σε έναν υπολογιστή μέσω IEEE 1394 καλωδίου, ενωμένο και μιξαρισμένο με τον DAW ήχο, επιστρέφοντας πίσω στο MOTIF, και μετά βγαίνει μέσω των OUTPUT L/MONO και R υποδοχών. Επιλέγοντας το μπορείτε να εφαρμόσετε τα VST εφέ μέσα στο DAW πρόγραμμα στον MOTIF XS ήχο.

with PC (DirectMonitor)

Αυτό θα πρέπει να επιλέγεται όταν ηχογραφείτε το παίξιμο σας στο κλαβιέ στο DAW πρόγραμμα στον υπολογιστή. Το audio σήμα του MOTIF XS θα βγαίνει κατευθείαν μέσω των OUTPUT L/MONO και R υποδοχών με το audio σήμα που στέλνεται από το DAW πρόγραμμα μέσω ενός IEEE 1394 καλωδίου. Να θυμάστε ότι το Rec Monitor του DAW προγράμματος θα πρέπει να ρυθμιστεί στο “off” για να εμποδιστεί ο «διπλός» ήχος.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν επιλεγεί το “with PC”, μπορεί να υπάρχει μια μικρή καθυστέρηση όταν παίζετε στο κλαβιέ και όταν ακούτε τον ήχο που προκύπτει.

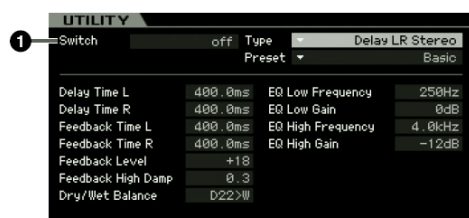
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο στο “stand alone” όταν το MOTIF XS δεν συνδέεται σε μια εξωτερική συσκευή με ένα IEEE 1394 καλώδιο.

Ρυθμίσεις συστήματος για τον Voice τρόπο – [F3] Voice

Από τις ακόλουθες οθόνες, μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με τα Master Effect, Master EQ, Audio Input μέρος, Controller και Micro Tuning στον Voice τρόπο. Οι ακόλουθες οθόνες είναι διαθέσιμες μόνο όταν μπαίνετε στον Utility τρόπο από τον Voice τρόπο.

Master Effect ρυθμίσεις – [SF1] MasterFX (Master Effect)

Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ρυθμίσετε Master Effect παραμέτρους στον Voice τρόπο. Αυτή η οθόνη μπορεί να κληθεί με το πάτημα και κράτημα του [MASTER EFFECT] κουμπιού στο εμπρός πλαίσιο στον Voice τρόπο.



1 Switch

Καθορίζει αν το Master εφέ εφαρμόζεται ή όχι στο Voice. Όταν αυτό έχει ρυθμιστεί στο on, μπαίνοντας στον Voice τρόπο ανάβει το [MASTER EFFECT] λαμπάκι.

Ρυθμίσεις: on, off

Οι άλλες παράμετροι είναι ίδιες όπως εκείνες στην Master Effect οθόνη (σελίδα 226) στον Performance Common Edit τρόπο.

Master EQ ρυθμίσεις – [SF2] MasterEQ

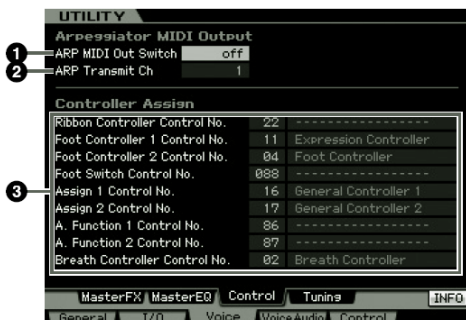
Αυτή η οθόνη σας επιτρέπει να ρυθμίσετε Master EQ παραμέτρους στον Voice τρόπο, επιτρέποντας σας να ελέγχετε το EQ σε πέντε ανεξάρτητες περιοχές συχνοτήτων. Αυτό το EQ επηρεάζει όλα τα Voices. Αυτή η οθόνη είναι διαθέσιμη μόνο όταν μπαίνετε στον Utility τρόπο από τον Voice τρόπο.



Η λειτουργία είναι ίδια με εκείνη στην Master EQ οθόνη (σελίδα 226) στον Performance Common Edit τρόπο.

Controller ρυθμίσεις – [SF3] Control

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με την έξοδο των Arpeggio MIDI δεδομένων και την controller ανάθεση στον Voice τρόπο. Οι ρυθμίσεις εδώ επηρεάζουν όλα τα Voices. Αυτή η οθόνη είναι διαθέσιμη μόνο όταν μπαίνετε στον Utility τρόπο από τον Voice τρόπο.



1 ARP MIDI Out Switch

Όταν αυτό ρυθμιστεί στο on, τα δεδομένα Arpeggio αναπαραγωγής βγαίνουν από την MIDI υποδοχή.

Ρυθμίσεις: on, off

2 ARP Transmit Ch (Arpeggio Transmit Channel)

Καθορίζει το MIDI κανάλι μετάδοσης μέσω του οποίου θα στέλνονται τα δεδομένα Arpeggio αναπαραγωγής (όταν η παραπάνω Switch παράμετρος ρυθμίζεται στο on).

Ρυθμίσεις: 1-16

3 Controller Assign

Μπορείτε να αναθέσετε MIDI Control Change αριθμούς στους controllers και τα ποτενσιόμετρα στο εμπρός πλαίσιο. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ASSIGN 1 και 2 ποτενσιόμετρα για να ελέγχετε το εφέ βάθος, όταν χρησιμοποιείτε το Foot Controller για να ελέγχετε το modulation. Αυτές οι control αναθέσεις ονομάζονται “Controller Assign”.

Αυτή η λειτουργία είναι ίδια όπως εκείνη στην Controller Assign οθόνη (σελίδα 227) στον Performance Common Edit τρόπο.

Δημιουργία του δικού σας Micro Tuning – [SF4] Tuning

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας Micro Tuning στην User Bank. Μπορείτε να αντιγράψετε ένα Micro Tuning σε έναν άλλο αριθμό, και μετά να δημιουργήσετε το καινούριο βασισμένο σε αυτό. Αυτή η οθόνη είναι διαθέσιμη μόνο όταν μπαίνετε στον Utility τρόπο από τον Voice τρόπο.



1 Micro Tuning No.

Καθορίζει τον προορισμό στον οποίο αποθηκεύεται η δημιουργημένη Micro Tuning ρύθμιση.

Ρυθμίσεις: 1-8

2 Micro Tuning Name

Εισάγει το επιθυμητό όνομα για το Micro Tuning. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, δείτε στην σελίδα 117.

3 Tuning Offset

Σας επιτρέπει να κουρδίζετε ανεξάρτητες νότες του κλαβιέ σε cents για να δημιουργήσετε το δικό σας Micro Tuning.

Ρυθμίσεις: -99 – +0 – +99 cents

[SF5] Copy

Από αυτήν την οθόνη που καλείται με αυτό το κουμπί, μπορείτε να αντιγράψετε μια Micro Tuning σε άλλον αριθμό και μετά να δημιουργήσετε ένα καινούριο Micro Tuning με βάση αυτό.

Διαδικασία αντιγραφής Micro Tuning

- 1 Επιλέξτε έναν Micro Tuning αριθμό σαν πηγή.
- 2 Πατήστε το [SF5] κουμπί για να καλέσετε την Copy οθόνη.
- 3 Επιλέξτε έναν Micro Tuning αριθμό σαν προορισμό.
- 4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εκτελέσετε την Copy διαδικασία.

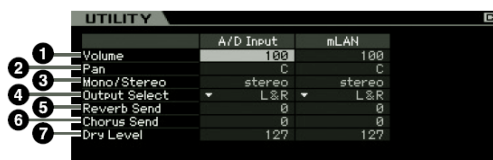
Audio Input ρυθμίσεις στον Voice τρόπο – [F4] VoiceAudio

Μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με το audio σήμα εισόδου από την [A/D INPUT] υποδοχή και την mLAN υποδοχή στον Voice τρόπο. Αυτή η οθόνη είναι διαθέσιμη μόνο όταν μπαίνετε στον Utility τρόπο από τον Voice τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το mLAN Input (m1-m14) είναι διαθέσιμο μόνο για το MOTIF XS8. Αυτό είναι διαθέσιμο για το MOTIF XS6/7 μόνο όταν έχει εγκατασταθεί μια προαιρετική mLAN16E.

Ρυθμίσεις εξόδου – [SF1] Output

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους του Audio Input σήματος στον Voice τρόπο, όπως Output υποδοχές, Volume, Pan και Effect βάθος. Αυτή η οθόνη είναι διαθέσιμη μόνο όταν μπαίνετε στον Utility τρόπο από τον Voice τρόπο.



1 Volume

Καθορίζει την στάθμη εξόδου του Audio Input Part.

Ρυθμίσεις: 0-127

2 Pan

Καθορίζει την stereo pan θέση του Audio Input Part.

Ρυθμίσεις: L63 (εντελώς αριστερά) – C (κέντρο) – R63 (εντελώς δεξιά)

3 Mono/Stereo

Καθορίζει την διαμόρφωση του σήματος για το Audio Input Part, ή πως δρομολογούνται το σήμα ή τα σήματα (stereo ή mono).

Ρυθμίσεις: stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo

Χρησιμοποιούνται τα L και R κανάλια της audio εισόδου.

L mono

Χρησιμοποιείται μόνο το L κανάλι της audio εισόδου.

R mono

Χρησιμοποιείται μόνο το R κανάλι της audio εισόδου.

L+R mono

Τα L και R κανάλια της audio εισόδου μιξάρονται και επεξεργάζονται μονοφωνικά.

4 Output Select

Καθορίζει την ανάθεση υποδοχής εξόδου για το Audio Input Part.

Ρυθμίσεις: Δείτε τον παρακάτω πίνακα.

LCD	Υποδοχές εξόδου	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L και R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L και R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 και 2	Stereo (1: L, 2: R)
M3&4	mLAN OUTPUT 3 και 4	Stereo (3: L, 4: R)
M5&6	mLAN OUTPUT 5 και 6	Stereo (5: L, 6: R)
M7&8	mLAN OUTPUT 7 και 8	Stereo (7: L, 8: R)
M9&10	mLAN OUTPUT 9 και 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 και 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 και 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
...
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
Ins L (μόνο A/D Input)	Internal Vocoder module	Mono

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

5 Reverb Send

Καθορίζει την Send στάθμη του Audio Input Part σήματος που στέλνεται στο Reverb εφέ. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο πιο έντονο είναι το Reverb.

Ρυθμίσεις: 0-127

6 Chorus Send

Καθορίζει την Send στάθμη του Audio Input Part σήματος που στέλνεται στο Chorus εφέ. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή τόσο πιο έντονο είναι το Chorus.

Ρυθμίσεις: 0-127

7 Dry Level

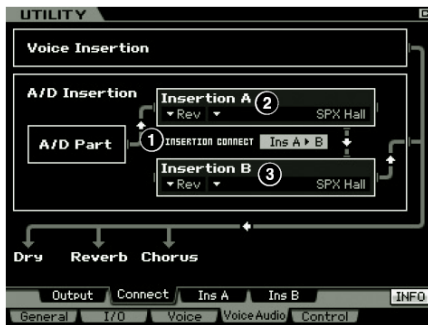
Καθορίζει την στάθμη του Audio Input Part σήματος που δεν έχει επεξεργαστεί από τα System εφέ (Reverb, Chorus). Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο λιγότερο έντονο είναι το Reverb και το Chorus.

Ρυθμίσεις: 0-127

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι Reverb Send (5), Chorus Send (6) και Dry Level (7) παράμετροι δεν είναι διαθέσιμες όταν το Output Select (4) έχει ρυθμιστεί στο "insL".

Ρυθμίσεις Insertion Effect σύνδεσης – [SF2] Connect

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε την Insertion Effect σύνδεση του Audio Input σήματος στον Voice τρόπο. Αυτή η οθόνη είναι διαθέσιμη μόνο όταν μπαίνετε στον Utility τρόπο από τον Voice τρόπο.



1 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Καθορίζει την εφφέ δρομολόγηση για τα Insertion εφφέ A και B. Οι αλλαγές ρύθμισης φαίνονται στο διάγραμμα στην οθόνη, δίνοντας σας μια σαφή εικόνα του πως δρομολογείται το σήμα.

Ρυθμίσεις: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B

Τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect A θα σταλούν στο Insertion Effect B και τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect B στέλνονται στα Reverb και Chorus.

Ins B ► A

Τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect B θα στέλνεται στο Insertion Effect A και τα σήματα που επεξεργάζονται με το Insertion Effect A στέλνονται στα Reverb και Chorus.

2 Insertion A (Insertion A Category/Type)*

3 Insertion B (Insertion B Category/Type)*

Καθορίζει τον Effect τύπο για Insertion A και B. Από την Category στήλη, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις εφφέ κατηγορίες, καθεμιά από τις οποίες περιέχει παρόμοιους εφφέ τύπους. Από την Type στήλη, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους εφφέ τύπους στην επιλεγμένη κατηγορία.

Ρυθμίσεις: Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τους τύπους υπάρχουν στην σελίδα 97.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα και να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε πατώντας το [SF6] LIST κουμπί. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

Ρυθμίσεις Insertion Effect τύπου – [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

Από αυτές τις οθόνες, μπορείτε να ρυθμίσετε τους Insertion Effect τύπους που εφαρμόζονται στο Audio Input σήμα στον Voice τρόπο. Αυτές οι οθόνες είναι διαθέσιμες μόνο όταν μπαίνετε στον Utility τρόπο από τον Voice τρόπο.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με την επιλεγμένη παράμετρο, το LIST

εικονίδιο φαίνεται στο menu ετικέτας που αντιστοιχεί στο [SF6] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

1 Category

2 Type

Από την Category στήλη, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις εφφέ κατηγορίες, καθεμιά από τις οποίες περιέχει παρόμοιους εφφέ τύπους. Από την Type στήλη, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους εφφέ τύπους που υπάρχουν στην επιλεγμένη κατηγορία. Λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ κατηγορίες και τους τύπους δείτε στην σελίδα 97.

3 Preset

Αυτό σας επιτρέπει να καλέσετε ήδη προγραμματισμένες ρυθμίσεις για κάθε εφφέ τύπο, σχεδιασμένες να χρησιμοποιηθούν για συγκεκριμένες εφαρμογές και περιπτώσεις.

4 Εφφέ παράμετροι

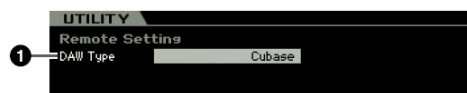
Ο αριθμός των παραμέτρων και των τιμών που είναι διαθέσιμες διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρέχοντα επιλεγμένο εφφέ τύπο. Ανατρέξτε στην σελίδα 102 για λεπτομέρειες σχετικά με τις εφφέ παραμέτρους. Ανατρέξτε στο ξεχωριστό Data List βιβλιαράκι για πληροφορίες στις παραμέτρους για κάθε εφφέ τύπο.

Ρυθμίσεις Remote Control και MIDI – [F5] Control

Από τις ακόλουθες οθόνες, μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με την Remote Control λειτουργία και τις MIDI ρυθμίσεις.

DAW ρυθμίσεις – [SF1] Remote

Σας επιτρέπει να καθορίσετε το DAW πρόγραμμα που θα ελέγχεται από το MOTIF XS. Το MOTIF XS μπορεί να ελέγξει τα Cubase 4, Logic Pro 7.2, SONAR 5.2 και Digital Performer 5.



1 DAW Type

Καθορίζει το DAW πρόγραμμα που θα ελέγχεται από το MOTIF XS.

Ρυθμίσεις: Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το [REMOTE ON/OFF] λαμπάκι είναι αναμμένο, απλά η επιλογή ενός DAW τύπου καλεί αυτόματα τις Remote ρυθμίσεις.

MIDI ρυθμίσεις – [SF2] MIDI

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ρυθμίσετε τις MIDI παραμέτρους.



1 Basic Receive Ch

Καθορίζει το MIDI κανάλι λήψης όταν αυτό το synthesizer έχει ρυθμιστεί στον single-timbre τρόπο γεννήτριας ήχου (Voice/Performance τρόποι).

Ρυθμίσεις: 1-16, omni, off

omni

Όταν επιλεγεί αυτό, λαμβάνονται όλα τα channel μηνύματα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στον multi-timbral τρόπο γεννήτριας ήχου (Song/Pattern τρόποι), κάθε Mixing Part λαμβάνει MIDI δεδομένα σύμφωνα με το MIDI κανάλι λήψης που του έχει ανατεθεί. Αυτό μπορεί να ρυθμιστεί στην Voice οθόνη (σελίδα 385) του Mixing Part Edit τρόπου.

2 Keyboard Transmit Ch

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

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στον Song/Pattern τρόπο, τα MIDI δεδομένα που δημιουργήθηκαν με τα κλαβιέ/ποτενσιόμετρα/ρόδες στέλνονται στο τμήμα γεννήτριας ήχου ή σε εξωτερικές MIDI συσκευές μέσω του καναλιού MIDI εξόδου του τρέχοντος επιλεγμένου track. Τα κανάλια εξόδου κάθε track μπορούν να ρυθμιστούν στην Output Channel οθόνη (σελίδα 296) του Song Play τρόπου.

3 Device Number

Καθορίζει τον αριθμό συσκευής που χρησιμοποιείται από αυτό το synthesizer στην λήψη και 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

all

Όταν επιλεγεί αυτό, λαμβάνονται όλα τα system exclusive μηνύματα για όλους τους MIDI αριθμούς συσκευής. Όταν system exclusive μηνύματα, όπως bulk dump, μεταδίδονται από το MOTIF XS με αυτήν την ρύθμιση, το MOTIF XS αναγνωρίζεται σαν Device Number 1.

off

Όταν επιλεγεί αυτό, δεν μπορούν να μεταδοθούν ή να ληφθούν system exclusive μηνύματα όπως bulk dump και αλλαγή παραμέτρου. Όταν προσπαθείτε να εκτελέσετε μετάδοση ή λήψη των system exclusive μηνυμάτων, εμφανίζεται ένα μήνυμα σφάλματος.

4 MIDI In/Out

Καθορίζει ποιες φυσικές υποδοχές εξόδου/εισόδου θα χρησιμοποιούνται για την μετάδοση/λήψη MIDI δεδομένων.

Ρυθμίσεις: MIDI, USB, mLAN (όταν έχει εγκατασταθεί η προαιρετική mLAN16E2 στο MOTIF XS6/7)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι τρεις τύποι υποδοχής δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν την ίδια στιγμή. Μόνο μία από αυτές μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την μετάδοση/λήψη MIDI δεδομένων.

5 MIDI Sync

Καθορίζει αν η Song/Pattern/Arpeggio αναπαραγωγή θα συγχρονίζεται με το εσωτερικό ρολόι του οργάνου ή με ένα εξωτερικό MIDI ρολόι.

Ρυθμίσεις: Internal, MIDI, auto, MTC

Internal

Συγχρονισμός στο εσωτερικό ρολόι. Χρησιμοποιήστε αυτήν την ρύθμιση όταν αυτό το synthesizer χρησιμοποιείται μόνο του ή σαν master clock πηγή για άλλες συσκευές.

MIDI

MIDI συγχρονισμός σε MIDI clock που λαμβάνεται από ένα εξωτερικό MIDI όργανο μέσω MIDI.

auto

Όταν MIDI clock μεταδίδεται συνέχεια από μια εξωτερική MIDI συσκευή ή υπολογιστή, το εσωτερικό ρολόι του MOTIF XS δεν είναι αποτελεσματικό και το MOTIF XS συγχρονίζεται με το εξωτερικό ρολόι. Όταν δεν μεταδίδεται MIDI clock από εξωτερική MIDI συσκευή ή υπολογιστή, το εσωτερικό ρολόι του MOTIF XS συνεχίζει να τρέχει σε συγχρονισμό με το τελευταίο tempo που λαμβάνεται από την εξωτερική MIDI συσκευή ή τον υπολογιστή (DAW πρόγραμμα). Σημειώστε ότι το tempo δεν μπορεί να αλλάξει στο MOTIF XS όταν επιλέγεται αυτή η τιμή. Αυτή η ρύθμιση είναι χρήσιμη όταν θέλετε να εναλλάσσετε μεταξύ εξωτερικού και εσωτερικού ρολογιού.

MTC (MIDI Time Code)

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 ένα MTC MTR. Η MTC Sync λειτουργία είναι διαθέσιμη μόνο στον Song τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν αυτή η παράμετρος ρυθμιστεί στο “MIDI”, βεβαιωθείτε ότι το εξωτερικό MIDI όργανο που συνδέεται στο MOTIF XS θα μεταδίδει το MIDI ρολόι στο MOTIF XS.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το MIDI Sync έχει ρυθμιστεί στο “MTC”, τα Songs και Arpeggios δεν μπορούν να παιχτούν στον Song τρόπο αλλά τα Patterns και Arpeggios μπορούν να παιχτούν στον Pattern τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το MTC (MIDI Time Code) επιτρέπει ταυτόχρονο συγχρονισμό πολλών audio συσκευών μέσω πρότυπων MIDI καλωδίων. Αυτό περιλαμβάνει δεδομένα που αντιστοιχούν σε ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα και frames. Το MOTIF XS δεν μεταδίδει MTC.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το MMC (MIDI Machine Control) επιτρέπει τον τηλεχειρισμό των multitrack recorders, MIDI sequencers, κ.λ.π. Ένα πολυκάναλο recorder συμβατό με MMC, για παράδειγμα, θα ανταποκρίνεται αυτόματα στις start, stop, fast forward και fast reverse διαδικασίες που εκτελούνται στο sequencer ελέγχου, διατηρώντας έτσι ευθυγραμμισμένη την αναπαραγωγή του sequencer και του πολυκάναλου recorder.

6 Clock Out

Καθορίζει αν θα μεταδίδονται μέσω MIDI τα MIDI clock (F8H) μηνύματα.

Ρυθμίσεις: on, off

7 Sequencer Control

Καθορίζει αν τα Sequencer Control σήματα – start (FAH), continue (FBH), stop (FCH), και song position pointer (F2H) – θα λαμβάνονται και/ή θα μεταδίδονται μέσω της MIDI OUT/USB υποδοχής.

Ρυθμίσεις: off, in, out, in/out

off

Δεν μεταδίδονται/αναγνωρίζονται.

in

Αναγνωρίζονται αλλά δεν μεταδίδονται.

out

Μεταδίδονται αλλά δεν αναγνωρίζονται.

in/out

Μεταδίδονται/αναγνωρίζονται.

8 MTC Start Offset (MIDI Time Code Start Offset)

Καθορίζει το συγκεκριμένο time code σημείο από το οποίο ξεκινάει η sequence αναπαραγωγή, όταν λαμβάνεται MTC. Αυτή η λειτουργία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ακριβή ευθυγράμμιση της αναπαραγωγής αυτού του synthesizer με μια εξωτερική συσκευή συμβατή με MTC.

Ρυθμίσεις: Ώρα: Λεπτό: Δευτερόλεπτο: Frame:

Ώρα: 00-23

Λεπτό: 00-59

Δευτερόλεπτο: 00-59

Frame: 00-29

9 Bank Select

Αυτός ο διακόπτης ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί τα Bank Select μηνύματα, τόσο στην μετάδοση όσο και στην λήψη. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “on”, αυτό το synthesizer ανταποκρίνεται στα εισερχόμενα Bank Select μηνύματα, και επίσης μεταδίδει τα κατάλληλα Bank Select μηνύματα (όταν χρησιμοποιείται το πλαίσιο). Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “off”, τα Bank Select μηνύματα δεν μπορούν να μεταδοθούν/ληφθούν.

Ρυθμίσεις: off, on

10 Program Change

Αυτός ο διακόπτης ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί Program Change μηνύματα, τόσο στην μετάδοση όσο και στην λήψη. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “on”, αυτό το synthesizer ανταποκρίνεται στα εισερχόμενα Program Change μηνύματα, και επίσης μεταδίδει τα κατάλληλα Program Change μηνύματα (όταν χρησιμοποιείται το πλαίσιο). Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “off”, τα Program Change μηνύματα δεν μπορούν να μεταδοθούν/ληφθούν.

Ρυθμίσεις: on, off

11 Local Control

Αυτό καθορίζει αν η γεννήτρια ήχου του οργάνου ανταποκρίνεται ή όχι στο παίξιμο σας στο κλαβιέ. Κανονικά, αυτό θα πρέπει να ρυθμιστεί στο “on” – αφού θα θέλετε να ακούτε τον ήχο του MOTIF XS καθώς παίζετε. Ακόμη και αν αυτό ρυθμιστεί στο “off”, τα δεδομένα θα μεταδίδονται μέσω MIDI. Επίσης, η εσωτερική γεννήτρια ήχου θα ανταποκρίνεται στα μηνύματα που λαμβάνονται μέσω MIDI.

Ρυθμίσεις: off, on

12 Receive Bulk

Καθορίζει αν μπορούν να λαμβάνονται ή όχι Bulk Dump δεδομένα.

Ρυθμίσεις: protect (δεν λαμβάνονται), on (λαμβάνονται)

13 Controller Reset

Καθορίζει την κατάσταση των controllers (Modulation ρόδα, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, ποτενσιόμετρα, κ.λ.π.) όταν εναλλάσσετε μεταξύ των voices. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “hold”, οι controllers διατηρούνται στην τρέχουσα ρύθμιση. Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “reset”, οι controllers επανέρχονται στις αρχικές τους καταστάσεις (παρακάτω).

Ρυθμίσεις: hold, reset

Αν επιλέξετε “reset”, οι controllers επανέρχονται στις ακόλουθες καταστάσεις/θέσεις:

Pitch Bend	Κέντρο
Modulation ρόδα	Ελάχιστο
Aftertouch	Ελάχιστο
Foot Controller	Μέγιστο
Breath Controller	Μέγιστο
Ποδοδιακόπτης	Off
Expression	Μέγιστο
Foot Volume	Μέγιστο
Sustain	Off

14 Bulk Dump Internal

Καθορίζει το χρονικό διάστημα της Bulk Dump μετάδοσης όταν χρησιμοποιείται η Bulk Dump λειτουργία, λαμβάνεται το Bank Request ή παίζονται system exclusive μηνύματα γραμμένα σε ένα sequence track. Η Bulk Dump λειτουργία σας επιτρέπει να σώσετε τα δεδομένα στον Edit buffer (DRAM) ή Flash ROM και να τα μεταδώσετε σαν Bulk δεδομένα (system exclusive μήνυμα) σε ένα εξωτερικό MIDI όργανο ή sequence πρόγραμμα σε έναν υπολογιστή. Αυτά τα δεδομένα μπορούν μετά να σταλούν στο όργανο, επαναφέροντας όλες τις ρυθμίσεις.

Ρυθμίσεις: 0-900 ms

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν χρησιμοποιείται η Bulk Dump λειτουργία ή λαμβάνεται το Bulk Request, η μέγιστη τιμή του χρονικού διαστήματος είναι σταθερή στα 30ms, ακόμη και αν αυτή η παράμετρος έχει ρυθμιστεί σε μια τιμή επάνω από 31ms. Όταν παίζονται system exclusive μηνύματα που είναι γραμμένα σε ένα track ενός Song ή Pattern, οι ρυθμίσεις τιμής επάνω από 31 ms θα είναι διαθέσιμες, κάτι που σημαίνει ότι η Bulk μετάδοση εκτελείται με το χρονικό διάστημα που ρυθμίζεται εδώ, άσχετα από την tempo ρύθμιση του Song ή Pattern.

Επαναφορά της User μνήμης στις αρχικές εργοστασιακές ρυθμίσεις – [JOB] (Factory Set)

Στον Utility Job τρόπο, μπορείτε να επαναφέρετε την User μνήμη (σελίδα 115) αυτού του synthesizer στις εργοστασιακές προκαθορισμένες ρυθμίσεις (Factory Set). Σημειώστε ότι η ρύθμιση του Power On Auto Factory Set σε αυτήν την οθόνη θα αποθηκευτεί αυτόματα με την εκτέλεση του Factory Set.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν επανέλθουν οι εργοστασιακές ρυθμίσεις, θα σβηστούν όλες οι Voice, Performance, Song, Pattern και system ρυθμίσεις στον Utility τρόπο που δημιουργήσατε. Βεβαιωθείτε ότι δεν αντικαθιστάτε οποιαδήποτε σημαντικά δεδομένα. Σώστε όλα τα σημαντικά δεδομένα σε μια USB συσκευή αποθήκευσης ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460) πριν εκτελέσετε αυτήν την διαδικασία.



1 Power On Auto Factory Set

Όταν αυτή η παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”, ανοίγοντας την τροφοδοσία η User μνήμη θα επανέλθει στις εργοστασιακές προκαθορισμένες ρυθμίσεις και θα φορτωθούν τα demo κομμάτια και demo patterns. Κανονικά, αυτό θα πρέπει να ρυθμιστεί στο “off”.

Ρυθμίσεις: on, off

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όταν η Power On Auto Factory Set παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”, κλείνοντας την τροφοδοσία σβήνονται όλα τα δεδομένα User μνήμης όπως Voice, Performance, Song, Pattern και Utility ρυθμίσεις.

Για οδηγίες στην εκτέλεση του Factory Set Job, δείτε στην σελίδα 25.

Sequencer ρυθμίσεις – [SEQ SETUP]

Στον Song τρόπο, τον Pattern τρόπο ή τον Performance τρόπο, πατώντας το [SEQ SETUP] κουμπί καλείται η οθόνη για την ρύθμιση των συνολικών sequencer παραμέτρων. Αφού τις ρυθμίσετε, πατήστε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις τόσο των Sequencer Setup παραμέτρων όσο και των Utility παραμέτρων.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Όλες οι Sequencer Setup ρυθμίσεις θα χαθούν αν κλείσει η τροφοδοσία χωρίς αποθήκευση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στον Voice τρόπο και τον Master τρόπο με την Mode παράμετρο (σελίδα 416) ρυθμισμένη στο “Voice”, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί το [SEQ SETUP] κουμπί.

Ρυθμίσεις μετρονόμου – [F1] Click

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε τις παραμέτρους που είναι σχετικές με τον ήχο του μετρονόμου που χρησιμοποιείται κατά την διάρκεια της ηχογράφησης ή της αναπαραγωγής στον Song/Pattern/Performance τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αφού ο κλικ ήχος δημιουργείται με την εσωτερική γεννήτρια ήχου, η χρήση του κλικ επηρεάζει την συνολική πολυφωνία του synthesizer.



1 Mode

Καθορίζει αν και πότε θα ακούγεται ο μετρονόμος.

Ρυθμίσεις: off, rec, rec/play, always

off

Ο μετρονόμος δεν ακούγεται.

rec

Ο μετρονόμος θα ακούγεται μόνο κατά την διάρκεια της Song/Pattern/Performance ηχογράφησης.

rec/play

Ο μετρονόμος θα ακούγεται κατά την διάρκεια της ηχογράφησης και αναπαραγωγής.

always

Ο μετρονόμος θα ακούγεται πάντα στον Song/Pattern τρόπο.

2 Beat

Καθορίζει σε ποια beats θα ακούγεται το κλικ του μετρονόμου.

Ρυθμίσεις: 16^α, 8^α, 4^α, μισά, ολόκληρα

3 Volume

Καθορίζει την ένταση του κλικ ήχου.

Ρυθμίσεις: 0-127

4 Type

Καθορίζει τον τύπο του κλικ ήχου. Είναι διαθέσιμοι δέκα τύποι, συμπεριλαμβανομένου του συμβατικού μετρονόμου και stick ήχου.

Ρυθμίσεις: 1-10

5 Recording Count

Καθορίζει τον αριθμό των μέτρων προμέτρησης που παρέχεται πριν ξεκινήσει η πραγματική ηχογράφηση μετά το πάτημα του [▶] (Play) κουμπιού στον Record standby τρόπο.

Ρυθμίσεις: off (η ηχογράφηση ξεκινάει αμέσως μόλις πατηθεί το [▶] κουμπί), 1 meas – 8 meas

Ρυθμίσεις MIDI φίλτρου – [F2] MIDI Filter

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε ποια MIDI γεγονότα θα αναγνωρίζονται/μεταδίδονται μέσω MIDI. Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ εφαρμόζονται μόνο στην αναπαραγωγή Song/Pattern δεδομένων. Δεν επηρεάζουν τα MIDI γεγονότα που δημιουργούνται από το παίξιμο σας στο κλαβιέ ή τις διαδικασίες στο πλαίσιο και την Arpeggio αναπαραγωγή στους Voice και Performance τρόπους. Τα δεδομένα Song/Pattern αναπαραγωγής θα περνούν μέσα από το MIDI φίλτρο πριν σταλούν στην εσωτερική γεννήτρια ήχου όπως επίσης και την MIDI OUT υποδοχή.

Τα MIDI μηνύματα που μεταδίδονται από το εξωτερικό MIDI όργανο θα περνούν μέσα από το MIDI φίλτρο πριν γραφτούν στο Song/Pattern track. Αυτά θα σταλούν στην εσωτερική γεννήτρια ήχου χωρίς να περάσουν μέσα από το MIDI φίλτρο.

MIDI γεγονότα στα οποία εφαρμόζεται το φίλτρο:

Note, Program Change, Control Change, Pitch Bend, Channel After Touch, Polyphonic After Touch, System Exclusive, Channel Mode Message

Ρυθμίσεις: (δεν μεταδίδονται/αναγνωρίζονται), (μεταδίδονται/αναγνωρίζονται)

Χρήση της Quick Setup λειτουργίας – [F3] Quick (Quick Setup)

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε άμεσα να καλέσετε τις κατάλληλες ρυθμίσεις πλαισίου για το sequencer επιλέγοντας βολικά preset διαμορφώσεις, επιτρέποντας σας να ρυθμίσετε ταυτόχρονα μια ποικιλία σημαντικών sequencer παραμέτρων.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι Track INT Switch και Track EXT Switch παράμετροι δεν είναι διαθέσιμες όταν καλείται το Quick

1 Setup Number

Καθορίζει τον Setup αριθμό. Οι ρυθμίσεις παραμέτρου του επιλεγμένου Setup δείχνονται σαν νέες ρυθμίσεις στα δεξιά (3).

Ρυθμίσεις: 1-4

1	Χρήση του εσωτερικού Sequencer	Αυτή η διαμόρφωση είναι χρήσιμη όταν χρησιμοποιείται την λειτουργία εσωτερικού sequencer (Song ή Pattern).
2	Ηχογράφηση του εσωτερικού sequencer στον υπολογιστή	Αυτή η διαμόρφωση είναι χρήσιμη όταν μεταφέρετε τα δεδομένα Song ή Pattern αναπαραγωγής σε έναν εξωτερική υπολογιστή και τα γράφετε σε ένα πρόγραμμα στον υπολογιστή.
3	Ηχογράφηση στον υπολογιστή	Αυτή η διαμόρφωση είναι χρήσιμη όταν γράφετε το παίξιμο σας στο κλαβιέ σε ένα πρόγραμμα στον υπολογιστή.
4	Ηχογράφηση του Arpeggio στον υπολογιστή	Αυτή η διαμόρφωση είναι χρήσιμη όταν μεταδίδετε τα δεδομένα Arpeggio αναπαραγωγής σε έναν εξωτερικό υπολογιστή και να τα γράψετε σε ένα πρόγραμμα στον υπολογιστή.

2 Τρέχουσες ρυθμίσεις

Δείχνει τις τρέχουσες ρυθμίσεις των σχετικών παραμέτρων. Μετά την επιλογή ενός Setup (1), που δείχνεται σαν οι νέες ρυθμίσεις στα δεξιά (3), πατήστε το [ENTER] κουμπί για να καλέσετε πραγματικά το επιλεγμένο Setup (1), που μετά δείχνονται σαν οι τρέχουσες ρυθμίσεις (2).

3 Νέες ρυθμίσεις

Δείχνει τις ρυθμίσεις παραμέτρου του παραπάνω επιλεγμένου Setup (1).

Άλλες ρυθμίσεις για το Song/Pattern – [F4] Other

Από αυτήν την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους σχετικές με τον Song/Pattern τρόπο, όπως Pattern change timing.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι ρυθμίσεις εδώ δεν επηρεάζουν τον Performance τρόπο.

1 Quantize

Καθορίζει την quantize τιμή για Section (Pattern) εναλλαγή κατά την αναπαραγωγή όταν αλλάζετε το Section. Όταν ρυθμιστεί στο “1”, τα Patterns (Sections) θα έχουν πάντα ενεργό το πρώτο beat του επόμενου μέτρου κατά την αναπαραγωγή αφού αλλάξετε το Section. Όταν ρυθμιστεί στο “1/16”, τα Sections μπορούν να αλλάζουν σε κάθε 16^ο beat κατά την αναπαραγωγή.

Ρυθμίσεις: 1 (1 μέτρο), 1/2 (νότα μισού), 1/4 (νότα 4^{ου}) 1/8 (νότα 8^{ου}), 1/16 (νότα 16^{ου})



2 Tempo Hold

Καθορίζει αν η tempo ρύθμιση θα αλλάζει ή όχι στην tempo τιμή που αποθηκεύεται με κάθε Pattern όταν επιλέγεται έναν νέο Pattern κατά την αναπαραγωγή. Όταν ρυθμιστεί στο “on”, το tempo θα διατηρείται όταν αλλάζουν τα Patterns. Όταν ρυθμιστεί στο “off”, το tempo θα αλλάζει σε εκείνο που είναι αποθηκευμένο με το νέο Pattern όταν αλλάζουν τα Patterns. Κανονικά, ρυθμίστε το στο “off”.

Ρυθμίσεις: on, off

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα δεδομένα tempo ρύθμισης στο Pattern Chain δεν επηρεάζονται από αυτήν την παράμετρο.

3 Load Mixing

Καθορίζει αν οι Mixing ρυθμίσεις φορτώνονται (on) ή όχι (off) όταν αλλάζει ο Song/Pattern αριθμός. Κανονικά, ρυθμίστε το στο “on”.

Ρυθμίσεις: on, off

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν η Load Mixing παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “off”, οι αλλαγές κομματιού μέσω της Song Chain αναπαραγωγής δεν αλλάζουν την Mixing διαμόρφωση.

4 Song Event Chase

Κανονικά, αν ένα Song ή Pattern παίζεται από την μέση και/ή χρησιμοποιηθεί fast-forward ή rewind, συγκεκριμένοι τύποι δεδομένων (όπως Program Change, Pitch Bend και Control Change) μπορεί να μην παίζονται όπως αναμένεται. Ρυθμίζοντας αυτό σε ένα συγκεκριμένο γεγονός εξασφαλίζεται η ακεραιότητα της αναπαραγωγής του γεγονότος, ακόμη και κατά το γρήγορο forward ή rewind.

Ρυθμίσεις: off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι ρυθμίσεις άλλες από “off” μπορεί να έχουν σαν αποτέλεσμα πιο αργή διαδικασία – για παράδειγμα, μια παύση πριν το ξεκίνημα της αναπαραγωγής ή πιο αργή rewind/forward ταχύτητα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν αυτό ρυθμιστεί στο “all”, μπορεί να δημιουργηθεί μια μεγάλη ποσότητα MIDI δεδομένων, με πιθανό αποτέλεσμα ένα MIDI σφάλμα στην συνδεδεμένη συσκευή.

Διαχείριση αρχείων (File τρόπος)

Ο File τρόπος παρέχει εργαλεία για την μεταφορά δεδομένων (όπως Voice, Performance, Song, Pattern και Waveform) μεταξύ του MOTIF XS και εξωτερικών συσκευών αποθήκευσης όπως USB συσκευή αποθήκευσης και μονάδα σκληρού δίσκου που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή. Με τον σκληρό δίσκο του υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF XS μέσω δικτύου, μπορείτε επίσης να μεταφέρετε δεδομένα μεταξύ του MOTIF XS και ενός online υπολογιστή.

Για να μπείτε στον File τρόπο, πατήστε το [FILE] κουμπί. Οι διαθέσιμοι τύποι αρχείου διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρόπο που επιλέγεται πριν την κλήση του File τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το MOTIF XS συνδέεται σε δίκτυο, ο File τρόπο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για πρόσβαση στα drives των υπολογιστών στο δίκτυο. Για να το κάνετε, βεβαιωθείτε ότι το MOTIF XS είναι σωστά συνδεδεμένο στο δίκτυο (σελίδα 123) και ρυθμίστε τις απαραίτητες παραμέτρους στην Network οθόνη (σελίδα 427) του Utility τρόπου.

Ορολογία στον File τρόπο

Αρχείο

Όπως σε έναν υπολογιστή, πολλοί τύποι δεδομένων όπως Voice, Performance, Song και Pattern που δημιουργούνται στο MOTIF XS μπορούν να διαχειριστούν σαν ένα αρχείο και να σωθούν σε μια εξωτερική USB συσκευή αποθήκευσης ή σε σκληρό δίσκο ενός υπολογιστή που συνδέεται στο δίκτυο.

Όνομα αρχείου

Όπως σε έναν υπολογιστή, μπορείτε να αναθέσετε το όνομα σε ένα αρχείο στον File τρόπο. Το όνομα αρχείου μπορεί να περιέχει μέχρι 20 αλφαβητικούς χαρακτήρες στην οθόνη του MOTIF XS. Αρχεία που έχουν το ίδιο όνομα δεν μπορούν να σωθούν στον ίδιο κατάλογο.

Επέκταση

Τα τρία γράμματα που ακολουθούν το όνομα αρχείου όπως “.mid” και “.wav” αναφέρονται σαν «επέκταση» αρχείου. Η επέκταση δείχνει τον τύπο του αρχείου και δεν μπορεί να αλλάξει με διαδικασία στο πλαίσιο του MOTIF XS. Ο File τρόπος του MOTIF XS υποστηρίζει δέκα διαφορετικούς τύπους επέκτασης, σε συνάρτηση με τα δεδομένα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 451.

Μέγεθος αρχείου

Αναφέρεται στην ποσότητα μνήμης του αρχείου. Το μέγεθος αρχείου καθορίζεται από την ποσότητα των δεδομένων που σώζονται στο αρχείο. Γενικά, το μέγεθος ενός audio αρχείου συμπεριλαμβανομένων των Waveforms είναι πολύ μεγαλύτερο από το μέγεθος ενός MIDI αρχείου. Τα μεγέθη αρχείου δείχνονται με συμβατικούς όρους υπολογιστή με B (Byte), KB (Kilo Byte), MB (Mega Byte) και GB (Giga Byte). Το 1KB είναι ίσο με 1024 Byte, το 1MB είναι ίσο με 1024KB και το 1GB είναι ίσο με 1024MB.

Συσκευή

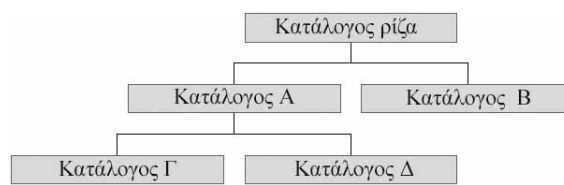
Αναφέρεται σε μια μονάδα αποθήκευσης μνήμης (όπως ένας σκληρός δίσκος) στην οποία έχει αποθηκευτεί το αρχείο. Το MOTIF XS μπορεί να διαχειριστεί και να ενεργοποιήσει διάφορους τύπους USB συσκευών αποθήκευσης που συνδέονται στην USB TO DEVICE υποδοχή υπολογιστή που συνδέεται μέσω δικτύου στο MOTIF XS.

Κατάλογος (Dir)

Αυτή είναι μια λειτουργία οργάνωσης στην συσκευή αποθήκευσης δεδομένων (όπως σκληρός δίσκος), που σας επιτρέπει να ομαδοποιήσετε αρχεία δεδομένων ανάλογα με τον τύπο ή την εφαρμογή. Οι κατάλογοι μπορούν να είναι ένθετοι σε ιεραρχική σειρά για την οργάνωση των δεδομένων. Ο «κατάλογος» είναι ισοδύναμος με τον «φάκελο» που χρησιμοποιείται σαν όρος σε υπολογιστή. Ο File τρόπος του MOTIF XS σας επιτρέπει να αναθέσετε ένα όνομα σε έναν κατάλογο όπως σε ένα αρχείο. Σημειώστε ότι το όνομα καταλόγου δεν περιέχει την επέκταση.

Αλλαγή του τρέχοντος καταλόγου (φακέλου)

Χρησιμοποιώντας το διπλανό σχήμα σαν παράδειγμα, μπορείτε να δείτε πώς να αλλάξετε τον τρέχοντα κατάλογο. Πρώτα, ανοίξτε τον κατάλογο ρίζα για να βρείτε τους καταλόγους A και B. μετά, ανοίξτε τον κατάλογο A για να βρείτε τους καταλόγους Γ και Δ. Τέλος, ανοίξτε τον κατάλογο Γ για να βρείτε μόνο τα αρχεία που έχουν σωθεί στον κατάλογο Γ. Αυτό σας επιτρέπει να καλέσετε φακέλους που είναι ένθετοι στα χαμηλότερα ιεραρχικά επίπεδα του φακέλου.



Για να επιλέξετε έναν διαφορετικό κατάλογο υψηλότερα (για παράδειγμα, για να μετακινηθείτε από τον κατάλογο Γ στον κατάλογο B), πρώτα πηγαίνετε στο επόμενο υψηλότερο επίπεδο (κατάλογος A). μετά, πηγαίνετε ένα ακόμη επίπεδο επάνω (στον κατάλογο ρίζα). Τώρα που είναι διαθέσιμοι οι κατάλογοι A και B, ανοίξτε τον κατάλογο B. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να κινηθείτε επάνω ή κάτω μέσα στις ιεραρχία φακέλων.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για να πάτε κάτω από τον τρέχοντα κατάλογο στο File παράθυρο (σελίδα 454), μετακινήστε τον κέρσορα στον κατάλογο που θέλετε στην Directory/File λίστα και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί. Για να πάτε επάνω από τον τρέχοντα κατάλογο, μετακινήστε τον κέρσορα στην επάνω γραμμή στην Directory/File λίστα και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί.

Διαδρομή

Η θέση των καταλόγων (φακέλων) και αρχείων που δείχνονται στην “Dir” γραμμή στην οθόνη αναφέρονται σαν μια «διαδρομή». Αυτό δείχνει τον τρέχοντα κατάλογο, ποια συσκευή ανήκει σε αυτόν, και σε ποιους φακέλους περιέχεται. Στο παραπάνω σχήμα, ο κατάλογος Γ περιγράφεται σαν διαδρομή “USB_HDD/A/C”.

Ενεργοποίηση

Αναφέρεται στην διαδικασία κατά την οποία μια εξωτερική συσκευή μνήμης γίνεται ενεργή για το όργανο. η USB συσκευή αποθήκευσης ενεργοποιείται αυτόματα αμέσως μόλις συνδεθεί στην USB TO DEVICE υποδοχή στο πίσω πλαίσιο του MOTIF XS. Ο σκληρός δίσκος του υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF XS μέσω του δικτύου μπορεί να ενεργοποιηθεί στην Mount οθόνη (σελίδα 458).

Φορμάτ

Η διαδικασία αρχικοποίησης μιας συσκευής αποθήκευσης (όπως ένας σκληρός δίσκος) αναφέρεται σαν «φορμάτ». Ο File τρόπος του MOTIF XS σας επιτρέπει να φορμάρετε την USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή. Η φορμάτ διαδικασία σβήνει όλα τα δεδομένα από την συσκευή μνήμης στόχο και δεν είναι αναστρέψιμη.

Σώσιμο/Φόρτωμα

Το “Save” σημαίνει ότι τα δεδομένα που δημιουργήθηκαν στο MOTIF XS σώζονται στην εξωτερική συσκευή μνήμης σαν ένα αρχείο, ενώ το “Store” σημαίνει ότι τα δεδομένα που δημιουργήθηκαν στο MOTIF XS αποθηκεύονται στην εσωτερική μνήμη. Το “Load” σημαίνει ότι το αρχείο στην εξωτερική συσκευή αποθήκευσης φορτώνεται στην εσωτερική μνήμη.

Τύποι αρχείου που διαχειρίζονται από το MOTIF XS

Το MOTIF XS υποστηρίζει διάφορους τύπους αρχείου που μπορούν να σωθούν και φορτωθούν. Ανατρέξτε στις δύο παρακάτω λίστες.



Τύποι αρχείου που μπορούν να σωθούν











Τύπος	Επέκταση αρχείου *	Περιγραφή
All	.X0A	Όλα τα δεδομένα στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) αυτού του synthesizer διαχειρίζονται σαν ένα αρχείο, και μπορούν να σωθούν στην USB συσκευή αποθήκευσης.
All Voice	.X0V	Όλα τα User Voice δεδομένα στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) αυτού του synthesizer διαχειρίζονται σαν ένα αρχείο και μπορούν να σωθούν στην USB συσκευή αποθήκευσης. Επίσης, σώζονται μαζί τα Waveforms που επιτυγχάνονται με την Sampling λειτουργία και ανατίθενται σε οποιοδήποτε από τα Voices.
All Arpeggio	.X0G	Όλα τα User Arpeggio δεδομένα στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) αυτού του synthesizer διαχειρίζονται σαν ένα αρχείο και μπορούν να σωθούν στην USB συσκευή αποθήκευσης.
All Song	.X0S	Όλα τα User Song δεδομένα στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) αυτού του synthesizer διαχειρίζονται σαν ένα αρχείο και μπορούν να σωθούν στην USB συσκευή αποθήκευσης. Τα Song δεδομένα συμπεριλαμβανομένων των Mixing ρυθμίσεων,
All Pattern	.X0P	Όλα τα User Pattern δεδομένα στην εσωτερική User μνήμη (Flash ROM) αυτού του synthesizer διαχειρίζονται σαν ένα αρχείο και μπορούν να σωθούν στην USB συσκευή αποθήκευσης. Τα Pattern δεδομένα συμπεριλαμβανομένων των Mixing ρυθμίσεων, των Mixing Voices και Sample Voices.
SMF	.MID	Τα Sequence track (1-16) και Tempo track δεδομένα των Songs και Patterns που δημιουργήθηκαν στον Song/Pattern τρόπο μπορούν να σωθούν στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν Standard MIDI File (format 0) δεδομένα.
All Waveform	.X0W	Τα Sample δεδομένα που δημιουργήθηκαν στον Sampling τρόπο μπορούν να σωθούν στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν ένα WAV αρχείο (Windows audio φορμάτ). Τα Waveform δεδομένα συμπεριλαμβάνουν όλα τα Samples (κυματομορφές).
WAV	.WAV	Ένα Sample που δημιουργήθηκε στον Sampling τρόπο μπορεί να σωθεί στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν WAV αρχείο (Windows audio φορμάτ).

AIFF	.AIF	Ένα Sample που δημιουργήθηκε στον Sampling τρόπο μπορεί να σωθεί στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν AIFF αρχείο (Macintosh audio φορμάτ).
------	------	---

* Ανατίθεται αυτόματα στο αρχείο που σώζεται.

Τύποι αρχείου που μπορούν να φορτωθούν

Τύπος	Επέκταση αρχείου *	Περιγραφή
All	.X0A	Αρχεία του “All” τύπου που σώθηκαν στην USB συσκευή αποθήκευσης μπορούν να φορτωθούν και ανακληθούν στο όργανο. Όταν είναι επιλεγμένο το πλαίσιο στα αριστερά του “without system”, δεν θα φορτωθούν μόνο οι ρυθμίσεις του Utility τρόπου.
all without system	.X0A	Αρχεία του “All” τύπου που σώθηκαν στην USB συσκευή αποθήκευσης μπορούν να φορτωθούν και ανακληθούν στο όργανο, με εξαίρεση τις Utility και Sequencer Setup ρυθμίσεις.
All Voice	.X0V	Αρχεία του “All Voice” τύπου που σώθηκαν στην USB συσκευή αποθήκευσης μπορούν να φορτωθούν και ανακληθούν στο όργανο.
Voice	.X0A .X0V	Ένα συγκεκριμένο Voice σε ένα αρχείο που σώθηκε στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν “All” ή “All Voice” τύπος μπορεί να επιλεγεί και φορτωθεί ανεξάρτητα στο όργανο. Σημειώστε ότι τα εικονίδια αρχείου  του “X0A” και “X0V” αλλάζουν σε  (σαν εικονικό φάκελο) όταν επιλεγεί αυτός ο τύπος αρχείου (σελίδα 463).

Performance	.X0A	Ένα συγκεκριμένο Performance σε ένα αρχείο που σώθηκε στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν “All” τύπος μπορεί να επιλεγεί και φορτωθεί ανεξάρτητα στο όργανο. Σημειώστε ότι το εικονίδιο αρχείου  του “X0A” αλλάζει σε  (σαν εικονικός φάκελος) όταν επιλεγεί αυτός ο τύπος αρχείου (σελίδα 467).
All Arpeggio	.X0G	Αρχεία του “All Arpeggio” τύπου που σώθηκαν στην USB συσκευή αποθήκευσης μπορούν να φορτωθούν και επανέλθουν στο όργανο.
All Song	.X0S	Αρχεία του “All Song” τύπου που σώθηκαν στην USB συσκευή αποθήκευσης μπορούν να φορτωθούν και επανέλθουν στο όργανο.
Song	.X0A .X0S .MID	Ένα συγκεκριμένο Song σε ένα αρχείο που σώθηκε στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν “All” ή “All Song” τύπος μπορεί να επιλεγεί και φορτωθεί ανεξάρτητα στο όργανο. Σημειώστε ότι τα εικονίδια αρχείου  του “X0A” και “X0S” αλλάζουν σε  (σαν εικονικοί φάκελοι) όταν επιλεγεί αυτός ο τύπος αρχείου (σελίδα 468).
All Patterns	.X0P	Αρχεία του “All Pattern” τύπου που σώθηκαν στην USB συσκευή αποθήκευσης μπορούν να φορτωθούν και να επανέλθουν στο όργανο.
Pattern	.X0A .X0P .MID	Ένα συγκεκριμένο Song σε ένα αρχείο που σώθηκε στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν “All” ή “All Pattern” τύπος μπορεί να επιλεγεί και να φορτωθεί ανεξάρτητα στο όργανο. Σημειώστε ότι τα εικονίδια αρχείου  του “X0A” και “X0P” αλλάζουν σε  (σαν εικονικοί φάκελοι) όταν επιλεγεί αυτός ο τύπος αρχείου (σελίδα 468).
All Waveform	.X0W	Αρχεία του “All” ή “All Waveform” τύπου που σώθηκαν στην USB συσκευή αποθήκευσης μπορούν να φορτωθούν και να επανέλθουν στο όργανο.
Waveform	.X0A .X0W	Ένα συγκεκριμένο Waveform σε ένα αρχείο που σώθηκε στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν “All” ή “All Waveform” τύπος μπορεί να επιλεγεί και να φορτωθεί ανεξάρτητα στο όργανο. Σημειώστε ότι τα εικονίδια αρχείου  του “X0A” και “X0W” αλλάζουν σε  (σαν εικονικοί φάκελοι) όταν επιλεγεί αυτός ο τύπος αρχείου (σελίδα 466).
WAV	.WAV	WAV φορμάτ αρχεία μπορούν να φορτωθούν στο όργανο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 470.
AIFF	.AIF	AIFF φορμάτ αρχεία μπορούν να φορτωθούν στο όργανο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 470.
Sample Voice	.X0A .X0S .X0P	Ένα συγκεκριμένο Sample Voice σε ένα αρχείο που σώθηκε στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν “All Song” ή “All Pattern” τύπος μπορεί να επιλεγεί και να φορτωθεί ανεξάρτητα στο όργανο. Σημειώστε ότι τα εικονίδια αρχείου  του “X0A”, “X0S” και “X0P” αλλάζουν σε  (σαν εικονικοί φάκελοι) όταν επιλεγεί αυτός ο τύπος αρχείου (σελίδα 469). Αυτός ο τύπος αρχείου είναι διαθέσιμος μόνο όταν μπαίνετε στο File τρόπο από τον Song τρόπο/Pattern τρόπο.
MOTIF XS Editor	.X0E	Το αρχείο (.X0E) που δημιουργήθηκε με το MOTIF XS Editor πρόγραμμα (διατίθεται από την ιστοσελίδα της Yamaha) στον υπολογιστή μπορεί να φορτωθεί στο όργανο. Το αρχείο αυτού του editor τύπου περιλαμβάνει όλα τα User Voices και Mixing δεδομένα που διαχειρίζονται από το MOTIF XS. Σημειώστε ότι μόνο τα User Voice δεδομένα μπορούν να φορτωθούν στο MOTIF XS.

* Ανατίθεται αυτόματα στο αρχείο που σώζεται.

Συμβατότητα δεδομένων με το MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Μεταξύ των δεδομένων που δημιουργήθηκαν στο MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8, τα Voices, Performances, Waveforms, Sample Voice μπορούν να φορτωθούν στο MOTIF XS6/MOTIF XS7/ MOTIF XS8.

- **“All” δεδομένα του MOTIF ES**

Αρχεία του “All” τύπου (επέκταση: W7A) που σώθηκαν στην USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στο MOTIF XS μπορούν να διαχειριστούν από το MOTIF XS. Για να το κάνετε, ρυθμίστε το Type στο “All” στο [F1] File παράθυρο του MOTIF XS.

- **Voices**

Ένα συγκεκριμένο Voice σε ένα αρχείο (επέκταση: W7A, W7V) που σώθηκε στην συσκευή αποθήκευσης σαν “All” ή “All Voice” τύπος στο MOTIF ES μπορούν να επιλεγούν και να φορτωθούν ανεξάρτητα στο MOTIF XS. Ρυθμίστε το Type στην [F1] File οθόνη στο “Voice” και εκτελέστε την Load διαδικασία.

Όμοια, ένα αρχείο (επέκταση: W7V) που σώθηκε στην USB συσκευή αποθήκευσης σαν “All Voice” τύπος στο MOTIF ES μπορεί να φορτωθεί στο MOTIF XS. Ρυθμίστε το Type στην [F1] File οθόνη στο “All Voice” και εκτελέστε την Load διαδικασία. Επιπλέον, τα Voice Editor αρχεία (επέκταση: W7E) μπορούν να φορτωθούν στο MOTIF XS. Ρυθμίστε το Type στην [F1] File οθόνη στο “Voice Editor” και εκτελέστε την Load διαδικασία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Voices που φορτώνονται στο MOTIF XS6/7/8 μπορεί να μην παράγουν ακριβώς τον ίδιο ήχο με εκείνο στο αρχικό MOTIF ES6/7/8, αφού τα περιεχόμενα των έτοιμων Waveforms και η Effect δομή είναι διαφορετικά ανάμεσα στα δύο όργανα.

- **Performance**

Ένα συγκεκριμένο Performance σε ένα αρχείο (επέκταση: W7A) που σώθηκε στην συσκευή αποθήκευσης σαν “All” τύπος στο MOTIF ES μπορεί να επιλεγεί και να φορτωθεί ανεξάρτητα στο MOTIF XS. Ρυθμίστε το Type στην [F1] File οθόνη στο “Performance” και εκτελέστε την Load διαδικασία.

- **Waveforms**

Ένα συγκεκριμένο Waveform σε ένα αρχείο (επέκταση: W7A, W7W) που σώθηκε στην συσκευή αποθήκευσης σαν “All” ή “All Waveform” τύπος στο MOTIF ES μπορεί να επιλεγεί και να φορτωθεί ανεξάρτητα στο MOTIF XS. Ρυθμίστε το Type στην [F1] File οθόνη στο “Waveform” και εκτελέστε την Load διαδικασία. Όμοια, ένα αρχείο (επέκταση: W7W) που σώθηκε στην συσκευή αποθήκευσης σαν “All Waveform” τύπος στο MOTIF ES μπορεί να φορτωθεί στο MOTIF XS. Ρυθμίστε το Type στην [F1] File οθόνη στο “All Waveform” και εκτελέστε την Load διαδικασία.

- **Sample Voices**

Ένα συγκεκριμένο Sample Voice (επέκταση: W7A, W7S, W7P) σε ένα αρχείο που σώθηκε στην συσκευή αποθήκευσης σαν “All” ή “All Song” ή “All Pattern” τύπος στο MOTIF ES μπορεί να επιλεγεί και να φορτωθεί ανεξάρτητα στο MOTIF XS. Ρυθμίστε το Type στην [F1] File οθόνη στο “Sample Voice” και εκτελέστε την Load διαδικασία.

Παράδειγμα ρύθμισης τύπου αρχείου κατά το σώσιμο:

Δεδομένα που θα σωθούν		Τύπος αρχείου
Όλα τα δεδομένα		All
User Voice		All Voice
Performance		All
Songs	Όταν χρησιμοποιούνται User Voices στα Songs:	All
	Όταν δεν χρησιμοποιούνται User Voices σε οποιοδήποτε από τα Songs:	All Song
	Όταν θέλετε να μεταφέρετε ένα Song σε ένα εξωτερικό MIDI sequencer ή υπολογιστή:	SMF
Pattern	Όταν χρησιμοποιούνται User Voices στα Patterns:	All
	Όταν δεν χρησιμοποιούνται User Voices σε όλα τα Patterns:	All Pattern
	Όταν θέλετε να μεταφέρετε ένα Pattern σε ένα εξωτερικό MIDI sequencer ή υπολογιστή:	SMF
Sampling δεδομένα	Όλα τα Waveforms	All Waveform
	Όταν θέλετε να μεταφέρετε ένα Sample στον υπολογιστή:	WAV, AIFF

Διαχείριση αρχείων – [F1] File

Το File παράθυρο σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε λειτουργίες αρχείου όπως επιλογή συσκευής, επιλογή διαδρομής, σώσιμο, φόρτωμα, μετονομασία και σβήσιμο.

Η ποσότητα της μνήμης που χρησιμοποιείται/συνολικής μνήμης



1 Device

Εδώ, μπορείτε να επιλέξετε την συσκευή που θέλετε από εκείνες που αναγνωρίζονται από τον File τρόπο. Η συσκευή που επιλέγεται εδώ ονομάζεται “Current Device”. Όταν επιλέγεται μια συσκευή, ο κατάλογος ρίζας της επιλεγμένης συσκευής εμφανίζεται στην Dir στήλη. Η ποσότητα της μνήμης που χρησιμοποιείται και η συνολική μνήμη της επιλεγμένης συσκευής εμφανίζονται επάνω δεξιά στην οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να καλέσετε την λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

2 Dir (κατάλογος)

Δείχνει τον τρέχοντα κατάλογο με την διαδρομή. Τα περιεχόμενα (αρχεία και φάκελοι) που περιλαμβάνονται στον τρέχοντα κατάλογο καταγράφονται στο παρακάτω Directory/File πλαίσιο λίστας. Ο τρέχον κατάλογος μπορεί να αλλάξει στο Directory/File πλαίσιο παρακάτω.

3 Κατάλογος/λίστα αρχείων

Δείχνει τους καταλόγους και τα αρχεία στον τρέχοντα κατάλογο. Σε αυτό το πλαίσιο, οι κατάλογοι και τα αρχεία καταγράφονται με αλφαβητική σειρά, με εξαίρεση την επάνω γραμμή η οποία παρέχεται για μετακίνηση στον επόμενο υψηλότερο κατάλογο. Μπορείτε να διακρίνετε τον κατάλογο και το αρχείο από τον δείκτη στο αριστερό άκρο κάθε γραμμής.

 Κατάλογος (φάκελος)

 Αρχείο

Το όνομα καταλόγου φαίνεται στην Directory γραμμή ενώ το όνομα αρχείου με την επέκταση και το μέγεθος αρχείου φαίνονται στην File γραμμή.

Μετακίνηση ανάμεσα στα επίπεδα καταλόγου

Για να πάτε κάτω από τον τρέχοντα κατάλογο, μετακινήστε τον κέρσορα στον κατάλογο που θέλετε στην Directory/File λίστα και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί. Για να πάτε επάνω από τον τρέχοντα κατάλογο, μετακινήστε τον κέρσορα στην επάνω γραμμή στην Directory/File λίστα και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί.

4 Type

Καθορίζει τον τύπο δεδομένων που θα σωθεί ή φορτωθεί. Ο διαθέσιμος τύπος διαφέρει σε συνάρτηση με τον τρόπο που επιλέγεται πριν κληθεί ο File τρόπος. Για λεπτομέρειες σχετικά με τους τύπους δεδομένων, δείτε στις σελίδες 451 και 452. Μπορείτε να καλέσετε την File Type λίστα πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά επιλέξετε εκείνο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117.

5 Θέση μνήμης του παραπάνω τύπου δεδομένων

Καθορίζει την θέση μνήμης του παραπάνω τύπου δεδομένων όπως Voice Bank/αριθμός, Performance Bank/αριθμός, Song αριθμός και Pattern αριθμός. Οι διαθέσιμες τιμές διαφέρουν σε συνάρτηση με την παραπάνω Type ρύθμιση. Για λεπτομέρειες σχετικά με την πηγή μνήμης που θα σωθεί, δείτε στην σελίδα 460. Για λεπτομέρειες σχετικά με μνήμη στόχο που θα φορτωθεί, δείτε στην σελίδα 463.

6 [SF1] Save

Πατώντας αυτό το κουμπί εκτελείτε η Save διαδικασία (σώσιμο). Για λεπτομερείς οδηγίες στο σώσιμο, δείτε στην σελίδα 460.

7 [SF2] Load

Πατώντας αυτό το κουμπί εκτελείται η Load διαδικασία (φόρτωμα). Για λεπτομερείς οδηγίες στο φόρτωμα, δείτε στην σελίδα 463.

8 [SF3] Rename

Πατώντας αυτό το κουμπί καλεί το παράθυρο για την εισαγωγή του νέου ονόματος του επιλεγμένου αρχείου. Το File όνομα μπορεί να περιέχει μέχρι 20 χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να αλλάξετε το όνομα του αρχείου.

- 1 Επιλέξτε ένα αρχείο που θα μετονομαστεί μετακινώντας τον κέρσορα στην Directory/File λίστα.
- 2 Πατήστε το [SF3] κουμπί για να καλέσετε το Input Character παράθυρο.
- 3 Εισάγετε το καινούριο όνομα του επιλεγμένου αρχείου.
- 4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να αλλάξει πραγματικά το όνομα του επιλεγμένου αρχείου.

9 [SF4] Delete

Πατώντας αυτό το κουμπί για να καλέσετε το Delete παράθυρο.

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να σβήσετε ένα αρχείο.

- 1 Επιλέξτε ένα αρχείο που θα σβηστεί μετακινώντας τον κέρσορα στην Directory/File λίστα.
- 2 Πατήστε το [SF4] κουμπί για να καλέσετε το Delete παράθυρο.
- 3 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να σβηστεί το επιλεγμένο αρχείο.

10 [SF5] New Dir (νέος κατάλογος)

Πατώντας αυτό το κουμπί δημιουργείται ένας καινούριος κατάλογος στον τρέχοντα κατάλογο. Το όνομα καταλόγου μπορεί να περιέχει μέχρι 10 χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να δημιουργήσετε έναν καινούριο κατάλογο.

- 1 Πατήστε το [SF5] κουμπί για να καλέσετε το Input Character παράθυρο.
- 2 Εισάγετε το όνομα του καινούριου καταλόγου.
- 3 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να εισάγετε πραγματικά το όνομα του καινούριου δημιουργημένου καταλόγου.

11 [F1] File

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται το File παράθυρο από άλλο παράθυρο στον File τρόπο.

12 [F2] Mount

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται το Mount παράθυρο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 458.

13 [F3] Format

Πατώντας αυτό το κουμπί καλείται το Format παράθυρο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 460.

Βασική διαδικασία στον File τρόπο

1 Πατήστε το [FILE] κουμπί για να μπειτε στον File τρόπο.

Εμφανίζεται το File παράθυρο (σελίδα 454).

2 Ενεργοποιήστε τις συσκευές μνήμης στις οποίες σώθηκε το αρχείο ή από τις οποίες θα φορτωθεί το αρχείο.

Η USB συσκευή αποθήκευσης ενεργοποιείται αυτόματα αμέσως μόλις συνδεθεί στην USB TO DEVICE υποδοχή στο πίσω πλαίσιο. Ο σκληρός δίσκος του υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF XS μέσω δικτύου μπορεί να ενεργοποιηθεί στην Mount οθόνη (σελίδα 458).

3 Επιλέξτε την συσκευή που θέλετε.

Επιλέξτε την συσκευή που θέλετε από εκείνες που ενεργοποιούνται στο βήμα 2.

4 Μετακινήστε την διαδρομή στον κατάλογο που θέλετε.

Επιλέξτε τον κατάλογο που θέλετε στην επιλεγμένη συσκευή. Για να πάτε κάτω από τον τρέχοντα κατάλογο, μετακινήστε τον κέρσορα στον κατάλογο που θέλετε στην Directory/File λίστα και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί. Για να πάτε επάνω από τον τρέχοντα κατάλογο, μετακινήστε τον κέρσορα στην επάνω γραμμή στην Directory/File λίστα και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί. Η Dir γραμμή δείχνει το όνομα του τρέχοντος καταλόγου με την διαδρομή και το χαμηλότερο πλαίσιο καταγράφει τους καταλόγους και τα αρχεία που ανήκουν στον τρέχοντα κατάλογο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν θέλετε να δημιουργήσετε έναν καινούριο κατάλογο και να σώσετε εκεί το αρχείο, πατήστε το [SF5] New Dir κουμπί. Για λεπτομερείς οδηγίες στην δημιουργία ενός καινούριου καταλόγου, δείτε στην σελίδα 456.

5 Επιλέξτε τον τύπο δεδομένων που θέλετε από την Type στήλη (4).

Στο πλαίσιο Directory/File λίστα, καταγράφονται μόνο τα αρχεία που σχετίζονται με τον επιλεγμένο τύπο αρχείου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε συνάρτηση με τον τρόπο που επιλέγετε πριν καλέσετε τον File τρόπο, οι διαθέσιμοι τύποι δεδομένων διαφέρουν. Αν δεν μπορείτε να βρείτε τον τύπο δεδομένων που θέλετε να διαχειριστείτε, για παράδειγμα “voice”, πατήστε το [EXIT] κουμπί για να βγείτε από το File παράθυρο, πατήστε το [VOICE] κουμπί για να μπειτε στον Voice τρόπο και μετά πατήστε το [FILE] κουμπί για να καλέσετε πάλι το File παράθυρο.

6 Επιλέξτε το αρχείο που θέλετε μετακινώντας τον κέρσορα στην Directory/File λίστα (3).

Αυτή η διαδικασία δεν είναι απαραίτητη όταν εκτελείτε Save ή New Directory. Όταν θέλετε να εκτελέσετε την Rename ή Delete διαδικασία, πατήστε το [SF3] Rename κουμπί ή το [SF4] Delete κουμπί. Για λεπτομερείς οδηγίες στην μετονομασία; Και το σβήσιμο, δείτε στην σελίδα 456.

7 Επιλέξτε μια θέση μνήμης του τύπου δεδομένων που καθορίζεται στο βήμα 5 σαν πηγή ή προορισμό.

Όταν θέλετε να εκτελέσετε την Save ή Load διαδικασία, πατήστε το [SF1] Save ή το [SF2] Load κουμπί. Για λεπτομερείς οδηγίες στο σώσιμο και το φόρτωμα, δείτε στις σελίδες 460 και 463.

Online ενεργοποίηση συσκευής – [F2] Mount

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να ενεργοποιήσετε τους κοινόχρηστους καταλόγους στον σκληρό δίσκο ενός υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF XS μέσω δικτύου.



1 Host

Από τους υπολογιστές που συνδέονται στο δίκτυο, αυτή η παράμετρος καθορίζει τον host υπολογιστή που περιλαμβάνει την συσκευή που θα ενεργοποιηθεί. Εδώ, φαίνεται το όνομα υπολογιστή που ορίζεται στον υπολογιστή σας.

Μπορείτε να καλέσετε την Device List πατώντας το [SF6] LIST κουμπί και μετά να επιλέξετε το στοιχείο που θέλετε από την λίστα. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 117. Εδώ, φαίνεται το όνομα υπολογιστή που ορίζεται στον υπολογιστή σας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν το όνομα της επιθυμητής παραμέτρου δεν εμφανίζεται στην Host (1) παράμετρο, μπορείτε να καλέσετε την Character List πατώντας το [SF5] CHAR κουμπί και να εισάγετε χειρονακτικά το όνομα του υπολογιστή. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» δείτε στην σελίδα 117.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Επιβεβαιώστε το όνομα υπολογιστή στον υπολογιστή σας. Για λεπτομέρειες, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης του υπολογιστή σας.

2 Sharing Point

Εδώ καταγράφονται οι κοινόχρηστοι κατάλογοι του host υπολογιστή που ορίστηκε παραπάνω. Μπορείτε επίσης να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε καθέναν από τους κοινόχρηστους καταλόγους.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι εδώ φαίνονται τα ονόματα των κοινόχρηστων φακέλων που αναγνωρίζονται στον υπολογιστή.

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση ενός καταλόγου

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε τον κοινόχρηστο κατάλογο μετακινώντας τον κέρσορα στον κατάλογο που θέλετε και μετά να πατήσετε το [ENTER] κουμπί. Ο mount δείκτης εμφανίζεται στην αριστερή μεριά του ονόματος του ενεργοποιημένου καταλόγου. Μπορείτε να απενεργοποιήσετε τον κοινόχρηστο κατάλογο πατώντας πάλι το [ENTER] κουμπί. Ο mount δείκτης εξαφανίζεται.

Mount διαδικασία

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να ενεργοποιήσετε το drive μνήμης του υπολογιστή που συνδέεται στο δίκτυο.

1 Συνδέστε το MOTIF XS στο δίκτυο.

Οι παράμετροι δικτύου μπορούν να ρυθμιστούν στην Network οθόνη (σελίδα 427) στον Utility τρόπο.

2 Πατήστε το [FILE] κουμπί για να μπείτε στον File τρόπο και μετά πατήστε το [F2] κουμπί για να καλέσετε το Mount παράθυρο.

3 Επιλέξτε έναν host υπολογιστή στην Host στήλη (1).

Αν το όνομα του υπολογιστή που θέλετε δεν φαίνεται στην Host (1) παράμετρο, μπορείτε να καλέσετε την Character List πατώντας το [SF5] CHAR κουμπί και εισάγετε χειρονακτικά το όνομα του υπολογιστή. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Αν επιλέξετε έναν υπολογιστή ο οποίος δεν είναι προσβάσιμος από το MOTIF XS, το “Press [ENTER] to access” εμφανίζεται στην οθόνη. Όταν πατηθεί το [ENTER] κουμπί, η οθόνη σας ζητάει να εισάγετε τον κωδικό πρόσβασης όπως φαίνεται παρακάτω. Εδώ, εισάγετε τον λογαριασμό χρήστη του υπολογιστή σας στο User Name πλαίσιο, εισάγετε τον κωδικό πρόσβασης του υπολογιστή σας στο Password πλαίσιο και μετά πατήστε το [ENTER] κουμπί έτσι ώστε να εδραιωθεί η πρόσβαση ανάμεσα στο MOTIF XS και τον υπολογιστή. Οι κοινόχρηστοι κατάλογοι του επιλεγμένου υπολογιστή καταγράφονται στο Sharing Point πλαίσιο (2).



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αφού εδραιωθεί η πρόσβαση μεταξύ του MOTIF XS και του

υπολογιστή, οι κοινόχρηστοι κατάλογοι καταγράφονται αυτόματα στην οθόνη απλά με την επιλογή ενός υπολογιστή από την Host στήλη. Αν κλείσει η τροφοδοσία, οι διαδικασίες για την εδραίωση της πρόσβασης (εισαγωγή λογαριασμού χρήστη και κωδικού πρόσβασης) είναι απαραίτητες την επόμενη φορά που θα ανοίξει η τροφοδοσία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για λεπτομέρειες σχετικά με την επιβεβαίωση του λογαριασμού χρήστη και του κωδικού πρόσβασης του υπολογιστή σας, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης του υπολογιστή σας.

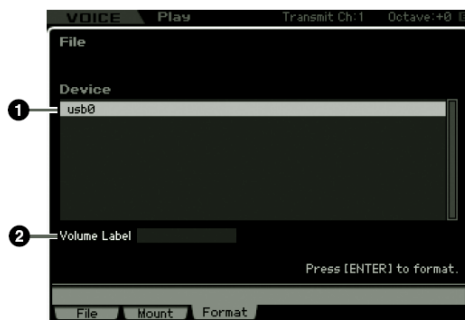
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν δεν ανατίθεται κωδικός πρόσβασης στον υπολογιστή σας, απλά πατώντας το [ENTER] κουμπί χωρίς την εισαγωγή οποιονδήποτε χαρακτήρων, εδραιώνεται η πρόσβαση ανάμεσα στο MOTIF XS και τον υπολογιστή σας.

4 Ενεργοποιήστε τους καταλόγους που θέλετε.

Στο Sharing Point πλαίσιο (2), μπορείτε να ενεργοποιήσετε τον κοινόχρηστο κατάλογο μετακινώντας τον κέρσορα στον κατάλογο που θέλετε και πατώντας το [ENTER] κουμπί. Ο mount δείκτης εμφανίζεται στην αριστερή μεριά του ονόματος του ενεργοποιημένου καταλόγου. Μπορείτε να απενεργοποιήσετε τον κοινόχρηστο κατάλογο πατώντας πάλι το [ENTER] κουμπί. Ο mount δείκτης εξαφανίζεται. Οι ενεργοποιημένοι κατάλογοι μπορούν να επιλεγούν στο File παράθυρο (σελίδα 454).

Φορμάρισμα μιας συσκευής – [SF3] Format

Από αυτήν την οθόνη, μπορείτε να φορμάρετε συσκευές αποθήκευσης όπως ένας σκληρός δίσκος που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή.



1 Device

Οι συνδεδεμένες και ενεργοποιημένες συσκευές καταγράφονται εδώ, επιτρέποντας σας να επιλέξετε την συσκευή που θα φορμαριστεί. Μια συσκευή που απαιτεί φορμάρισμα δείχνεται από το “unknown device (usb***)”. Οι τρεις αστερίσκοι (***) στην ένδειξη υποδηλώνουν τους σειριακούς αριθμούς των συνδεδεμένων συσκευών που χρειάζεται να φορμαριστούν. Όταν σε μια συσκευή περιλαμβάνονται πολλά τμήματα (partitions), ο partition αριθμός δείχνεται στα δεξιά του σειριακού αριθμού.

2 Volume Label

Καθορίζει το Volume Label της επιλεγμένης συσκευής. Το Volume Label είναι το όνομα που ανατίθεται στην συσκευή. Το Volume Label μπορεί να περιέχει μέχρι 11 χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην διαδικασία» στην σελίδα 117.

Φορμάτ διαδικασία

1 Συνδέστε την συσκευή που θα φορμαριστεί στην USB TO DEVICE υποδοχή.

2 Επιλέξτε μια συσκευή που θα φορμαριστεί από την Device λίστα (1).

3 Εισάγετε το Volume Label (2) αν θέλετε.

4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί. (Η οθόνη ζητάει την επιβεβαίωση σας).

Πατήστε το [DEC/NO] κουμπί για να ακυρώσετε το Format.

5 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί η Format διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

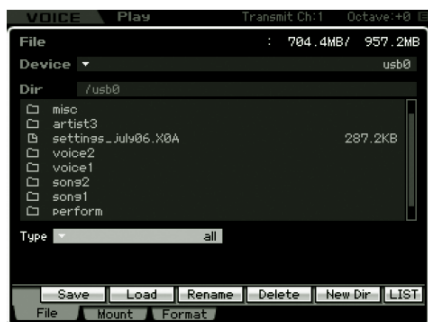
Αν φορμάρετε την συσκευή, όλα τα προηγούμενα γραμμένα δεδομένα θα σβηστούν. Ελέγξτε από πριν αν η συσκευή περιέχει σημαντικά δεδομένα. Όταν ελέγχετε τα περιεχόμενα της συσκευής στο [F1] File παράθυρο, να θυμάστε ότι μερικά αρχεία (που δεν καταγράφονται στις σελίδες 451 και 452) δεν φαίνονται στην οθόνη του MOTIF XS, ακόμη και αν το File Type έχει ρυθμιστεί στο “all”.

Σώσιμο ενός αρχείου

Η διαδικασία σωσίματος διαφέρει σε συνάρτηση με τον τύπο αρχείου που θα σωθεί και τον τρόπο που επιλέχτηκε πριν κληθεί το File παράθυρο. Αυτό το τμήμα εξηγεί την διαδικασία σε σχέση με τις τρεις ακόλουθες περιπτώσεις.

- Σώσιμο όλων των user δεδομένων ή όλων των δεδομένων ενός συγκεκριμένου τύπου
- Σώσιμο του δείγματος (sample) ενός συγκεκριμένου Voice
- Σώσιμο ενός Song ή Pattern σαν Standard MIDI File

Σώσιμο όλων των user δεδομένων ή όλων των δεδομένων ενός συγκεκριμένου τύπου



1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο σαν προορισμό ακολουθώντας την «Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν θέλετε να σώσετε και τα 64 κομμάτια, πατήστε το [SONG] κουμπί για να μπείτε στον Song τρόπο και μετά πατήστε το [FILE] κουμπί για να καλέσετε το File παράθυρο. Όταν θέλετε να σώσετε και τα 64 Patterns, πατήστε το [PATTERN] κουμπί για μπείτε στον Pattern τρόπο και μετά πατήστε το [FILE] κουμπί για να καλέσετε το File παράθυρο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες μετά την επιλογή ενός Voice, Performance, Song ή Pattern στο οποίο το Sample που θα σωθεί έχει ανατεθεί σε καθέναν από τους τρόπους.

- 2 Ρυθμίστε το Type σε ένα από τα “all”, “all voice”, “all arpeggio”, “all waveform”, “editor”, “all song” και “all pattern”.
- 3 Πατήστε το [SF1] Save κουμπί για να καλέσετε το παράθυρο για την εισαγωγή του ονόματος αρχείου.
- 4 Εισάγετε το όνομα αρχείου, πατήστε το [ENTER] κουμπί και μετά το [INC/YES] κουμπί για να σώσετε τα δεδομένα του καθορισμένου τύπου στην συσκευή εξωτερικής μνήμης.

Το όνομα αρχείου μπορεί να περιέχει μέχρι 20 χαρακτήρες. Για λεπτομερείς πληροφορίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Σώσιμο του δείγματος ενός συγκεκριμένου Voice

Μπορείτε να σώσετε το δείγμα ενός συγκεκριμένου Voice σε μια εξωτερική συσκευή μνήμης σαν ένα WAV αρχείο ή AIFF αρχείο για αποθήκευση ή διόρθωση σε έναν υπολογιστή. Αυτή η μέθοδος είναι διαθέσιμη όταν μπαίνετε στον File τρόπο από οποιονδήποτε τρόπο. Για λεπτομέρειες σχετικά με τους τύπους αρχείου που μπορούν να σωθούν, δείτε στην σελίδα 451.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Performance/Song/Pattern τρόπο και σώζετε/φορτώνεται το δείγμα που ανατίθεται στο Normal Voice, είναι

διαθέσιμο μόνο το δείγμα που ανατίθεται στο Element 1.

- 1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο σαν προορισμό ακολουθώντας την «Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.
- 2 Ρυθμίστε το Type στο “WAV” ή “AIFF”.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Να θυμάστε ότι μερικές ρυθμίσεις παραμέτρου, όπως Start Point, δεν σώζονται όταν σώζεται το Sample ενός συγκεκριμένου Voice σαν WAV ή AIFF φορμάτ. Αυτό σημαίνει ότι το WAV ή AIFF αρχείο που σώθηκε στον File τρόπο θα παιχτεί από την αρχή (συμπεριλαμβανομένου του τμήματος πριν το Start Point) σε μια εξωτερική συσκευή, όπως ένας υπολογιστής.

- 3 Επιλέξτε τα δεδομένα πηγή.

Όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Voice τρόπο, επιλέξτε ένα Element (για ένα Normal Voice) και Key στο οποίο έχει ανατεθεί το Sample που θα σωθεί. Όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Performance/Song/Pattern τρόπο, επιλέξτε ένα Part και Key στο οποίο έχει ανατεθεί το Voice που περιλαμβάνει το Sample που θα σωθεί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα preset Waveforms δεν μπορούν να σωθούν σε μια εξωτερική συσκευή αποθήκευσης. Αν επιλέξετε ένα Performance/Song/Pattern Part στο οποίο έχει ανατεθεί το preset Voice ή επιλέξετε ένα Normal Voice Element ή Drum Voice Key στο οποίο έχει ανατεθεί το preset Waveform, εμφανίζεται ένα μήνυμα σφάλματος.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα διαθέσιμα δεδομένα πηγής διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τρόπο που επιλέγεται πριν μπείτε στον File τρόπο. Όταν μπείτε στον File τρόπο από τον Voice τρόπο, τα διαθέσιμα δεδομένα πηγής διαφέρουν σε συνάρτηση με τον τύπο του ήδη επιλεγμένου Voice: Normal Voice ή Drum Voice. Επιλέξτε ένα Voice/Performance/Song/Pattern στο οποίο έχει ανατεθεί το Voice που θέλετε πριν μπείτε στον File τρόπο.

- 4 Πατήστε το [SF1] Save κουμπί για να καλέσετε το παράθυρο για επιλογή ενός Key Bank.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για πληροφορίες σχετικά με το παράθυρο, ανατρέξτε στις εξηγήσεις σχετικά με την Keybank παράμετρο στην Sampling Main οθόνη που περιγράφονται στην σελίδα 255.

5 Επιλέξτε ένα Key Bank στο οποίο ανατίθεται το δείγμα μετακινώντας τον κέρσορα.

Πατήστε το [SF1] Audition κουμπί για να ακούσετε τον δειγματισμένο ήχο.

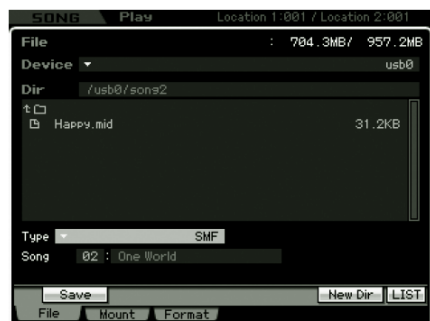
6 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να καλέσετε το παράθυρο για την εισαγωγή ονόματος αρχείου.

7 Εισάγετε το όνομα αρχείου, πατήστε το [ENTER] κουμπί και μετά το [INC/YES] κουμπί για να σώσετε τα δεδομένα στην συσκευή εξωτερικής μνήμης.

Το όνομα αρχείου μπορεί να περιέχει μέχρι 20 χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Σώσιμο ενός Song ή ενός Pattern Section σαν Standard MIDI File

Μπορείτε να σώσετε ένα Song ή ένα Pattern Section σαν Standard MIDI File στον File τρόπο. Το Standard MIDI File φορμάτ είναι κοινό και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε άλλα MIDI sequencers και μουσικά προγράμματα στον υπολογιστή. Αυτή η μέθοδος είναι διαθέσιμη όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Song τρόπο/Pattern τρόπο.



1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο σαν προορισμό ακολουθώντας την «Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.

2 Ρυθμίστε το Type στο “SMF”.

3 Επιλέξτε τα δεδομένα πηγή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η διαθέσιμη πηγή μνήμης διαφέρει σε συνάρτηση με τον τρόπο που επιλέγεται πριν την είσοδο στον File τρόπο. Όταν θέλετε να σώσετε ένα Song, μπειτε στον File τρόπο από τον Song τρόπο. Όταν θέλετε να σώσετε ένα Pattern, μπειτε στον File τρόπο από τον Pattern τρόπο.

4 Πατήστε το [ENTER] κουμπί για να καλέσετε το παράθυρο για εισαγωγή του ονόματος αρχείου.

5 Εισάγετε το όνομα αρχείου, πατήστε το [ENTER] κουμπί και μετά το [INC/YES] κουμπί για να σώσετε τα δεδομένα στην συσκευή εξωτερική μνήμης.

Το όνομα αρχείου μπορεί να περιέχει μέχρι 20 χαρακτήρες. Για λεπτομερείς οδηγίες στην ονομασία, ανατρέξτε στην «Βασική διαδικασία» στην σελίδα 117.

Φόρτωμα ενός αρχείου

Η διαδικασία φόρτωσης διαφέρει σε συνάρτηση με τον τύπο αρχείου που θα φορτωθεί και τον τρόπο που επιλέγεται πριν κληθεί το File παράθυρο. Αυτό το τμήμα εξηγεί την διαδικασία σε σχέση με τις οκτώ παρακάτω περιπτώσεις.

- Φόρτωμα όλων των user δεδομένων ή όλων των δεδομένων ενός συγκεκριμένου τύπου (all voices, all songs, all patterns, κ.λ.π.)
- Φόρτωμα ενός συγκεκριμένου Voice από ένα “all” ή “all voice” αρχείο
- Φόρτωμα ενός συγκεκριμένου Waveform από ένα “all” ή “all waveform” αρχείο
- Φόρτωμα ενός συγκεκριμένου Performance από ένα “all” αρχείο
- Φόρτωμα ενός συγκεκριμένου Song ή Pattern από ένα “all” ή “all song” ή “all pattern” αρχείο
- Φόρτωμα ενός συγκεκριμένου Sample Voice από ένα “all” ή “all song” ή “all pattern” αρχείο

- Φόρτωμα ενός WAV αρχείου ή AIFF αρχείου
- Φόρτωμα ενός SMF αρχείου (Standard MIDI αρχείο)

Φόρτωμα όλων των user δεδομένων ή όλων των δεδομένων ενός συγκεκριμένου τύπου



1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο που περιέχουν το αρχείο πηγή ακολουθώντας την «Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν θέλετε να φορτώσετε και τα 64 Songs, πατήστε το [SONG] κουμπί για να μπειτε στον Song τρόπο και μετά πατήστε το [FILE] κουμπί για να καλέσετε το File παράθυρο. Όταν θέλετε να φορτώσετε και τα 64 Patterns, πατήστε το [PATTERN] κουμπί για να μπειτε στον Pattern τρόπο και μετά πατήστε το [FILE] κουμπί για να καλέσετε το File παράθυρο.

2 Ρυθμίστε το Type σε ένα από τα “all”, “all without system”, “all voice”, “all arpeggio”, “all waveform”, “editor”, “all song” και “all pattern”.

Μόνο τα διαθέσιμα αρχεία σε συνάρτηση με το Type καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

3 Επιλέξτε το αρχείο που θα φορτωθεί.

Μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε από τα αρχεία που καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

4 Πατήστε το [SF2] κουμπί (εμφανίζεται ένα μήνυμα επιβεβαίωσης).

Πατήστε το [DEC/NO] κουμπί για να ακυρώσετε την Load διαδικασία.

5 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί η Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Load διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στην εσωτερική μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

Φόρτωμα ενός συγκεκριμένου Voice από ένα “all” ή “all voice” αρχείο

1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο σαν προορισμό ακολουθώντας την «Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.

2 Ρυθμίστε το Type στο “voice”.

Μόνο τα διαθέσιμα αρχεία σε συνάρτηση με το Type καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε αυτό το βήμα, το Load menu που αντιστοιχεί στο [SF2] κουμπί δεν εμφανίζεται στην οθόνη. Το Load menu εμφανίζεται όταν επιλεγεί ένα Waveform που θα φορτωθεί στο βήμα 6.



3 Καθορίστε την θέση μνήμης προορισμού στην User μνήμη.

Επιλέξτε ένα Voice Bank και αριθμό σαν προορισμό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν μπειτε στον File τρόπο από τον Performance/Song/Pattern τρόπο, ορίστε ένα Part στο οποίο ανατίθεται το Voice που θα φορτωθεί όπως επίσης και ένα Voice Bank και αριθμό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν φορτώνεται ένα Drum Voice, επιλέξτε το User Drum Voice Bank (UDR) σαν θέση μνήμης προορισμού (5). Όταν φορτώνεται ένα Normal Voice, επιλέξτε ένα από τα User Normal Voice Banks (USR1-3) σαν θέση μνήμης προορισμού (5). Αν δεν οριστεί το κατάλληλο Voice Bank, πατώντας το [SF2] Load κουμπι καλείται ένα μήνυμα σφάλματος.

4 Μετακινήστε τον κέρσορα στο αρχείο που θα φορτωθεί.

Μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε από τα αρχεία που καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

5 Πατήστε το [ENTER] κουμπι έτσι ώστε τα Voices του καθορισμένου Bank να καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο.

Όταν το Normal Voice Bank επιλεγεί στο βήμα 3, μπορείτε να αλλάξετε το Voice Bank σαν πηγή πατώντας ένα από τα Bank κουμπιά (USR1-3) στο εμπρός πλαίσιο.



Voice λίστα

6 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Voice που θέλετε.

Εμφανίζεται το Load menu που αντιστοιχεί στο [SF2] κουμπι.

7 Πατήστε το [SF2] κουμπι (εμφανίζεται ένα μήνυμα επιβεβαίωσης).

Πατήστε το [DEC/NO] κουμπι για να ακυρώσετε την Load διαδικασία.

8 Πατήστε το [INC/YES] κουμπι για να εκτελεστεί η Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Load διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στην εσωτερική μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

Φόρτωμα ενός συγκεκριμένου Waveform από ένα “all” ή “all waveform” αρχείο



1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο σαν προορισμό ακολουθώντας την «Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.

2 Ρυθμίστε το Type στο “waveform”.

Μόνο τα διαθέσιμα αρχεία σε συνάρτηση με το Type καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε αυτό το βήμα, το Load menu που αντιστοιχεί στο [SF2] κουμπί δεν εμφανίζεται στην οθόνη. Το Load menu εμφανίζεται όταν επιλεγεί ένα Waveform που θα φορτωθεί στο βήμα 6.

3 Καθορίστε την θέση μνήμης προορισμού στην User μνήμη.

Επιλέξτε ένα Element (για ένα Normal Voice) στο οποίο θα ανατεθεί το Waveform (φορτώνεται σε έναν άδειο αριθμό).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν μπειτε στον File τρόπο από τον Performance/Song/Pattern τρόπο, ορίστε ένα Part στο οποίο ανατίθεται το Voice που περιλαμβάνει το Waveform που φορτώνεται.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι τα Waveforms δεν μπορούν να φορτωθούν σε ένα Drum Voice.

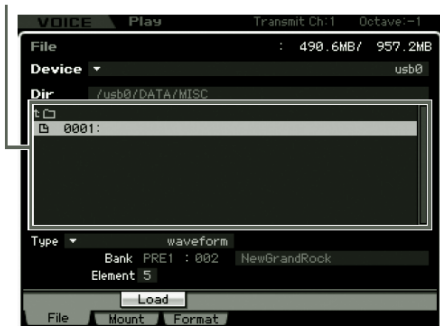
4 Επιλέξτε το αρχείο που θα φορτωθεί.

Μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε από τα αρχεία που καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

5 Πατήστε το [ENTER] κουμπί έτσι ώστε τα Waveforms στο επιλεγμένο αρχείο να καταγράφονται στο Directory/File

Waveforms

πλαίσιο.



6 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Waveform που θέλετε.

Εμφανίζεται το Load menu που αντιστοιχεί στο [SF2] κουμπί.

7 Πατήστε το [SF2] κουμπί (εμφανίζεται ένα μήνυμα επιβεβαίωσης).

Πατήστε το [DEC/NO] κουμπί για να ακυρώσετε την Load διαδικασία.

8 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί η Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Load διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στην εσωτερική μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

Φόρτωμα ενός συγκεκριμένου Performance από ένα “all” αρχείο

Αυτή η μέθοδος είναι διαθέσιμη μόνο όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Performance τρόπο.



1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο σαν προορισμό ακολουθώντας την «Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.

2 Ρυθμίστε το Type στο “performance”.

Μόνο τα διαθέσιμα αρχεία σε συνάρτηση με το Type καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε αυτό το βήμα, το Load menu που αντιστοιχεί στο [SF2] κουμπί δεν εμφανίζεται στην οθόνη. Το Load menu εμφανίζεται όταν επιλεγεί ένα Performance που θα φορτωθεί στο βήμα 6.

3 Καθορίστε την θέση μνήμης προορισμού στην User μνήμη.

Επιλέξτε ένα Performance Bank και αριθμό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν ο Performance αριθμός ρυθμιστεί στο “all”, θα φορτωθούν όλα τα Performances στην επιλεγμένη Bank.

4 Επιλέξτε το αρχείο που θα φορτωθεί.

Μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε από τα αρχεία που καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

5 Πατήστε το [ENTER] κουμπί έτσι ώστε τα Performances στην επιλεγμένη Bank να καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο.

Μπορείτε να αλλάξετε την Performance Bank σαν πηγή πατώντας τα Bank κουμπιά στο εμπρός πλαίσιο.



6 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Performance που θέλετε.

Εμφανίζεται το Load menu που αντιστοιχεί στο [SF2] κουμπί.

7 Πατήστε το [SF2] κουμπί (εμφανίζεται ένα μήνυμα επιβεβαίωσης).

Πατήστε το [DEC/NO] κουμπί για να ακυρώσετε την Load διαδικασία.

8 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί η Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Load διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στην εσωτερική μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

Φόρτωμα ενός συγκεκριμένου Song ή Pattern από ένα “all” ή “all song” ή “all pattern” αρχείο

Αυτή η μέθοδος είναι διαθέσιμη μόνο όταν μπειτε στον File τρόπο από τον Song ή τον Pattern τρόπο.



1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο σαν προορισμό ακολουθώντας την «Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.

2 Ρυθμίστε το Type στο “song” ή το “performance”.

Μόνο τα διαθέσιμα αρχεία σε συνάρτηση με το Type καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε αυτό το βήμα, το Load menu που αντιστοιχεί στο [SF2] κουμπί δεν εμφανίζεται στην οθόνη. Το Load menu εμφανίζεται όταν επιλεγεί το Song ή Pattern που θα φορτωθεί στο βήμα 6.

3 Καθορίστε την θέση μνήμης προορισμού στην User μνήμη.

Επιλέξτε έναν Song ή Pattern αριθμό.

4 Επιλέξτε το αρχείο που θα φορτωθεί.

Μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε από τα αρχεία που καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

- 5 Πατήστε το [ENTER] κουμπί έτσι ώστε τα Songs ή Patterns στην επιλεγμένο αρχείο να καταγράφονται στην οθόνη.



- 6 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Song ή Pattern που θέλετε.

Εμφανίζεται το Load menu που αντιστοιχεί στο [SF2] κουμπί.

- 7 Πατήστε το [SF2] κουμπί (εμφανίζεται ένα μήνυμα επιβεβαίωσης).

Πατήστε το [DEC/NO] κουμπί για να ακυρώσετε την Load διαδικασία.

- 8 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί η Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Load διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στην εσωτερική μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

Φόρτωμα ενός συγκεκριμένου Sample Voice από ένα “all” ή “all song” ή “all pattern” αρχείο

Αυτή η μέθοδος είναι διαθέσιμη μόνο όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Song ή Pattern τρόπο.



- 1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο σαν προορισμό ακολουθώντας την

«Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.

- 2 Ρυθμίστε το Type στο “sample voice”.

Μόνο τα διαθέσιμα αρχεία σε συνάρτηση με το Type καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε αυτό το βήμα, το Load menu που αντιστοιχεί στο [SF2] κουμπί δεν εμφανίζεται στην οθόνη. Το Load menu εμφανίζεται όταν επιλεγεί το Sample Voice που θα φορτωθεί στο βήμα 7.

- 3 Καθορίστε την θέση μνήμης προορισμού στην User μνήμη.

Επιλέξτε ένα Part στο οποίο έχει ανατεθεί στο Sample Voice που θα φορτωθεί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Sample Voice φορτώνεται σε έναν άδειο αριθμό μνήμης που ανατίθεται στο Song ή Pattern που επιλέγεται πριν μπειτε στον File τρόπο.

- 4 Επιλέξτε το αρχείο που θα φορτωθεί.

Μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε από τα αρχεία που καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.



- 5 Πατήστε το [ENTER] κουμπί έτσι ώστε τα Songs ή Patterns στην επιλεγμένο αρχείο να καταγράφονται στην οθόνη.

- 6 Πατήστε το [ENTER] κουμπί έτσι ώστε τα Sample Voices στο επιλεγμένο Song ή Pattern να καταγράφονται στην οθόνη.
- 7 Μετακινήστε τον κέρσορα στο Sample Voice που θέλετε.
Εμφανίζεται το Load menu που αντιστοιχεί στο [SF2] κουμπί.
- 8 Πατήστε το [SF2] κουμπί (εμφανίζεται ένα μήνυμα επιβεβαίωσης).
Πατήστε το [DEC/NO] κουμπί για να ακυρώσετε την Load διαδικασία.
- 9 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί η Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Load διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στην εσωτερική μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

Φόρτωμα ενός WAV αρχείου ή AIFF αρχείου



1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο σαν προορισμό ακολουθώντας την «Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.

- 2 Ρυθμίστε το Type στο “WAV” ή το “AIFF”.
Μόνο τα διαθέσιμα αρχεία σε συνάρτηση με το Type καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.
- 3 Καθορίστε την θέση μνήμης προορισμού στην User μνήμη.
Επιλέξτε ένα Element (για Normal Voice) ή Key (για Drum Voice) στο οποίο θα ανατεθεί το WAV ή AIFF αρχείο (φορτώνεται σε έναν άδειο Waveform αριθμό).
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Performance/Song/Pattern τρόπο, ορίστε ένα Part στο οποίο έχει ανατεθεί το Voice που περιλαμβάνει το WAV ή AIFF αρχείο που θα φορτωθεί.
- 4 Επιλέξτε το αρχείο που θα φορτωθεί.
Μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε από τα αρχεία που καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.
- 5 Πατήστε το [SF2] κουμπί (εμφανίζεται ένα μήνυμα επιβεβαίωσης).
Πατήστε το [DEC/NO] κουμπί για να ακυρώσετε την Load διαδικασία.
- 6 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί η Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Load διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στην εσωτερική μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

Φόρτωμα ενός SMF αρχείου (Standard MIDI αρχείο)

Αυτή η μέθοδος είναι διαθέσιμη μόνο όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Song ή Pattern τρόπο.



1 Επιλέξτε μια συσκευή και κατάλογο σαν προορισμό ακολουθώντας την «Βασική διαδικασία στον File τρόπο» στην σελίδα 457.

2 Ρυθμίστε το Type στο “SMF”.

Μόνο τα διαθέσιμα αρχεία σε συνάρτηση με το Type καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

3 Καθορίστε την θέση μνήμης προορισμού στην User μνήμη.

Επιλέξτε έναν Song αριθμό ή Pattern αριθμό/Section στο οποίο θα φορτωθεί το Standard MIDI File.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν θέλετε να φορτώσετε το SMF αρχείο σε ένα Song, μπειτε στον File τρόπο από τον Song τρόπο. Όταν θέλετε να φορτώσετε το SMF αρχείο σε ένα Pattern, μπειτε στον File τρόπο από τον Pattern τρόπο.

4 Επιλέξτε το αρχείο που θα φορτωθεί.

Μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε από α αρχεία που καταγράφονται στο Directory/File πλαίσιο στην οθόνη.

5 Πατήστε το [SF2] κουμπί (εμφανίζεται ένα μήνυμα επιβεβαίωσης).

Πατήστε το [DEC/NO] κουμπί για να ακυρώσετε την Load διαδικασία.

6 Πατήστε το [INC/YES] κουμπί για να εκτελεστεί η Load διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Η Load διαδικασία αντικαθιστά οποιαδήποτε δεδομένα υπάρχουν ήδη στην εσωτερική μνήμη προορισμού. Τα σημαντικά δεδομένα θα πρέπει πάντα να σώζονται σε μια USB συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή ή σε έναν υπολογιστή που συνδέεται στο ίδιο δίκτυο με το MOTIF XS (σελίδα 460).

Παράρτημα

Μηνύματα οθόνης

LCD ένδειξη	Περιγραφή
Are you sure?	Επιβεβαιώνει αν θέλετε να εκτελέσετε ή όχι μια συγκεκριμένη διαδικασία.
Arpeggio memory full.	Η εσωτερική μνήμη για Arpeggio δεδομένα είναι γεμάτη, και δεν μπορούν να αποθηκευτούν τα ηχογραφημένα sequence δεδομένα σαν Arpeggio.
Bad disk or memory.	Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί η εξωτερική συσκευή αποθήκευσης που συνδέεται σε αυτό το synthesizer. Φορμάρετε την εξωτερική συσκευή αποθήκευσης και δοκιμάστε πάλι.
Bulk data protected.	Τα bulk δεδομένα δεν μπορούν να ληφθούν εξαιτίας της ρύθμισης στον Utility τρόπο. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 441.
Can't access to the host	Το MOTIF XS δεν έχει πρόσβαση στον host υπολογιστή.
Can't execute to the Preset Wave.	Αυτό το μήνυμα εμφανίζεται όταν προσπαθείτε να σώσετε το preset Waveform σε μια εξωτερική συσκευή αποθήκευσης.
Can't undo. Are you sure?	Όταν εκτελούνται συγκεκριμένα Song/Pattern Jobs, η εσωτερική μνήμη είναι πολύ γεμάτη για χρήση της Undo διαδικασίας.
Completed.	Ολοκληρώθηκε το συγκεκριμένο φόρτωμα, σώσιμο, φορμάρισμα ή άλλο Job.
Confirmed password is invalid.	Ο νέος κωδικός πρόσβασης δεν μπορεί να καταχωρηθεί επειδή ο επιβεβαιωμένος κωδικός πρόσβασης δεν ταιριάζει με τον καινούριο κωδικό πρόσβασης.

Connecting to USB device...	Αναγνώριση της USB συσκευής αποθήκευσης που συνδέεται στην USB TO DEVICE υποδοχή.
Copy protected.	Επιχειρήσατε να εξάγετε ή σώσετε μια ψηφιακή ηχητική πηγή που είναι προστατευμένη από αντιγραφή.
Device number mismatch.	Τα bulk δεδομένα δεν μπορούν να μεταδοθούν/ληφθούν επειδή δεν ταιριάζουν οι αριθμοί συσκευής.
Directory is not empty.	Επιχειρήσατε να σβήσετε έναν φάκελο που περιέχει δεδομένα.
Disk or memory is full.	Η εξωτερική συσκευή αποθήκευσης είναι γεμάτη και δεν μπορούν να σωθούν άλλα δεδομένα. Χρησιμοποιήστε μια καινούρια εξωτερική συσκευή αποθήκευσης, ή δημιουργήστε χώρο σβήνοντας δεδομένα που δεν θέλετε από την συσκευή αποθήκευσης.

LCD ένδειξη	Περιγραφή
Disk or memory is write-protected.	Η εξωτερική συσκευή αποθήκευσης είναι προστατευμένη από εγγραφή, ή επιχειρήσατε να γράψετε σε μέσο που είναι μόνο για ανάγνωση όπως ένα CD-ROM.
Disk or memory read/write error.	Προέκυψε ένα σφάλμα κατά την ανάγνωση ή εγγραφή σε/από μια εξωτερική συσκευή αποθήκευσης.
File already exists.	Υπάρχει ήδη ένα αρχείο με το ίδιο όνομα με εκείνο που θέλετε να σώσετε.
File is not found.	Το συγκεκριμένο αρχείο δεν βρέθηκε στην εξωτερική συσκευή αποθήκευσης κατά την διαδικασία φορτώματος.
File or directory path is too long.	Δεν υπάρχει πρόσβαση στο αρχείο ή τον κατάλογο που θέλετε επειδή η ποσότητα των χαρακτήρων που δείχνει την διαδρομή είναι πολύ μεγάλη.
Illegal bulk data.	Προέκυψε ένα σφάλμα κατά την λήψη των Bulk δεδομένων ή του Bulk Request μηνύματος.
Illegal file name.	Το συγκεκριμένο όνομα αρχείου δεν είναι έγκυρο. Δοκιμάστε να εισάγετε άλλο όνομα.
Illegal file.	Το αρχείο που καθορίζεται για φόρτωμα δεν χρησιμοποιείται από αυτό το synthesizer ή δεν μπορεί να φορτωθεί στον τρέχοντα τρόπο.
Illegal parameters.	Αυτό το μήνυμα εμφανίζεται όταν προσπαθείτε να εκτελέσετε το Song Job ή το Pattern Job με παραμέτρους που δεν είναι έγκυρες.
Illegal sample data.	Το Sample αρχείο που καθορίστηκε για φόρτωμα δεν χρησιμοποιείται από αυτό το synthesizer.
Keybank full	Ξεπεράστηκε ο μέγιστος συνολικός αριθμός των Key Banks κατά την εκτέλεση Sampling διαδικασιών συμπεριλαμβανομένων των Jobs και Load.
MIDI buffer full.	Αποτυχία στην πρόσβαση των MIDI δεδομένων επειδή λήφθηκαν πάρα πολλά δεδομένα με την μία.
MIDI checksum error.	Προέκυψε ένα σφάλμα κατά την λήψη bulk δεδομένων.
Mixing Voice full.	Το Mixing Voice δεν μπορεί να αποθηκευτεί επειδή ο αριθμός των Voices που είναι ήδη αποθηκευμένα υπερβαίνει την μέγιστη χωρητικότητα.
mLAN identity ID check OK.	Το MOTIF XS συνδέθηκε σωστά στον υπολογιστή με ένα IEEE 1394 καλώδιο.
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 ένα Mixing Voice επειδή το συγκεκριμένο Mixing Voice δεν είναι διαθέσιμο.
No DIMM Memory installed.	Δεν έχει εγκατασταθεί σωστά ένα κατάλληλο ζεύγος επέκτασης DIMMs η το ζευγάρι δεν ταιριάζει σωστά.
No sample data.	Αυτό το μήνυμα εμφανίζεται όταν δεν μπορεί να εκτελεστεί ένα Sample Job επειδή το συγκεκριμένο Sample δεν είναι διαθέσιμο.
Now collecting the information of the network...	Αυτό το μήνυμα εμφανίζεται όταν λαμβάνονται πληροφορίες δικτύου.
Now executing Factory set...	Δείχνει ότι το synthesizer επανέρχεται στις προγραμματισμένες από την εταιρεία ρυθμίσεις.
Now loading...	Δείχνει ότι φορτώνεται ένα αρχείο.
Now receiving MIDI bulk data...	Δείχνει ότι το synthesizer λαμβάνει MIDI bulk δεδομένα.
Now saving...	Δείχνει ότι σώζεται ένα αρχείο.
Now scanning autoload file.	Ανίχνευση για συγκεκριμένα αρχεία για Auto Load.
LCD ένδειξη	Περιγραφή
Now transmitting MIDI bulk data...	Δείχνει ότι το synthesizer μεταδίδει MIDI bulk δεδομένα.
Overwrite. Are you sure?	Μια διαδικασία σωσίματος θα αντικαταστήσει δεδομένα στην εξωτερική συσκευή αποθήκευσης και αυτό το μήνυμα επιβεβαιώνει αν είναι εντάξει να συνεχιστεί η διαδικασία ή όχι. Πατήστε [INC/YES] ή [DEC/NO] όπως απαιτείται.

Password is invalid.	Ο κωδικός πρόσβασης που εισάγετε δεν ταιριάζει με τον ήδη καταχωρημένο κωδικό πρόσβασης.
Password is too short.	Ο κωδικός πρόσβασης που εισάγετε στο “New Password” είναι πολύ μικρός. Εισάγετε τουλάχιστον πέντε χαρακτήρες σαν κωδικό πρόσβασης.
Password is unspecified.	Αυτό το μήνυμα εμφανίζεται όταν η ρύθμιση της File Server Switch παραμέτρου είναι στο “ON” ενώ δεν έχει καταχωρηθεί κωδικός πρόσβασης.
Phrase limit exceeded.	Ξεπεράστηκε ο μέγιστος αριθμός των Phrases (256) κατά την ηχογράφιση, την εκτέλεση ενός Pattern Job ή διόρθωσης.
Please keep power on.	Τα δεδομένα γράφονται στην Flash ROM. Ποτέ μην επιχειρείτε να κλείσετε την τροφοδοσία ενώ τα δεδομένα γράφονται στην Flash ROM. Κλείνοντας την τροφοδοσία ενώ εμφανίζεται αυτό το μήνυμα, θα χαθούν όλα τα user δεδομένα και μπορεί να κολλήσει το σύστημα (λόγω φθοράς των δεδομένων στην Flash ROM). Αυτό μπορεί επίσης να έχει σαν αποτέλεσμα το MOTIF XS να μην ξεκινήσει σωστά την επόμενη φορά που θα ανοίξει η τροφοδοσία.
Please select User Voice.	Αυτό το μήνυμα εμφανίζεται όταν μπαίνετε στον File τρόπο από τον Performance τρόπο και επιλέγεται ένα Part στο οποίο έχει ανατεθεί ένα preset Voice στην Waveform Load διαδικασία. Αναθέστε ένα User Voice στο Part προορισμού και μετά εκτελέστε την Load διαδικασία.
Please stop sequencer.	Η διαδικασία που επιχειρήσατε να εκτελέσετε δεν μπορεί να γίνει κατά την διάρκεια της Song/Pattern αναπαραγωγής.
Sample frequency is too low.	Η συχνότητα δειγματοληψίας είναι πολύ χαμηλή και δεν μπορεί να εκτελεστεί το Frequency Convert Job.
Sample is too long.	Το Sample μέγεθος είναι πολύ μεγάλο και δεν μπορεί να εκτελεστεί το Time Stretch Job.
Sample is too short.	Το Sample μήκος είναι πολύ μικρό και δεν μπορεί να εκτελεστεί το Frequency Convert Job.
Sample memory full.	Η Sample μνήμη είναι γεμάτη και δεν μπορούν να εκτελεστούν περαιτέρω Sampling διαδικασίες, Jobs ή διαδικασίες φορτώματος.
Sample Voice full	Έχει ξεπεραστεί ο μέγιστος συνολικός αριθμός των Sample Voices όταν εκτελούνται Sampling διαδικασίες συμπεριλαμβανομένου του Job και Load.
Scene stored.	Η Song Scene έχει αποθηκευτεί σε ένα από τα [SF1]-[SF5] κουμπιά.
Sequence memory full.	Η εσωτερική μνήμη για Sequence δεδομένα είναι γεμάτη, εμποδίζοντας επιπλέον διαδικασίες (όπως ηχογράφιση, διόρθωση, εκτέλεση Job, MIDI λήψη/μετάδοση ή φόρτωμα από την εξωτερική συσκευή αποθήκευσης). Δοκιμάστε πάλι αφού σβήσετε Song, Pattern ή User Phrase δεδομένα που δεν θέλετε.
The edited sequence data will be discarded. Are you sure?	Δείχνει ότι η διαδικασία θα σβήσει το τρέχον διορθωμένο Song ή Pattern.

This Performance uses User Voices.	Το Performance που φορτώσατε περιέχει User Voice δεδομένα. Ελέγξτε αν το Voice που σώσατε υπάρχει στην κατάλληλη User voice bank.
Too many Samples.	Έχει ξεπεραστεί ο μέγιστος συνολικός αριθμός των δειγμάτων (8192).
USB connection terminated. Press any button.	Πρόέκυψε μια διακοπή στην σύνδεση με την USB συσκευή αποθήκευσης εξαιτίας ανωμαλίας στο ρεύμα. Αποσυνδέστε την USB συσκευή αποθήκευσης από την USB TO DEVICE υποδοχή, και μετά πατήστε οποιοδήποτε από τα κουμπιά πλαισίου.
Utility/Sequencer Setup settings stored.	Οι ρυθμίσεις στον Utility τρόπο έχουν αποθηκευτεί.
Waveform full	Έχει ξεπεραστεί ο μέγιστος συνολικός αριθμός των Waveforms όταν εκτελούνται Sampling διαδικασίες συμπεριλαμβανομένων των Jobs και Load.
When the checkbox is “on”, all user data is initialized the next time the power is turned on.	Όταν το πλαίσιο είναι ενεργό, όλα τα user δεδομένα θα επανέλθουν στις αρχικές τους ρυθμίσεις την επόμενη φορά που θα ανοίξει η τροφοδοσία.

Αντιμετώπιση προβλημάτων

Δεν υπάρχει ήχος? Λάθος ήχος? Όταν παρουσιαστεί τέτοιο πρόβλημα, ελέγξτε τα ακόλουθα σημεία πριν καταλήξετε στο συμπέρασμα ότι η συσκευή δεν λειτουργεί σωστά. Μπορείτε να λύσετε το πρόβλημα σας εκτελώντας το Factory Set (σελίδα 25) μετά την αντιγραφή των δεδομένων σας σε μια εξωτερική συσκευή αποθήκευσης. Αν το πρόβλημα παραμένει, επικοινωνήστε με την Yamaha.

Δεν υπάρχει ήχος.

- Είναι ρυθμισμένα και τα οκτώ sliders στις κατάλληλες στάθμες (άλλες από μηδέν ή ελάχιστο)?
- Είναι το MOTIF XS σωστά συνδεδεμένο στην σχετική εξωτερική συσκευή (π.χ. ενισχυτής, ηχείο, ακουστικά) με ηχητικά καλώδια?

Αφού το MOTIF XS δεν έχει ενσωματωμένα ηχεία, θα χρειαστείτε ένα εξωτερικό ηχητικό σύστημα ή stereo ακουστικά για να το ελέγχετε σωστά.

- Ελέγξτε την Local Control παράμετρο και την mLAN Monitor Setup παράμετρο στον Utility τρόπο.

Όταν το MOTIF XS χρησιμοποιείται μόνο του και η Local Control παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο off ή η mLAN Monitor Setup παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “with PC”, δεν παράγεται ήχος ακόμη και αν παίζετε στο κλαβιέ.

[UTILITY]→[F5] Control→[SF2] MIDI→Switch→Local Control (σελίδα 443)

[UTILITY]→[F2] I/O→mLAN Monitor Setup (σελίδα 433)

- Είναι ανοιχτή η τροφοδοσία αυτού του synthesizer και οποιασδήποτε εξωτερικής συσκευής που συνδέεται στο synthesizer?
- Έχετε κάνει όλες τις κατάλληλες ρυθμίσεις στάθμης – συμπεριλαμβανομένου του Master Volume σε αυτό το synthesizer και τις ρυθμίσεις έντασης σε οποιαδήποτε συνδεδεμένη εξωτερική συσκευή?
- Είναι πατημένος ο Foot Controller (όταν είναι συνδεδεμένος στην FOOT CONTROLLER υποδοχή)?
- Είναι πολύ χαμηλά οι ρυθμίσεις MIDI volume ή MIDI expression όταν χρησιμοποιείται ο εξωτερικός controller?
- Είναι σωστά συνδεδεμένο αυτό το synthesizer στην σχετική εξωτερική συσκευή (π.χ. ενισχυτής ή ηχείο) με ηχητικά καλώδια?
- Είναι κατάλληλες οι ρυθμίσεις εφέ και φίλτρου?

Αν χρησιμοποιείτε το φίλτρο, δοκιμάστε να αλλάξετε την cutoff συχνότητα. Μερικές cutoff ρυθμίσεις μπορεί να φιλτράρουν όλο τον ήχο.

[VOICE]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F6] Effect (σελίδα 163)

[PERFORM]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F5] Effect (σελίδα 232)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[F5] Effect (σελίδα 383)

[VOICE]→[EDIT]→Element/Key επιλογή→[F3] Filter (σελίδα 178)

[PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] EG→Filter (σελίδα 248)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] EG→Filter (σελίδα 386)

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN]→[SEQ SETUP]→[F2] MIDI Filter (σελίδα 446)

- Είναι πολύ χαμηλές οι volume ή expression ρυθμίσεις?

[UTILITY]→[F1] General→[SF1] Part→Volume (σελίδα 425)

[VOICE]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F1] General→[SF2] Play Mode→Volume (σελίδα 144)

[VOICE]→[EDIT]→Element/Key επιλογή→[F4] Amplitude→[SF1] Level/Pan→Level (σελίδα 186)

[PERFORM]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F2] Level/MEF→[SF1] Level→Volume (σελίδα 225)

[PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] Voice→[SF1] Voice→Volume (σελίδα 236)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[F1] Part 1-16→Volume (σελίδα 380)

- Είναι κατάλληλες οι ρυθμίσεις παραμέτρου όπως Element Switch, Part Switch, Note Limit και Velocity Limit?

[VOICE]→[EDIT]→Element/Key επιλογή→[F1] Oscillator (σελίδα 170)

[PERFORM]→[F2] Voice (σελίδα 213)

[PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] Voice→[SF1] Voice→Part Switch (σελίδα 235)

- Όταν δεν ακούγεται το Element στο οποίο έχει ανατεθεί το “Legato” της XA Control παραμέτρου, έχει ρυθμιστεί η Mono/Poly παράμετρος του Element στο “Mono”? Ή, έχει ανατεθεί μια τιμή άλλη από το “Legato” της XA Control παραμέτρου σε άλλο Element μέσα σε ένα Element Group?

[VOICE]→[F2] Porta→Mono/Poly Mode = mono (σελίδα 136)

[VOICE]→[EDIT]→Element επιλογή→[F1] Oscillator→XA Control (σελίδα 170)

[VOICE]→[EDIT]→Element επιλογή→[F1] Oscillator→Element Group (σελίδα 172)

- Όταν δεν ακούγεται το Element στο οποίο έχει ανατεθεί το “Key Off Sound” της XA Control παραμέτρου, αφήσατε την νότα μετά τα AEG decays?

Το “Key Off Sound” Element θα παίρνει την AEG στάθμη του προηγούμενου Element αν και τα δύο Elements ανήκουν στο ίδιο Element Group. Για να λύσετε αυτό το πρόβλημα, αφήστε την νότα πριν η AEG στάθμη πέσει στο ελάχιστο ή ρυθμίστε το “Key Off Sound” Element σε διαφορετικό Element Group από τα προηγούμενα Elements.

[VOICE]→[EDIT]→Element επιλογή→[F1] Oscillator→Element Group (σελίδα 172)

- Όταν δεν ακούγεται το Element στο οποίο έχει ανατεθεί το “AF1 on”, “AF2 on” ή “all AF off” της XA Control παραμέτρου, έχει πατηθεί το αντίστοιχο ASSIGNABLE FUNCTION κουμπί?
- Έχει επιλεγεί το “Vocoder” σαν ο Insertion Effect Type του Voice?

Αν ναι, ρυθμίστε τις παραμέτρου που είναι σχετικές με την AD Part και A/D INPUT υποδοχή στις κατάλληλες τιμές και μετά παίξτε στο κλαβιέ ενώ εισάγετε την φωνή σας στο μικρόφωνο που είναι συνδεδεμένο στο MOTIF XS. Ελέγξτε αν το Gain κουμπί στο πίσω πλαίσιο έχει ρυθμιστεί ή όχι στην ελάχιστη θέση. Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 52.

[VOICE]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F6] Effect→[SF1] Connect→INSERTION CONNECT (σελίδα 163)

[VOICE]→[UTILITY]→[F4] Voice Audio→[SF1] Output→Output Select = Ins L (σελίδα 437)

[VOICE]→[UTILITY]→[F2] I/O→Input→Mic/Line = mic (σελίδα 433)

- Όταν παίζετε στο κλαβιέ στον Performance/Song/Pattern τρόπο δεν παράγεται ήχος, έχει ανατεθεί ένα Voice σε κάθε Part?

[PERFORM]→[F2] Voice (σελίδα 231)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[F1] Part 1-16 (σελίδα 378)

- Όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή δεν παράγει ήχο, είναι το κανάλι εξόδου κάθε track στον play τρόπο και έχει ρυθμιστεί κατάλληλα το κανάλι λήψης κάθε Part στον Mixing τρόπο?

[SONG]→[F3] Track→[SF1] Out (σελίδα 296)

[PATTERN]→[F3] Track (σελίδα 345)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] Voice→[SF1] Voice→Receive Channel (σελίδα 385)

- Όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή δεν παράγει ήχο, είναι κατάλληλες οι ρυθμίσεις των Velocity Rate και Velocity Offset του Play FX?

[SONG]/[PATTERN]→[F2] Play FX→Velocity Offset (σελίδες 295 και 345)

Η αναπαραγωγή συνεχίζεται χωρίς να σταματήσει.

- Όταν το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί είναι ανοιχτό, πατήστε το έτσι ώστε να σβήσει το λαμπάκι του.
- Στον Song τρόπο ή τον Pattern τρόπο, πατήστε το [■] (Stop) κουμπί.
- Όταν συνεχίζεται ο κλικ ήχος, ελέγξτε την ακόλουθη ρύθμιση παραμέτρου. Ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο σε κάτι άλλο από “always” επειδή αυτή η ρύθμιση παίζει πάντα τον κλικ ήχο άσχετα από την sequencer κατάσταση.

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN]→[SEQ SETUP]→[F1] Click→Mode (σελίδα 445)

Παραμορφωμένος ήχος.

- Είναι κατάλληλες οι εφέ ρυθμίσεις?

Η χρήση ενός εφέ σε συγκεκριμένες ρυθμίσεις μπορεί να προκαλεί παραμόρφωση.

[VOICE]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F6] Effect (σελίδες 163 και 196)

[PERFORM]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F5] Effect (σελίδα 232)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[F5] Effect (σελίδα 383)

Η χρήση του Master Effect σε συγκεκριμένες ρυθμίσεις μπορεί να προκαλεί παραμόρφωση.

[VOICE]→[UTILITY]→[F3] Voice→[SF1] Master FX (σελίδα 434)

[PERFORM]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F2] Level/MEF→[SF2] Master FX (σελίδα 226)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] EG→Filter (σελίδα 386)

- Είναι κατάλληλες οι ρυθμίσεις φίλτρου?

Υπερβολικά υψηλές ρυθμίσεις resonance φίλτρου μπορούν να προκαλέσουν παραμόρφωση.

[VOICE]→[EDIT]→Element/Key επιλογή→[F3] Filter (σελίδα 178)

[PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] EG→Filter (σελίδα 248)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F4] EG→Filter (σελίδα 386)

- Έχει ρυθμιστεί πολύ υψηλή κάποια από τις ακόλουθες παραμέτρους ώστε να προκαλείται παραμόρφωση?

[UTILITY]→[F1] General→[SF1] Play→Volume (σελίδα 425)

[VOICE]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F1] General→[SF2] Play Mode→Volume (σελίδα 144)

[PERFORM]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F2] Level/MEF→[SF1] Level→Volume (σελίδα 225)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[F1] Part 1-16→Volume (σελίδα 380)

Ο ήχος κόβεται.

- Υπερβαίνει ο συνολικός ήχος (παίξιμο στο κλαβιέ και Song/Pattern/Arpeggio αναπαραγωγή) την μέγιστη πολυφωνία του MOTIF XS (σελίδα 79)?

Ακούγεται μόνο μια νότα κάθε φορά.

- Όταν δημιουργείται αυτή η κατάσταση, η Mono/Poly παράμετρος στον τρέχοντα τρόπο έχει ρυθμιστεί στο “mono”. Αν θέλετε να παίξετε συγχορδίες, βάλτε αυτήν την παράμετρο στο “poly”.

[VOICE]→[F2] Port→Mono/Poly Mode (σελίδα 136)

[PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] Voice→[SF1] Voice→Mono/Poly (σελίδα 237)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] Voice→[SF1] Voice→Mono/Poly (σελίδα 385)

Λάθος τόνος ή διαστήματα.

- Έχει ρυθμιστεί η Master Tune παράμετρος στον Utility τρόπο σε μια τιμή άλλη από 0?

[UTILITY]→[F1] General→[SF1] Play→Tune (σελίδα 425)

- Έχει ρυθμιστεί η Note Shift παράμετρος στον Utility τρόπο σε μια τιμή άλλη από 0?

[UTILITY]→[F1] General→[SF1] Play→NoteShift (σελίδα 425)

- Όταν το Voice παράγει λάθος τόνο, έχει επιλεγεί το κατάλληλο σύστημα κουρδίσματος από την Micro Tuning παράμετρο στον Voice Edit τρόπο?

[VOICE]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F1] General→[SF2] Play Mode→Bank, Tuning Number, Tuning Root (σελίδα 145)

- Όταν το Voice παράγει λάθος τόνο, έχει ρυθμιστεί πολύ υψηλά το LFO Pitch Modulation Depth στον Voice Edit τρόπο?

[VOICE]→[EDIT]→Element/Key επιλογή→[F5] Elm LFO→P Mod (σελίδα 192)

- Όταν το Performance/Song/Pattern παράγει λάθος τόνο, έχει ρυθμιστεί η Note Shift παράμετρος σε μια τιμή άλλη από 0?

[PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] Voice→[SF1] Voice (σελίδα 235)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] Voice→[SF1] Voice (σελίδα 385)

- Όταν η Song/Pattern αναπαραγωγή λάθος τόνο, έχει ρυθμιστεί η Note Shift παράμετρος στην Play FX οθόνη σε μια τιμή άλλη από 0?

[SONG]/[PATTERN]→[F2] Play FX→Note Shift (σελίδα 295)

Δεν εφαρμόζεται εφέ.

- Είναι κλειστό το [EFFECT BYPASS] κουμπί? (σελίδα 12)

- Είναι γυρισμένα εντελώς αριστερά (στο ελάχιστο) τα REVERB και CHORUS κουμπιά?

- Έχει ρυθμιστεί η Effect Output παράμετρος στο “thru” στην εφέ οθόνη σε κάποια ή σε όλα τα Elements στον Voice Edit τρόπο?

[VOICE]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F6] Effect→[SF1] Connect→Element Out 1-8 (σελίδα 163)

- Έχει ρυθμιστεί κάποιος ή όλοι οι εφέ τύποι στο “thru” ή “off”?
- Όταν συμβεί αυτό στον Performance/Song/Pattern τρόπο, ελέγξτε αν οι Insertion Switch (INS SW) παράμετροι έχουν ρυθμιστεί σωστά ή όχι.

[PERFORM]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F5] Effect→[SF2] InsSwitch (σελίδα 233)

[PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F1] Voice→[SF1] Voice (σελίδα 235)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[F1] Part 1-16→Ins FX Sw (σελίδα 379)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[COMMON EDIT]→[F5] Effect→[SF2] Ins Switch (σελίδα 383)

Εμφανίζεται ο Edit δείκτης, ακόμη και όταν δεν διορθώνονται παράμετροι.

- Να θυμάστε ότι ακόμη και αν δεν είναι ενεργός ο Edit τρόπος, απλά μετακινώντας ένα ποτενσιόμετρο/slider ή παίζοντας το Song/Pattern αλλάζει το τρέχον Voice, Performance ή Mixing προκαλώντας την εμφάνιση του Edit δείκτη.

Δεν μπορεί να ξεκινήσει το Arpeggio.

- Ελέγξτε αν είναι ενεργό ή ανενεργό το [ARPEGGIO ON/OFF].
- Έχει ρυθμιστεί η MIDI Sync παράμετρος στο internal (χρήση του εσωτερικού ρολογιού)?

[UTILITY]→[F5] Control→[SF2] MIDI→MIDI Sync = internal (σελίδα 441)

- Όταν επιλεγεί ο User Arpeggio τύπος, περιέχει δεδομένα το τρέχον επιλεγμένο Arpeggio?
- Έχουν ρυθμιστεί σωστά οι Arpeggio παράμετροι όπως Note Limit και Velocity Limit?

[VOICE]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F2] ARP Main (σελίδα 149)

[PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] ARP Main (σελίδα 240)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] ARP Main (385)

- Όταν αυτή η κατάσταση προκύψει στον Performance/Song/Pattern τρόπο, ελέγξτε την Arpeggio Switch παράμετρο. Αν αυτή η παράμετρος για το τρέχον Part έχει ρυθμιστεί στο off, το Arpeggio δεν θα ενεργοποιείται από το παίξιμο σας στο κλαβιέ ακόμη και αν το [ARPEGGIO ON/OFF] κουμπί είναι ενεργό.

[PERFORM]→[F4] Arpeggio→Common Switch (σελίδα 215)

[PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] ARP Main→Switch (σελίδα 241)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] ARP Main→Switch (σελίδα 385)

Δεν μπορεί να σταματήσει το Arpeggio.

- Όταν η Arpeggio αναπαραγωγή δεν σταματάει ακόμη και αν αφήσετε το πλήκτρο, ρυθμίστε την Arpeggio Hold παράμετρο στο “off”.

[VOICE]→[EDIT]→[COMMON EDIT]→[F2] ARP Main→Hold (σελίδα 149)

[PERFORM]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] ARP Main→Hold (σελίδα 241)

[PERFORM]→[PERFORMANCE CONTROL]→Αριθμητικά κουμπιά [13]-[16] (σελίδα 208)

[SONG]/[PATTERN]→[MIXING]→[EDIT]→Part επιλογή→[F2] ARP Main→Hold (σελίδα 385)

Το Voice που ανατίθεται στο Performance παράγει διαφορετικό ήχο από εκείνον στον Voice τρόπο.

- Αυτό είναι φυσιολογικό επειδή ο Voice ήχος καθορίζεται από τις ρυθμίσεις παραμέτρου στον Performance τρόπο. Για τα Performance Parts, θα χρειαστεί να εφαρμόσετε βασικά τις ίδιες ρυθμίσεις παραμέτρου όπως εκείνες που χρησιμοποιούνται στον Voice τρόπο. Σε σχέση με τις Effect ρυθμίσεις με εξαίρεση την send στάθμη, μπορείτε να αντιγράψετε τις ρυθμίσεις στον Voice τρόπο στο Performance Part στην ακόλουθη οθόνη. Εκτελώντας αυτό το Job, μπορείτε να βεβαιωθείτε ότι το Voice θα ακούγεται ίδια στον Performance τρόπο όπως στον Voice τρόπο.

[PERFORM]→[JOB]→[F3] Copy→[SF2] Voice (σελίδα 252)

Δεν μπορεί να γραφτεί το Song/Pattern (Phrase).

- Υπάρχει αρκετή μνήμη για εγγραφή? (σελίδες 292 και 344)

Η συνολική μνήμη του MOTIF XS καθορίζει τον αριθμό των Songs/Patterns (phrases) που μπορούν να γραφτούν. Για παράδειγμα, αν η μνήμη περιέχει Songs/Patterns (phrases) που χρησιμοποιούν μεγάλη ποσότητα μνήμης, η μνήμη μπορεί να γεμίσει ακόμη και αν δεν χρησιμοποιούνται όλοι οι διαθέσιμοι Pattern ή Song αριθμοί.

Δεν μπορείτε να μπείτε στον Pattern Job/Pattern Mixing τρόπο ακόμη και όταν πατάτε το [JOB] κουμπί στον Pattern τρόπο.

- Ελέγξτε αν το MOTIF XS είναι στον Pattern Chain τρόπο ή όχι.

Αν είναι, βγείτε από τον Pattern Chain τρόπο, και μετά πατήστε το [JOB] ή το [MIXING] κουμπί.

Ο drum ήχος είναι λάθος ή μη αναμενόμενος όταν αλλάζει η transpose τιμή στον Song/Pattern Play τρόπο.

- Αυτό είναι φυσιολογικό. Αλλάζοντας την transpose ρύθμιση ενώ παίζεται ένα Drum Voice θα παραχθούν διαφορετικοί ήχοι για τα ίδια πλήκτρα.

Το μικρόφωνο δεν λειτουργεί κανονικά.

- Ελέγξτε αν η Mic/Line παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “mic” ή όχι.

[UTILITY]→→[F2] I/O→Mic/Line = mic (σελίδα 433)

- Ελέγξτε αν το Gain ποτενσιόμετρο στο πίσω πλαίσιο έχει ρυθμιστεί στην ελάχιστη θέση ή όχι.

Δεν ηχογραφούνται δείγματα.

- Αν δεν μπορείτε να μπείτε στον Sampling τρόπο ακόμη και αν έχετε πατήσει το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί, ελέγξτε αν τα DIMMs έχουν εγκατασταθεί σωστά ή όχι. Για να μπείτε στον Sampling τρόπο και να ηχογραφήσετε Samples, πρέπει να εγκατασταθούν DIMM modules.

- Έχετε ξεπεράσει τον μέγιστο δυνατό αριθμό δειγμάτων (key banks)?

- Υπάρχει αρκετή διαθέσιμη μνήμη δείγματος?

- Είναι κατάλληλη η Sampling Source ρύθμιση?

- Έχει ρυθμιστεί κατάλληλα ο Trigger τρόπος?

Τα δεδομένα επικοινωνίας μέσω MIDI/USB/mLAN ανάμεσα στον υπολογιστή και το MOTIF XS δεν λειτουργούν σωστά.

- Ελέγξτε αν είναι κατάλληλες ή όχι οι Port ρυθμίσεις στον υπολογιστή.

- Ελέγξτε αν η MIDI IN/OUT παράμετρος έχει ρυθμιστεί στην κατάλληλη τιμή ή όχι.

[UTILITY]→[F5] Control→[SF2] MIDI→MIDI In/Out (σελίδα 441)

Το MOTIF XS δεν ακούγεται σωστά ακόμη και όταν παίζονται τα Song δεδομένα στον υπολογιστή ή το MIDI όργανο που συνδέεται στο MOTIF XS.

- Βεβαιωθείτε ότι ρυθμίσατε το MOTIF XS στον Song ή τον Pattern τρόπο. Ο Voice ή ο Performance τρόπος μπορεί να μην παράγουν τον σωστό ήχο ακόμη και όταν παίζονται τα Song δεδομένα στο MIDI όργανο ή τον υπολογιστή που συνδέεται στο MOTIF XS.

Δεν λειτουργεί η σύνδεση δικτύου.

- Αν έχετε ξεχάσει τον κωδικό πρόσβασης του MOTIF XS, εκτελέστε το Factory Set και μετά ορίστε πάλι τον κωδικό πρόσβασης.

[UTILITY]→[F1] General→[SF3] Network→[SF5] Password (σελίδα 430)

- Όταν ο DHCP server συνδέεται στο δίκτυο και η DHCP Client παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “on”, δεν χρειάζεται να ορίσετε την IP διεύθυνση επειδή αυτή ορίζεται αυτόματα. Όταν ο DHCP server δεν

έχει συνδεθεί στο δίκτυο και θέλετε να ορίσετε μια συγκεκριμένη IP διεύθυνση, ρυθμίστε την DHCP Client παράμετρο στο “off” και μετά ορίστε χειρονακτικά την IP διεύθυνση.

[UTILITY]→[F1] General→[SF3] Network→DHCP Client (σελίδα 428)

- Αν οι ρυθμίσεις δικτύου δεν γίνονται ενεργές ακόμη και αν ρυθμίσετε τις σχετικές παραμέτρους, βεβαιωθείτε ότι πατάτε το [ENTER] κουμπί μετά την ρύθμιση. Μετά, θα χρειαστεί να πατήσετε το [STORE] κουμπί για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις. Αν δεν αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις δικτύου, αυτές θα σβηστούν αφού κλείσετε την τροφοδοσία.

[UTILITY]→[F1] General→[SF3] Network (σελίδα 427)

- Οι χαρακτήρες ενός αρχείου ή καταλόγου μπορεί να αλλοιώνονται όταν το αρχείο φορτώνεται από τον υπολογιστή στο MOTIF XS. Αν προκύψει ένα τέτοιο πρόβλημα, αντικαταστήστε τον αλλοιωμένο χαρακτήρα με τον σωστό στην οθόνη του MOTIF XS. Να θυμάστε ότι 2-byte κωδικοί χαρακτήρα όπως Kanji ή Kana δεν μπορούν να εμφανιστούν στην οθόνη του MOTIF XS.
- Όταν το “Password is unspecified” εμφανιστεί μετά την ρύθμιση της File Server παραμέτρου στο “on”, βεβαιωθείτε ότι ρυθμίζετε το Password πριν την ρύθμιση της File Server παραμέτρου στο “on”. Αυτό επειδή η Security παράμετρος έχει ρυθμιστεί στο “workgroup” και τα Account και Password είναι απαραίτητα όταν τα αρχεία είναι κοινόχρηστα.

[UTILITY]→[F1] General→[SF3] Network→[SF5] Password (σελίδα 430)

Η μετάδοση/λήψη των MIDI bulk δεδομένων δεν λειτουργεί σωστά.

- Έχει ρυθμιστεί η Receive Bulk παράμετρο στο “off”? Ρυθμίστε την Receive Bulk παράμετρο στο on.

[UTILITY]→[F1] General→[SF2] MIDI→Receive Bulk (σελίδα 443)

- Όταν λαμβάνονται τα MIDI bulk δεδομένα που μεταδόθηκαν μέσω της Bulk Dump λειτουργία και γράφονται σε εξωτερική MIDI συσκευή, χρειάζεται να ρυθμίσετε τον MIDI Device αριθμό στην ίδια τιμή όπως κατά την μετάδοση.

[UTILITY]→[F5] Control→[SF2] MIDI→Device Number (σελίδα 441)

- Όταν η μετάδοση δεν λειτουργεί σωστά, ταιριάζει ο αριθμός συσκευής του MIDI οργάνου που συνδέεται στο MOTIF XS με την Device Number παράμετρο στον Utility τρόπο?

[UTILITY]→[F5] Control→[SF2] MIDI→Device Number (σελίδα 441)

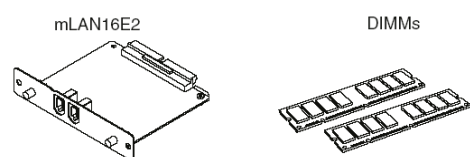
Δεν μπορούν να σωθούν δεδομένα στην εξωτερική USB συσκευή αποθήκευσης.

- Είναι προστατευμένη από εγγραφή η USB συσκευή αποθήκευσης που χρησιμοποιείται? (Η προστασία εγγραφής θα πρέπει να απενεργοποιηθεί για να σωθούν δεδομένα).
- Έχει φορμαριστεί σωστά η USB συσκευή αποθήκευσης που χρησιμοποιείται?
Πατήστε το [FILE] κουμπί για να μπειτε στον File τρόπο και μετά ορίστε την συσκευή στην USB συσκευή αποθήκευσης. Ελέγξτε την ποσότητα της τρέχουσας διαθέσιμης μνήμης της USB συσκευή αποθήκευσης που δείχνεται επάνω δεξιά στην οθόνη.
- Είναι η USB συσκευή αποθήκευσης εγγυημένη από την Yamaha?
Για λεπτομέρειες, δείτε στην σελίδα 121.

Εγκατάσταση προαιρετικού hardware

Διαθέσιμες συσκευές

Οι παρακάτω προαιρετικές συσκευές μπορούν να εγκατασταθούν στο MOTIF XS.



Θέσεις εγκατάστασης

mLAN16E2

MOTIF XS6



Κάτω κάλυμμα για το DIMM

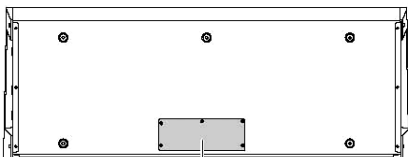
MOTIF XS7



Κάτω κάλυμμα για το DIMM

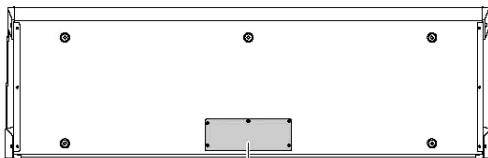
DIMM

MOTIF XS6



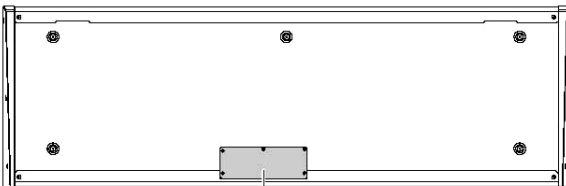
Κάτω κάλυμμα για το DIMM

MOTIF XS7



Κάτω κάλυμμα για το DIMM

MOTIF XS8



Κάτω κάλυμμα για το DIMM

Προφυλάξεις εγκατάστασης

Πριν εγκαταστήσετε προαιρετικές μονάδες, βεβαιωθείτε ότι έχετε ένα σταυροκατσάβιδο και αρκετό χώρο για να δουλέψετε.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

- Πριν ξεκινήσετε την εγκατάσταση, κλείστε την τροφοδοσία του οργάνου και των συνδεδεμένων περιφερειακών και αποσυνδέστε τα από την πρίζα. Η εγκατάσταση ή αφαίρεση συσκευών θα πρέπει να γίνεται μόνο όταν το όργανο (και η προαιρετική συσκευή) έχουν επιστρέψει στην κανονική θερμοκρασία χώρου. Μετά 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).
- 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 βγάλετε την βίδα μέσα από την μονάδα πριν ανοίξετε την τροφοδοσία. Χαμένες βίδες μέσα στο όργανο 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 εφαρμόζετε δύναμη στην κάρτα και τις υποδοχές των προαιρετικών μονάδων. Λυγίζοντας ή πιέζοντας τις κάρτες και τις υποδοχές μπορεί να προκληθεί ηλεκτροπληξία, φωτιά ή αποτυχία στην λειτουργία τους.

ΠΡΟΦΥΛΑΞΗ

- Συνιστάται να φοράτε γάντια για να προστατεύσετε τα χέρια σας από τις μεταλλικές προεξοχές στις προαιρετικές μονάδες και άλλες συσκευές. Αγγίζοντας με γυμνά χέρια μπορεί να κοπείτε ή να αλλοιώσετε την ηλεκτρική επαφή ή να προκαλέσετε ηλεκτροστατική βλάβη.
- Προσέχετε το ηλεκτροστατικό φορτίο. Το ηλεκτροστατικό φορτίο μπορεί να προκαλέσει βλάβη στα IC chips της mLAN16E2. Πριν μεταχειριστείτε την προαιρετική mLAN16E2, για να μειώσετε την πιθανότητα στατικού ηλεκτρισμού, αγγίξτε μεταλλικά μέρη ή ένα καλώδιο γείωσης στις συσκευές.
- Μεταχειριστείτε με προσοχή τις προαιρετικές μονάδες. Πέσιμο ή άλλου είδους χτύπημα μπορεί να προκαλέσουν βλάβη ή να έχουν σαν αποτέλεσμα την δυσλειτουργία.
- Μην αγγίζετε τα προεξέχοντα μεταλλικά μέρη στο κύκλωμα της κάρτας. Αγγίζοντας αυτά τα μέρη μπορεί να αλλοιώσετε την επαφή.
- Προσέχετε να μην χάσετε οποιαδήποτε από τις βίδες αφού χρησιμοποιούνται όλες.
- Μην χρησιμοποιείτε άλλες βίδες εκτός από αυτές που προορίζονται για εγκατάσταση στο όργανο. Χρησιμοποιώντας λάθος βίδες μπορεί να προκληθεί ζημιά.

mLAN16E2

Η διαθέσιμη προαιρετικά mLAN κάρτα επέκτασης (mLAN16E2) μπορεί να εγκατασταθεί στα MOTIF XS6 και MOTIF XS7. Το MOTIF XS8 είναι εφοδιασμένο με δύο mLAN υποδοχές ισάξιες με την mLAN16E2.

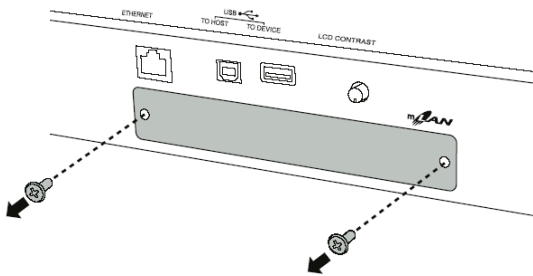
Εγκατάσταση της mLAN16E2

- 1 Κλείστε την τροφοδοσία του MOTIF XS και αποσυνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας. Επίσης, βεβαιωθείτε ότι αποσυνδέσατε το MOTIF XS από οποιαδήποτε συνδεδεμένες συσκευές.**
- 2 Αφαιρέστε το κάλυμμα για την mLAN16E2 από το πίσω πλαίσιο.**

Με το πίσω μέρος του synthesizer προς το μέρος σας, βγάλτε τις δύο βίδες από το κάλυμμα.

Σημαντικό

Φυλάξτε τις βίδες σε ασφαλές μέρος. Θα χρησιμοποιηθούν όταν τοποθετήσετε την mLAN16E2. Προσέχετε να μην τις χάσετε. Φυλάξτε το κάλυμμα και τις βίδες του σε ασφαλές μέρος για μελλοντική χρήση.

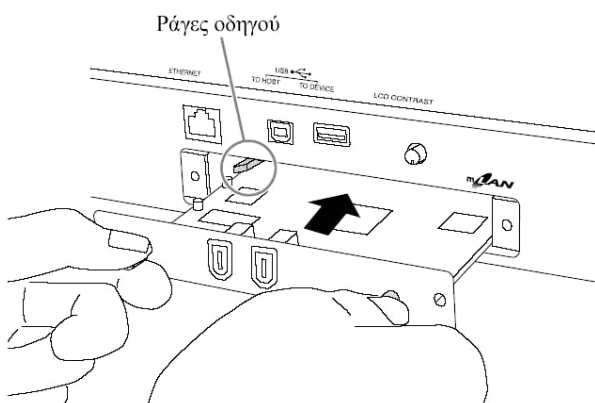


ΠΡΟΦΥΛΑΞΗ

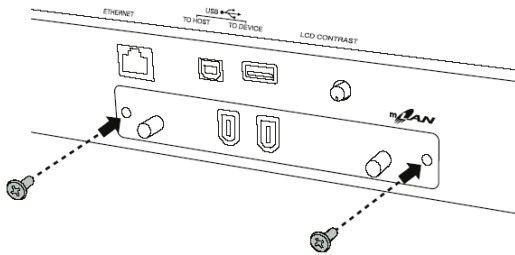
Μετά την αφαίρεση του καλύμματος, θα δείτε τους μεταλλικούς προσαρμογείς στο κάτω μέρος του ανοίγματος. Για να μην κόψετε τα δάχτυλά σας, προσέξτε να μην τους αγγίξετε όταν τοποθετείτε την mLAN16E2.

- 3 Εισάγετε την mLAN16E2 στις ράγες του οδηγού.**

Πιέστε την mLAN16E2 εντελώς μέσα στην υποδοχή έτσι ώστε η επαφή στην άκρη της mLAN16E2 να μπει σωστά μέσα στην υποδοχή.



4 Βάλτε πάλι το κάλυμμα με τις δύο βίδες που βγάλατε στο παραπάνω βήμα 2.



ΠΡΟΦΥΛΑΞΗ

Αν δεν στερεωθεί σωστά η mLAN16E2, μπορεί να προκληθούν δυσλειτουργίες ή λανθασμένη λειτουργία.

Εγκατάσταση προαιρετικού DIMM

Εδώ εξηγείται το πώς θα εγκατασταθούν DIMM modules μνήμης στο MOTIF XS.

Συμβατά DIMMs

Το MOTIF XS 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.yamahasynt.com/>

DIMM τύπος και DIMM διαμόρφωση

- Η Yamaha συνιστά την αγορά DIMMs που πληρούν το JEDEC πρότυπο. Ωστόσο, η συμμόρφωση των DIMMs με αυτό το πρότυπο δεν εγγυάται την σωστή τους λειτουργία στο MOTIF XS.
- Χρησιμοποιείτε μόνο 168-pin DIMMs των 64, 128, 256 ή 512 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 XS).

DIMM εγκατάσταση

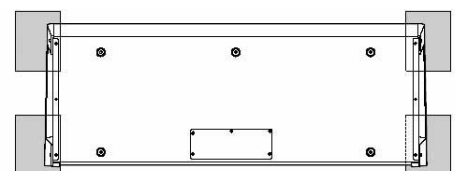
- 1 Κλείστε την τροφοδοσία του MOTIF XS και αποσυνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας. Επίσης, βεβαιωθείτε ότι αποσυνδέσατε το MOTIF XS από οποιεσδήποτε συνδεδεμένες εξωτερικές συσκευές.
- 2 Γυρίστε ανάποδα το MOTIF XS έτσι ώστε το κλαβιέ να είναι προς τα κάτω, κάτι που σας δίνει άμεση πρόσβαση στην κάτω μεριά του οργάνου.

Για να προστατεύσετε τα ποτενσιόμετρα, τις ρόδες και τα sliders από βλάβη, τοποθετήστε το keyboard έτσι ώστε οι τέσσερις γωνίες του να στηρίζονται από κάτι που παρέχει ικανοποιητική στήριξη όπως περιοδικά ή μαξιλαράκια. Τοποθετήστε τα στηρίγματα στις τέσσερις γωνίες προσέχοντας να μην αγγίζουν τα ποτενσιόμετρα, τις ρόδες και τα sliders.

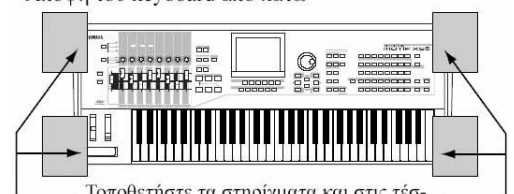
ΠΡΟΦΥΛΑΞΗ

Αφού το όργανο – ειδικά το MOTIF XS8 – είναι πολύ βαρύ, αυτή η διαδικασία θα πρέπει να γίνει από δύο ή τρία άτομα.

- 3 Βγάλετε το κάλυμμα από το κάτω μέρος.



Άποψη του keyboard από κάτω

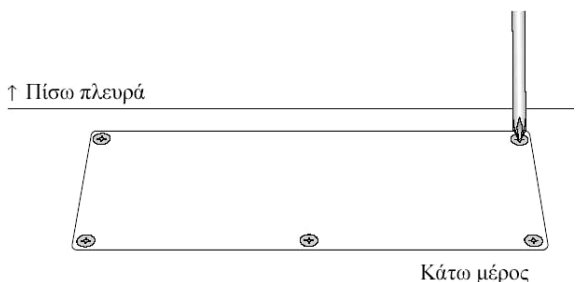


Τοποθετήστε τα στηρίγματα και στις τέσσερις γωνίες, προσέχοντας να αγγίζουν τα ποτενσιόμετρα, τις ρόδες και τα sliders.

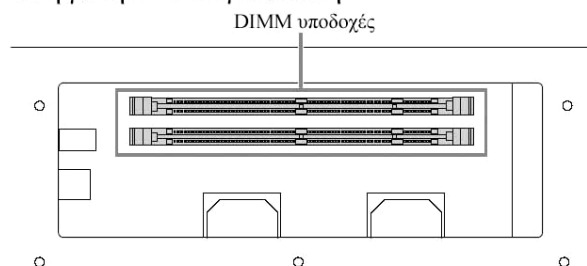
Με το πίσω πλαίσιο του MOTIF XS προς τα εσάς, βγάλτε τις βίδες από το κάλυμμα χρησιμοποιώντας ένα σταυροκατάρτιδο. Μετά αφαιρέστε τις βίδες, σηκώστε το κάλυμμα και βγάλτε το.

Σημαντικό

Φυλάξτε τις βίδες σε ασφαλές μέρος. Θα χρησιμοποιηθούν για την επανατοποθέτηση του καλύμματος στο όργανο μετά την εγκατάσταση των DIMMs.

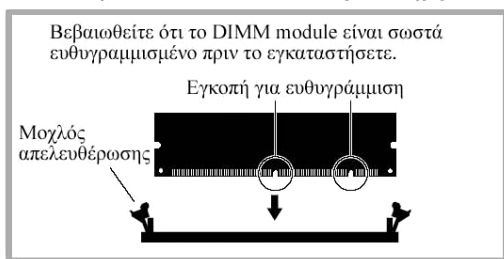


Θέση για την DIMM εγκατάσταση



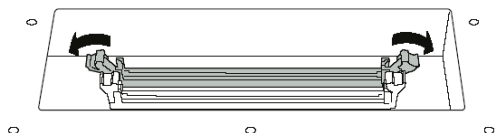
4 Εισάγετε τα δύο DIMMs στις DIMM υποδοχές.

Εγκατάσταση των DIMM modules στις υποδοχές



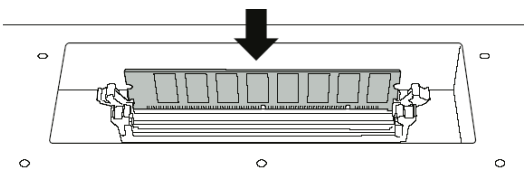
υποδοχή.

1) Πατήστε τους μοχλούς απελευθέρωσης για να ανοίξει η

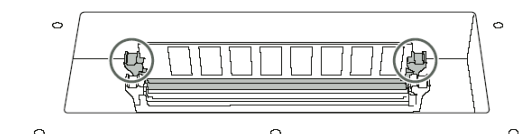


2) Βάλτε το DIMM κάθετα στην υποδοχή.

Τοποθετήστε το DIMM σταθερά μέχρι να κουμπώσει στην θέση του.



Βεβαιωθείτε ότι οι μοχλοί είναι καλά κλεισμένοι.



5 Βάλτε πάλι το κάλυμμα που αφαιρέσατε στο βήμα 2, με την αντίστροφη σειρά.

6 Ελέγξτε αν τα εγκατεστημένα DIMMs λειτουργούν σωστά.

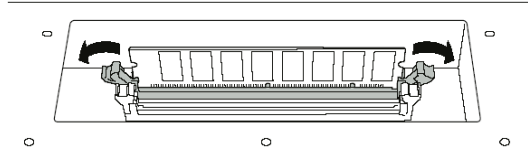
Γυρίστε το MOTIF XS και συνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας στην AC IN υποδοχή στο πίσω πλαίσιο και σε μια πρίζα. Ανοίξτε την τροφοδοσία, πηγαίνετε στην Sampling οθόνη πατώντας το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί, και

πατήστε το [F6] Rec κουμπί και μετά το [SF6] INFO κουμπί (σελίδα 261). Αν τα DIMMs έχουν εγκατασταθεί σωστά, το μέγεθος της κατάλληλης διαθέσιμης μνήμης εμφανίζεται στην οθόνη.

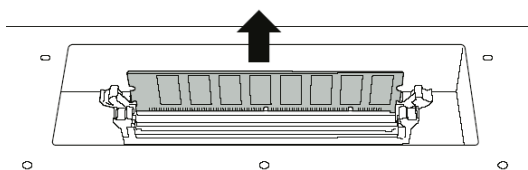
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σημειώστε ότι αν τα DIMMs δεν έχουν εγκατασταθεί σωστά, το MOTIF XS μπορεί να κολλήσει όταν πατήσετε το [INTEGRATED SAMPLING] κουμπί. Σε αυτήν την κατάσταση, κλείστε την τροφοδοσία, εκτελέστε πάλι τις παραπάνω οδηγίες και βεβαιωθείτε ότι εγκαταστήσατε σταθερά τα DIMMs στο βήμα 4.

Αφαίρεση των DIMMs

1 Πατήστε τον μοχλό απελευθέρωσης μέχρι να ξεκουμπώσει το DIMM.



2 Τραβήξτε το DIMM κάθετα έξω από την υποδοχή.



Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή.....	4
Πώς να χρησιμοποιήσετε το εγχειρίδιο.....	4
Κύρια χαρακτηριστικά.....	5
Τα κουμπιά & οι υποδοχές.....	8
Εμπρός πλαίσιο.....	8
Πίσω πλαίσιο.....	17
Οδηγός εκκίνησης.....	20
Βήμα 1: Διαμόρφωση.....	20
Τροφοδοσία.....	20
Σύνδεση ηχείων και ακουστικών.....	20
Ανοίγμα της τροφοδοσίας.....	21
Ρύθμιση του ήχου και του κοντράστ οθόνης.....	21
Επιλογή και παίξιμο των ήχων.....	22
Τρόποι.....	22
Ακρόαση του Demo κομματιού.....	22

Επαναφορά της User μνήμης στις αρχικές εργοστασιακές ρυθμίσεις	25
Βήμα 2: Επιλογή και παίξιμο ενός Voice	25
Επιλογή ενός Voice	26
Δείκτες του Voice Play τρόπου	26
Επιλογή ενός Drum Voice.....	26
Χρήση της Category Search λειτουργίας	27
Παίξιμο του Arpeggio	28
Αλλαγή του Arpeggio τύπου	28
Χρήση των Controllers.....	29
Χρήση των ποτενσιόμετρων.....	30
Ρύθμιση του κουρδίσματος σε άλλα όργανα.....	31
Transpose	31
Βήμα 3: Επιλογή και παίξιμο ενός Performance	32
Επιλογή ενός Performance	32
Ενδείξεις του Performance Play τρόπου	32
Πως ανατίθενται τα Voices στα Parts ενός Performance	33
Δημιουργία ενός Performance με συνδυασμό Voices.....	34
Αλλαγή των Arpeggio ρυθμίσεων για κάθε Part.....	36
Χρήση των controllers και των ποτενσιόμετρων	37
Ηχογράφηση του παιχνιδιού σας.....	37
Βήμα 4: Δημιουργία του δικού σας κομματιού.....	41
Ορολογία	41
Αναπαραγωγή κομματιού.....	41
Προετοιμασία για realtime ηχογράφηση.....	43
Εκκίνηση ηχογράφησης!	44
Διόρθωση λάθους νοτών	44
Δημιουργία swing αίσθησης – Play Effect.....	46
Αποθήκευση του δημιουργημένου κομματιού	46
Σώσιμο των Song δεδομένων σε μια USB συσκευή αποθήκευσης	47
Βήμα 5: Δημιουργία ενός Pattern	47
Pattern δομή	47
Ακρόαση των Demo Patterns	48
Εμφάνιση της Patch οθόνης του Demo Pattern.....	48
Εμφάνιση της Mixing οθόνης του Demo Pattern.....	49
Δημιουργία ενός Pattern με την χρήση Arpeggio	50
Δημιουργία ενός Pattern με audio – Sampling	51
Αποθήκευση του Pattern και σώσιμο του δείγματος.....	55
Χρήση ενός υπολογιστή.....	56
Σύνδεση σε υπολογιστή.....	56
Δημιουργία ενός Song με την χρήση υπολογιστή.....	61
Ενσωμάτωση των Yamaha Editors και του Cubase.....	65
Έλεγχος ενός DAW στον υπολογιστή σας από το MOTIF XS.....	67
Βασικό τμήμα.....	72
Βασική δομή.....	72
Δομή τρόπου	72
Τα επτά λειτουργικά τμήματα	74
Τμήμα γεννήτριας ήχου.....	75
Τμήμα δειγματοληψίας (Sampling).....	80
Audio Input τμήμα	80
Sequencer τμήμα	80
Arpeggio τμήμα.....	83
Controller τμήμα	92
Σχετικά με το MIDI.....	108
Εσωτερική μνήμη.....	115
Βασική διαδικασία	116
Συνδέσεις.....	119
Σύνδεση εξωτερικών MIDI οργάνων	119
Σύνδεση σε ένα MTR (Multi-track Recorder).....	120

Χρήση USB συσκευών αποθήκευσης.....	121
Σύνδεση δικτύου	122
Αναφορά.....	126
Παίξιμο του κλαβιέ στον Voice Play τρόπο	126
Διόρθωση ενός Normal Voice.....	140
Διαμόρφωση του Voice – [F5] Elm LFO (Element LFO).....	191
Διόρθωση ενός Drum Voice.....	194
Voice Job – Χρήσιμες λειτουργίες.....	203
Παίζοντας στον Performance τρόπο	206
Διόρθωση ενός Performance	218
Performance Job – Χρήσιμες λειτουργίες.....	250
Δημιουργία ενός Voice/Performance με την χρήση της Sampling λειτουργίας.....	252
Song αναπαραγωγή.....	277
Song ηχογράφηση	289
Διόρθωση MIDI γεγονότων (Song Edit).....	297
Song Job	301
Διαδικασία Song Job	302
Pattern αναπαραγωγή	320
Pattern ηχογράφηση.....	335
Διόρθωση MIDI γεγονότων (Pattern Edit)	339
Pattern Jobs	340
Ρυθμίσεις multi-timbral γεννήτριας ήχου για Song/Pattern αναπαραγωγή (Mixing τρόπος).....	350
Audio εγγραφή σε Song/Pattern (Sampling τρόπος)	366
Χρήση σαν Master Keyboard (Master τρόπος)	378
Ρυθμίσεις συστήματος (Utility τρόπος, κ.λ.π.).....	389
Διαχείριση αρχείων (File τρόπος).....	409
Παράρτημα.....	427
Μηνύματα οθόνης.....	427
Αντιμετώπιση προβλημάτων	429
Εγκατάσταση προαιρετικού hardware.....	435