

YAMAHA YAMAHA YAMAHA YAMAHA YAMAHA YAMAHA

**MOTIF ES RACK
HANGGENERÁTOR**

Használati útmutató

ÓVINTÉZKEDÉSEK

Kérjük a használatba vétel előtt figyelmesen elolvasni!

*Érdemes ezt az útmutatót a közelben tartani, hogy bármikor fellapozhassuk.

🔊 FIGYELMEZTETÉS!

Az alábbi óvintézkedéseket feltétlenül tartsa be, hogy megelőzze a súlyos sérülés, esetleg halálos baleset, áramütés, rövidzárlat miatt keletkező károsodás vagy tűz veszélyét!

Áramellátás/Hálózati adapter

- A hangszert kizárólag az előírt hálózati feszültségű árammal működtessük! Ennek értéke a hangszer típus tábláján látható.
- Csak a hangszerhez előírt (PA-300 vagy azzal egyenértékű, a Yamaha által kifejezetten ajánlott) adaptert használjuk, ellenkező esetben a hangszer túlmelegedhet vagy károsodhat!!
- Rendszeresen ellenőrizzük a villásdugót, és távolítsuk el róla a szennyeződést!
- Az adapter kábelét soha ne helyezzük meleg helyre, pl. fűtőtest közelébe, ne hajlítsuk meg túlságosan, ne tegyünk rá nehéz tárgyakat és ne fektessük le ott, ahol ráléphetnek, belebotolhatnak vagy áthajthatnak rajta!

Ne nyissuk fel a hangszert!

- Soha ne próbáljuk meg a hangszert felnyitni, a belsejében valamit szétszerelni vagy megváltoztatni! A hangszernek nincsenek olyan részei, amelyeket a használónak kellene karbantartani. Bízunk ezt a Yamaha ügyfélszolgálat szakképzett munkatársaival.

Óvjuk a nedvességtől!

- Ügyeljünk rá, hogy a hangszerre ne essen rá az eső, ne használjuk víz közelében vagy nedves környezetben, és ne helyezzünk rá folyadékot tartalmazó edényt, amely kiborulhat, és a folyadék befolyhat a nyílásokon!
- Tisztítás előtt húzzuk ki a csatlakozót a konnektorból! A csatlakozót soha ne fogjuk meg nedves kézzel!

Tűzveszély!

- Ne helyezzünk égő tárgyat, pl. gyertyát a hangszerre, mert felborulhat és tüzet okozhat!

Ha valamilyen, a normálistól eltérő jelenséget észlelünk...

- Ha az adapter kábelje megsérül, ha használat közben hirtelen elmegy a hang vagy ha szokatlan szagot, füstöt észlelünk, azonnal kapcsoljuk ki a berendezést, húzzuk ki az adaptert a konnektorból, és ellenőriztessük a berendezést szakemberrel!

🔊 VIGYÁZAT!

Feltétlenül tartsa be az alábbi alapvető óvintézkedéseket, hogy elkerülje a sérüléseket, a hangszer vagy más tárgyak károsodását!

Államellátás/Hálózati adapter

- Kihúzáskor mindig a villásdugót, soha ne a kábelt fogjuk meg!
- Ne csatlakoztassuk a készüléket a hálózatra elosztóval! Ez rontja a hangminőséget, a konnektor pedig túlmelegedhet.
- Ha a készüléket előreláthatóan hosszabb ideig nem használjuk, húzzuk ki a dugót a konnektorból!

Üzembe helyezés

- Soha ne tegyük ki a hangszert túlzott rezgésnek, pornak, szélsőséges hőhatásoknak (pl. ne tartsuk fűtőtest közelében vagy napon álló, lezárt járműben), mert a kezelőfelület megláthat vagy károsodhat a belső részek.
- Ne használjuk a hangszert elektromos berendezések, pl. tévé, rádió vagy hangszóró közelében, mert ez zavarokat okozhat az utóbbiak működésében.
- Ne tegyük a hangszert olyan helyre, ahonnan lebillenhet!
- Mielőtt megmozdítanánk a hangszert, húzzuk ki az összes kábelcsatlakozást!

- Csak az előírt állványt használjuk, azt pedig az állvánnyal szállított csavarokkal erősítsük fel! Ellenkező esetben a hangszer felbillenhet, és egyes alkatrészek károsodhatnak.

Csatlakozások

- Mielőtt a hangszeret más elektronikus berendezésekkel kötjük össze, kapcsoljuk ki valamennyit! Bekapcsolás előtt pedig állítsuk valamennyinek a hangerejét a minimumra!

Karbantartás

- Tisztításra csak puha, száraz rongyot használjunk, de semmiképpen sem hígítót, oldószert, tisztítószert vagy ezzel átitatott tisztítókendőt!

Kezelés

- Ne dugjuk be az ujjunkat a hangszer nyílásaiba!
- Ne dugjunk be papírt, fémdarabokat vagy más tárgyakat a kezelőfelület vagy a billentyűzet nyílásaiba! Ha ilyesmi megtörténne, azonnal kapcsoljuk ki a hangszeret és húzzuk ki a dugót a konnektorból! A hangszeret ezután ellenőriztetni kell egy szakképzett Yamaha-szerelővel.
- Ne tegyünk vinil vagy műanyag tárgyakat a hangszerre, mert elszíneződhet a kezelőfelület vagy a billentyűzet!
- Ne támaszkodjunk a hangszerre, ne ülünk rá, ne tegyünk rá súlyos tárgyakat, és ne nyomjuk túl nagy erővel a gombokat, billentyűket és csatlakozókat!
- Ne játsszunk hosszú ideig túl nagy hangerővel, mert ez halláskárosodást okozhat! Ha halláscsökkenést vagy fülszűrést érzünk, orvoshoz kell fordulni!

Adatok rögzítése

Mentsük el az adatokat!

- Ha a hangszeret kikapcsoljuk anélkül, hogy előzőleg a Voice/Multi-paramétereket elmentettük volna, ezek a beállítások elvesznek, ezért ne felejtsük el a beállításokat elmenteni a felhasználói memóriába! Mivel azonban az adatok üzemszavar miatt is elveszhetnek, ezért a fontosabbakat mentsük ki külső adatrögzítő berendezésre, mint pl. a Yamaha MDF3 MIDI-adatrögzítő eszköze.

Soha ne próbáljuk meg kikapcsolni a hangszeret, mialatt adatokat ír a Flash-ROM-ba, vagyis mialatt a kijelzőn az „Executing...”, vagyis „Végrehajtás alatt...” illetve a „Please keep power on” „Kérem, ne kapcsolja ki” üzenet olvasható. Ha a hangszeret ilyenkor kikapcsoljuk, valamennyi felhasználói (USER) adat megsemmisül.

Ha kilépünk a Utility vagy az Effect Bypass üzemmódból vagy a „Favorite Category” funkcióból, az ezen a kijelzőn megváltoztatott paramétereket a hangszer automatikusan elmenti. Ezek az adatok azonban elvesznek, ha kikapcsoljuk a hangszeret anélkül, hogy a kijelzőoldalt előzőleg bezártuk volna.

Biztonsági másolat létrehozása

- A fontos adatokat érdemes biztonság kedvéért két külső eszközre is kimenteni.

A Yamaha nem vállal felelősséget az olyan károkért, amelyek a hangszer helytelen kezeléséből vagy átalakításából fakadnak, sem az adatok elveszéséért.

Ha a hangszeret nem használjuk, kapcsoljuk ki!

Az eszköz akkor is fogyaszt valamennyi áramot, amikor a hálózati kapcsoló standby állásban van, ezért ha a hangszeret hosszabb ideig nem használjuk, húzzuk ki az adaptert a konnektorból!

Bevezetés

Köszöntjük abból az alkalomból, hogy egy Yamaha MOTIF-ES RACK hanggenerátor tulajdonosa lett!

Ne sajnáljuk az időt az útmutató gondos átolvasására! Itt minden olyan információt megtalálunk, amelynek birtokában maximálisan kihasználhatjuk a berendezés képességeit. Érdemes ezért az útmutatót mindig a közelben tartani, hogy szükség esetén fellapozhassuk!

Szállítási tételek

- Hálózati adapter
- CD-ROM

A mellékelt CD-ROM-ról

Ez a MOTIF-ES RACK-hoz használható különleges szoftvereket tartalmaz. Ezek része egy Voice Editor a hangszínek változatos kialakításához, valamint egy szekvencerszoftver (csak Windows), amellyel saját songokat komponálhatunk hangszerelhetünk és alakíthatunk át számítógéppel. További információkat a szoftver installálási útmutatóból és az Online kézikönyvből meríthetünk.

A legfontosabb tulajdonságok

■ Dinamikus és valóság-hangszínek óriási választéka – egy 1U-rackra felszerelt hanggenerátorban

- 896 normál és 59 ütős hangszín – szinte mind a Yamaha MOTIF szintetizátorából – áll rendelkezésünkre különböző zenei stílusokban.
- Számos effekt, köztük max. négy szólamú Insertion-effektek, kiváló minőségű Reverb (téreffektek), három sávú equalizer.

■ Egyszerű és nagy teljesítményű bővítési lehetőség – Plug-in Board

- A Modular Synthesis Plug-In System két nyílása segítségével bővíthetjük hangszerünket. A Plug-In-Board-ok további hangszíneket, effekteket, nagyobb polifóniát, hangszeres szólamokat nyújtanak. A MOTIF-ES RACK memóriája tartalmaz különleges Plug-In-hangszíneket, amelyek a Board installálása után azonnal megszólaltathatók.

■ Egyszerű és praktikus kezelőfelület

- Egy 160 x 64 képpontos, részletes grafikus kijelző teszi lehetővé szinte minden művelet egyszerű és jól követhető végrehajtását. A PAGE-gombokkal („lapozó”), a kurzorgombokkal és az adatbeviteli tárcsával valamennyi paramétert gyorsan és egyszerűen beállíthatjuk.

■ Az azonnal rendelkezésre álló hangszín-beállítási kombinációk nagy választéka – Multi Library

- A hangszer rendelkezik egy olyan könyvtárral, amely 124 különböző Multit tartalmaz. Minden Multit saját effektekkel, equalizerrel és egyéb beállításokkal programozták, és mindegyik egy speciális zenei stílushoz és felhasználáshoz illik. Mivel a Multikat zenei kategóriák szerint csoportosították, a kívánt beállítást gyorsan és egyszerűen behívhatjuk. A Multik emellett alapul szolgálnak új Multik létrehozásához.

■ Számos csatlakoztatási lehetőség

- A négy funkcióval ellátható kimeneten át a MOTIF-ES RACK négy szólamának mindegyikét külön-külön kiadhatjuk külső berendezésekre. Két digitális kimenet (DIGITAL és OPTICAL) gondoskodik a zaj- és torzításmentes hangzásról.

- Az USB-csatlakozóponton keresztül közvetlenül köthetjük össze a hangszert egy számítógéppel. A Voice Editor szoftverrel (a hangszerrel szállított CD-n megtalálható) a MOTIF-ES RACK hangszíneit átdolgozhatjuk számítógéppel.

Információk a használati útmutatóhoz

Ez a kézikönyv az alábbi fejezetekből áll:

■ **Mielőtt hozzáfogunk** – Ebben a fejezetben információkat találunk a MOTIF-ES RACK felállításához és a csatlakozások kialakításához.

■ **Alapok** – Itt tekintjük át részletekbe menően a MOTIF-ES RACK fő funkcióit és jellemzőit, valamint a kezelési lépéseket.

■ **„Gyorstalpaló” útmutató** – Itt vezetjük be a használót a hangszer kezelésébe, gyakorlati tapasztalatokkal fűszerezve.

■ **Referenciárész** – A MOTIF-ES RACK enciklopédiája. Itt tárgyaljuk a legapróbb részletekig a paramétereket, beállításokat, funkciókat, jellemzőket, üzemmódokat és kezelési fogásokat.

■ **Függelék** – Ez a rész részletes információkat tartalmaz a hangszerről, mint pl. műszaki adatait, a hibajelzések listáját, opcionális kiegészítő berendezések installálásának módját (pl. Plug-in-Board).

■ **Adatlista (külön füzetben)** – Itt hasznos táblázatokot találunk, pl. a hangszínek, a gyárilag beprogramozott pattern frázisok, az effektek listáját, a MIDI-adatformátum táblázatait és a MIDI Implementation Chart-ot.

■ **Installálási útmutató (külön füzetben)** – Ez tájékoztat a mellékelt szoftverek installálásának módjáról.

- A kereskedelemben kapható szekvenceradatok és/vagy digitális audiofájlok másolása csak magánhasználatra megengedett.
- Ez a termék tartalmaz egy sor számítógépes programot és tartalmi elemet, amelyet a Yamaha szerzői joga véd vagy amelyre a Yamaha más féltől megvásárolta a licence-et. Ide tartozik valamennyi szoftver, stílus- és MIDI-fájl, a WAVE-adatok és hangfelvételek. Ezek felhasználásának minden formája, amely a személyes használaton túlmegy, törvényileg tiltott. A szerzői jog megsértése büntetendő cselekmény. **ILLEGÁLIS MÁSOLATOK KÉSZÍTÉSE, HASZNÁLATA VAGY TERJESZTÉSE TILOS!**
- A használati útmutató ábrái és az itt látható LCD-kijelzőképek csak illusztrációként szolgálnak, az, amit a hangszeren ténylegesen látunk, esetenként eltérhet ettől.
- Az útmutatóban olvasható cég- és terméknevek az illető cégek bejegyzett áruvédjegyei.

A felhasználások listája

Az alábbi, gyakorlat szempontú lista segítségével egyszerűen megtalálhatjuk az útmutatóban az egyes témákat és funkciókat. Az oldalszámon kívül a referenciaszám (l. a Referencia részben) szerepel még a listában.

Lehallgatás/Lejátszás

• A demo zeneszámok meghallgatása		
• A hangszínek megszólaltatása		
• Kiválasztott hangszín meghallgatása (Audition funkció)		
• Songok lejátszása külső szekvencerrel		
• A billentyűzet felosztása, a két szakasz beállításai	22	

• Két hangszín (szólam) egymásra rétegzése	32	
• A billentéserősségből (Velocity) adódó hangerő megváltoztatása	29, 30	
• Arpeggiok bejátszása		
• MIDI-OUT beállítások az arpeggiohoz	71	
• Az arpeggio tempójának beállítása	61	

Másolás

• Multi adatok másolása a Multi könyvtárból az átmeneti munkamemóriába		
• Element/Key (elem/billentyű) paraméterbeállítások másolása egy másik Element/Key helyre		
• Egy Multi egyik szólama beállításainak másolása egy másik szólamba		
• Egy egész hangszín/Multi másolása máshová (Store funkció)		

A hangszín megváltoztatása

• A Voice Edit (hangszínszerkesztés) szerkezete		
• Hangszínszerkesztés		
• Az effektek szerkezete és jelűtja		
• Hangszínszerkesztés számítógéppel		
• A hangszíneffektek beállításainak szerkesztése		
• A multieffektek beállításainak szerkesztése		
• A hangszín sustain kiegyenlítése	119	
• Világosabb hangszín létrehozása	76	
• Hangsúlyosabb effekt létrehozása	77	
• Egyszólamú hangszerek szimulálása	3	
• A Velocity használata elemek/szólamok közötti váltásra	23	
• Két hang közötti lágy átmenet elérése	7, 8	
• Az LFO szinkronizálása az arpeggio tempójával	136	
• A rezonancia modulálása az LFO-val	146	
• Felhasználói LFO beállítása - L. a külön installálási kézikönyvben és a Voice Editor használati útmutatójában		

A sztereó hangpozíció megváltoztatása

• A sztereó egyensúly beállítása	34	
• A sztereó pozíció váltakozó eltolása minden leütésnél	112	
• A sztereó pozíció véletlenszerű eltolása minden leütésnél	113	
• A sztereó pozíció eltolása a billentyű pozíciójának megfelelően	114	
• A sztereó pozíció modulálása az LFO-val	146	

A hangfekvés megváltoztatása

• A hangzás transzponálása/A hangfekvés kiegyenlítése	31	
○ Hangszín/Elembeállítások	44, 45	
○ Plug-In hangszínek, Multi (Szólam) beállítások	31, 127	
• Response – aktiválás más hangszerekhez	185	
• Minden hang (billentyű) beállítása azonos hangfekvésre	55	
• A hangszín finomhangolása	5	

Hangerő-/Szintbeállítás

• Az összhangerő kiegyenlítése	33	
• A Multi összhangerejének kiegyenlítése	33	
• Minden egyes szólam hangerejének kiegyenlítése	33	
• A hangszín összhangerejének kiegyenlítése	33	
• Minden egyes elem/billentyű hangerejének kiegyenlítése	111	
• Az OUTPUT-aljzatok kimeneti szintjének kiegyenlítése	42, 43	

Egy ütős hangszín hangzásának beállítása

• A dobbillentyűk beállítása független nyílt és zárt cinek hangzásához	28	
• A reakció beállítása a billentyű felengedése után – természetes kicsengés vagy a hangzás levágása	27	

Hangzások szelektív kikapcsolása

• Egyes szólamok/elemek elnémítása szerkesztés alatt (Mute funkció)		
• Meghatározott elemek/szólamok kikapcsolása	19	
• Multi meghatározott szólamának kikapcsolása	32	

Kényelmes szerkesztő funkciók

• Hangszín/Multi alapjában új létrehozása		
• Az átdolgozott és az eredeti hangszín/Multi összehasonlítása (Compare funkció)		
• Egyes elemek/szólamok elkülönítése szerkesztéshez (Mute funkció)		

Adatbevitel

• Jelek betáplálása (Hangszínek/Multik elnevezése)	1, 2	
--	------	--

Adatok elmentése

• Az átalakított adatok elmentése a MOTIF-ES RACK felhasználói memóriájába		
• A MOTIF-ES RACK beállításainak elmentése külső berendezésre, pl. számítógépre (Bulk Dump)		

A gyári beállítások visszaállítása

• A hangszínek/Multik paramétereinek visszaállítása a gyári értékekre		
• A hangszer minden beállításának visszaállítása a gyári értékekre (Factory Set)		

A MOTIF-ES RACK csatlakoztatása más berendezésekre

• Számítógép csatlakoztatása		
• A MOTIF-ES RACK előadásának felvétele külső eszközre (pl. MD-recorder)		
• A MOTIF-ES RACK használata több szólamú hanggenerátorként		
• A szekvencerszoftver használata – Installálási kézikönyv és Online-Help		
• A MOTIF-ES RACK beállítása ahhoz, hogy egy másik berendezéstől kapott programváltás-üzenetet fogadjon-e vagy hagyja figyelmen kívül	156	
• Az arpeggio tempójának szinkronizálása külső szekvencerrel	159	

• A MOTIFES6/MOTIFES7/MOTIFES8 hangszíneinek használata a MOTIF-ES RACK-kal		
---	--	--

A külön megvásárolható Plug-In Boardok használata

• A Plug-In Boardok áttekintése		
• A Plug-In Boardok beszerelése		
• Két azonos Plug-In Board használata egyetlen boardként a polifónia növelésére	175	
• A Native Part-paraméterek átalakítása		
• Egy Plug-In hangszín kiválasztása Voice üzemmódban		
• Egy Plug-In hangszín lejátszása Multi üzemmódban		
• A Plug-In Board paraméterek számítógéppel átalakított beállításainak elmentése a belső felhasználói memóriába		

A controllerek használata

• Külső controllerek használata a MOTIF-ES RACK paramétereinek vezérlésére		
--	--	--

Referenciaanyag

• A paraméterek és a kijelző szerkezete		
• A kijelző oldalai		
• Paraméterindex		
• [MUTE/SEL] billentyűfunkció		
• A hangszín adatainak mentési módja		
• A Voice/Multi szerkezete		
• Szűrőtípusok		
• Általános tudnivalók a MIDI-ről		
• A hangszínek, Multik, arpeggiótípusok, effektípusok stb. listája		Külön adatlista

Azonnali segítség

• A kijelző üzenetei		
• Hibaelhárítás		

A MOTIF-ES RACK használatbavétele előtt

Kezelőelemek és csatlakozópontok

Kezelőfelület

1. [VOLUME]-szabályzó
2. PHONES aljzat
3. Folyékonykristály-kijelző
4. Adatbevivő tárcsa
5. Kurzorgombok [^] [v]
6. [EXIT]-gomb

7. PAGE gombok [] []
8. [MUTE/SEL]-gomb
9. PART/ELEMENT gombok
10. BANK gombok
11. [SHIFT]-gomb (l. lenn)
12. [CATEGORY]-gomb
13. MODE gombok
14. [STANDBY/ON]-kapcsoló

Két funkcióval rendelkező gombok (A [SHIFT] használata)

Egyes kezelőfelületi gombok két funkcióval is rendelkeznek. Az alapvető funkció olvasható a gomb felett, a másodlagos funkciót a [SHIFT] egyidejű megnyomásával hívhatjuk elő. Így pl. az [EXIT] –gomb két funkciója: EXIT (befejezés) és DEMO. Az első funkciót egyedül a gombbal, a másodikat úgy hívjuk elő, hogy lenyomva tartjuk a [SHIFT]-gombot, közben pedig megnyomjuk az [EXIT]-et.

Amikor az illető funkcióról van szó, mindig a másodlagos elnevezést használjuk, pl. a demo funkciónál: „Tartsuk lenyomva a [SHIFT]-gombot, és nyomjuk meg a [DEMO]-gombot.”

A gombok listája

- | | | |
|---------------------|---|------------------|
| 6. [EXIT] | → | [DEMO]-gomb |
| 8. [MUTE/SEL]-gomb | → | [ENTER]-gomb |
| 9. [1/5/9/13]-gomb | → | [] szólamgomb |
| [2/6/10/14]-gomb | → | [] szólamgomb |
| [3/7/11/15]-gomb | → | [COMMON]-gomb |
| [4/8/12/16]-gomb | → | [AUDITION]-gomb |
| 12. [CATEGORY]-gomb | → | [FAVORITES]-gomb |
| 13. [MULTI]-gomb | → | [LIBRARY]-gomb |
| [VOICE]-gomb | → | [DRUM]-gomb |
| [UTILITY]-gomb | → | [STORE]-gomb |
| [EFFECT]-gomb | → | [BYPASS]-gomb |
| [EDIT]-gomb | → | [COMPARE]-gomb |
| [ARPEGGIO]-gomb | → | [ARP EDIT]-gomb |

Hátoldal

15. DC-IN csatlakozópont
16. USB-port
17. MIDI IN/OUT/THRU csatlakozópontok
18. DIGITAL OUTPUT aljzat
19. OPTICAL OUT-aljzat
20. ASSIGNABLE OUTPUT 1 – 4 aljzatok
21. OUTPUT L/MONO & R aljzatok

USB

Ez a „Universal Serial Bus” rövidítése. Soros port, amelyre számítógépet csatlakoztatunk. A hagyományos soros portokhoz képest gyorsabb adatátvitelt biztosít. Emellett lehetséges a „Hot Swapping” is, azaz perifériákat csatlakoztathatunk a működésben lévő számítógéphez.

Előkészületek a játékhoz

Áramellátás

Győződjünk meg róla, hogy a [STANDBY/ON] kapcsoló STANDBY(OFF) állásban van.

- 1**A hálózati kábel egyik végét bedugjuk a PA-300 adapterbe.
- 2**A PA-300 egyenáramú dugóját bedugjuk a hangszer hátoldalán lévő DC IN aljzatba.
- 3**A kábel másik végét bedugjuk egy konnektorba.

Figyelem!

Ellenőrizzük, hogy hangszerünk alkalmas-e az illető országban használatos váltóáram feszültségéhez (l. a hangszer hátoldalán)! Ellenkező esetben a hangszer áramkörei jelentős károsodást szenvednek és fennáll az áramütés veszélye is.

Figyelem!

Csakis a hangszerrel szállított vagy egy, a Yamaha által kifejezetten ajánlott adaptert használjunk! Ellenkező esetben fennáll a tűz és az áramütés veszélye.

Figyelem!

Az eszköz akkor is fogyaszt valamennyi áramot, amikor a hálózati kapcsoló standby állásban van, ezért ha a hangszer hosszabb ideig nem használjuk, húzzuk ki az adaptert a konnektorból!

Bekapcsolási rend

Miután elvégeztük az összes bekötést, ellenőrizzük, hogy minden berendezés hangereje 0! Azután sorban bekapcsoljuk a berendezéseket, először a MIDI-mastereket (adó-berendezéseket), azután a MIDI-slave-eket (fogadó berendezéseket), végül az audio berendezéseket (keverőpultok, erősítők, hangsórók stb.). Így érjük el a hibátlan jeláramlást az elsőtől az utolsó berendezésig. Kikapcsolásnál is először lecsavarjuk a hangerőt, azután fordított sorrendben járunk el.

Ábra (eredeti 14. o.): Az MOTIF-ES RACK mint MIDI-vevőberendezés

A MOTIF-ES RACK bekapcsolása

Figyelem!

A hangszer be-és kikapcsolása előtt csavarjuk le minden csatlakoztatott berendezés hangerejét!

- 1** Megnyomjuk a [STANDBY/ON]-gombot.
Röviddel ezután megjelenik a kijelzőn a kezdő oldal (Utility üzemmódban a Power On Mode Display paraméterrel állítható be).
- 2** Ha a kijelző nehezen olvasható, a kontrasztot beállíthatjuk a szabályzóval.
- 2** Az audiorendszer hangerejét megfelelő szintre állítjuk be.
- 3** A billentyűkön játszva fokozatosan felcsavarjuk a [VOLUME] szabályzót a kívánt szint eléréséig.

Bekötések

Külső audióberendezések csatlakoztatása

Mivel a MOTIF-ES RACK nem rendelkezik hangszórókkal, rá kell kötni egy külső audiórendszerre vagy egy sztereó fejhallgatót, ha valamit hallani akarunk. Az eredeti útmutató 15. oldalának ábrái mutatják a bekötési lehetőségeket.

Sztereó hangszórók csatlakoztatása

Ez ideális megoldás a hangszer gazdag hangzásának kiadására, különösen ha megfelelő a panoráma- és effektbeállítás is. A hangszórókat a hátdali OUTPUT L/MONO és R aljzatokra kötjük be.

♪ Ha csak egy hangszórót használunk, az OUTPUT L/MONO-ra kötjük be.

Keverőpult csatlakoztatása

Az OUTPUT L/MONO és R mellett vannak további audiókimenetek is. Ezeket ráköthetjük egy keverőpultra, hogy Multi üzemmódban a max. hat szólamú audiojeleket külön vezérelhessük (l. később). Az Output Routing (a kimenő jel útja) Multi Edit üzemmódban állítható be minden szólamhoz. (Ref. 96)

Ha a keverőpult ill. az audióberendezés digitális bemenettel rendelkezik, a DIGITAL OUTPUT vagy az OPTICAL OUTPUT kimenet használata ajánlott. Így a kimenő jel teljesen zaj- és zavarmentes lesz.

♪ A DIGITAL OUTPUT/OPTICAL OUTPUT használatánál a MOTIF-ES RACK játékát kiváló minőségben rögzíthetjük külső berendezéseken (pl. MD-recorderrel).

♪ A fejhallgató bekötése nem hat a kimenő jelre (az OUTPUT L/MONO és R kimenetnél), a fejhallgatóval ugyanazt hallhatjuk, mint az ott kiadott jel. Az ASSIGNABLE OUTPUT 1 – 4 –en keresztül és a fejhallgatóval egyidejűleg azonban nem lehet lehallgatni a jelet.

♪ A rendszereffektek és a Master Equalizer beállítások nem adódnak hozzá az ASSIGNABLE OUTPUT 1 – 4 kimeneten kiadott jelhez.

Külső MIDI-berendezések csatlakoztatása

Egy standard MIDI-kábellel (külön megvásárolható) bekötve használhatunk külső berendezést (pl. keyboardot vagy szekvencert) az MOTIF-ES RACK vezérlésére. Az eredeti útmutató 16. oldalán látható rajzok mutatják a bekötési lehetőségeket.

♪ A MIDI IN/OUT (UTILITY MIDI kijelző) paraméter beállítása legyen „MIDI”! Ellenkező esetben a MIDI OUT kimeneten nem lehet adatokat küldeni.

Vezérlés külső MIDI-keyboarddal vagy szintetizátorral

Másik MIDI-berendezés vezérlése a MIDI THRU-n keresztül

Ebben a kiépítésben a 2. szintetizátort az 1. szintetizátort vezérli (a MIDI THRU használatával).

Játékadatok lejátszása külső MIDI-szekvencerrel

♪ A szekvenceren kapcsoljuk az „Echo Back” (vagy „MIDI Echo”) paramétert ki vagy be a MIDI.rendszerből függően. További információkat a szekvencer útmutatójában találunk.

Számítógép csatlakoztatása

Ezen a módon adatsere jöhet létre a MOTIF-ES RACK és egy számítógép között, így számítógéppel vezérelhetjük a hangszer vagy dolgozhatunk át paramétereiket, kezelhetünk adatokat. A Voice Editor segítségével számítógéppel alakíthatjuk át az MOTIF-ES RACK hangszíneit.

1. USB-port használata

A csatlakoztatás módját lásd az eredeti útmutató 16. oldalán. A Utility üzemmód MIDI IN/OUT paramétereit beállítjuk „USB”-re.

♪ Amikor a hangszer USB-kábellel számítógépre kötjük, ellenőrizzük, hogy a kábel jól ül-e, mielőtt bekapcsoljuk az áramot. Arra is ügyeljünk, hogy a hangszer ne kapcsoljuk ki, mialatt olyan művelet zajlik, amely az USB/MIDI csatlakozópontot igénybe veszi.

♪ Miatán a hangszer csatlakoztattuk USB-n keresztül, a kommunikáció kisvártatva megindul.

♪ Ellenőrizzük, hogy a hangszer és a számítógép közvetlenül, routing nélkül USB-hub-bal kapcsolódik össze.

♪ Az USB-aljzaton csak MIDI-adatokat lehet továbbítani, audioadatokat nem!

2. MIDI-interfész használata

A csatlakoztatás módját lásd az eredeti útmutató 17. oldalán. A Utility üzemmód MIDI IN/OUT paramétereit beállítjuk „MIDI”-re.

A számítógép MIDI-portjának használata

Külső MIDI-interfész használata

♪ A számítógépnek megfelelő MIDI-portot használjuk!

♪ Ha USB-csatlakozópont van a gépünkön, akkor azon át kössük össze a számítógépet a MOTIF-ES RACK-kal! Itt gyorsabb az adatátvitel, mint MIDI-n át, és több MIDI-porthoz férünk hozzá.

Alkalmazás számítógéppel és külső MIDI-keyboarddal

Ha a használt számítógép rendelkezik szekvencerszoftverrel a MOTIF-ES RACK vezérléséhez, akkor vezérelhetünk egy külső MIDI-keyboardot, hogy hangokat és egyéb adatokat vegyünk fel (a felvett adatokat pedig lejátsszuk). Az eredeti útmutató 17. oldalán láthatunk egy bekötési javaslatot, de a konkrét eljárás mindig a számítógéptől és a használt szoftvertől függ.

♪ Ellenőrizzük, hogy a MIDI IN/OUT (Ref. 160) paraméter beállítása „USB legyen!

♪ Az USB használata és megfelelő beállítás esetén a MOTIF-ES RACK a MIDI IN-bemeneten vett adatokat is veszi és továbbítja.

*MIDI-„Echo” gyakori szekvencerfunkció, amely a MIDI IN-bemeneten érkező valamennyi adatot megint kiadja a MIDI OUT-on (akár a visszhang). E funkció másik elnevezése a MIDI THRU.

♪ A továbbiakat l. a szoftver útmutatójában.

Alapok

Rendszeráttekintés

Ebben a fejezetben áttekintést kapunk az MOTIF-ES RACK lehetőségeinek gazdag tárházáról. A MOTIF-ES RACK rendszere több, az eredeti útmutató 18. oldalán látható egységből áll: 1. MIDI-adattovábbító berendezés (számítógép, külső keyboard) 2. MOTIF-ES RACK, amely áll a) egy hanggenerátor-egységből (AWM2, Plug-in-Board bővítés) és egy b) effektegységből. 3. Az adatokat kiadhatjuk hangszórón vagy fejhallgatón át.

Hanggenerátor-egység

Ez a blokk szolgáltatja meg a MIDI-adatokat a billentyűzettől és a szekvencertől érkező adatok alapján. Az eredeti útmutató 18. oldalán látható ábra mutatja a jel útját VOICE-üzem módban:

Hangképzés:

OSC (oszillátor) - Ez képez minden elemhez egy hullámformát. Minden hangszín 1-4 elemből áll.



PITCH - Ez vezérli a hangmagasságot minden elemhez az OSC-kimenetnél.



FILTER (szűrő) - Megváltoztatja a PITCH-fokozat után érkező jel hangszínét.



AMP (amplitudo) - Szabályozza az elemek kimeneti szintjét (az amplitudot vagy hangerőt) a szűrőfokozat után. Az audiójelek ezután az effektmodulokhoz kerülnek.



Effektmodulok

Integrált AWM2-hangképző rendszer és opcionális Plug-In Boardok

A hangszer hangképző képességét az AWM2- és az opcionális Plug-in-egységek biztosítják.

• AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

Az AWM2 hangszintetizáló rendszer, amelynek az alapját előre legyártott hullámformák, "sample-ek" képezik, és számos Yamaha-szintetizátorban alkalmazzák. A valóság-hű hangzás érdekében minden hangszín több, akusztikus (hangszerektől vett) hangzásmintát használ fel. Emellett az alaphullámformát átalakíthatjuk egy sor szűrő-, burkológörbe-generátor-, modulációs és egyéb paraméterekkel.

♪ Az AWM2 nemcsak a szokásos hangszerek hangzását képes szimulálni (normál hangszínek), hanem ütősöket is. Részletesen l. később

• Plug-In Boardok

A Plug-In Boardok installálásával rendszerünk működését még jobban kibővíthetjük. Egyszerre kettőt is installálhatunk. Ezek nemcsak további hangszínekkel szolgálnak, hanem önálló hangképző szervek is, és rendszertulajdonságokkal is bírnak, pl. bővítik a maximális polifóniát. Emellett lehetővé teszik, hogy az AWM2 mellett más hangképző rendszert használjunk. A Plug-In-hangszíneket ugyanúgy használhatjuk, mint a belsőket, akár performance-ok szólamaként is.

A szintetizátor kompatibilis a Modular Synthesis Plug-In rendszerrel. Az alábbi típusú kártyák közül választhatunk:

♪ Effect Plug-In Board a MOTIF-ES RACK-ban nem használható.

A Plug-In-Boardok áttekintése

Single Part Plug-In-Boards

• Analog Physical Modeling Plug-In-Board (PLG150-AN)

Ez a legkorszerűbb digitális technika felhasználásával reprodukálja az analóg szintetizátorok hangzását. Ezzel a kártyával lehetőségünk nyílik valós időben szabályozni klasszikus szintetizátor-hangzásokat és olyan hangszíneket alkalmazni, amelyek a mai tánczenét jellemzik.

- **Piano Plug-In-Board (PLG150-PF)**

Ezen a kártyán egy 16MB-hullámforma-memória gondoskodik zongorahangszínekről. 136 sztereo hangszint tartalmaz, ezen belül különböző akusztikus és elektromos zongorahangzásokat maximum 64 hangú polifóniával. Ha két kártyát használunk, a polifónia 128 hangra emelkedik.

- **Advanced DX/TX Plug-In-Board (PLG150-DX)**

Ezen a kártyán a DX7 hangszíneit találjuk, mégpedig nem hullámformák, hanem egy teljes hangképző rendszer formájában. Ezzel a DX-sorozat hangzását teljes mértékben utánozhatjuk. A kártya képes DX7-adatok vételére is Bulk Dump adatátvitel formájában.

- **Virtual Acoustic Plug-In-Board (PLG100-VL, PLG150-VL)**

A VA-szintézissel valós időben szimulálhatjuk igazi hangszerek hangzását. Ezzel olyan valóság-hű hangzást érünk el, amely hagyományos PCM-szintézissel nem volna elérhető. A külön beszerezhető Wind controllerrel (WX5) még fúvósokat is imitálhatunk.

- **Drums-Plug-In-Board/Percussion-Plug-In-Board (PLG150-DR/PLG150-PC)**

Az AWM2 modulral itt dob- és ütős hangzásokat hozunk létre. A PLG150-PF saját effektekkel is rendelkezik, miközben az „anyaberendezés” effektjeit a többi szólamnál használhatjuk.

- **Multi-Part Plug-In-Board**

Ezek segítségével az MOTIF-ES RACK polifóniáját jelentős mértékben kibővíthetjük azáltal, hogy további 16 teljesen független hangszeres szólam áll rendelkezésünkre. Ha ezzel a board-típussal játszunk le szekvencersávokat, a MOTIF-ES RACK teljes polifóniáját fenntarthatjuk a billentyűzetten való játéknak.

- **XG Plug-in-kártya (PLG100-XG)**

Ez a kártya 16 szólamú XG-hangképző berendezés. A sokszínű hangzás különösen akkor jön jól, amikor XG/GM- songfájlokat akarunk lejátszani.

Modular Synthesis Plug-In System - Tájékoztató

A Yamahanak ez a rendszere nagy mértékben bővíti a kompatibilis szintetizátorok, hanggenerátorok és hangkártyák lehetőségeit. Segítségével egyszerűen és hatékonyan kihasználhatjuk a modern szintetizátor- és effekttechnológia vívmányait.

Maximális polifónia

Az AWM2-modul maximális polifóniája 128, ehhez jönnek még az installált Plug-In-Boardok. A tényleges polifónia azonban a hanggenerátor jellegétől, a hangszínelemek számától és a Plug-In-Boardok polifóniájától függ.

Az AWM2-hangszíneknél a 128 maximális számot a hangszínelemek számával kell osztani.

A hanggenerátor-egység szólamstruktúrája

A MOTIF-ES RACK hanggenerátora a külső keyboardtól vagy a szekvenceregységtől kapott MIDI-adatokra reagálva működik.

A MIDI-eventek küldése 16 csatornán történik. A MOTIF-ES RACK ezeket az eventeket 16 csatornán veszi, ennek megfelelően egyszerre 16 szólamot tud megszólaltatni. Ez a korlátozás

azonban megkerülhető, ha további MIDI-portokat használunk, amelyek újabb 16 csatornát biztosítanak.

A MOTIF-ES RACK sokrétű hangforrásai (belső hanggenerátor és a Plug-In-Boardok) a hangszerbe integrált három MIDI-portot használják.

Mint az eredeti útmutató 20. oldalának táblázata mutatja, a Voice üzemmódon kívül az összes üzemmódban max. 48 szólamot használhatunk. Song és Pattern üzemmódban a ténylegesen használható szólamok száma 33, mint a következő oldalon látható példa is mutatja.

♪ Az üzemmódokról bővebben l. előbb.

♪ Az USB-kábel max. 8 külön MIDI-portot képes kiszolgálni. A MOTIF-ES RACK hanggenerátora három külön porton érvényesül. A MIDI THRU-funkcióval egy negyedik portot is működtethetünk.

♪ Egyetlen MIDI-kábel nem képes a többszörös portok adatait feldolgozni.

A hanggenerátor-egység szólamstruktúrája – Voice/Multi üzemmód

• Voice üzemmód

Az eredeti útmutató 21. oldalának felső ábrájához: Voice üzemmódban a szekvenceregység nem áll rendelkezésre. Az 1 – 48 szólam nincs használatban.

♪ Voice üzemmódban a MIDI-port száma 1.

♪ A Multi Part Plug-In-Board Voice üzemmódban nem használható, a többi típusú azonban minden további nélkül.

• Multi üzemmód

Az eredeti útmutató 21. oldalának alsó ábrájához: A több portnak szóló adatokat nem lehet MIDI-kábellel továbbítani. Ha egy külső szekvencertől MIDI-kábelen akarunk adatokat továbbítani, csak a 1. portról indíthatjuk el a szólamokat. Egyszerre több portot USB-kábellel lehet igénybe venni.

Az ábrán a 34 – 48. szólam használaton kívül van.

♪ A Multi Plug-In Board (PLG100-XG) csak a PLG2 nyílásba szerelhető be.

♪ Multi üzemmódban a MIDI-port száma az 1 – 16. szólamhoz 1.

♪ A PLG1/PLG2 szólamot a portszám paraméterével (Ref. 176). bármely rendelkezésre álló porthoz hozzárendelhetjük.

Effektek

Ez az egység effektekkel bővíti a hanggenerátortól érkező jeleket. Ennek során a hangzást az igényes DSP-technológia (Digital Signal Processing) befolyásolja. A hangszínprogramozás utolsó lépéseként állítjuk be az effektparamétereket, amelyek a hangzás jellegét jelentősen befolyásolják.

A MOTIF-ES RACK effektjei az alábbi négy egységre oszlanak:

■ Rendszereffektek (Reverb, Chorus)

A rendszereffektek az egész hangzásra, egy hangszínre vagy egy teljes Multi setupra vonatkoznak. Minden szólam hangja a hozzá beállított adásszintnek megfelelően a rendszereffektek blokkjához kerül. Az effekttel dúsított hangzás („wet”) visszavezetési szintjének megfelelően a keverőhöz, majd kiadásra kerül, miután összekeveredett az effekt nélküli („dry”) hanggal. Ennek beállításával érhetjük el az eredeti és az effekttel dúsított hangzás közötti egyensúlyt.

Reverb

Ezek az effektek melegebb jelleget adnak a hangzásnak azáltal, hogy egy reális tér, pl. egy hangversenyterem vagy egy szűkebb klubhelyiség hatását szimulálják. 20 reverbtípusból választhatunk.

Chorus

Ezek az effektek moduláció segítségével olyan hatást érnek el, mintha egyetlen szólamot egyszerre több hangszer játszana. 44 kórustípusból választhatunk.

■ Insertion effektek (1, 2)

Ezeket külön az egyes szólamokra alkalmazhatjuk. Az effekt intenzitása a dry/wet egyensúly beállításától függ. Mivel egy Insertion effekt csak egy kiválasztott szólamra hat, olyan hangzásoknál érdemes bevetni, amelyeket drasztikusan meg akarunk változtatni. Ha a wet beállítása 100%, csak az effekttel dúsított hangot halljuk. A MOTIF-ES RACK két Insertion-effektcsoporthoz 107 típust kínál.

■ Part Equalizer

Ennek segítségével kiigazíthatjuk az egyes szólamokhoz rendelt hangszínek egyensúlyát úgy, hogy a frekvenciát három sávban kiemeljük vagy tompítjuk.

Más szóval, az egyes szólamokat finoman „behangozhatjuk”, hogy jobban illeszkedjen a teljes mixbe. Egyes szólamokat például világosabbra vehetünk vagy megerősíthetjük a középső frekvenciáit, és ezzel kiemelhetjük, más, ehhez hasonló szólamok hangzását lágyabbra állíthatjuk be. Ha egy basszus és egy zongoraszólam a keverékben konkurál egymással, a hangzást azáltal javíthatjuk, hogy a zongora alsó frekvenciáit elnyomjuk.

■ Master Equalizer

Equalizert rendszerint arra használunk, hogy egy erősítő vagy hangszórók által kiadott hangot a tér jellegzetességeihez igazítsuk. A hangot ehhez több frekvenciasávra osztották, és a módosítások az egyes sávok szintjének emelésével vagy leszállításával történnek.

A hangzásnak a zenei műfajhoz – a klasszikus zenéé nemesebb, a popzenéé frissebb, a rockzenéé dinamikusabb – való hozzáigazítása is hozzájárul a zenei jelleg kiemeléséhez, és előadásunk így még hatásosabbá válik.

A MOTIF-ES RACK digitális, ötsávú equalizerrel rendelkezik.

Effektkapcsolások

● Voice üzemmódban:

Az Insertion effektek háromféle kapcsolási módja közül választhatunk egyet. Az eredeti útmutató 23. oldalán fent látható ábra magyarázatai:

A hanggenerátor alatt: Itt határozzuk meg, melyik Insertion effektet (1 vagy 2) használjuk a kiválasztott hangszínelemre (illetve a dobhangszíneknél a kiválasztott billentyűre). Az Insertion effekt ki is kerülhető (bypass).

Az ábra alsó részében az Insertion effektek három kapcsolási módja látható.

A jel az Insertion effektek egysége után mehet a rendszereffektekhez, ahol előtte az adás-, utána a visszavezetési szintet lehet beállítani. A jel mehet a Master Equalizerhez is, onnan pedig kiadásra kerül.

♪ Plug-In- hangszíneknél nem lehetséges párhuzamos kapcsolat.

● Multi üzemmódban:

Az eredeti útmutató 23. oldalának alsó ábráján az a kapcsolat látható, amikor a 2. nyílásba egy Multi Part Plug-In-Boardot (PLG-100 XG) installáltunk.

Felső magyarázó szöveg: Max. 4 szólamra alkalmazhatjuk az Insertion effektet.

*A kapcsolat módja a kiválasztott szólamhoz rendelt hangszín beállításától függ.

♪ A Part Equalizer nem hat a Plug-In Boardok szólamaira.

♪ Az Insertion és a rendszereffektek nem hatnak a Multi Part Plug-In Board szólamaira.

Hangszínek (Voices) és Multik

A hangszínek szerkezete

A hangszínek elhelyezkedése a memóriákban

A hangszín egy hangszeres alaphangzás, amely számos paraméter-beállítás eredményeként jön létre. Minden hangszín max. 4 elemből állhat, ezek mindegyike egy hullámforma vagy alaphangzás.

Voice Play üzemmódban bármely hangszínt kiválaszthatjuk és megszólaltathatjuk. Az eredeti útmutató 24. oldalán a hangszínek tárolásának rendszerét láthatjuk.

A szürke színezés a „bankokat” jelöli.

Normál és ütős hangszín

A MOTIF-ES RACK kétfajta belső hangszínnel rendelkezik: normál és ütős hangszínekkel. A normál hangszínek rendszerint hangszeres hangok, amelyeket a teljes billentyűzeten szólaltathatunk meg. Az ütős hangszíneknél (Drum Kit) a szett egyes ütősei egyes billentyűkhöz vannak hozzárendelve.

GM hangszínek

A GM a hangszínszerkesztés valamint a szintetizátorok és hanggenerátorok MIDI-funkcióinak világszabványa. Alapvetően azért hozták létre, hogy egy GM-berendezéssel létrehozott songot bármilyen más, GM-kompatibilis berendezéssel nagyjából azonos formában lehessen megszólaltatni, gyártótól és modelltől függetlenül. A MOTIF-ES RACK GM-hangszínbankja GM-songok megszólaltatását szolgálja. Vegyük azért figyelembe, hogy a hangzás azért nem mindig egyezik meg tökéletesen azzal, ahogyan létrehozták.

Hangszínek és elemek

Minden hangszín 1-4 elemből áll, ezek hullámformákból (waves) épülnek fel. Az elemek olyan minőségűek, hogy mindegyikük önállóan is használható hangszínként, kombinációjukkal pedig kifejező, gazdagon strukturált hangzások jönnek létre. A különböző hangszeres hangzásokat pedig eloszthatjuk a billentyűzeten (Split), és jobb és bal kézzel más hangszínt szólaltathatunk meg anélkül, hogy ehhez külön performance-programot kellene elkészítenünk.

A hangszín struktúrája

Egy hangzás számos paraméter beállításának eredménye, mint a 25. oldalon láthatjuk. A hangszín alapvető jellegét az alábbi öt paraméter beállításával adhatjuk meg:

■ Oszcillátor

Ez a modul határozza meg az elemek hullámformáját. Itt állíthatjuk be az elemek hangterjedelmét (a billentyűzetnek azt a szakaszát, ahol az elemnek szólnia kell) és a billentés-érzékenységet (Velocity Response, a Velocity-értéknek az a terjedelme, amelynél az elem megszólal).

Pl. az egyik elemhez a felső, egy másikhoz az alsó billentyűzetszakaszt rendelhetjük hozzá. Így egy hangszínen belül kétféle hangzást hozhatunk létre a billentyűzet különböző

szakaszain, vagy a két billentyűzetszakasz átfedheti egymást, így egy területen a két hangszín egyszerre szól. Emellett minden elemet beállíthatunk úgy, hogy csak meghatározott billentés-erősségre reagáljon, tehát egyes elemek már gyengébb, míg mások csak erősebb leütésre szólalnak meg.

■ Pitch

Ez a modul az elemjel hangmagasságát vezérli az OSC-kimenetnél. Ezzel elemeket elhangolhatunk, használhatjuk a Pitch Scaling funkciót stb. A PEG (Pitch Envelope Generator – a hangmagasság burkológörbe-generátora) segítségével vezérelhetjük a hangmagasság-változás időbeli lefolyását.

● PEG (Pitch Envelope Generator)

Ezzel vezéreljük a hangmagasság változását a billentyű leütésétől a felengedésig. A burkológörbét öt időparaméter (a változás gyorsasága) és öt szintparaméter (az elérendő hangmagasság) határozza meg. Ezzel automatikus hangmagasság-változást állíthatunk be. Ezt megtehetjük külön minden elemhez.

■ Filter (Szűrő)

Ez a modul befolyásolja a hangzást a Pitch-kimenet után úgy, hogy a jelet egy bizonyos frekvenciasávra korlátozza. A Filter Envelope Generator (szűrő burkológörbe-generátor) segítségével meghatározhatjuk a szűrő működését az idő függvényében – ezzel a hangszín dinamikus változásait idézhetjük elő.

● Határfrekvencia (cutoff) és rezonancia

A szűrők úgy befolyásolják a hangzást, hogy a jel elemeit egy bizonyos frekvencia alatt átengedik, felette levágják. Ez a frekvencia a határfrekvencia (cutoff frekvencia). Ennek beállításával viszonylag világosabb, csengőbb vagy sötétebb hangzást érhetünk el. Az a paraméter, amely a jelszintet a határfrekvencia közelében felerősíti, a rezonancia. A felhangoknak ebben a tartományban való megemelésével „hegyesebb”, „élesebb” lesz a hangzás.

A szűrők típusai

Alapvetően négy szűrőtípus létezik: LPF (aluláteresztő), HPF (feluláteresztő), BPF (a frekvenciasávtól függően működő szűrő), BEF (bizonyos frekvenciasávokat kiszűr). Minden szűrő eltérő frekvenciajellemzőket mutat. Ezekon kívül kombinálhatjuk az alul- és feluláteresztő szűrőt.

● LPF (aluláteresztő szűrő)

Csak egy bizonyos Cutoff (határ) frekvencia alatti frekvenciákat enged át. Ezután használhatjuk a rezonancia-paramétert, hogy a hangzást még jellegzetesebbé tegyük. Hat LPF-típusból választhatunk.

LPF24D (digitális 24dB/oktávós aluláteresztő szűrő)

Négypólusú, (-24dB/Okt) dinamikus LPF erős rezonanciával.

LPF24A (analóg 24dB/oktávós aluláteresztő szűrő)

Négypólusú, (-24dB/Okt) dinamikus LPF az analóg szintetizátorok szűrőjellel.

LPF18 (digitális 18dB/oktávós aluláteresztő szűrő)

Hárompólusú, (-18dB/Okt) dinamikus LPF.

LPF18S (eltolt 24dB/oktávós aluláteresztő szűrő)

Hárompólusú, (-18dB/Okt) dinamikus LPF, kevésbé meredek frekvenciamenettel.

LPF12 + HPF (12 dB/oktávós aluláteresztő szűrő)

Kétpólusú, (-12dB/Okt) dinamikus LPF, amelyet egy feluláteresztő szűrővel kombinálva használunk.

LPF6 + HPF (6 dB/oktávós aluláteresztő szűrő)

Egypólusú, (-6dB/Oct) dinamikus LPF, amelyet egy felüláteresztő szűrővel kombinálva használunk.

- **HPF (felüláteresztő szűrő)**

Csak a Cutoff (határ) frekvencián felüli frekvenciákat engedi át. Ezután használhatjuk a rezonancia-paramétert, hogy a hangzást még jellegzetesebbé tegyük. Két HPF-típusból választhatunk.

HPF24D (digitális 24dB/oktávós felüláteresztő szűrő)

Négypólusú, (-24dB/Okt) dinamikus LPF erős rezonanciával.

HPF12 (12 dB/oktávós felüláteresztő szűrő)

Kétpólusú, (-12dB/Okt) dinamikus LPF erős rezonanciával.

- **BPF (Band Pass Filter)**

Ez a szűrő csak a Cutoff-frekvencia körüli frekvenciasávot engedi át. A sáv szélessége változtatható. Négy típusból választhatunk.

BPF6 (6dB/oktávós sávszűrő)

Egy -6dB/Oct felüláteresztő és egy aluláteresztő szűrő kombinációja.

BPF12D (digitális 12dB/oktávós sávszűrő)

Egy -12dB/Oct felüláteresztő és egy aluláteresztő szűrő kombinációja.

BPF12s (12dB/oktávós, staggered sávszűrő)

Lényegében azonos az előzővel, csak laposabb frekvenciamenettel.

BPFw (szélessávű szűrő)

Szintén egy -12dB/Oct felüláteresztő és egy aluláteresztő szűrő kombinációja, de az előzőnél szélesebb sávja lehet.

- **BEF (Band-Eliminations-Filter)**

Ezzel kiszűri a Cutoff (határ) frekvencia körüli jelsávot, de a többit átereszt.

BEF6, 12 (6/12dB/oktávós sávkiszűrő)

- **Párhuzamosan kapcsolt szűrők**

Dual LPF

Két 12dB-es aluláteresztő szűrő párhuzamosan kapcsolva.

Dual HPF

Két 12dB-es felüláteresztő szűrő párhuzamosan kapcsolva.

Dual BPF

Két 6dB-es sávszűrő párhuzamosan kapcsolva.

Dual BEF

Két 6dB-es sávszűrő párhuzamosan kapcsolva.

- **Kombinációk**

LPF12 + HPF12

Egy 12 dB aluláteresztő és egy 12 dB felüláteresztő szűrő kombinációja.

LPF12 + BPF6

Egy 12 dB aluláteresztő és egy 6 dB sávszűrő kombinációja.

HPF12 + BPF6

Egy 12 dB felüláteresztő és egy 6 dB sávszűrő kombinációja.

- **THRU**

A jel nem megy át a szűrőn, a jel nem változik.

♪ A szűrőparamétereket a szólamok átdolgozásánál is használhatjuk.

• FEG (Filter Envelope Generator)

Ezzel vezéreljük a hangszín változását a billentyű leütésétől a felengedésig. A burkológörbét öt időparaméter (a változás gyorsasága) és öt szintparaméter (a szűrés erőssége) határozza meg. Amint leütünk egy billentyűt, megváltozik a határfrekvencia az FEG-beállításnak megfelelően. Így pl. automatikus wah-effektet hozhatunk létre. Az FEG-paramétereket beállíthatjuk külön minden elemhez.

■ Amplitude

Ez a modul szabályozza a szűrőkimenetnél az egyes elemek jeleinek kimeneti szintjét (amplitudo vagy hangerő). A jelek azután az effekttegységhez kerülnek. Az AEG (Amplitude Envelope Generator) segítségével beállíthatjuk a hangerő változását az idő függvényében.

• Amplitude EG (Envelope Generator)

Ezzel vezéreljük a hangerő változását a billentyű leütésétől a felengedésig. A burkológörbét öt időparaméter (a változás gyorsasága) és öt szintparaméter (az elérendő hangerő) határozza meg. Ezzel automatikus hangerőváltozást állíthatunk be. Ezt megtehetjük külön minden elemhez.

■ LFO (Low Frequency Oscillator)

Mint a neve is mutatja, ez az oszcillátor alacsony frekvenciás hanghullámokat hoz létre. Ezekkel variálhatjuk az egyes elemek hangmagasságát, hangszínét vagy amplitudóját olyan effekttekkel, mint a vibrato, a wah és tremolo. Az LFO beállítható minden elemhez külön vagy valami elemhez együttesen.

A Multik felépítése

Egy Multi 1-16 szólamból állhat, ezek lehetnek normál és ütős hangszínek. Azáltal, hogy az egyes szólamokhoz hangszíneket és MIDI-csatornákat rendelünk hozzá, és a songadatokat egy hardver- vagy szoftverszekvencerrel lejátszunk, 16 különböző hangszerből álló együttest hozhatunk létre. A Multikat a billentyűzeten játszva is megszólaltathatjuk. Így vagy rétegezve (layers), vagy a billentyűzeten elosztva (Split) szólaltathatunk meg hangszíneket.

Plug-In szólamok (PLG1, PLG2)

Ehhez a két szólamhoz Plug-In Board hangszíneket rendelünk hozzá, amikor egy Single Part Plug-In Boardot installáltunk.

♪ Arról, hogyan rendelünk hozzá egy hangszínt egy szólamhoz, l. később.

A Plug-In Board hangszíneinek szerkesztése

• Plug-In hangszínek és Board hangszínek

A Plug-In Boardba integrált és egyenesen a Boardról használt hangszíneket nevezzük „Board hangszínek”, míg azokat a Plug-In Board hangszíneket, amelyeket a MOTIF-ES RACK paramétereivel dolgozunk át, „Plug-In hangszíneknek” nevezzük. Ha a Boardot megfelelően installáltuk, az ottani hangszíneket a hangszer automatikusan Plug-In hangszíneként kezeli, és a Plug-In bank ugyanúgy hívható be, mint a belső hangszínbankok. A Plug-In Board hangszíneit is át lehet alakítani, majd Plug-In felhasználói hangszíneként elmenteni.

A Plug-In hangszín előhívásához kiválasztjuk először a bankot – PLG1 vagy 2. Ezek tartalmazzák a Preset (gyárilag beprogramozott), User (felhasználói) Plug-In hangszíneket és a Board hangszíneket. Ha Board hangszínt választunk, a Plug-In hangszínparaméterek visszaállnak a kiindulási értékre. A Board hangszínek kiválasztását l. később.

Multi üzemmódban mind Board Voice-, mind Preset-Plug-In Voice-bankot kiválaszthatunk.

♪ A Board hangszíneket átdolgozhatjuk egy, a MOTIF-ES RACK-ra bekötött számítógépen. Az ehhez szükséges Editor szoftver a Plug-In kártyához tartozik. Az átdolgozott hangszínt elmenthetjük a MOTIF-ES RACK belső memóriájába a Plug-In Save funkcióval.

Alapvető kezelési lépések

Itt tanulhatjuk meg, hogyan léphetünk be az egyes üzemmódokba, hívhatunk elő egyes funkciókat, változtathatunk meg beállításokat, paraméterértékeket.

Üzemmódok

Üzemmód			Kiválasztás	Kijelző
Voice	Play (Lejátszás)	Hangszín megszólaltatása	[VOICE]	A
	Edit (Szerkesztés)	Hangszín átdolgozása	[VOICE]→[EDIT]	B
	Effect Edit	A hangszíneffektek beállítása	[VOICE]→[EFFECT]	G
	Arpeggio Edit	Az arpeggio beállítása	[VOICE]→[SHIFT]+[ARPEGGIO]	H
Multi	Play (Lejátszás)	Multi megszólaltatása	[MULTI]	C
	Multi Library	A Multi-könyvtár használata	[SHIFT]+[MULTI]	D
	Mixing Edit	Multi átdolgozása (egyszerű keverés)	[MULTI](→[MULTI])	E
	Edit (Szerkesztés)	Multi átdolgozása (részletes keverés)	[MULTI]→[EDIT]	F
	Effect Edit	Multi effektek beállításai	[MULTI]→[EFFECT]	G
	Arpeggio Edit	Arpeggio beállításai	[MULTI]→[SHIFT]+[ARPEGGIO]	H
Egyéb üzemmódok	Utility	Az egész rendszerre vonatkozó beállítások	[UTILITY]	I
	Effect Bypass	Beállítja az effektek kikerülését	[SHIFT]+[EFFECT]	J

♪ A paramétereket két alapvető csoportra oszthatjuk: (1) azok a funkciók, amelyek egyes hangszínekre és Multikra vonatkoznak és (2) azok, amelyek valamennyi hangszínrre és Multira hatnak. Az első csoportot Edit, a második csoportot Utility üzemmódban állíthatjuk be.

♪ A Voice/Multi üzemmódban végzett paraméterbeállításokat a mentési funkcióval elmenthetjük a felhasználói memóriába.

⚡ Figyelem!

A Utility/Effect Bypass üzemmódban végzett beállítások az üzemmódból való kilépéskor elmentődnek. Soha ne próbáljuk meg kikapcsolni a hangszert, mialatt adatokat ír a Flash-ROM-ba, vagyis mialatt a kijelzőn az „Executing...”, vagyis „Végrehajtás alatt...” illetve a „Please keep power on” „Kérem, ne kapcsolja ki” üzenet olvasható. Ha a hangszert ilyenkor kikapcsoljuk, valamennyi felhasználói (USER) adat megsemmisül.

Az üzemmód kiválasztása és a kijelző tartalma

(1) Üzemmód

- (2) Hangszín: NORMAL/DRUM (ütős)
- (3) Bank/Szám
- (4) Kategória/Név
- (5) Az ASSIGN A/B/1/2-höz hozzárendelt funkciók
- (6) Könyvtárbank: Perf/Multi (a bankgombokkal választjuk ki [][])
- (7) Az átdolgozás módja: COMMON/ELEM 1-4/KEY/PART01-16
- (8) Az átszerkesztési kijelző neve (a PAGE gombokkal választjuk ki [][])
- (9) Az éppen szerkesztés alatt álló effekt neve (a PAGE gombokkal választjuk ki [][])
- (10) Paraméter neve (a [v] [^] gombokkal választjuk ki)
- (11) Beállítások (az értékeket az adatbevitő tárcsával változtatjuk meg)
- (12) Paraméterlista (a [v] [^] kurzorgombokkal választjuk ki)
- (13) Könyvtárlista (a [v] [^] kurzorgombokkal lapozunk)
- (14) Insertion effekt
- (15) Rendszereffekt
- (16) Effekttípus
- (17) Az átszerkesztés jelzése (Itt láthatjuk, hogy az aktuális hangszín/Multi beállításait megváltoztattuk, de még nem mentettük el. Az összehasonlító funkcióban itt a fekete alapon fehér C látható.)
- (18) Paraméterek beállítása minden elemhez ill. szólamhoz (Másik elemet vagy szólamot az [1/5/9/13] – [4/8/12/16] gombokkal választunk ki.)

„Gyorstalpaló” útmutató

A demosongok lejátszása

A MOTIF-ES RACK tartalmaz egy sor demo zeneszámot, amelyek bemutatják a dinamikus hangszíneket és a hangszer rafinált funkcióit. Lejátszásukhoz az alábbi módon járunk el.

♪ Győződjünk meg róla, hogy a MOTIF-ES RACK készen áll a lejátszásra. A részleteket l. az Előkészületek a játékhoz c. fejezetben.

1 Lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és megnyomjuk a [DEMO]-gombot. A kijelzőn megjelenik a „DEMO” szó.

2 A kurzorgombokkal kiválasztjuk a songot.

3 Lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és megnyomjuk az [ENTER]-gombot a lejátszás indítására.

4 A lejátszást az [EXIT]-gombbal állíthatjuk le. Ugyanezt még egyszer megnyomva lépünk ki a Demo üzemmódból.

Hangszínek megszólaltatása

Voice Play üzemmódban választhatjuk ki és szólaltathatjuk meg a MOTIF-ES RACK hangszíneit. A hangszer a hangszíneket bankokba rendezi: Preset 1 – 5, GM, User 1 - 2 és PlugIn 1 – 2.

♪ A hangszínekről l. korábban ill. a külön adatlistában.

♪ A felhasználói memóriában max. 256 normál és 32 ütős hangszínt tárolhatunk. A hangszín-beállításokat Voice Edit üzemmódban változtathatjuk meg.

Próbáljunk ki egy pár hangszínt! A példában abból indulunk ki, hogy külső keyboardot csatlakoztattunk a MOTIF-ES RACK-ra.

Egy hangszín kiválasztása

❶ Behívjuk a Voice Play üzemmódot.

Ehhez megnyomjuk a [VOICE]-gombot, amelynek a jelzőfénye zölden világítani kezd. Egy ütős hangszín kiválasztásához lenyomva tartjuk a [SHIFT]-gombot, és megnyomjuk a [DRUM]-gombot, mire a LED fénye narancssárgán kezd világítani..

❷ Kiválasztunk egy bankot.

Ehhez a BANK [] [] gombokat használjuk.

A normál hangszínek nyolc bankban vannak: PRE 1 – 5, GM és USER 1-2. Az ütős hangszínek három bankban vannak: PRE, GM és USER. Ha Plug-In Boardot is installáltunk, a PLG 1 és 2 is kiválasztható.

♪ Emellett kiválaszthatunk egy Board hangszínbankot is úgy, hogy lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és közben megnyomjuk a BANK [] [] gombokat. A Board hangszín Bank Select MSB/LSB száma látható a kijelzőn. Erről bővebben l. a Plug-In Board útmutatóját.

❸ Megadunk egy hangszínszámot az adatbevitő tárcsával

❹ Játsszunk a billentyűzeten.

A kiválasztott hangszín a vett MIDI-üzeneteknek megfelelően felhangzik.

♪ Az Audition funkcióval egy hangszínbé már a kiválasztáskor belehallgathatunk.

A Category Search funkció használata

Ezzel a funkcióval gyorsan megtalálhatjuk a kívánt hangszínt a bankbeli helyétől függetlenül. Kiválasztunk egy Voice Category-t, azaz hangszín-kategóriát, pl. A. PIANO vagy SYN LEAD, és végignézhethetjük ill. hallgathatjuk az ide tartozó hangszíneket. A Favorite Category kedvenc hangszíneink tárolására használható.

❶ A [CATEGORY SEARCH] megnyomásával bekapcsoljuk a funkciót.

A jelzőfény mutatja, hogy a funkció él.

♪ Ugyanezzel a gombbal vagy az [EXIT]-tel léphetünk ki.

❷ Kiválasztunk egy kategóriát a BANK [] [] gombokkal.

❸ A kurzorgombokkal [^][v] kiválasztunk, azután megszólaltatunk egy hangszínt.

Favorites Category

Ezzel a funkcióval kedvenc hangszíneinket elmenthetjük egy könnyen elérhető helyre, ahonnan a [SHIFT] és [FAVORITES]-gomb megnyomásával előhívhatjuk. Nagy segítség ez élő előadásoknál.

A kurzort kedvenc hangszíneink listájára visszük. A [MUTE/SEL] gombbal behívunk egy kontrollnégyzetet a hangszín mellett. (Ugyanezzel a gombbal tüntetjük el.) Előhívunk további kategóriákat és folytatjuk a kedvencek listájának összeállítását. Miután az összes kívánt hangszínt megjelöltük, megnyomjuk a [SHIFT] és [FAVORITES]-gombot, ezzel a hangszíneket elmentjük a kedvencek közé, amelyek listáján megjelenik az összes kijelölt hangszín. A funkcióból a [CATEGORY]-gombbal lépünk ki, az [EXIT]-tel térünk vissza a Voice Play üzemmódba.

Figyelem!

Amikor kilépünk a Favorite Category funkcióból, a kijelzőn megváltoztatott paraméterek elmentése automatikusan megtörténik. Ezek az új adatok azonban elvesznek, ha a hangszert kikapcsoljuk, mielőtt kiléptünk volna az oldalról.

Audition funkció

Meghallgathatunk egy rövid részletet a kiválasztott hangszínből. Ehhez lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és megnyomjuk az [AUDITION]-gombot.

Egy Audition frázis átdolgozása

A frázis típusa és hangmagassága megváltoztatható Voice Edit üzemmódban. A Voice Common Edit üzemmód General kijelzőoldala tartalmaz két paramétert, amely az Audition frázisra vonatkozik:

- **A.PhraseNo. (Az Audition frázis száma)**

Itt választjuk ki az Audition frázis típusát.

- **A.PhraseSft (Az Audition frázis hangmagassága)**

Félhangnyi lépésekben megadja az Audition frázis hangmagasságát.

♪ Az Audition Phrase-adatok kiadhatók a MIDI OUT kimeneten (Ref. 71), és az átviteli csatorna is beállítható (Ref. 72).

Hangszínszerkesztés

Az alábbiakban a hangszínek létrehozásának és átdolgozásának alapjairól lesz szó. Az ehhez szükséges műveleteket a Voice Edit üzemmódban végezhetjük el.

Minden normál hangszín 1 – 4 elemből áll. A valamennyi elem közös paramétereinek átdolgozásához a Common Edit üzemmódba lépünk be. Az egyes elemeket az Element Edit üzemmódban alakíthatjuk át.

♪ Ütős hangszín kiválasztásakor a Key Edit üzemmódot hívhatjuk be, amellyel az ütős hangszín egyes billentyűihez tartozó hangszerhangjait változtathatjuk meg.

Az alábbiakban leírt eljárás csak példa, a paramétereket tetszésünk szerint alakíthatjuk. A paraméterekről részletesen a referenciárészben olvashatunk.

♪ A paraméterbeállítások a hangszínnel kerülnek elmentésre.

❶ Kiválasztjuk az átdolgozni kívánt hangszínt.

Belépünk a Voice Play üzemmódba a [VOICE]-gomb megnyomásával. Ezután kiválasztjuk a hangszín számát.

♪ Ha egy meglévő hangszín átalakításával akarunk létrehozni egy újat, célszerű olyat kiválasztani, amelyik eléggé hasonlít a kívánt hangszínhez, így nem kell sok beállítást végezni, és gyorsan célhoz érünk. Ha teljesen új hangszínt akarunk létrehozni, üres helyet kell kialakítani a Utility Job üzemmód Initialize funkciójával a felhasználói memóriában.

❷ Belépünk a Voice Edit üzemmódba, ahol a hangszín kialakítása végbemehet.

Ehhez Voice Play üzemmódban megnyomjuk az [EDIT] gombot. A LED kigyullad.

❸ A Common paraméterek beállítása

A [SHIFT] és a [COMMON]-gomb segítségével behívjuk a „Common Edit” kijelzőt, amely az alábbi oldalakat tartalmazza:

♪ Az alábbi kijelzők a normál hangszínekénél találhatók meg. Ütős vagy Plug-In hangszínekénél a kijelzők másként néznek ki.

- **General**

Itt állítunk be általános paramétereket, pl. hangszíneknek nevet adhatunk.

- **Output**

Itt állíthatjuk be a hangszín kiadásának körülményeit, pl. a kimeneti szintet és a sztereó pozíciót.

- **EG/FLT (Envelope Generator/Filter)**

Itt állíthatjuk be a burkológörbét a hangmagasság-, szűrő- vagy hangerőváltozásokhoz, továbbá átalakíthatunk néhány szűrőparamétert.

- **Ctrl Set (Controller Set)**

Itt határozzuk meg, hogyan reagáljon a MOTIF-ES RACK MIDI-controller adatok vételekor.

- **LFO**

Itt állíthatjuk be az LFO paramétereit. Az LFO alacsony frekvenciás hullámot használ a Pitch/szűrő/amplitudo jellemzőinek variálására, így hozhatunk létre vibrato, wah, tremolo és egyéb effekteket.

Az oldalak közötti mozgásra a PAGE gombokat használjuk. A kívánt paramétert a kurzorgombokkal választjuk ki, azután az adatbevitő tárcsával változtatjuk meg.

A „Compare” (összehasonlítás) funkció

Ezt akkor használjuk, amikor hangszínek és Multik esetében össze akarjuk hasonlítani az általunk átalakított változatot az eredetivel.

1 Edit üzemmódban megnyomjuk a [SHIFT] és [COMPARE]-gombot, mire kigyullad az EDIT jelzőfénye, és visszaáll az átalakítás előtti állapot. (A kijelzőn sötét alapon „C” betű jelenik meg az „E” helyén.)

2 Az [EDIT] gomb újbóli megnyomásával lépünk vissza az átalakított változathoz.

♪ A Compare funkció Multi Edit üzemmódban is használható.

4 A elemekre vonatkozó paraméterek beállítása

A megfelelő szólam/elem gombbal ([1/5/9/13] - [4/8/12/16]) kiválasztjuk az illető elemet (ez csak a normál hangszínekre érvényes). Pl. az 1. elemhez megnyomjuk a [1/5/9/13]-gombot.

♪ Ha a [MUTE/SEL]-gombhoz a „MUTE” funkciót választottuk (a LED kigyullad), nem lehet elemet kiválasztani.

Ütős hangszínnél lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és a PART [] gombokkal kiválasztjuk a kívánt billentyűt.

♪ A billentyűt egy csatlakoztatott keyboardon is kiválaszthatjuk (bejövő „Note On” adatokkal). Ehhez lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és leütjük a keyboard megfelelő billentyűjét.

Elemek (billentyűk) be- és kikapcsolása (Mute funkció, elnémítás)

Ahányszor megnyomjuk a [MUTE/SEL]-gombot, változik a LED által is mutatott be/ki állapot. Amikor a LED világít, a szólam/elem gombok az egyes elemek elnémítására (Mute) szolgálnak. Amikor a LED sötét, a gombok a SELECT, vagyis kiválasztási funkciót szolgálják.

Amikor a LED ég, bármelyik elemet elnémíthatjuk a szólam/elem gomb megnyomásával. Elnémíthatjuk az összes elemet is annak az egynek a kivételével, amelyen éppen dolgozunk. Így pontosan hallhatjuk, hogyan hatnak a beállításaink az elemre. Az elnémított elemek LED-jei sötétek, az aktívaké világítanak.

Amikor a [MUTE/SEL]-gomb ki van kapcsolva, az átalakítani kívánt elemet választhatjuk ki a megfelelő szólam/elem gombbal. Ha egy elnémított elemet választunk ki, akkor a hozzá tartozó LED kigyullad.

♪ Multi üzemmódban meghatározhatjuk minden szólam be/ki állapotát is.

Element Edit üzemmódban az alábbi kijelzőkön dolgozhatunk:

♪ Az alábbi kijelzők a normál hangszíneknél találhatók meg. Ütős vagy Plug-In hangszíneknél a kijelzők másként néznek ki.

♪ Az alábbi paraméterekről l. az Alapok és a Referenciárész fejezeteket.

● OSC (Oscillátor)

Ezen a kijelzőoldalon választjuk ki az elemhez a kívánt hullámformát, emellett megadhatjuk az elem hangerejét, hangterjedelmét stb.

● Pitch , PEG (Pitch Envelope Generator)

Itt állíthatunk be különböző paramétereiket a kiválasztott elem hangmagasságához. Egyes elemeket elhangolhatunk, használhatjuk a Pitch Scaling funkciót stb. A PEG (Pitch Envelope

Generator – hangmagasság burkológörbe-generátor) segítségével befolyásolhatjuk a hangmagasság változásának időbeli lefolyását.

● Filter, FEG

Ezen a kijelzőn a szűrő paramétereit állíthatjuk be. A szűrővel megváltoztathatjuk minden elem hangzásbeli jellemzőit azáltal, hogy korlátozzuk a felhangokat, amelyek a hullámformához tartoznak. A szűrőtípustól függően különböző paraméterek állnak rendelkezésre. Beállíthatjuk az FEG-értékeket (FEG – szűrő burkológörbe-generátor) is, amelyekkel befolyásolhatjuk a szűrőparaméterek időbeli változását. Így a hangzás dinamikus változását kapjuk.

● Amplitude, AEG

Ezen a kijelzőn beállíthatjuk az egyes elemek hangerejét, miután átalakítottuk az OSC-, PITCH- és szűrőparaméterekkel. Emellett megadhatjuk itt a végleges, kiadásra kerülő hangerőt is. Az itt beállított hangerővel kerülnek az egyes elemek jelei az effektmodulhoz. Az AEG (Amplitude Envelope Generator – amplitudo burkológörbe-generátor) beállításával meghatározhatjuk a hangerő időbeli változását is.

● Native (Native Part Parameter – csak Plug-In hangszínekhez)

Ezekhez a Plug-In Board útmutatójában találunk információt.

● LFO

Az LFO alacsony frekvenciájú jeleket hoz létre, és olyan effektekkel gazdagítja a hangzást, mint vibrato, wah, tremolo stb. attól függően, hogy a hangmagasságot, szűrőt vagy amplitudót moduláljuk-e a jelekkel. Minden elemekhez beállíthatunk eltérő LFO-paramétereket.

● EQ (Part Equalizer) [F6]

Az itteni beállításokkal a hangzás egyes jellemzőit kiemelhetjük, és kialakíthatjuk az elemek kiegyensúlyozott viszonyát.

Az oldalak közötti mozgásra a PAGE gombokat használjuk. A kívánt paramétert a kurzorgombokkal választjuk ki, azután az adatbevitő tárcsával változtatjuk meg.

♪ A „Note Limit” paraméter beállításához megnyomhatjuk a [SHIFT]-et, közben pedig leütjük a csatlakoztatott keyboard megfelelő billentyűit.

⑤ Az effektek beállítása

Erre példát a későbbiekben találunk.

⑥ A kész hangszín elmentése

Max. 256 új/átalakított normál és 32 ütős hangszínt menthetünk el a felhasználói (User) memóriába. Ennek módját részletesen l. később.

👉 Figyelem!

Amikor egy hangszínt elmentünk, az illető memóriahelyen lévő adatok elvesznek! A fontos adatokat ezért célszerű kimenteni egy számítógép merevlemezére.

Control Sets

A MOTIF-ES RACK nem rendelkezik saját controllerekkel (gombokkal, szabályzókkal, kapcsolókkal stb.), egy csatlakoztatott hangszerrel azonban befolyásolhatjuk a hangzását. Pl. ez modulációs tárcsát használhatunk a szűrőrezonancia vezérlésére, miközben az Aftertouch használható egy vibrato effekt kiváltására. Így a controllereket és a paramétereiket rugalmasan egymáshoz rendelhetjük.

A controllerek funkciójának ezt a fajta kiosztását nevezzük „Control Set”-nek. Mint az eredeti útmutató 40. oldalán látható, minden hangszínhez 1 – 6 Control Set tartozhat. Egy Control Setben a controllert forrásnak, az általa vezérelt paramétert pedig célnak nevezzük (angolul source és destination)

● Hangszínek vezérlése

Voice Common Edit üzemmódban rendelkezésünkre áll a „CtrlSet” kijelző, ahol beállíthatjuk a Control Set paramétereit. Az alábbi példában a sztereó pozíciót egy külső modulációs tárcsával vezéreljük.

1A „CtrlSet” kijelzőoldalon a Set1Source paramétert beállítjuk „MW”-re (Modulation Wheel, modulációs tárcsa).

♪ Az alábbi „Source” paramétereiből választhatunk: AS1/AS2 (Assignable Controller 1/2 – funkcióval ellátható controller 1/2), PB (Pitch Bend tárcsa), MW (Modulation wheel – modulációs tárcsa), AT (Aftertouch – utólagos rányomás), FC1/FC2 (Foot Controller – szabályzó pedál), FS (Foot Switch – lábkapcsoló), BC (Breath Controller)

2A „SetDest” beállítása „ELM-Pan” (Element Pan, vagyis az elem sztereó pozíciója)

♪ A Dest-paraméterekről részletesen l. a külön adatlistát.

3A „Set1Depth” beállításával meghatározzuk a vezérlés intenzitását.

♪ Ha egy normál hangszínen dolgozunk, a „Set1ElmSw” paraméterrel minden elemhez beállítjuk a Control Set be/ki állapotát.

Ismételjük ugyanezeket a lépéseket a 2 – 6. Control Set beállításához.

● A Common paraméterek vezérlése

Van két controller, amelyek a Common (az összes hangszínnél és Multinál közös) paramétereiket vezérli: ASA (Assignable A) és ASB (Assignable B).

Az illető Control Set-paramétereiket Utility üzemmódban a „CtrlAsn” (Controller Assign, vezérlő elem funkciójának meghatározása) kijelzőn határozhatjuk meg. Az „ASA Dest” és „AB Dest” paraméterrel határozzuk meg az ASA/ASB controllerek célját.

● A controllerszámok kiosztása

Minden controllerhez tartozik egy eleve hozzárendelt szám. Amikor a hangszer controllerüzeneteket fogad, az ennek megfelelő paraméter változik; a változás mértéke pedig a beállított intenzitástól (Depth) függ. A kiosztásokat az alábbi kijelzőkön határozhatjuk meg:

- Egy hangszín vezérlése: „Voice” kijelző (Utility üzemmód)
- Egy Multi vezérlése: „CtrlAsn” kijelző (Multi Common Edit üzemmód)
- A MOTIF-ES RACK Common paramétereinek vezérlése: „CtrlAsn” kijelző (Utility üzemmód).

♪ Ha egy hangszínnél elvégeztük a hozzárendelést, az érvényes lesz az összes hangszínrre. A Multinál mindegyikhez külön, független controllerszámot rendelhetünk hozzá.

A hangszíneffektek használata

A programozás utolsó szakaszában állítjuk be az effektparamétereiket, amelyekkel ismét változtatunk a hangzás jellegén. Voice üzemmódban az effekteket minden hangszínhez beállíthatjuk, majd elmenthetjük az eredményt.

♪ Az effektek szerkezetét l. az eredeti útmutató 22. oldalán.

Az alábbi példában azt láthatjuk, hogyan dolgozhatunk az effektekkel Voice üzemmódban.

❶ Kiválasztjuk az átdolgozni kívánt hangszínt.

❷ Behívjuk az Effect Edit üzemmódot.

Ehhez megnyomjuk az [EFFECT]-gombot. A LED kigyullad, és az eredeti útmutató 41. oldalán látható kijelzőoldal egyike jelenik meg.

♪ Ha nem jelenik meg ez a kijelzőoldal, nyomjuk meg újból az [EFFECT]-gombot!

❸ Meghatározzuk az Insertion effektek paramétereit.

A kurzorgombokkal kiválasztjuk az alábbi paraméterek egyikét, és az adatbevivő tárcsával megváltoztatjuk az értéket.

• **EL1InsEFOut – EL4InsEFOut (Insertion Effect Out)**

Meghatározza, melyik effektet (1 vagy 2) használjuk az egyes elemekhez. A „thru” beállításnál az illető elemhez/ütős hangszerhanghoz nem adódik hozzá effekt.

♪ Az ütős hangszíneknél először az „InsEFOutKey” paraméterrel kiválasztjuk a billentyűt, és meghatározzuk melyik effektet (1 vagy 2) használjuk rá.

♪ A kívánt hangot úgy is kiválaszthatjuk, hogy lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és leütjük a kívánt billentyűt a csatlakoztatott keyboardon.

• **Ins1Ctgy, Ins2Ctgy (Insertion 1/2 Category)**

Meghatározza az 1/2 Insertion effekt kategóriáját.

• **Ins1Type, Ins2Type (Insertion 1/2 Type)**

Meghatározza az 1/2 Insertion effekt típusát.

• **InsEFCnct (Insertion Effect Connect Type)**

Meghatározza az effektjel útját az 1/2 Insertion effekthez.

❹ Meghatározzuk a rendszereffektek (Reverb, Chorus) paramétereit.

A kijelző és az eljárás ugyanaz, mint fent.

♪ Az effektparaméterekről bővebben l. a külön adatlistát.

• **ReverbType (Reverb Type)**

RevSend (Reverb Send)

ReverbRtn (Reverb Return)

ReverbPan (Reverb Pan)

Itt végezzük el a Reverb (téreffekt) beállításait, mint a típusát, az adásszintjét, a jelszintet és a sztereó pozíciót.

• **ChoCtgy (Chorus Category)**

ChoType (Chorus Type)

ChoSend (Chorus Send)

ChoRtn (Chorus Return)

ChoPan (Chorus Pan)

Itt végezzük el a kórus effekt beállításait, mint a típusát, az adásszintet, a jelszintet és a sztereó pozíciót.

• **ChoToRev**

Meghatározza a jelszintet a kórus effektől a Reverbhez tartó jelhez.

❺ Részletekbe menően beállítjuk az effektek paramétereit.

Ehhez újból megnyomjuk az [EFFECT]-gombot, amellyel behívjuk az eredeti útmutató 42. oldalán látható kijelzőoldalt. A PAGE gombokkal kiválasztjuk a beállítani kívánt effektípust. A kurzorgombokkal kijelöljük a kívánt paramétert, és a beállítást megváltoztatjuk az adatbevivő tárcsával.

♪ Az effektparaméterekről bővebben l. a külön adatlistát.

♪ „Thru” beállításnál nem lehet dolgozni az effektparamétereken.

❻ Elmentjük az átdolgozott hangszínt.

Ha az új beállításokat el akarjuk menteni, akkor ezt a hangszínnel együtt tehetjük meg, mielőtt kilépnénk az illető hangszínből. A mentés menetét l. később.

🔔 **Figyelem!**

Ha másik hangszínt választunk vagy másik üzemmódba lépünk át, a beállítások elvesznek!

A Multi üzemmód használata

A Multi üzemmód lehetőséget nyújt arra, hogy a hangszer „többszólamú hanggenerátorként” használjuk számítógépes zenei szoftver alkalmazásával vagy egy belső/külső szekvencerrel összekapcsolva. Ha egy songfájl minden sávja más-más MIDI-csatornát használ, egy mixing-beállítás minden szólama ezen MIDI-csatornák közül másikhoz rendelhető hozzá. Egy songfájlt tehát lejátszhatunk egy külső szekvencerrel, és közben minden sáv más-más hangszínen szólalhat meg.

Játék Multi üzemmódban

Ebben az üzemmódban bármely Multit kiválaszthatjuk és megszólaltathatjuk.

♪ A belső felhasználó memóriában max. 128 Multit tárolhatunk. Ezek a Multi-beállítások Mixing Edit és Multi Edit üzemmódban állnak rendelkezésünkre.

🔔 **Behívjuk a Multi Play üzemmódot.**

Megnyomjuk a [MULTI]-gombot, mire kigyullad a LED. Az eredeti útmutató 43. oldalán látható kijelző jelenik meg.

🔔 **Az adatbevivő tárcsával kiválasztjuk a Multi számát.**

♪ A belső felhasználói memóriában max. 128 Multit tárolhatunk. A belső memória tartalmazza a gyárilag beprogramozott standard Multikat.

♪ A Category Search funkciót arra is használhatjuk, hogy a Voice Play üzemmódhoz hasonlóan kiválasszunk egy Multit. A Multi kategóriákat a Multi Edit üzemmódban alakíthatjuk át.

🔔 **Megszólaltatjuk a kiválasztott Multit.**

Egy „Note On” üzenet vételével a megfelelő szólam felhangzik.

Ha pl. egy csatlakoztatott külső keyboardon játszunk, az a szólam hangzik fel, amelynek a vételi csatornája megegyezik a keyboard adáscsatornájával. Ha az összes szólamhoz azonos MIDI vételi csatornát állítottunk be, a szólamok unisono szólalnak meg.

Egyszerű keverési funkciók (Mixing Edit üzemmód)

Mixing Edit üzemmódban egy keverőpultra emlékeztető grafikus kijelzőn dolgozhatunk: átdolgozhatunk néhány alapvető paramétert, és ellenőrzés alatt tarthatjuk az összes szólam beállításait. Ebben az üzemmódban az összes szólam paramétereit beállíthatjuk akkor is, ha éppen songadatokat játszunk le egy csatlakoztatott szekvencerrel.

Olyan egyszerű keverési funkciók és bázisparaméterek állnak rendelkezésünkre, mint pl. a hangszín kiválasztása, az effektbeállítások megváltoztatása stb. A Multik részletekbe menő beállítását azonban a Multi Edit üzemmódban végezzük.

🔔 **Behívjuk a Mixing Edit üzemmódot.**

Multi Play üzemmódban megnyomjuk a [MULTI]-gombot. A [MULTI] LED-je zöldről pirosra vált, ez jelzi, hogy a Mixing Edit üzemmódban vagyunk.

🔔 **Kiválasztjuk a kívánt szólamot.**

A szólam/elem gombokkal kiválasztjuk a szólamot.

Ha e gombok egyikét többször nyomjuk meg, minden egyes nyomással a gombhoz tartozó, következő számú szólamot hívjuk el, pl [1/5/9/13] esetén az első nyomásra az 1., másodikra az 5. szólam jön be, és így tovább.

A szólamokat egymás után is behívhatjuk, ha lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és a PART [] [] gombokat használjuk.

③ Kiválasztjuk a kívánt kijelzőt.

A PAGE [][] gombokkal kiválasztunk egy kijelzőt, ahol beállítjuk a paramétereket. Az alábbi kijelzőoldalakból választhatunk:

• Voice

Itt választunk ki minden szólamhoz egy hangszínt. A „BankMSB/BankLSB” paraméterrel megadunk egy hangszínbankot, a „VoiceNo” paraméterrel pedig a hangszín számát.

♪ Ha a „BankMSB/BankLSB” paramétert a kurzorgombokkal választjuk ki, az adatbevitő tárcsával az alábbi hangszínbankokat hívhatjuk be:

Normál hangszín	Ütős hangszín	Plug-In hangszín
Pr 1-5: (Gyárilag beprogramozott) Preset Bank	PD: Preset Drum Bank (Gyárilag beprogramozott ütős hangszínek)	Pp 1-3: Preset Plug-In bankok
GM: GM Bank	GD: GM Drum Bank	Pu 1-3: Plug-In User bankok
Us 1-2: User Voice (felhasználói hangszín) bankok	UD: User Drum Bank (Felhasználói ütős hangszínek)	PB: Plug-In Board Voice Bank*

* A Plug-In Boardok hangszíneiről l. korábban.

• Output

Itt adjuk meg minden szólamhoz a sztereó pozíciót és a hangerőt. A kurzorgombbal kijelöljük a „Pan” vagy „Volume” paramétert és beállítjuk az adatbevitő tárcsával.

• Effect

Itt állítjuk be minden szólamhoz a Reverb/Chorus effektet, továbbá kiválaszthatjuk a szólamot, amelyre az Insertion effektet akarjuk alkalmazni.

Az effektek használatáról l. később.

④ A beállítások elmentése

A belső memóriában max. 128 Multi tárolható. mentés módját l. később.

♪ A [MULTI]-gomb megnyomásával térhetünk vissza a Multi Play üzemmódba.

♪ Az [EDIT]-gombbal hívhatjuk be a Multi Edit üzemmódot.

A Plug-In Boardok hangszíneinek megszólaltatása Multi üzemmódban

Mielőtt megszólaltatnánk a Plug-In vagy Board hangszíneket, az alábbi beállításokat kell elvégeznünk:

- A Plug-In szólamhoz hozzárendeljük a kívánt Board vagy Plug-In hangszínt. A Mixing Edit vagy Multi Part üzemmód „Voice” kijelzőjén megadjuk a bank és a hangszín számát (l. előbb és alább). Ha pl. a PLG1-be beszerelt Plug-In Board egyik hangszínét akarjuk megszólaltatni, a „Bank” paraméternél kiválasztjuk a „PRE1” valamelyik értékét (Preset Plug-In Board Bank 1) vagy a „Pp1” (Board Voice Bank 1) értéket.

♪ Mixing Edit/Multi Edit üzemmódban a szólamokat egymás után is behívhatjuk, ha lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és a PART [][] gombokat használjuk. A Plug-In szólamok a 16. szólam után következnek.

- A Plug-In szólam vételi csatornájának megadjuk ugyanazt, amelyet azon külső berendezés sávja adáscsatornájaként adtunk meg, amelyről az adatokat vesszük (pl. egy szekvencerről). Ezt a beállítást a Multi Part Edit üzemmód „Voice” kijelzőjén végezhetjük el „ReceiveCh” (Ref. 32) paraméternél. A standard beállítás a PLG1 szólamhoz 1, a PLG2 szólamhoz 2.

♪ A Utility üzemmód „PLG1Sys”/”PLG2Sys” kijelzőjének „PortNo” paraméterével a Plug-In szólamot bármely porthoz hozzárendelhetjük.

Részletekbe menő keverési funkció (Multi Edit üzemmód)

A Multi Edit üzemmód rendelkezik egy olyan keverő funkcióval, ahol az egyes paramétereket ugyanúgy állíthatjuk be, mint Voice Edit üzemmódban: beállíthatjuk a Common

paramétereket, amelyek a teljes Multira érvényesek, és a Part paramétereket, amelyek a kiválasztott szólamokra hatnak

♪ A 17 – 32. Multi Part Plug-In szólamokra nem érvényesek a Common Edit műveletek.

♪ A Compare (összehasonlító) funkcióval összevethetjük az éppen átalakított és az eredeti Multi hangzását.

♪ A Mute (elnémítás) funkcióval az egyes szólamokat átmenetileg ki-, majd bekapcsolhatjuk.

❶ **Belépünk a Multi Edit üzemmódba.**

Ehhez Multi Play vagy Mixing Edit üzemmódban megnyomjuk az [EDIT]-gombot. A kigyulladó LED mutatja, hogy a Multi Edit üzemmódban vagyunk.

❷ **Kiválasztjuk a Common paraméterek kijelzőjét.**

Lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és megnyomjuk a [COMMON]-gombot. A kijelző az alábbi oldalakból áll:

● **General**

Itt dolgozhatunk olyan általános paraméterekkel, mint a multi elnevezése.

● **MEQ (Master Equalizer)**

Itt határozhatjuk meg a Multi Master Equalizer paramétereit. A beállítandó frekvenciasávokat a PAGE [] gombokkal választhatjuk ki.

● **CtrlAsn (Control Assign)**

Itt határozzuk meg, hogyan kezelje a hangszer a controlleradatokat.

A kurzorgombokkal kiválasztjuk a paramétert, és az adatbevivő tárcsával beállítjuk.

❸ **Kiválasztunk egy szólamot.**

A szólam/elem gombok egyikével kiválasztjuk a beállítani kívánt szólamot. Megjelenik az illető szólam Part Edit kijelzője.

♪ Ha a [MUTE/SEL]-gomb éppen „MUTE” állásban van (a LED ég), nem lehet szólamot kiválasztani. Ilyenkor a szólam/elem gombok az illető szólam elnémítására szolgálnak.

♪ A szólamokat egymás után is behívhatjuk, ha lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és a PART [] gombokat használjuk. A Plug-In szólamok – amennyiben installáltunk Boardot – a 17. szólamtól indulnak.

A Part Edit kijelző az alábbi oldalakat tartalmazza:

● **Voice**

Itt rendelünk hozzá egy hangszínt a szólamhoz.

♪ A szólamhoz hozzárendelni kívánt hangszínt a Category Search funkcióval is kiválaszthatjuk.

● **Output**

Itt határozzuk meg az egyes szólamhoz hozzárendelt hangszín kiadási paramétereit, pl. a hangerejét és a sztereó pozícióját.

● **Tone**

Itt határozzuk meg az egyes szólamhoz hozzárendelt hangszín hangzási jellemzőit. Itt állíthatunk be olyan paramétereket, amelyek a hangmagasságra, a szűrőre és a burkológörbe-generátorra vonatkoznak.

● **EQ (Equalizer)**

Itt határozzuk meg a szólemequalizer paramétereit (három frekvenciasávhoz).

● **RcSw (Receive Switch)**

Itt határozzuk meg, hogy egy adott szólam reagáljon-e a controllerüzenetekre és programváltásokra.

A kurzorgombokkal kiválasztjuk a paramétert, és az adatbevivő tárcsával beállítjuk.

♪ A „NoteLimit” paraméter meghatározásának egyik módja, hogy lenyomjuk a [SHIFT]-et, és közben leütjük a csatlakoztatott billentyűzeten a megfelelő billentyűket.

❹ **Beállítjuk az effektparamétereket.**

Erre az alábbiakban látunk majd példát.

❺ **Elmentjük az átalakított Multit.**

A belső memóriában max. 128 Multi tárolható. Ennek módját l. később.

♪ Ne feledjük, hogy a Multi Part Plug-In szólamok beállításait nem lehet elmenteni!

👉 Figyelem!

Ennél az eljárásnál a céladatokat felülírják az új beállítások. A fontos adatokat ezért célszerű kimenteni számítógépre.

Multi Library (A Multik könyvtára)

Itt 124 gyárilag beprogramozott (Preset) Multit találunk két bankban elhelyezve. Az egyik bankban a Multik szólamai azonos vételi csatornához tartoznak, és egy csatlakoztatott keyboardon egymásra rétegzett hangszíneként (Layer Voices) lehet őket megszólaltatni. A másik bankban az egyes szólamokat úgy alakították ki, hogy optimális módon lehessen felhasználni őket Multi Part zenekari játékhoz. Egy új Multi létrehozásához kiválasztunk egyet a könyvtárból, és igény szerint átalakítjuk.

♪ A Multi Library további adatait l. a külön adatlistát.

A Multi Library használata:

❶ Behívjuk a Multi Library-t.

Lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és megnyomjuk a [LIBRARY]-gombot.

❷ A BANK [] gombokkal kiválasztjuk a kívánt Multit.

Két bankból választhatunk: „Perf” (Performance) és „Multi”.

• „Perf” bank

Az itt található Multik arra használhatók, hogy egy csatlakoztatott keyboarddal Layer (egymásra rétegzett) hangszíneket szólaltassunk meg, mivel a Multik 1 – 4 szólamát azonos vételi csatornához rendelték.

♪ A MIDI-vételi csatornát a Utility üzemmód „BasicRcvCh (Ref. 152) állíthatjuk be.

♪ Az 5 – 16. csatorna vételi csatornáinak beállítása automatikusan „off”. Ha az 5 – 16. szólamokat akarjuk használni, a Multi Part Edit üzemmód „RcvCh” (Ref. 32) paraméterével meghatározzuk a megfelelő vételi csatornát.

♪ Ha megszólaltatunk egy performance-t egy csatlakoztatott keyboardon, a hangerőt kétféleképpen szabályozhatjuk. A „Main Volume” MIDI-üzenet (controllerszám Nr. 7) vételekor valamennyi szólam hangereje azonos értékre áll be, míg az „Expression” üzenet vételénél (controllerszám Nr.11) az általános szólamegyensúly megtartása mellett a szólamok hangereje egymástól függetlenül alakítható.

• „Multi” bank

Az itteni Multik azt a célt szolgálják, hogy külső szekvencer használatával songadatokat szólaltathassunk meg. Az itt található Multik szólamait különböző MIDI-csatornákhöz rendelték.

❸ A kurzorgombokkal kiválasztjuk a kívánt Multit.

♪ Egy csatlakoztatott keyboardtól vagy szekvencertől érkező „Note On” üzenetre felhangzik a kiválasztott Multi.

❹ A kiválasztott Multit bemásoljuk a munkamemóriába.

Ehhez lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és megnyomjuk az [ENTER]-gombot. Ekkor a hangszer megerősítést kér a másolási művelethez. A [SHIFT] és [ENTER] újbóli megnyomásával végrehajtjuk a műveletet. (A művelet befejeztével megjelenik a kijelzőn a „Completed”, azaz „Végrehajtva” üzenet.)

❺ Elvégezzük a kívánt beállításokat.

A kiválasztott Multik beállításait Multi Edit vagy Effect Edit (megnyomjuk az [EDIT] vagy [EFFECT]-gombot) vagy Arpeggio Edit ([SHIFT] + [ARP EDIT]) üzemmódban végezhetjük el.

Az alábbi lépésekkel példaképpen megváltoztatjuk az 1. szólam hangszínét „Power Grand”-ról „Jazz Grand”-ra.

(1) Az [EDIT]-gombbal belépünk a Multi Edit üzemmódba.

(2) Behívjuk a Part Edit üzemmódot, és a szólam/elem gombokkal kiválasztjuk a kívánt szólamot (Power Grand)

(3) A PAGE [][] gombokkal behívjuk a `VOICE`kijelzőoldalt, és a kurzorgombokkal kijelöljük a „Number” paramétert.

(4) Megnyomjuk a [CATEGORY]-gombot, hogy behívjuk a Category Search funkciót, amely nagyon hasznos akkor, amikor egy hangszint egy másik, de azonos kategóriához tartozóra akarunk lecserélni.

(5) A kurzorgombokkal kiválasztjuk az új hangszint (Jazz Grand).

🔊 A Multit elmentjük a felhasználói memóriába.

Ennek módját l. alább.

A Multi-effektek használata

A hangszínprogramozás utolsó lépéseként állítjuk be az effektparamétereket, amelyek a hangzás jellegét jelentősen befolyásolják. Így pl. egy mély téreffekttel (Reverb) több „teret” adunk a hangzásnak, míg a Chorus effekttel a hangzásokat teltebbé és élőbbé tehetjük.

Az effekteknek két típusa van:

❶ Valamennyi szólamra érvényes paraméterek, ezek:

- az Effect Edit üzemmódban beállított rendszereffektek (B)
- a Multi Common Edit üzemmódban beállított Master Equalizer beállítások (D).

❷ Meghatározott szólamokra érvényes paraméterek, ezek:

- a Multi Part Edit üzemmódban elvégzett Part Equalizer beállítások (C)
- az Insertion effektek be/ki állapota és az adásszintnek, valamint a rendszereffekteknek a Mixing Edit üzemmódban elvégzett beállításai (A).

A jel útja az effektbeállítások során Multi üzemmódban

Az eredeti útmutató 49. oldalán látható ábrán a jel a hanggenerátor-egységtől a Part EQ és az insertion effektek egységéhez kerül. Az Insertion effektek 1 – 4 szólamra alkalmazhatók. A jelek ezután vagy a rendszereffektekhez kerülnek, vagy ez utóbbi egységet kikerülve (dry) egyenesen a Master Equalizerhez kerülnek, onnan pedig a kimenethez.

♪ A Part Equalizer nem használható a Plug-in Board szólamaira.

♪ Az Insertion effektek és a rendszereffektek nem hatnak a Multi Plug-In Board szólamaira.

Az alábbiakban láthatunk egy példát arra, hogy állíthatjuk be az effektek Multi üzemmódban.

❶ Multi üzemmódban kiválasztjuk az átdolgozni kívánt Multit.

❷ A [MULTI]-gombbal belépünk a Mixing Edit üzemmódba.

Itt található az összes szólamra ható effektek.

❸ Kiválasztunk 1 – 4 szólamot, amelyre az Insertion effektek alkalmazni akarjuk.

A PAGE [][] gombokkal behívjuk az „Effect” kijelzőt, és a kurzorgombot az „InsEF” paraméterre visszük, majd az adatbevitő tárcsával aktiváljuk a hozzá tartozó kockát.

♪ Az Insertion effektek paraméterbeállításait a Voice Effect Edit üzemmódban a hangszínnel együtt menthetjük el.

❹ Minden szólamhoz meghatározzuk a Reverb/Chorus adásszintjét.

Három paraméter áll rendelkezésre: RevSend (Reverb adásszintje), ChoSend (kóruseffekt adásszintje) és DryLevel (az eredeti jel aránya).

A kurzorgombokkal kijelöljük a kívánt paramétereket, és a szólam/elem gombokkal kiválasztjuk a szólamot.

Az adatbevitő tárcsával minden szólamnál beállítjuk az adásszintet. Az alábbiak szerint emelhetjük pl. a 7. szólamhoz a téreffekt (Reverb) szintjét:

1A kurzorgombokkal kijelöljük a „RevSend” paramétert.

2A [3/7/11/15]-gombbal kiválasztjuk a 7. szólamot.

3 Elfordítjuk a tárcsát az óramutató járásának irányába, hogy emeljük a téreffekt adásszintjét.

♪ A Reverb/Chorus effekt nem érződik azon szólamoknál, ahol az adásszint beállítása „0”.

5 Az [EFFECT]-gombbal belépünk az Effect Edit üzemmódba.

Az [EFFECT]-gomb LED-je kigyullad, és megjelenik a „Multi Effect Connect” kijelzőoldal. Itt állíthatjuk be a rendszereffektek paramétereit.

♪ Ha a kijelző nem jelenik meg, nyomjuk meg még egyszer az [EFFECT]-gombot.

6 Beállítjuk a rendszereffekteket.

Az alábbi paraméterekkel dolgozhatjuk át az effekteket.

Kiválasztjuk az effektek típusát, majd beállítjuk a jelszintet és a sztereó pozíciót.

♪ Az effektípusokról bővebben l. a külön adatlistát.

• **ReverbType (Reverb típusa)**

ReverbRtn (Reverb visszavezetési szintje)

ReverbPan (Reverb sztereó pozíciója)

Ezeket a paramétereket állíthatjuk be a téreffekthez.

• **ChoCtgr (Chorus kategóriája)**

ChoType (Chorus típusa)

ChoRtn (Chorus visszavezetési szintje)

ChoPan (Chorus sztereó pozíciója)

Ezeket a paramétereket állíthatjuk be a kóriseffekthez.

• **ChoToRev (Chorus to Reverb)**

Itt állítjuk be a kórus effektől a téreffekthez menő jel szintjét.

A kurzorgombokkal kiválasztjuk a paramétereket, és beállítjuk az adatbevivő tárcsával.

7 Igény szerint beállítjuk az egyes effektparamétereket.

Az [EFFECT]-gombbal belépünk az Effect Edit üzemmódba. Az itteni kijelzőn átalakíthatunk egyes paramétereket.

A PAGE [] gombokkal válthatunk az effektípusok között.

A kurzorgombokkal kiválasztjuk a paramétereket, és beállítjuk az adatbevivő tárcsával.

♪ Az effektparamétereket l. a külön adatlistában.

♪ Ha az effektípus beállítása „thru” vagy „off”, nem lehet beállítani az effektparamétereket.

8 Beállítjuk az equalizer paramétereit.

Két equalizertípusból választhatunk: független három sávú equalizer az egyes szólamokhoz és öt sávú equalizer, amelyet az összes szólamra alkalmazunk.

♪ Az equalizerekről l. korábban.

Először Multi Part üzemmódban az „EQ” kijelzőnél elvégezzük a Part Equalizer beállításokat, azután Multi Common Edit üzemmódban a „MEQ” kijelzőn a Master Equalizer beállítások következnek.

♪ A paramétereiről részletesen a referenciárészben olvashatunk.

9 Elmentjük az átalakított Multit.

Ha az új beállításokat biztonságba akarjuk helyezni, a Multival együtt elmentjük azokat, mielőtt kilépnénk belőle. A mentés módját l. alább.

♪ Ha egy másik Multit vagy másik üzemmódot hívunk be mentés nélkül, az addigi beállítások elveszhetnek.

Mi is az az arpeggio funkció?

Ezzel automatikus, előre beállított arpeggiókat, frázisokat, ritmusszekvenciákat és különleges „humán” patterneket válthatunk ki az éppen leütött billentyűtől vagy a billentésereől függően. Különösen alkalmas a dance- és technozenéhez. Minden hangszínhez vagy Multihoz hozzárendelhetjük a kívánt típusú arpeggiót, és a tempóját valós időben változtathatjuk. Az arpeggiót elláthatjuk effektekkel is. Emellett kiadhatjuk a MIDI-n át, így az arpeggioadatokat rögzíthetjük szekvenceren vagy más eszközön.

♪ Az alábbi paramétereket használjuk, amikor arpeggioadatokat küldünk MIDI OUT-kimeneten át:

- Egy hangszínarpeggio küldéséhez: ArpOutSw (Utility üzemmódban)
- Egy Multi arpeggio küldéséhez: OutpputSw (Arpeggio Edit üzemmódban).

Az arpeggio szerkezete

Lásd az eredeti útmutató 52. oldalát. Megjegyzés: Minden hangszínhez/Multihoz több arpeggiótípust is hozzárendelhetünk.

Az arpeggio be- és kikapcsolása egy song lejátszása közben

Az arpeggio bekapcsolható egy song minden egyes szólamához külön-külön. Ezáltal arpeggióval gazdagíthatjuk a song szekvenciaadatait, mintha az arpeggiót a billentyűzetten magunk játszanánk.

Az arpeggio négy megszólaltatási módja

Sq: Sequence

Ez „hagyományos” arpeggiófrázisokat hoz létre, főként oktáveltolásokkal (Octave up/down).

Ph: Phrase

Itt olyan frázisok keletkeznek, amelyek az előzőnél zeneibbek és ritmikusabbak. A „technoval” kezdve a legkülönbözőbb zenei irányzatokhoz és gitár-, zongorajátékhoz való háttérsávokhoz illő arpeggiók állnak rendelkezésünkre.

Dr: Drum Pattern

Ez végtelenített ütős frázisokat hoz létre. Minden hang ugyanazt a drum patternt váltja ki. Ez a típus dobokhoz és ütősökhöz illik.

Ct: Control

A vezérlésváltás-adatok (Control Change) használatával dinamikus hangzásbeli és hangerő-változásokat hoz létre. Hangadatok nem jönnek létre – a hangzásbeli változások a játszott hangokra hatnak ki.

Arpeggiók megszólaltatása

❶ Kiválasztunk egy hangszínt vagy Multit.

❷ Megnyomjuk az [ARPEGGIO]-gombot.

♪ Ha az arpeggio funkció él, a gomb LED-je azonnal kigyullad, amint kiválasztunk egy hangszínt vagy Multit. .

♪ Az [ARPEGGIO] -gomb állása elmenthető az illető hangszínnel vagy Multival.

❸ Játsszunk a billentyűzetten.

Miközben a billentyűket lenyomva tartjuk, az arpeggio a hang típusának, az arpeggio típusának és hangterjedelmének megfelelően felhangzik.

♪ Voice Play üzemmódban az arpeggio a kiválasztott hangszínnel együtt hangzik fel.

♪ Multi üzemmódban az arpeggio azzal a hangszínnel együtt szólal meg, amelynek van olyan szólama, ahol az Arpeggio Switch beállítása „on”.

Az arpeggio-beállítások átalakítása

Az arpeggio számos típusban és beállítással működtethető. A funkció Voice és Multi üzemmódban rendelkezésre áll. A példában a Multi Play üzemmódot használjuk.

❶ Behívjuk az „ARP” kijelzőoldalt.

Voice/Multi üzemmódban lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, majd megnyomjuk az [ARP EDIT]-gombot.

❷ Kiválasztunk egy arpeggiobankot.

A kurzort a „Bank” paraméterre visszük, és az adatbevivő tárcsával kiválasztunk egy bankot a pre1 és pre2 közül.

❸ Kiválasztunk egy típust, az eljárás mint fent.

❹ Beállítjuk az arpeggio lejátszásának tempóját, az eljárás mint fent.

❺ Szükség esetén beállítunk további paramétereket az arpeggiohoz.

Az eljárás mint fent. A paramétereket (hangterjedelem, Velocity Limit stb.) l. a referenciárészben.

♪ A „NoteLimit” paraméter meghatározásának egyik módja, hogy lenyomjuk a [SHIFT]-et, és közben leütjük a csatlakoztatott billentyűzeten a megfelelő billentyűket.

❻ Beállítjuk az Arpeggio szólamkapcsolóját. (csak Multi)

Az arpeggio minden szólamhoz külön beállítható. A paramétert a Multi Part Edit üzemmódban állíthatjuk be. Behívjuk az üzemmódot, majd a „Voice” kijelzőoldalon kijelöljük az „ArpSw” paramétert (Arpeggio Switch, arpeggio kapcsoló). A kívánt szólamot beállítjuk „on”-ra.

❼ Az arpeggio beállításait elmentjük.

Ezeket minden hangszínnel/Multival elmenthejük. Ennek módját l. később.

A Jobok (műveletek) alkalmazása

Utility üzemmódban hat, adatokra vonatkozó műveletet (Job) végezhetünk: „Initialize” (beállítások visszaállítása), „Copy” (másolás), „Bulk Dump” (adatátvitel), „Plug-In Save Plug-In elmentése), „Plug-In Load” (Plug-In betöltése) és „Factory Set” (gyári adatok visszaállítása). Így pl. hangszíneket/Multikat visszaállíthatunk gyári állapotukba vagy elemeket/szólamokat másolhatunk.

Egy job végrehajtása

1Az illető üzemmódon belül kiválasztjuk a hangszínt/Multit vagy Mixinget, amelyen el akarjuk végezni a műveletet.

2A [UTILITY]-gombbal belépünk az üzemmódba.

3A PAGE [] [] gombokkal behívjuk a „JobSel” kijelzőt (az utolsó oldalt), és a kurzorgombokkal kijelöljük a kívánt műveletet.

4Lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és megnyomjuk az [ENTER]-t. A kijelölt job megjelenik.

5Ha az „Initialize”, „Copy”, „Bulk Dump” vagy „Plug-In Save” műveletet választottuk, a beállítást a kurzorgombokkal és az adatbevivő tárcsával változtathatjuk meg.

6Lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és lenyomjuk az [ENTER]-t.

7Miközben a kijelző az adatbevitelre szólít fel minket, lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és újból lenyomjuk az [ENTER]-t, ezzel végrehajtjuk a műveletet. A műveletet az [EXIT]-gombbal szakíthatjuk meg.

Amint a hangszer végrehajtotta a műveletet, a kijelzőn megjelenik a „Completed” (végrehajtva) üzenet, és A MOTIF-ES RACK visszatér az eredeti kijelzőoldalra.

A műveletet a [DEC/NO] gombbal szakíthatjuk meg.

👉 **Figyelem!**

Soha ne próbáljuk meg kikapcsolni a hangszert mentési folyamat alatt (mialatt a kijelzőn az „Executing...” – Végrehajtás alatt – vagy a „Please keep power on” – Kérem, hagyja bekapcsolva az áramellátást – üzenet látható)! Ha a hangszert ilyenkor kikapcsoljuk, minden felhasználói adat elvész, és a rendszer lefagy!

8 Az üzemmódból az [EXIT] megnyomásával léphetünk vissza Utility üzemmódba, az előző üzemmódhoz pedig a gomb újbóli megnyomásával térhetünk vissza.

Egy hangszín/Multi gyári beállításainak helyreállítása

Ez különösen akkor hasznos, amikor egy hangszínt/Multit alapjaitól kezdve akarunk felépíteni. Ne feledjük, hogy ilyenkor nem a Multi szerkesztés előtti állapotának visszaállításáról van szó!

A kurzorgombokkal kiválasztjuk a visszaállítani kívánt céladatokat, és az adatbevivő tárcsával bejelöljük a mellettük lévő négyzetet.

A visszaállítani kívánt paramétertípus kiválasztása

Voice üzemmód

All User Voice	A felhasználói memóriában lévő összes hangszín
Current 1 Voice (All)	Az éppen kiválasztott hangszín összes adata
Common	Az éppen kiválasztott hangszínek közös adatai
EL 1 – 4	Az éppen kiválasztott normál hangszín elemeinek adatai
EL C0 – C6	Az éppen kiválasztott ütős hangszín egyes billentyűinek adatai

Multi üzemmód

All User Multi	A felhasználói memóriában lévő összes Multi
Current 1 Multi (All)	Az éppen kiválasztott Multi összes adata
Common	Az éppen kiválasztott Multik közös adatai
P 1 – 16	Az éppen kiválasztott Multi szólamadatai
PLG1 – 2	Az éppen kiválasztott Multi Plug-In szólamának adatai

♪ A szólamot vagy elemet a szólam/elem gombokkal is kiválaszthatjuk.

👉 **Figyelem!**

Ha az „All User Voice” vagy „All User Multi” a beállítás, a művelet végrehajtásával minden adat elvész, ezért vigyázzunk, nehogy fontos adatok menjenek veszendőbe!

Másolás (Copy)

Voice

Ezen a kijelzőoldalon átmásolhatunk beállításokat az egyik hangszínből/Multiból a másikba, amelyen éppen dolgozunk. Multi üzemmódban az effektbeállításokat is átmásolhatjuk.

♪ Ha egy hangszínt/Multit mindenestül akarunk másolni, akkor azt a mentési funkcióval (Store) végezzük el.

A kurzort a paraméterekre (forráshangszín/Multi, a forrás és a cél adattípusa) visszük, és az adatbevivő tárcsával megváltoztatjuk a beállításokat

Másolható adattípusok

Voice üzemmód

Common
Elem 1 – 4 (normál hangszín)
Key C0 – C6 (ütős hangszín)

Multi üzemmód

Common
Part 01 – 16, PartP1, PartP2
Arp

Effect

♪ Ha Common paramétert választunk ki másolásra, megjelenik a „Common” kijelzőt.

Adatok rögzítése másik berendezésen (Bulk Dump)

Az összes vagy egyes programok felhasználói beállításait rögzíthetjük a Bulk Dump (adattömbök rögzítése) funkcióval, amely az adatokat elküldi egy számítógépnek vagy más MIDI-berendezésnek. A kurzorgombokkal kiválasztjuk az átvinni kívánt adatokat, és az adatbevivő tárcsával megjelöljük a mellettük lévő négyzetet.

Az átvinni kívánt adattípus

All Bulk Dump Valamennyi User hangszín, Multi és rendszeradat

Current 1 Voice (Multi) Valamennyi éppen kiválasztott hangszín/Multi

♪ A művelet végrehajtásához be kell állítani a készülékszámot (Ref 154).

A Board-hangszínek elmentése (Plug-In Save)

Ezzel a művelettel elmenthetünk egy számítógéppel átalakított Board Custom hangszínt a Motif-ES Rack belső memóriájába.

Mivel a Plug-In Boardoknak nincs felhasználói memóriájuk, és az átalakított adatok a berendezés kikapcsolásakor elvesznek, az átdolgozott adatokat ezzel az eljárással menthetjük el.

♪ A Board-hangszínekről l. előbb.

A kurzorgombokkal kiválasztjuk a célt (ahová a beállításokat el akarjuk menteni), és az adatbevivő tárcsával megjelöljük a mellette levő négyzetet. Két lehetőségünk van: PLG1 és PLG2.

Plug-In Load

Ezzel a művelettel a Plug-In Save eljárással elmentett Plug-In Board paramétereket betöltjük az installált Boardra. Az elmentett adatok típusa megjelenik a kijelzőn.

♪ Ez a művelet csak akkor hajtható végre, ha az elmentett adatok típusa az installált board adattípusával megegyezik. Ha nem egyeznek meg, az adattípus zárójelben jelenik meg.

Factory Set (A gyári beállítások visszaállítása)

Itt állíthatjuk vissza a gyárilag beprogramozott hangszínek és Multik eredeti állapotát valamint a gyári rendszerbeállításokat, amelyeket a szerkesztések folyamán felülírtunk.

⚠ Figyelem!

A gyári értékek helyreállítása folyamán a szerkesztett beállítások elvesznek, ezért ne feledjük fontos adatainkat kimenteni számítógépre!

A beállítások rögzítése (Store)

Saját beállításainkat elmenthetjük az alábbi eljárással a felhasználói memóriába.

⚠ Figyelem!

Ennél az eljárásnál a célhelyen lévő adatok felülíródnak, tehát elvesznek. A fontos adatokat ezért célszerű kimenteni számítógépre vagy más eszközre.

A névváltoztatás módját l. alább.

❶ Behívjuk a Store üzemmódot.

Megnyomjuk a [SHIFT]-et és a [STORE] gombot, mire megjelenik a hozzá tartozó kijelző.

❷ Kiválasztjuk a célbankot a BANK [] [] gombokkal.

❸ Az adatbevivő tárcsával kiválasztjuk a célhangszín/célmulti számát.

❹ Végrehajtjuk a műveletet.

Lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és megnyomjuk az [ENTER]-t. A kijelzőn megjelenő felszólításra megnyomjuk még egyszer ezt a két gombot, hogy a műveletet végrehajtsuk. A művelet megszakításához az [EXIT]-gombot nyomjuk meg.

Amint a műveletnek vége, a kijelzőn megjelenik a „Completed” (végrehajtva) üzenet, és A MOTIF-ES RACK visszatér az előző kijelzőoldalra.

♪ A mentési folyamat megszakításához és az előző kijelzőhöz való visszatéréshez megnyomjuk az [EXIT]-gombot.

🔔 **Figyelem!**

Soha ne próbáljuk meg kikapcsolni a hangszer mentési folyamat alatt (mialatt a kijelzőn az „Executing...” – Végrehajtás alatt – vagy a „Please keep power on” – Kérem, hagyja bekapcsolva az áramellátást – üzenet látható)! Ha a hangszer ilyenkor kikapcsoljuk, minden felhasználói adat elvész, és a rendszer lefagy!

Az Edit jelzés

Amikor megváltoztattunk egy paramétert, a kijelző jobb felső sarkában megjelenik fekete alapon egy fehér E jelezve, hogy az aktuális hangszín/Multi beállításait megváltoztattuk, de nem mentettük el.

🔔 **Figyelem!**

Ha másik programszámot vagy üzemmódot hívunk be, eltűnik az E, és az átdolgozott adatok törlődnek, ezért ezeket el kell menteni a Store funkcióval.

A hangszínek/Multik elnevezése (Jelek bevitele)

A Voice/Multi Common Edit üzemmód „General” kijelzőjén megtalálható a „Name” paraméter, amellyel az adatainknak nevet adhatunk. Ennek módját láthatjuk az alábbiakban.

1 Kijelöljük a Voice/Multi Common Edit üzemmód „General” kijelzőjén a „Name” paramétert.

2 A BANK [][] gombokkal a kurzort az első jel helyére visszük.

3 Az adatbevitő tárcsával megadunk egy jelet.

4 A BANK [][] gombokkal a kurzort a következő jel helyére visszük.

5 Ismételjük a 2 – 4. lépést mindaddig, amíg be nem vittük a teljes nevet.

Az adatlista használata

A jelek beviteléhez behívhatunk egy jeltáblázatot úgy, hogy lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et. Az előző kijelzőhöz való visszatéréshez elengedjük a [SHIFT]-et. Jeleket úgy választhatunk ki a táblázatból, hogy lenyomva tartjuk a [SHIFT]-et, és használjuk a PART [][] gombokat vagy az adatbevitő tárcsát.

A MOTIFES6/MOTIFES7/MOTIFES8 hangszíneinek használata a MOTIF-ES RACKKAL

A MIDI segítségével átvihetünk adatokat a MOTIFES6/MOTIFES7/MOTIFES8-ról a MOTIF-ES RACK-ra. Az alábbi adatokat lehet átvinni:

- Felhasználói hangszínek
- Felhasználói Performance-ok
- Song Mixing sablonok

♪ A MOTIFES6/MOTIFES7/MOTIFES8 performance-adatait a MOTIF-ES RACK Multi-adatokká alakítja át.

♪ Ha a vett adatokat el akarjuk menteni, a Store funkciót választjuk.

A MOTIF-ES RACK minőségi effektekkel és equalizerrel rendelkezik, amelyekkel átdolgozhatjuk a MOTIFES6/MOTIFES7/MOTIFES8-tól átvett adatokat.

♪ Bizonyos körülmények között az átvitt adatok másképp hangzanak, mint az eredeti hangszeren.

♪ A MOTIFES6/MOTIFES7/MOTIFES8 alábbi adatai nem kompatibilisek a MOTIF-ES RACK-kal:

- A felhasználói (User) hangszínek felhasználói hullámformái és arpeggioi

- A felhasználói performance-ok és Song Mixing sablonok Variation effektjei

Referenciárész

Ebben a részben részletes magyarázatot találunk az összes paraméter funkciójához. Kikereshetjük a kívánt paramétereket a funkciósémában, bővebben pedig a funkciólistából tájékozódhatunk.

Funkcióséma

Az eredeti útmutató 59. oldalán kezdődő táblázat tartalmazza a referenciaszámokat, amelyek lehetővé teszik, hogy a funkciólistában könnyen és gyorsan megtaláljuk a paramétereket.

A paraméterek/kijelzők táblázata (62. oldal)

Ezzel a praktikus táblázattal gyorsan és egyszerűen megtalálhatjuk azon kijelzők nevét, amelyek a beállítani kívánt paramétert tartalmazzák. Az üzemmódok rövidítését a táblázat felett láthatjuk.

Funkciólista

Ebben a listában valamennyi paraméter funkciójának pontos meghatározását találjuk. A táblázat után további lábjegyzetek tartalmazzák a részleteket a csillaggal jelölt paraméterekhez. Az eredeti útmutató hasonló táblázatában az oldalszámok is megtalálhatók, ahol az illető paraméter bővebb leírása szerepel. A referenciaszám a paraméternek a funkciósémában és a paramétertáblázatban elfoglalt helyére vonatkozik. Ennek segítségével könnyen és gyorsan megtalálhatjuk a táblázatokban az illető funkciókat és paramétereket.

♪ A kijelzőkről és az üzemmód kiválasztásáról, valamint a Play üzemmódról bővebben olvashatunk az útmutató megfelelő fejezeteiben.

Ref. Nr.	Kijelző	Paraméter neve	Magyarázat	
1	Category	Category	Meghatározza a nevet (max. 10 karakter) és a kategóriát.	*1
2	Name	Name		
3	Mono/Poly	Mono/Poly Mode	Meghatározza, hogy a hangszín ill. szólam monofon (csak egyes hangok) vagy polifon (egyszerre több hang) szóljon.	
4	KeyAsgnMode	Key Assign	Ezt a beállítást használjuk, amikor a hanggenerátor ugyanazt a hangszámot (billentyűt) veszi. Ha a paraméter beállítása „single”, az előző hang elnémul, és a következő szólal meg. Ha a beállítás „multi”, a hang az eredeti hosszúságában szólal meg.	
5	M.TuningNo.	Micro Tuning	Meghatározza a hangszín hangolási rendszerét. Rendszerint a beállítás 00 (temperált hangolás), de további 31 hangolási alkalmazásból és effektből választhatunk.	*2
6	(MEQ OFFSET)	Master EQ Offset	Kiigazítja az equalizer globális Master-beállításait. Az itteni beállítások offset értéként adódnak hozzá az EQ-beállításokhoz (a „MID” kivételével). Ezeket a tolérszabályzókkal is beállíthatjuk.	*3
7	PortaSwitch (PrtSw)	Portamento Switch	Be- és kikapcsolja a portamentót (folyamatos hangmagasság-átmenetet két hang között).	*4

8	PortaTime (PrtTm)	Portamento Time	Meghatározza a hangmagasság-átmenet idejét. Magasabb értékek hosszabb átmenetet képeznek. Az effekt a Time Mode beállításnak megfelelően érvényesül.	
9	PortaMode (PrtMd)	Portamento Mode	„Fingered/fingr” beállításnál a portamento csak legato játéknál érvényesül, míg „fulltime/full” esetén mindig.	*4 *5
10	PortaT.Mode	Portamento Time Mode	Ha a beállítás „rate (normal voice)”, az átmenet ideje a hangok közötti magasságkülönbségnek megfelelően változik. „Time” beállításnál a „Time” paraméter beállítása abszolút időértéket jelent.	*4 *5
11	PB Upper/Lower, PB Range	Pitch Bend Range	Meghatározza félhangnyi lépésekben (12: egy oktáv), mennyire változzék meg a hangmagasság a tárcsa elfordításakor. Plug-In hangszíneknél a két értéket nem lehet egymástól függetlenül beállítani.	
12	A.PhraseNo.	Audition Phrase No.	Meghatározza azokat az Audition Phrase beállításokat, amelyek hozzátartoznak minden hangszínhez.	
13	A.PhraseSft	Audition Phrase Note Shift		
14	AssignA/B/1/2	Assign A/B/1/2	Itt valamennyi Assign Controllerhez magunk adhatjuk meg az értéket a tolószabályzókkal, majd menthetjük el a beállítást.	
15	(EF BYPS)	Effect Bypass	Itt adjuk meg az effekt(ek)et, amelyeket a jel elkerül, ha lenyomtuk az [EFFECT BYPASS] gombot.	
16	PowerOnMode	Power On Mode	Meghatározza a standard üzemmódot bekapcsoláskor. A megadott bank első programszáma automatikusan életbe lép.	*6
17	CtrlReset	Controller Reset	Meghatározza, hogy a controllerek aktuális állapota másik hangszínre való váltáskor megmaradjon vagy visszaálljon az alaphelyzetre.	
18	LCD Cntrst	LCD Contrast	Itt állítjuk be a kijelző kontrasztját.	
19	ElementSw (ElmSw)	Element Switch	Meghatározza, milyen módon történjen az egyes elemek/billentyűk/szólamok kiadása. Drum Key Edit üzemmódban ez a lehetőség csak akkor áll rendelkezésre, ha a „Type” beállítása „pre wave”.	
20	WaveNo./WvCtgr/Number	Wave Number/Wave Category/Voice Number	Normal Element Edit: Itt választjuk ki az elemhez használt hullámot/kategóriát. Drum Key Edit: Itt választjuk ki a hullámot/a normál hangszín számát és kategóriáját. Multi Part Edit: Itt választjuk ki az egyes szólamokhoz a hangszín számát (l. a külön adatlistát). Plug-In Element Edit: Itt választjuk ki a hangszín számát a bővítőkártyához.	*7
21	KOnDly	Key On Delay	Itt állíthatjuk be a késleltetést a billentyű leütése (Key On) és az elem tényleges felhangzása között.	
22	NtLmt (L/H)	Note Limit Low/High	Meghatározza egy hangszínhez a billentyűzet legmélyebb és legmagasabb hangját.	*8
23	VlLmt (L/H)	Velocity Limit Low/High	Meghatározza a Velocity két szélső értékét, amelyeken belül az egyes elemek reagálnak.	*9

24	CrsFd	Velocity Limit Cross Fade	Meghatározza, milyen lágyan vagy erősen történjen a váltás az elemek között a Velocity-határon. (Csak azon elemekre érvényes, amelyeknél a Velocity Limit-tel Velocity Split-et alakítottunk ki). Alacsonyabb értékek keményebb váltást, míg a magasabbak lágyabb átmenetet eredményeznek a billentéserősségtől függően.	
25	WaveType	Wave Type	Meghatározza, hogy a kiválasztott billentyűhöz egy hullám vagy egy normál hangszín tartozzék.	*10
26	Bank	Bank	Drum Key Edit: A paraméter csak akkor él, ha a „Type” beállítása „voice”- Valamennyi normál hangszínbank választható, kivéve a Plug-In hangszíneket. Plug-In Element Edit: Meghatározza a Board-hangszín bankját. Multi Part Edit: Meghatározza az egyes szólamokhoz a hangszínbankot.	
27	RcvNoteOff	Receive Note Off	Meghatározza, hogy a hangszer reagáljon-e a Note Off (Key Off) üzenetekre.	*12
28	AltnateGroup	Alternate Group	Azonos számhoz rendeli azokat az ütős hangokat, amelyek egyszerre nem szólalhatnak meg (pl. a nyitott és zárt hi-hat).	
29	VelSensDpt (VelDpt)	Velocity Sensitivity Depth	Meghatározza a billentéserzékenységet, azaz hogy milyen erősen változzon a hangerő a leütés erősségétől függően.	*14
30	VelSensOfs (VelOfs)	Velocity Sensitivity Offset	Meghatározza a mértéket, amennyivel a vett Velocity-értékek hozzáigazodnak a ténylegesen alkalmazott Velocity-effekthez.	
31	NoteShift	Note Shift	Meghatározza a hangmagasságot (a hangnem transzponálását) félhangokban (12: egy oktáv). A kiadott MIDI-adatokat nem befolyásolja.	
32	ReceiveCh	Receive Channel	Minden szólam csak az itt hozzá beállított MIDI-csatorna üzeneteit veszi. Azokhoz a szólamokhoz, amelyeknek nem kell reagálniuk MIDI-üzenetekre, a beállítás „off”.	
33	Volume	Volume	Beállítja a kiadás szintjét.	
34	Pan	Pan	Meghatározza a panoráma-pozíciót. L63 (bal szél) – C – (Center = közép) – R63 (jobb szél)	*16
35	ELPan	Voice Element Pan	Meghatározza, hogy az egyes panoráma-beállítások (amelyeket Voice Edit üzemmódban beállítottunk) érvényesüljenek-e a hangszínrre vagy sem.	*17
36	RevSend	Reverb Send	Meghatározza a Reverb effekttegységhez kerülő jel adásszintjét.	*11
37	ChoSend	Chorus Send	Meghatározza a Chorus effekttegységhez kerülő jel adásszintjét.	
38	InsRevSend	Insertion Reverb Send	Meghatározza a teljes ütős hangszín adásszintjét, amellyel az Insertion effect 1/2-től a Reverb effekttegységhez kerül.	*15
39	InsChoSend	Insertion Chorus Send	Meghatározza a teljes ütős hangszín adásszintjét, amellyel az Insertion effect 1/2-től a Chorus effekttegységhez kerül.	
40	(MEQ) SHAPE/FREQ/GAIN /Q	Master EQ Shape/ Frequency/Gain/Q	Itt állítjuk be a hangzás jellemzőit. A kiválasztott szólam minden hangszínéhez (vagy a kiválasztott hangszín minden eleméhez) ötsávós hangszabályozást végezhetünk.	*18 *19

41	DryLvl	Dry Level	Meghatározza a kiválasztott szólam effekt nélküli hangzásának szintjét, és ezzel lehetővé teszi a szólam valamennyi effektszintjének pontosabb szabályozását.	
42	L&RGain	L&R Gain	Meghatározza a csatlakozópontok kimeneti erősítését (Gain). Ha ezt alacsony értékre állítjuk be, a hangerőt a [VOLUME]-mal állíthatjuk be.	
43	Asn1-4Gain	Assignable Out 1 – 4 Gain		
44	Coarse (Tune)	Coarse Tune	Félhangnyi lépésekben határozza meg a hangmagasságot.	*13
45	Fine (Tune)	Fine Tune	A hangmagasság finom beállítása	
46	Random (Tune)	Random Tune	Véletlenszerűen variálja az általunk játszott hangoknál a hangmagasságot. 0 (nincs változás) – 127 (maximális változás)	
47	TmVel	PEG Time Velocity Sensitivity	Meghatározza, milyen mértékig hasson a billentéserősség a Pitch EG hangmagasságváltozására. Pozitív értékeknél a hangmagasság annál gyorsabban változik, minél erősebb a billentésünk. Negatív értékek hatása ellenkező. Csak a kijelölt szegmensekre vonatkozik.	*21
48	Segmnt	PEG Time Segment		*20
49	LvlVel	PEG Level Velocity Sensitivity	Meghatározza, milyen érzékenyen reagáljon a PEG Level (a PEG-változás erőssége) a billentés erősségére. A Curve-paraméterrel öt gyárilag beállított billentéserősség-görbéből választhatunk (a kijelzőn látható a görbe), amely meghatározza, hogyan befolyásolja a billentés a PEG-t.	*21
50	CrvVel	Velocity Sensitivity Curve		*54
51	PitchVelSns (VelSns)	Pitch Velocity Sensitivity	Meghatározza, milyen érzékenyen reagáljon a PEG Level (a PEG-változás erőssége) a billentés erősségére.	
52	(PEG) TIME	PEG Time	Meghatározza a hangmagasság időbeli alakulását a billentyű leütésétől a teljes lecsengésig.	
53	(PEG) LEVEL	PEG Level		
54	(PEG) Depth	PEG Depth		
55	FlwSns	Pitch Key Follow Sensitivity	Meghatározza, mennyire legyen érzékeny a Key Follow effekt a hangmagasságra (a szomszédos hangok közötti távolságra). +100 esetén a szomszédos hangok hangmagasságát egy félhanggal távolítjuk el egymástól. 0 esetén minden hangnak azonos a hangmagassága (ez ütősöknél hasznos), +50 esetén egy oktáv 24 hangra terjed ki. Negatív értékek megfordítják a viszonyokat.	*22
56	CntrKy	Pitch Key Follow Center Key	Meghatározza a PitchSns paraméter alaphangját (hangszámát). Az itt beállított hangszám lesz a „normál” hangmagasság (100%)	*22
57	EGTime Sens	PEG Time Key Follow Sensitivity	Meghatározza, milyen érzékenyen reagáljon a PEG Time (a PEG-változás sebessége) a billentéserősségre (Velocity).	*22
58	CntrKey	PEG Time Key Follow Center Key	Itt állítjuk be az EG TimeSns paraméter alaphangját (hangszámát). Ha ezt a középhangot (Center Note) játszuk, a PEG pontosan a tényleges beállítások szerint működik. Más hangoknál a sebesség attól függően változik, milyen távol esik a hang a központi hangtól.	*22
59	Bank	Arpeggio Type Bank	Megadja az arpeggio bankját. pre1/2: Preset 1/2 (gyárilag programozott), user: felhasználói arpeggióadatok, amelyeket a MOTIF-sorozat berendezései memóriakártyára mentenek, és amelyeket be lehet tölteni.	
60	Type	Arpeggio Type	Meghatározza az arpeggio típusát. A név előtti két betű jelzi az általános arpeggio-kategóriát.	*27

61	Tempo	Arpeggio Tempo	Meghatározza az arpeggio tempóját. Ha a MIDI sync (Utility [F5]→[SF3]) él, itt „MIDI” jelenik meg, és a tempót nem lehet beállítani. Sequence Play üzemmódban a tempó a songgal kerül szinkronba..	
62	Switch (ArpSwitch)	Arpeggio Switch	Kapcsolóként működik az arpeggióhoz (be/ki). A lábkapcsolóval is vezérelhetjük (Utility [F4] →[SF3] FS=97).	*23
63	Hold	Arpeggio Hold	Meghatározza, kitartson-e az arpeggio vagy sem. Ha ez a paraméter él, az arpeggio automatikusan ismétlődik akkor is, ha felengedtük a billentyűt és mindaddig tart, amíg le nem ütöttük a következő billentyűt. A beállítást vezérelhetjük lábkapcsolóval is (Utility [F4] →[SF3] FS=97).	*24
64	KeyMode	Arpeggio Key Mode	Meghatározza, hogyan szóljon az arpeggio, ha a billentyűzeten játszunk.	*25 *26 *27
65	VelMode	Arpeggio Velocity Mode	Meghatározza, hogyan reagáljon az arpeggio a billentéserősségre.	*28
66	NoteLimit	Arpeggio Note Limit Low/High	Meghatározza az arpeggio legmagasabb és legmélyebb hangját.	*29
67	VelLimit	Arpeggio Velocity Limit Low/High	Meghatározza az arpeggióhoz a Velocity-tartomány két szélső értékét. Így a billentéserősséggel vezérelhetjük az arpeggio hangzását.	*9
68	UnitMltply	Arpeggio Unit Multiply	Itt állíthatjuk be az arpeggio lejátszásának idejét. Ha pl. ez 200%, a lejátszási idő kétszeres lesz, míg a tempó feleződik. 50%-nál a hatás ellenkező.	
69	VelocityRt	Arpeggio Velocity Rate	Meghatározza, mennyivel térjen el az arpeggio lejátszásának Velocity-értéke az eredetitől. 100% esetén az eredeti érték érvényes.	*30 *31
70	GateTimeRt	Arpeggio Gate Time Rate	Meghatározza, mennyire térjenek el az arpeggióhangok Gate Time (hosszúság) -értéke az eredetitől. 100%-nál az eredeti érték érvényes.	*30
71	OutputSw (ArpOutSw)	Arpeggio MIDI Out Switch	Ha ez a paraméter él, az arpeggióadatok kiadásra kerülnek a MIDI-n át.	
72	TransmitCh (ArpTranCh)	Arpeggio MIDI Translit Channel	Meghatározza az arpeggio kiadásának csatornáját. KbdCh: Az arpeggio kiadásának adatai a KbdTransCh ([F5]→[SF1]) keresztül továbbíthatódnak Utility üzemmódban (Performance/Mixing)	*32
73	BC/AS1/AS2/FC1/FC2	BC/Assign1/Assign2/FC1/FC2 Control Number	Beállítja a controllerszámot az itt megnevezett szabályzókhöz.	*32
74	Type	Filter Type	Beállítja a szűrő típusát. A paraméterek a kiválasztott típustól függenek.	
75	Gain	Filter Gain	Meghatározza a szűrőhöz küldött jel erősítését.	
76	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Meghatározza a szűrő határfrekvenciáját vagy azt a központi frekvenciát, amely körül a szűrő működik.	*34
77	Resonance (Reso)	Filter Resonance	Itt állíthatjuk be, milyen erős legyen a rezonancia (a felhangok felerősítése), amely a jelre a határfrekvencia közelében hat.	*33
78	Width	Filter Width	Sáváteresztő szűrőnél itt határozzuk meg az átengedett jel frekvenciájának sáv szélességét.	
79	Dstnce	Distance	Meghatározza a kettős szűrőtípusoknál a határfrekvenciák távolságát.	

80	HPFCutoff (HPCtof)	HPF Cutoff Frequency	Meghatározza a középfrekvenciát a felüláteresztő szűrő Key Follow paraméteréhez. Ez a paraméter csak akkor áll rendelkezésre, ha az „LPF12” vagy „LPF6” szűrőt választottuk (normál hangszín).	
81	HPFlw	HPF Cutoff Frequency Key Follow	Meghatározza a Key Follow-beállítást a felüláteresztő szűrő határfrekvenciájához (csak LPF12/6 típusoknál). Ez a paraméter a játszott hang pozíciójától függően változtatja a középfrekvenciát. Pozitív értékek a magasabb hangoknál emelik, mélyebb hangoknál csökkentik a középfrekvenciát. A negatív értékek hatása ellenkező.	
82	TmVel	FEG Time Velocity Sensitivity	Meghatározza, milyen mértékben hasson a billentéserősség az FEG működésére. Pozitív értékeknél a változás erősebb, ha a billentyűt erősebben ütjük le, negatív értékek hatása ellenkező. A hatás csak a kijelölt szegmensre (szakaszra) hat.	*21
83	Segmnt	FEG Time Segment		*20
84	LvlVel	FEG Level Velocity Sensitivity	Meghatározza az FEG változás erősségét a billentéserősség függvényében. A Curve-paraméterrel öt billentéserősségi görbe közül választhatunk.	*21
85	CutoffVelSns (CtofVI)	Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Meghatározza, milyen érzékenyen reagáljon a határfrekvencia a billentéserősségre.	
86	Resonanz (VEL SENS)	Filter Resonance Velocity Sensitivity	Meghatározza, milyen érzékenyen reagáljon a rezonancia a billentéserősségre.	
87	(FEG) Time	FEG Time	Meghatározza a határfrekvencia időbeli alakulását a billentyű leütésétől a hang teljes lecsengéséig.	
88	(FEG) Level	FEG Level		
89	(FEG) Depth	FEG Depth		
90	FlwSns	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Meghatározza, milyen érzékenyen reagáljon a határfrekvencia szintje a billentyűn játszott hang pozíciójára (a skálán elfoglalt helyére).	
91	CrvVel	FEG Level Velocity Curve	Itt állítható be, hogyan hasson a Velocity az FEG szintjére. Öt gyárilag beprogramozott billentéserősségi görbéből választhatunk	*54
92	FlwSns	FEG Time Key Follow Sensitivity	Meghatározza, milyen érzékenyen reagáljon az FEG Rate (az FEG-változás sebessége) a hang pozíciójára.	*22
93	CenterKey	FEG Time Key Follow Center Key	Itt adjuk meg az EGTimeSens paraméterhez az alap-hangmagasságot (hangszámot). Amikor ezt a hangot ütjük le, az FEG-idő az eredeti beállításnak megfelelően viselkedik. Más hangoknál a szint a hangnak a központi hangtól való távolságával arányban változik.	*22
94	BP1 - 4	Filter Cutoff Scaling Break Point	Meghatározza, hogyan reagáljon a szűrő határfrekvenciája a hangpozícióra, és az offset-szintet.	*35
95	Ofst1 - 4	Filter Cutoff Scaling Offset		*37
96	OutputSel (OutSel)	Output Select	Meghatározza az egyes szólamok kimenetét (Performance/Mixing Part Edit). Meghatározza az egyes Drum Key hangzások audiókimenetét (Drum Key Edit).	*11 *38
97	(Set1 – 6)ElmSw	Controller Set 1 – 6 Element Switch	Meghatározza, melyik elemre hasson a kijelölt controller. „-”: A paraméter nem él.	*39
98	(Set1 – 6)Source	Controller Set 1 – 6 Source	Meghatározza, melyik controller a „forrás” a kijelölt szettben. Ezzel a controllerrel szabályozzuk azután a Destination (cél) alatt megadott paramétert.	*40 *41
99	(Set1 – 6)Dest	Controller Set 1 – 6 Destination	Meghatározza, melyik paramétert vezérelje a „Source”-controller.	42

100	(Set1 – 6)Depth	Controller Set 1 – 6 Depth	Meghatározza, milyen mélyen (erősen) hasson a forráscontroller a „Destination”-paraméterre.	
101	MW/AT/AC Filter	MW/AT(CAT)/AC (AC1) Filter Control	Meghatározza, milyen erősen hasson a modulációs tárcsa, az Aftertouch vagy az Assignable controller a szűrő határfrekvenciájára.	
102	MW/AT/AC PMod	MW/AT(CAT)/AC (AC1) Pitch Modulation Depth	Meghatározza, milyen erősen hasson a modulációs tárcsa, az Aftertouch vagy az Assignable controller a hangmagasság modulációjára (vibrato effekt)	
103	MW/AT/AC FMod	MW/AT(CAT)/AC (AC1) Filter Modulation Depth	Meghatározza, milyen erősen hasson a modulációs tárcsa, az Aftertouch vagy az Assignable controller a szűrő cutoff-modulációjára (wah effekt).	
104	MW/AT/AC AMod	MW/AT(CAT)/AC (AC1) Amplitude Modulation Depth	Meghatározza, milyen erősen hasson a modulációs tárcsa, az Aftertouch vagy az Assignable controller az amplitúdomodulációra (tremolo effekt).	
105	AT Pitch	AT (CAT) Pitch Control	Meghatározza, milyen erősen hasson az Aftertouch a hangmagasságra. Félhangonként lehet beállítást végezni, max. két oktáv terjedelemben.	
106	AC Source	AC Source (AC1 Control Number)	Meghatározza annak a MIDI-controllernek a számát, amelyet a szűrő, a Pitch-, a szűrő- és az amplitúdo-moduláció vezérlésére használunk.	
107	(ARP) Switch/Hold	Arpeggio Switch/Hold Control Number	Meghatározza annak a controllernek a számát, amellyel az arpeggio lejátszását és a Hold funkciót be- és kikapcsoljuk.	
108	ASA/ASB Asgn	Assignable A/B Slider Control Number	Meghatározza a controller számát, amely az ASSIGN A és B tolószabályzóhoz tartozik – csak külső MIDI-berendezés vezérlésénél.	
109	ASA/ASB Dest	Assignable A/B Slider Destination	Megadja a funkciót, amelyet a fent beállított Control Change-számmal vezérlünk. A lehetőségeket l. a külön adatlistában.	*42
110	FSAsgn	FS Control Number/ FS Function Assignment	Itt rendelhetünk a lábkapcsolóhoz egy funkciót és egy controllerszámot.	*51
111	Level	Element Level	Megadja a kiválasztott elem/Drum Key kimeneti szintjét, így alakíthatjuk ki az egyes elemek/dobhangzások hangerő-egyensúlyát.	
112	AltnatePan (AltPan)	Alternate Pan Depth	Meghatározza a mértéket, amennyivel a kiválasztott elem hangzása minden játszott hangnál felváltva jobbra és balra eltolódik. A sztereó beállítás az alap.	*12
113	RandomPan (RdmPan)	Random Pan Depth	Meghatározza a mértéket, amennyivel a kiválasztott elem hangzása minden játszott hangnál véletlenszerűen jobbra és balra eltolódik. A Pan alatti beállítás az alap.	
114	ScalingPan (ScIPan)	Scaling Pan Depth	Meghatározza a mértéket, amennyivel a hang (különösen a pozíciója vagy az oktávfekvése) a kiválasztott elem panorámapozícióját befolyásolja. C3-hoz az alapbeállítás a Pan alatti beállítás.	
115	TmVel	AEG Time Velocity Sensitivity	Meghatározza, milyen erősen hasson a billentéserősség az AEG hangmagasság-változására. Pozitív értékeknél a változás annál gyorsabb, minél erősebb a billentés, negatív értékeknél a hatás fordított. Csak a kijelölt szegmensre hat.	*21
116	Segmnt	AEG Time Segment		*20

117	LvlVel	AEG Level Velocity Sensitivity	Meghatározza, milyen érzékenyen reagáljon az AEG-változás erőssége a billentéserősségre. A Curve paraméterrel öt Velocity-görbe közül választhatunk-	*21
118	CrvVel	Velocity Sensitivity Curve		*54
119	(AEG) TIME	AEG Time	Meghatározza a hangerő (amplitudo) változását az idő függvényében a billentyű leütésétől a hangzás lecsengéséig. Ezzel utánozhatjuk akusztikus hangszerek jellemzőit, pl. az ütősök gyors felhangzását és lecsengését vagy a kitartott zongorahangok lassabb lecsengését. Ne feledjük, hogy a természetes hangok eltérő módon csengenek le, így pl. a zongorahang lassabban hal el, ha lenyomva tartjuk a billentyűt, egy orgonánál viszont nem változik a hangerő. Minél nagyobb az AEG Release Time értéke, annál tovább tart ki a hangzás.	
120	(AEG) LEVEL	AEG Level		
121	FlwSens	Amplitude (Level) Key Follow Sensitivity	Meghatározza a hangerőváltozás mértékét a leütött hang pozíciójától függően.	
122	FlwSens	AEG Time Key Follow Sensitivity	Meghatározza, milyen erősen reagáljon az AEG-változás sebessége a billentéserősségre.	*22
123	CntrKy	AEG Time Key Follow Center Key	Itt adjuk meg az alap-hangmagasságot az EGTimeSens-paraméterhez. Ha ezt a központi hangot ütjük le, az AEG a tényleges beállításának megfelelően viselkedik. Más hangoknál a változás sebessége aszerint alakul, milyen távol esik a leütött hang a központi hangtól.	*12 *28
124	BP1 - 4	Level Scaling Break Point	Meghatározza, hogyan reagáljon a hangerő a hang pozíciójára, valamint az Offset-szintet.	*36 *37
125	Ofst1 - 4	Level Scaling Offset		*36 *37
126	(Native Parameter)	Plug-In Native Parameters	Itt alakíthatjuk azokat a paramétereket, amelyek csak a bővítőkátyára jellemzőek. A [◀▶] gombokkal lapozhatunk a kijelzőn. Mely paramétereket találjuk meg ott, a Plug-In kártyától függ. Bővebbet a kártya útmutatójából tudhatunk meg.	
127	Detune	Detune	Meghatározza a finom beállítást.	
128	FEGDepth	FEG Depth	Minden szólamhoz meghatározza, milyen erősen hasson az FEG (szűrő-burkológörbe-generátor) a határfrekvenciára.	*43
129	(FEG) Attack/Decay/Release (Time)	FEG Attack/Decay/Release Time	Itt állítjuk be az egyes szólamokhoz az FEG/AEG (szűrő- és amplitudo-burkológörbe-generátor) paramétereit. Ezek a paraméterek helyettesítik az azonosakat Voice Element Edit üzemmódban.	*44
130	(FEG) Sustain (Level)	FEG Sustain Level		
131	(AEG) Attack/Decay/Release (Time)	AEG Attack/Decay/Release Time		*45
132	(AEG) Sustain (Level)	AEG Sustain Level		
133	Cutoff/Resonance	Cutoff/Resonance Offset	Az itteni beállítások offset értéként adódnak hozzá a szűrő határfrekvencia/rezonancia értékéhez.	
134	Wave	LFO Wave	Itt választjuk ki az LFO-hullámformát a hangzás modulálásához. LFO = alacsonyfrekvenciás oszcillátor, a továbbiakban csak a rövidítést használjuk. User: A Voice Editorban kialakított felhasználói hullám (User-Wave) kerül felhasználásra. Részleteket l. a szoftver útmutatójában.	*46

135	Speed	LFO Speed	Itt állítjuk be az LFO-hullámforma sebességét. Minél magasabb az érték, annál nagyobb a sebesség.	*47
136	TempoSync	LFO Tempo Sync	Meghatározza, hogy az LFO az arpeggio vagy a szekvencer (ill. a song) tempójával legyen-e szinkronban.	
137	TempoSpeed	LFO Tempo Speed	Itt lehet pontosan beállítani a hangértékeket, amelyek meghatározzák, milyen módon legyen szinkronban az LFO az arpeggiatorral vagy a szekvencerrel, ha a TempoSync be van kapcsolva.	*48
138	KeyReset	LFO Key On Reset	Itt állíthatjuk be, hogy az LFO hullámformája minden új hang leütésekor előről induljon-e. Három beállítási lehetőségből választhatunk (Voice Edit Common).	*49
139	Phase	LFO Phase	Meghatározza a fázist, amellyel az LFO-hullámforma egy hang leütésekor indul.	*50
140	KOnSyn	Key On Sync	Ha az itteni beállítás „on”, az LFO hullámformája mindig visszaáll, ha eny Note On üzenetet kap.	
141	KeyOnDelay (KOnDly)	LFO (Key On) Delay Time	Itt állítjuk be az LFO indulása előtti késedelmi időt.	*51
142	FadeIn	LFO Fade-in Time	Meghatározza, mennyi ideig „ússzon be” az LFO. miután a „Delay” alatt beállított idő letelt. Minél magasabb az érték, annál lassabb a beúszás.	
143	Hold	LFO Hold Time	Meghatározza az időtartamot, ameddig az LFO maximális szinten kitart.	
144	FadeOut	LFO Fade Out Time	Meghatározza, mennyi ideig „ússzon ki” az LFO. miután a „Delay” alatt beállított idő letelt.	
145	Dest1-3ElmSw	LFO Destination Element Switch	Meghatározza, mely elemekre hasson az LFO. Ha az LFO él, a kijelzőn megjelenik az elem száma. (-) jelzi, ha egy elemhez az LFO-t nem kapcsoltuk be.	
146	Dest1-3Dest	LFO Destination	Meghatározza a paramétert, amelyet az LFO modulál.	
147	Dest1-3Depth	LFO Depth	Meghatározza az LFO amplitudóját (és ezzel a moduláció erősségét).	
148	PMod	LFO Pitch Modulation Depth	Itt állítjuk be, milyen erősen modulálja az LFO a hangmagasságot.	
149	FMod	LFO Filter Modulation Depth	Itt állítjuk be, milyen erősen modulálja az LFO a a szűrő határfrekvenciáját.	
150	AMod	LFO Amplitude Modulation Depth	Itt állítjuk be, milyen erősen modulálja az LFO az amplitudót, és ezzel a hangerőt.	
151	(Part Receive Switch)	Part Receive Switch	Itt állítjuk be, hogyan reagáljanak az egyes szólamok különböző MIDI-üzenetekre, mint pl. Control Change és Program Change.	*61
152	BasicRcvCh	Basic Receive Channel	Meghatározza, a MOTIF-ES RACK mely MIDI-csatornákon fogadjon külső berendezéstől MIDI-üzeneteket. Csak Voice üzemmódban áll rendelkezésre.	*62
153	TransmitCh	Transmit Channel	Meghatározza, mely MIDI-csatornákon továbbít a MOTIF-ES RACK adatokat külső berendezésnek. Csak Voice üzemmódban áll rendelkezésre.	
154	DeviceNo.	Device No.	Megadja a MIDI-készülékszámot. Ennek a számnak meg kell egyeznie a külső MIDI-berendezés számával, ha rendszerexkluzív adatokat akarunk cserélni közöttük.	

155	BankSelSw (BnkSel)	Transmit/Receive Bank Select Switch	Ezzel a kapcsolóval kapcsoljuk be és ki a Bank Select/Program Change üzenetek továbbítását és vételét. „On” esetén a MOTIF-ES RACK reagál a bejövő Bank Select-üzenetekre és maga is küld ilyeneket a kezelőfelületi szabályzók használatával.	
156	PgmChangeSw (Pgm)	Transmit/Receive Program Change		
157	CC Mode (CC)	Control Change Switch) (AEG Sustain)	Ezzel a paraméterrel állíthatjuk be a MOTIF-ES RACK-ot úgy, hogy megfelelően reagáljon a kiválasztott GM-rendszeradattípusra (Level 1 vagy 2 – különösen az AEG Sustainra tekintettel). Ha GM Level 2-t használunk és itt a beállítás „Mode 1”, a MOTIF-ES RACK az üzenetekre paraméter-változtatással reagál. Ha GM Level 1-et használunk és a beállítás „Mode 2”, a MOTIF-ES RACK az üzenetekre controller-változtatásokkal reagál.	
158	RcvBulkSw	Receive Bulk Dump	Meghatározza, hogy a hangszer fogad-e Bulk Dump-adatokat. „Protect” beállításnál nem fogad, „on” esetén viszont igen.	
159	MIDI Sync	MIDI Sync	Meghatározza, hogy a song/arpeggio lejátszása MOTIF-ES RACK belső órájához vagy egy külső jeladóhoz igazodjék.	
160	MIDI IN/OUT	MIDI IN/OUT	Meghatározza a MIDI-adatok vételének és továbbításának fizikai pontjait: MIDI IN/OUT/THRU vagy USB.	
161	ThruPort	Thru Port	Számos szekvencerszofter képes adatokat különböző MIDI-portokon küldeni, és ezzel 16-nál több MIDI-csatornát kiszolgálni. Ha az USB-portot használjuk adatvételtre, az ide beérkező MIDI-parancsokat a MIDI OUT-kimeneten továbbíthatjuk más külső berendezéseknek. Itt lehet a portszámot beállítani. A funkció csak akkor áll rendelkezésre, ha a fenti paraméter beállítása „USB”.	
162	Key	Insertion Effect Out Key	Meghatározza a szólamot, amelyre az Insertion effektet alkalmazzuk.	
163	InsEFOut (InsEF)	ELI-4/KEY Insertion Effect Out	Meghatározza, melyik Insertion effektet (1/2) használjuk az egyes elemekhez/ütős hangzásokhoz. „thru” beállításnál az illető elemre/ütős hangzásra nem hat az effekt.	
164	InsEF Cnct	Insertion Effect Connection Type	Meghatározza a jelutat az Insertion 1 és 2 effekthez. A kiválasztott beállítás ábrája megjelenik a kijelzőn. Para: parallel	*52
165	Ins1 Ctgry/Type	Insertion 1 Category/Type	Meghatározza az Insertion effekt típusát. Részletesen l. a külön adatlistában.	
166	Ins2 Ctgry/Type	Insertion 2 Category/Type		
167	ReverbType	Reverb Type	Meghatározza a Reverb (téreffekt) típusát. Bővebben l. a külön adatlistát.	
168	Reverb/ChoSend	Reverb Send/Chorus Send	Meghatározza azon hangzás szintjét, amely az Insertion effekttől vagy azt kikerülve a Reverb/Chorus effektegységhez kerül „0” beállításnál a jelhez nem adódik hozzá effekt.	
169	Reverb/ChoRtn	Reverb Return/Chorus Return	Meghatározza az effekt visszavezetési szintjét.	
170	Reverb/ChoPan	Reverb Pan/Chorus Pan	Meghatározza az effekt helyét a sztereó hangképben. L64 (bal szél) – C (közép) – R63 (jobb szél)	
171	ChoToRev	Send Chorus to Reverb	Meghatározza a jel szintjét, amely a kóriseffektől a téreffektegységhez kerül.	

172	VoiceEF1-4 Part/ InsEF	Insertion Effect Part (Voice)	Meghatározza, melyik szólamhoz adódjék hozzá az Insertion effekt. Az Insertion Connection Type a kiválasztott szólam hangszínétől függ.	
173	ChoCtgr/Type	Chorus Category/Type	Meghatározza a kórus effekt típusát. Továbbiakat l. a külön adatlistában.	
174	(Effektparaméterek)	Effect Parameters	A rendelkezésre álló paraméterek a kiválasztott effektípustól függenek. Továbbiakat l. a külön. adatlistában.	
175	PolyExpand	Poly Expand	Ez a paraméter csak akkor áll rendelkezésre, ha két azonos Plug-In Boardot szereltünk be. „Off” beállításnál a két bővítőkártya külön működik (két külön szólamnál használjuk őket). „On” esetén a kártyák egy szólamon belül egy egységként működnek, ezáltal kétszeresére vagy háromszorosára bővül a polifónia.	
176	PortNo.	Port No.	Meghatározza a MIDI-port számát, amelyen a Plug-In Board MIDI-adatokat fogad. Az egyiket Multi Part Plug-In Boardokhoz, a másikat Single Part Plug-In Boardokhoz állíthatjuk be.	
177	RcvGM/XG	Receive GM/XG	Meghatározza, hogy a hangszer felismerje-e a „GM-on” és „XG-on” üzeneteket vagy sem. Csak akkor áll rendelkezésre, ha a 2. nyílásba Multi Part Plug-In-Boardot szereltünk be.	
178	Type	EQ Type	Itt választhatunk a MOTIF-ES RACK kínálta különböző equalizertípusokból. Az equalizerrel nemcsak javíthatjuk az eredeti hangzást, hanem teljesen át is alakíthatjuk a jellegét. A rendelkezésre álló paraméterek és beállítások az equalizer típusától függ.	*53
179	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	EQ Low Frequency/Low Gain		*12
180	M.Freq/Gain	EQ Mid Frequency/Mid Gain		
181	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	EQ High Frequency/High Gain		
182	Freq (Type=P.EQ)	Frequency		
183	Gain (Type=P.EQ)	Gain		
184	Q (Type=P.EQ)	EQ Resonance		
185	Tune	Master Tune		Meghatározza a MOTIF-ES RACK hangolását centenként (100 cent: egy félhang).

***1**

Az eredeti útmutató 71. oldalán található a hangszinkategóriák táblázata.

2*Micro Tuning Type (Finom hangolás)**

Nr.	Típus	Hangnem	Magyarázat
00	Egyenletesen temperált	-	Az utóbbi 200 évben a nyugati zenében legelterjedtebb; minden félhangnyi lépés az oktáv 1/12-ének felel meg. Nincs különbség a hangnemek játszhatóságában. Hátránya, hogy az intervallumok egyike sem tökéletesen hangolt.
01~12	Tiszta dúr	C~H	Ez az intonáció úgy épül fel, hogy a legtöbb intervallum (különösen a nagy terc és a tiszta kvint) tiszta, a többi ennek megfelelően nem tiszta. Meg kell adni a hangnemet, amelyben játszani akarunk.
13~24	Tiszta moll	A~G#	Ugyanaz, mint a tiszta dúr, csak moll hangnemekhez alakították ki.
25	Werckmeister	-	Andreas Werckmeister, Bach kortársa alakította ki ezt a hangolást, hogy a billentyűs hangszereken minden hangnemben lehessen játszani. Emellett minden hangnemnek sajátos jellege van.
26	Kimberger	-	Johan Philipp Kirnberger is ugyanazt a feladatot akarta megoldani, mint Werckmeister: hogy minden hangnemben lehessen zenélni.

27	Vallotti&Young	-	Francescantonio Vallotti és Thomas Young (18.sz. közepe) alakították ki ezt a hangolást a pitagoreus alkalmazásával úgy, hogy az első hat kvintet azonos összeggel csökkentették.
28	1/4 hanggal transzponált	-	Normál, azonos fokokból álló hanglétre, amely 50 centtel van felfelé tolva.
29	1/4 hang	-	Oktávonként huszonnégy hang azonos távolságokkal. (huszonnégy hangot kell játszani a következő oktávig.)
30	1/8 hang	-	Oktávonként negyvennyolc hang egyenlő távolságokkal. (Negyvennyolc hangot kell játszani a következő oktávig.)
31	Indiai	C~B	Általában csak az indiai zenében használatos (C~B között csak a fehér billentyűk.)

***3**

Voice: Offset-értékek az equalizerbeállításokhoz Utility üzemmódban

Multi: Offset-értékek a Master Equalizer beállításokhoz

***4**

Ezek a portamento-paraméterek nem állnak rendelkezésre azoknál a szólamoknál, amelyekhez ütős hangszínt rendeltünk hozzá.

***5**

A Mode beállítás Plug-In-szólamokhoz nem áll rendelkezésre.

6*PowerOnMode-beállítások**

Kijelző	Üzemmód	Program
Multi	Multi Play	USER: 001
Voice (USER)	Voice Play	USER: 001
Voice (PRE1)	Voice Play	PRE1: 001
GM	Voice Play	GM: 001

***7**

Ezek a beállítások a mindenkori Plug-In-bővítőkártyától függenek, bővebben l. annak útmutatóját.

***8**

Létrehozhatunk egy felső és egy alsó hangszakaszt középen egy „lyukkal” úgy, hogy előbb a legmagasabb hangot adjuk meg. Példa: ha a Note Limit beállítása „C5 – C4”, az elemet két szakaszon játszhatjuk, C2 – C4 és C5 – C8. A C4 és C5 közötti hangokon a kiválasztott elem/szólam/zóna nem szól.

***9**

Az elemhez létrehozhatunk külön felső és alsó szakaszt, középen egy Velocity-„lyukkal”, ha először a legmagasabb értéket adjuk meg. Példa: ha a Velocity Limit beállítása „93 – 34”, az elemet két külön Velocity-tartományban játszhatjuk: halkán (1 – 34) és hangosan (93 – 127). Azok a hangok, amelyeket a középső Velocity-tartományban (35 – 92) játszunk, nem váltják ki az illető elemet/szólamot/zónát.

***10**

Ha itt a beállítás „voice”, néhány paramétert nem lehet beállítani.

***11**

Ez a paraméter Drum Key Edit üzemmódban csak akkor áll rendelkezésre, ha az Insertion Effect Output beállítása „thru”.

***12**

Ez a paraméter azokra a hullámokra (pre wave) hat, amelyeket a Drum Key Oscillator Wave (Drum Key Edit) kijelzőoldalon az [F1] – [SF1] gombokkal választottunk ki.

***13**

Ha a billentyűhöz normál hangszínt rendeltünk hozzá, ezzel a paraméterrel beállítjuk a hang pozícióját (nem a hangmagasságot) a C3 hanghoz képest. Tegyük fel, hogy az eredeti hangszín két elemből álló zongorahangzás volt, amely a C3 hangig tart, és egy két elemből álló vonós, amely a C#3 hangnál kezdődik. Ha a Coarse-

beállítást +1-gyel emeljük, ettől a zongorahangzás hangmagassága nem fog C#3-ra emelkedni, helyette az eredeti hangszín, tehát a vonós C#3 hangja lesz érvényben.

***14**

A két ábra a billentéserősség görbéjének változását mutatja, először a VelDepth, azután a VelOffset változásának függvényében. A függőleges tengely a hanggenerátorhoz érkező tényleges leütésértéket, a vízszintes a vett Velocity-értéket, azaz a tényleges leütési sebességet mutatja.

***15**

A Send Levelt (Reverb és Chorus effekthez) nem lehet beállítani minden dobszett-billentyűhöz (Drum Key) függetlenül; az érték rögzítetten a maximális 127.

***16**

A C (közép) beállításnál az egyes elemek/szólamok (Common Edit) panoráma-beállításai megmaradnak.

***17**

A Plug-In-szólamokhoz ez a paraméter nem áll rendelkezésre.

***18**

MEQ (Master Equaliter)

Shape (Alak)

Meghatározza, hogy shelving (tehénfark jellegű) vagy peaking (harang jellegű) equalizert használunk-e. A Peaking típus a megadott frekvencia-beállításnál tompítja vagy erősíti a jelet, míg a shelving típus ugyanezt teszi a frekvenciabeállítás alatt vagy felett. A paraméter a LOW, MID és HIGH sávokhoz áll rendelkezésre.

Freq (Frekvencia)

Meghatározza az EQ-sáv által használt frekvenciát. Ezen érték közelében a frekvenciák az erősítő beállítása szerint erősödnek vagy gyengülnek.

Gain

Meghatározza a fentiekben beállított frekvencia erősítését vagy azt az offset értéket, amennyivel a kiválasztott frekvenciasávot erősítjük vagy tompítjuk.

Q (Frekvenciajelleg)

Variálja a jelszintet a frekvenciabeállításnál különböző frekvenciagörbe-tulajdonságokat létrehozva.

***19**

Csak akkor állíthatjuk be a hangszínre vonatkozó paramétereket, ha Voice üzemmódról Utility üzemmódra váltunk.

***20**

Beállítások (kijelző)

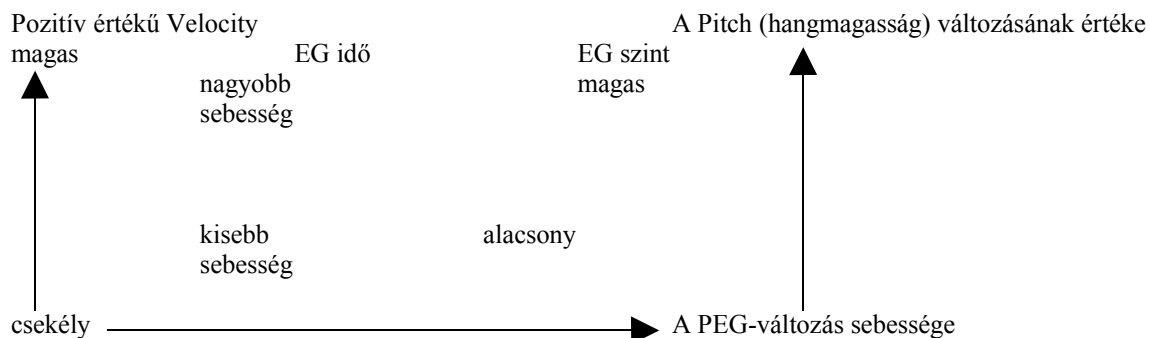
atk
atk+dcy
dcy
atk+rls
all

Rendelkezésre álló szegmensek az EGTime paraméterhez

Attack Time
Attack Time/Decay Time
Decay Time
Attack Time/Release Time
All Time

***21**

Elemek vezérlése a Velocity-nek megfelelően (pl. PEG)



***22**

Elemek vezérlése a hangok billentyűzeten elfoglalt pozíciójától függően (pl. PEG-idő: a PEG-változás sebessége)

Pozitív érték

Negatív érték Nagyobb sebesség

Alsó szakasz

Alacsonyabb sebesség
Alaphang (Center Key)

Felső szakasz

*23

Az [ARPEGGIO]-gombbal (Voice Edit) az arpeggiót a kezelőfelületen is be- és kikapcsolhatjuk. A Multi Part Plug-In szólamokhoz (17 – 32) az Arpeggio Switch nem áll rendelkezésre.

*24

sync off

Egy billentyű első lenyomásakor az arpeggiatorpattern első hangja szólal meg. A többi billentyű leütésekor az arpeggiator hangjai már a pattern tempójától és ritmusától függ. Példa: ha egy együtemű arpeggiópatternnél a második billentyű pontosan a harmadik ütésre nyomjuk le, az arpeggiópattern ettől a harmadik leütéstől indul. Más szóval: az első billentyű leütésével indítjuk a pattern-t. Azután ezen billentyű kitarásával ill. felengedésével elnémíthatjuk ill. újból kiváltásra készenlétebe helyezhetjük a pattern-t. Ez az eljárás akkor hasznos, ha az arpeggiator segítségével ütőpatterneket játszunk be.

*25

sort

A leütött hangokat a legmélyebbtől a legmagasabbig besorolva adja vissza.

thru

A hangokat a leütés sorrendjében adja meg.

direct

A hangokat úgy adja meg, ahogyan játszuk. Ha a Voice-paraméterek változásai (mint panoráma vagy határfrekvencia) az arpeggio szekvenciaadataira is kihatnak, akkor ezek mindig érvénybe lépnek, amikor az arpeggiót bejátsszuk.

*26

„Sort” és „thru” beállításnál a hangok visszaadásának sorrendje az arpeggio szekvenciaadataitól függ.

*27

Ha az arpeggio kategóriájának beállítása „Ct”, csak akkor hangzik fel valami, ha itt a beállítás „direct”.

*28

original

Az arpeggio a beprogramozott Velocity-értékekkel szól.

thru

Az arpeggio játékunk Velocity-értékeinek megfelelően szól, ha pl. a hangokat erősebben ütjük le, az arpeggio Velocity-je is nő.

*29

Létrehozhatunk egy felső és egy alsó hangszakaszt az arpeggio kiváltásához középen egy „lyukkal” úgy, hogy előbb a legmagasabb hangot adjuk meg. Példa: ha a Note Limit beállítása „C5 – C4”, az arpeggiót két szakaszon válthatjuk ki, C2 – C4 és C5 – C8. A C4 és C5 közötti hangokra az arpeggio nem szólal meg.

*30

A Velocity/Gate Time nem csökkenthető a minimális érték, azaz 1 alá. ha ezzel próbálkoznánk, az érték automatikusan beáll a minimumra.

*31

A Velocity-érték nem haladhatja meg a határértékeket: 1 – 127. Ha más beállítással próbálkozunk, az érték automatikusan beáll a minimumra ill. a maximumra.

*32

Csak akkor állíthatjuk be a hangszinre vonatkozó paramétereket, ha Voice üzemmódról Utility üzemmódra váltunk.

***33**

E paraméter funkciója a kiválasztott szűrőtípustól függ. A BPFw típusú szűrőnél a sáv szélesség (width), a többi szűrőnél pedig a rezonancia beállítására szolgál.

***34**

Ha a szólam által használt szűrő alul- és felüláteresztő szűrő kombinációja (Multi Part Edit), ez a paraméter az aluláteresztő szűrőhöz áll rendelkezésre.

35*A Filter Scaling beállításai**

A Filter Scaling hatását legjobban egy példával illusztrálhatjuk. A fent mutatott mintakijelzőn a határfrekvencia kiinduló értéke 64. A kiválasztott átmeneti pontok (Break Point) esetében a különböző offset értékek a megfelelő módon változtatják ezt a kiinduló értéket. A határfrekvencia változásai a grafikonon láthatók: a határfrekvencia a két átmeneti pont között lineárisan változik.

36*Az Amplitude Scaling beállításai**

Az Amplitude Scaling hatását legjobban egy példával illusztrálhatjuk. A fent mutatott mintakijelzőn a kiválasztott elemnél az amplitudo (hangerő) kiinduló értéke 80. A kiválasztott átmeneti pontok (Break Point) esetében a különböző offset értékek a megfelelő módon változtatják ezt a kiinduló értéket. Az amplitudo változásai a grafikonon láthatók: az amplitudo a két átmeneti pont között lineárisan változik.

***37**

A BP1 – BP4 átmeneti pontokat a hangszer a billentyűhangok sorrendjében rendezi el.

A beállított offset értéktől függetlenül a határfrekvencia és a hangerő beállításának határértékeit (0 – 127) nem lehet túllépni.

Valamennyi, a BP1 alatt játszott hang a BP1 szintértékét használja, mint ahogyan a BP4 feletti hangok a BP4-ét.

***38**

L&R OUTPUT L&R

as12 ASSIGNABLE 1 & 2

as34 ASSIGNABLE OUTPUT 3 & 4

as1/2/3/4 ASSIGNABLE OUTPUT 1/2/3/4

drum Ez a beállítás az ütős hangszínes szólamokhoz tartozik. Ha ezt állítottuk be, életbe lépnek az egyes ütős hangzásokat produkáló billentyűk kiadásának beállításai.

***39**

Ha a Destination paraméter beállítása 00 – 33 közötti érték, ez a paraméter nem él.

***40**

PB	Pitch Bend tárcsa (hangmagasság-hajlító)
MW	Modulációs tárcsa
AT	Aftertouch
FC 1/2	Sustain pedál 1/2
FS	Lábkapcsoló
BC	Breath Controller
AS 1/2	ASSIGN 1/2 Slider (funkcióval ellátható tolószabályzó)

***41**

Az ASSIGN A és B tolószabályzót a többi controllerrel ellentétben egyetlen általános funkcióval láthatjuk el, amely az egész Voice üzemmódra kihat, nem pedig az egyes hangszínekre vonatkozó különböző funkciókkal. L. Utility üzemmód.

***42**

A paraméterek teljes listáját a külön adatlistában találunk.

***43**

A Plug-In-szólamokhoz ez a paraméter nem áll rendelkezésre.

***44**

A Plug-In-szólamokhoz és az ütős hangszínnel ellátott szólamokhoz ez a paraméter nem áll rendelkezésre.

***45**

A Plug-In-szólamokhoz és az ütős hangszínnel ellátott szólamokhoz a Sustain Level/Release Time paraméter nem áll rendelkezésre.

***46**

LFO Wave

tri háromszöghullám (triangle wave)

saw fűrészfoghullám (sawtooth wave)

squ négyzetöghullám (square wave)

trpzd trapezoid

S/H véletlenszerű hullám (Sample&Hold)

Element Edit üzemmódban a trpzd és S/H paraméter nem áll rendelkezésre.

***47**

LFO Speed

A felső gyors, az alsó ábra lassú hullámot mutat.

***48**

LFO Tempo Speed beállítások

tizenhatod, nyolcad triola, pontozott tizenhatod, negyed triola, pontozott nyolcad, negyedhang, fél triola, pontozott negyed, félhang, egész triola, pontozott félhang, negyed kvartola: négy negyedhang ütésenként, negyed szextola: hat negyedhang ütésenként, negyed szeptola: hét negyedhang ütésenként, negyed oktola: nyolc negyedhang ütésenként.

A hang tényleges hosszúsága a belső vagy külső MIDI-tempótól függ.

***49**

Key On Reset

off

Az LFO szabadon rezeg billentyű-szinkronizálás nélkül. Egy billentyű lenyomásával indul az LFO hullámformája függetlenül attól, milyen fázisban van éppen az LFO.

on (Element Edit)

each-on (Common Edit)

Az LFO minden leütött billentyűnél visszaáll, és azzal a fázissal indul, amelyet a Phase paraméternél beállítottunk.

1st-on (Common Edit)

Az LFO minden leütött billentyűnél visszaáll, és azzal a fázissal indul, amelyet a Phase paraméternél beállítottunk. Ha azonban az első, még lenyomva tartott billentyű mellett leütünk egy másodikat, az LFO a ciklusát az első hang által kiváltott fázistól folytatja. Más szóval, az LFO csak akkor áll vissza, ha az első billentyűt még a második leütése előtt felengedtük.

***50**

LFO Phase

Meghatározza a fázist, amellyel az LFO egy hang leütésekor indít.

***51**

LFO Delay

Delay (Késleltetés)

Az ábrán egy rövid és egy hosszabb késleltetési idő hatása látható.

Fade-in Time (Beúszási idő)

Az alacsonyabb Fade-In érték gyorsabb, magasabb érték lassabb beúszást eredményez, ez látható a két ábrán.

Hold Time (Kitartás ideje)

Fade Out

Az alacsonyabb Fade-In érték gyorsabb, magasabb érték lassabb kiúszást eredményez, ez látható a két ábrán.

***52**

A Plug-In-szólamokhoz a „para” paraméter nem áll rendelkezésre.

***53**

EQ (Equalizer)

EQ L/H (Low/High), Plug-In.Element EQ

Ez tehénfark-equalizer (shelving), amely egy magas és egy mély frekvenciasávot kombinál.

P.EQ (Parametrikus EQ)

Ennek segítségével a jeleket a beállított frekvencia közelében csökkentjük vagy megemeljük. Ez az equalizer 32 különböző Q-beállítással rendelkezik, amellyel a frekvencia-sávszélességet beállíthatjuk.

Boost6/Boost12/Boost18

Ezek a beállítások megemelik a teljes jel szintjét 6/12/18 decibellel.

thru

Ha ezt választjuk, a hangszabályozás nem érvényesül, és a teljes jel változatlan marad.

Függelék

Üzenetek a kijelzőn

Üzenet	Jelentés:
Are you sure? [YES]/[NO]	"Biztos?" Végső megerősítés kérése. A válasz [INC/YES] vagy [DEC/NO].
Bulk protected.	Bulk Dump adatok érkeztek, miközben az RcvBulk beállítása „protect”.
Completed.	A művelet véget ért.
Device number is off.	Nem lehet adattömböket venni/továbbítani, mert a készülékszám beállítása "off".
Device number mismatch.	Nem lehet adattömböket venni/továbbítani, mert a készülékszámok nincsenek összhangban.
Effect plug-in is not supported.	Ezt az Effect Plug-In Boardot nem lehet használni a MOTIF-ES RACK-ban.
Executing...	A művelet végrehajtás alatt. Soha ne próbáljuk meg kikapcsolni a a hangszert mentési folyamat alatt (mialatt a kijelzőn az „Executing...” – Végrehajtás alatt – vagy a „Please keep power on” – Kérem, hagyja bekapcsolva az áramellátást – üzenet látható)! Ha a hangszert ilyenkor kikapcsoljuk, minden felhasználói adat elvész, és a rendszer lefagy!
MIDI buffer full.	A hangszer nem tudja feldolgozni a MIDI-adatokat, mert túl sokat vett egyszerre.
MIDI data error.	A MIDI-adatok vétele közben hiba lépett fel.
MIDI checksum error.	Adatblokkok vétele közben hiba lépett fel.
Multi plug-in is not PLG2..	A Multi Plug-in-Board nem működik, mert nem a 2. nyílásba szereltük be, holott ott a helye.
Now checking plug-in board.	A Plug-in-Board ellenőrzése folyik (bekapcsolás után).
Please keep power on.	Soha ne próbáljuk meg kikapcsolni a a hangszert mentési folyamat alatt (mialatt a kijelzőn az „Executing...” – Végrehajtás alatt – vagy a „Please keep power on” – Kérem, hagyja bekapcsolva az áramellátást – üzenet látható)! Ha a hangszert ilyenkor kikapcsoljuk, minden felhasználói adat elvész, és a rendszer lefagy!
Plug-in 1/2 communication error.	Az 1./2.. nyílásba szerelt Plug-in-kártya nem működik rendesen.
Receiving MIDI bulk.	MIDI-adattömbök átvétele zajlik.
System memory crashed.	A Flash-ROM-ba mentés megszakadt, mert közben kikapcsoltuk a hangszert. A felhasználói adatok automatikusan visszaálltak az alapbeállításra. Kapcsoljuk ki és be a hangszert újra!
Too many favorites.	Megpróbáltunk a Favorites kategóriához 256-nál több hangszínt rendelni.
Transmitting MIDI bulk.	MIDI-adattömbök továbbítása zajlik.

A MIDI-ről

A MIDI a Musical Instrument Digital Interface rövidítése. Ez teszi lehetővé, hogy az elektronikus hangszerek képesek legyenek kommunikálni egymással. Ennek köszönhetően a különböző MIDI-berendezések és hangszerek képesek egymással kompatibilis hang-, vezérlésváltás-, programváltás- és más adatokat közölni.

A MOTIF-ES RACK vezérelni tud egy MIDI-berendezést azáltal, hogy adatokat továbbít a hangokról és a vezérlésről. A MOTIF-ES RACK-ot szintén lehet bejövő MIDI-jelekkel vezérelni, s ezek automatikusan meghatározzák a hanggenerátor üzemmódját, a MIDI-

csatornákat, a hangzásokat és effektusokat, megváltoztatják a paraméterértékeket, és természetesen a szólamoknak meghatározott hangszínen fog megszólalni a zeneszám.

Számos MIDI-üzenetet tizenhatos vagy kettes számrendszerben adnak meg. A tizenhatos számrendszerű számokat „H”-val jelölik. Az „n” egy bizonyos egész szám. Az eredeti útmutató 118. oldalán látható egy táblázat, amely a tizes, tizenhatos és kettes számrendszerben mutatja a számokat.

♪ • Pl. 144 – 159 (tizes)/9nH (tizenhatos)/10010000 – 1001 1111 (kettes) a hang be-üzenetet jelenti az 1 – 16 csatornához. 176 – 191/BnH/10110000 – 1011 1111 a Control Change üzeneteket jelenti az 1 – 16 csatornához. 192 – 207/CnH/1100 0000 – 1100 1111 a Program Change üzeneteket jelenti az 1 – 16 csatornához. 240/F0H/1111 0000 az adatok elején áll, hogy egy rendszerexkluzív üzenetet mutasson, 247/F7H/1111 0111 a SysEx-üzenetek végén áll.

- aaH(tizenhatos)/0aaaaaa(kettes) mutatja az adatecéket. Az adatecím High, Mid és Low-ból áll.
- bbH/0bbbbb byte-számokat ad.
- ccH/0cccccc ellenörző összegeket mutat.
- ddH/0dddddd adatokat/értékeket jelöl.

MIDI-csatornák

A MIDI-játékadatokat a 16 MIDI-csatorna egyikéhez rendeljük. E csatornák segítségével egyetlen MIDI-kábelben 16 különböző hangszeres szólam adatait továbbíthatjuk egyszerre.

A MIDI-csatornákat úgy képzelhetjük el, mint a tévécsatornákat. Minden műsorszolgáltató egy adott csatornán sugározza a műsorát. Tévénk egyszerre sok szolgáltató számos adását veszi, mi pedig a programgombokkal választjuk ki a kívánt adás csatornáját.

A MIDI-adatátvitel hasonló elven működik. A külső hangszer MIDI-adatokat továbbít egy adott MIDI-adáscsatornán (MIDI Transmit Channel) egy kábelben keresztül a fogadó berendezésnek. Ha a MIDI-berendezés fogadó csatornája (MIDI Receive Channel) megegyezik az adáscsatornával, a fogadó berendezés lejátssza a zenei adatokat, amelyek a másik hangszertől jönnek.

A MOTIF-ES RACK teljes értékű, sokszólamú hanggenerátor, és képes önállóan egyidejűleg létrehozni több különböző hangszeres szólamot. Ilyenkor minden szólamhoz külön MIDI-csatorna tartozik.

MIDI-üzenetek, amelyeket A MOTIF-ES RACK továbbítani illetve venni tud

A MIDI-üzeneteket két csoportba oszthatjuk: csatorna- és rendszerüzenetek. Az alábbiakban a különböző üzenetek leírását olvashatjuk.

♪ A szekvencszakasz képes továbbítani valamennyi Control Change-üzenetet, amelyet egy songban felvettek.

Csatornaüzenetek

Itt olyan jelekről lesz szó, amelyek a billentyűzeten való játékkal függnek össze és egy adott csatornának szólnak.

■ Note On/Off (Key On/Off) (Hang be/ki, billentyű be/ki)

Itt olyan jelzésekről van szó, amelyek a billentyűzeten való játék közben keletkeznek.

A vétel hangtartománya: C-2(0) 1 G8(127), C3 = 60

A billentésérzékenység határértékei (Velocity): 1 1 127

Hang be: akkor keletkezik, amikor leütünk egy billentyűt.

Hang ki: akkor keletkezik, amikor felengedünk egy billentyűt.

Minden jelzés tartalmaz egy bizonyos hangjegyszámot, amely a leütött billentyűnek felel meg. Emellett pedig a billentés-érzékenységre vonatkozó adatot, amely attól függ, milyen erősen ütöttük le a billentyűt.

■ Vezérlésváltás

E jelzések (Control Change) lehetővé teszi, hogy kijelöljünk egy hangszínbankot és a hangerőt, a panorámát, a modulációt, a portamento idejét, a világosságot és más vezérlő paramétereket bizonyos, egyes paramétereknek megfelelő vezérlésváltás- számokkal vezéreljük.

Bank Select (Bankválasztás) MSB (Vezérlésszám:000)

LSB (Vezérlésszám:032)

Ezekkel a jelzésekkel hangszínbank-számokat választhatunk ki úgy, hogy egy külső berendezés MSB-jét és LSB-jét kombináljuk és továbbítjuk.

Az MSB- és LSB-funkciók a hanggenerátor üzemmódjától való függőségben különböznek egymástól. Az MSB-számok jelölik ki a hangszín típusát (normál vagy ütős), az LSB-számok pedig a hangszínbankot.

Egy új bank kijelölése hatástalan mindaddig, amíg a berendezés a következő programváltásszámot nem veszi.

♪ Ha bármely másik üzemmódra váltás után csak a programváltást veszi a hangszer, az aktuálisan kiválasztott típus/memória megfelelő hangszíne lép érvénybe.

Moduláció (Vezérlésszám:001)

Jelzések, amelyek a modulációs tárcsával elért vibrato mélységét vezérlik. A 127 érték felel meg a maximumnak, a 0 kikapcsolja az effektet.

Portamento ideje (Vezérlésszám:005)

Jelzések, amelyek a portamento, vagyis két egymás utáni hang közötti folyamatos magasságtmenetének idejét szabályozzák. A 127 érték felel meg a leghosszabb időnek, a 0 a legrövidebbnek.

Data Entry MSB (Vezérlésszám:006)

Data Entry LSB (Vezérlésszám:038)

E jelzések irányítják az értéket, amelyet a későbbiekben szereplő RPN MSB/LSB és NRPN MSB/LSB határoz meg.

A paraméterértékeket az MSB és LSB kombinációja határozza meg.

Main Volume (Vezérlésszám:007)

Jelzések, amelyek az egyes szólamok hangerejét vezérlik.

127 a legnagyobb hangerő, 0 kikapcsolja a hangerőt. A hangerő és a hangerőfokozó pedál jelzései lábkapcsolóval is továbbíthatók, ha megfelelően állítjuk be Utility üzemmódban az Assign Control Change számot.

Pan (Vezérlésszám:010)

Jelzések, amelyek az egyes szólamoknak a sztereó panorámában elfoglalt helyét vezérlik.

127 a jobb szélső, a 0 a bal szélső pozíciót jelző beállítás.

Expression (Kifejezőerő) (Vezérlésszám:011)

Jelzések, amelyek az egyes szólamok intonációját vezérlik.

127 értéknél kapjuk a maximális hangerőt, 0 kikapcsolja a hangerőt.

Hold (Kitartott hang) 1 (Vezérlésszám:064)

E jelzések vezérlik a sustain be/kikapcsolását. A 64 és 127 közötti értékek be-, a 0 és 63 közötti értékek kikapcsolják a sustaint.

Portamento kapcsoló (Vezérlésszám:065)

E jelzések a portamento be/kikapcsolását vezérlik. A 64 és 127 közötti értékek be-, a 0 és 63 közötti értékek kikapcsolják a portamentót.

Sostenuto (Vezérlésszám:066)

E jelzések vezérlik a sostenuto be/kikapcsolását. Ha bizonyos hangokat leütünk és lenyomva tartunk, miközben megnyomjuk és lenyomva tartjuk a sostenutopedált, az hangok tovább szólnak, miközben már a következő hangot játsszuk és a pedált is felengedtük. A 64 és 127 közötti értékek be-, a 0 és 63 közötti értékek kikapcsolják a sostenutót.

Harmonic Content (Vezérlésszám:071)

E jelzések állítják be az egyes hangszíneknél a szűrő rezonanciáját. Az itt beállított értékek korrekcióértékek, amelyeket a megfelelő adatokhoz hozzáadunk vagy azokból levonunk. A magasabb értékek kifejezőbb, jobban rezonáló hangzást hoznak létre. Egyes hangszíneknél az a tartomány, ahol érzékelhető a hatás, szűkebb, mint a beállítható tartomány.

Release Time (Vezérlésszám:072)

E jelzések állítják be az egyes hangszínek AEG-felhangzási idejét.

Az itt beállított értékek offset-értékek, amelyeket a megfelelő hangszínadatokhoz hozzáadunk vagy azokból kivonunk.

Attack Time (Vezérlésszám:073)

E jelzések állítják be az egyes hangszínek EG-berezgési idejét.

Az itt beállított értékek offset-értékek, amelyeket a megfelelő hangszínadatokhoz hozzáadunk vagy azokból kivonunk.

Világosság (Vezérlésszám:074)

E jelzések állítják be az egyes hangszínek szűrő határfrekvenciáját.

Az itt beállított értékek offset-értékek, amelyeket a megfelelő hangszínadatokhoz hozzáadunk vagy azokból kivonunk. Az alacsonyabb értékek lágyabb hangzást eredményeznek. Egyes hangszíneknél az a tartomány, ahol érzékelhető a hatás, szűkebb, mint a beállítható tartomány.

Decay Time (Vezérlésszám:075)

E jelzésekkel állítjuk be az egyes szólamokhoz az AEG-lecsengési idejét. Az itt beállított értékek offset-értékek, amelyeket a megfelelő hangszínadatokhoz hozzáadunk vagy azokból kivonunk.

Effect 1 mélysége (Térhatás-adásszint) (Vezérlésszám:091)

E jelzések állítják be a Reverb (térhatás effektus) adásszintjét.

Effect 3 mélysége (Chorus adásszintje) (Vezérlésszám:093)

E jelzések állítják be a Chorus effektus adásszintjét.

Data Increment (Adatnövelés) (Vezérlésszám:096)**Decrement (Adatcsökkentés) (Vezérlésszám:097) RPN-hez**

E jelzések a hangmagasság-hajlítás érzékenységet, a durva vagy finom hangolás MSB- értékét lépésenként növelik vagy csökkentik. E paraméterek egyikét a külső készülék RPN-jének segítségével előre kell beállítanunk.

Az adat-byte-ot a hangszer nem veszi figyelembe.

Valamely határérték elérése után nincs további növelés vagy csökkentés.

A finom hangolás növelése nem vonja maga után a durva hangolás emelkedését.

NRPN (Nem regisztrált paraméterszám) LSB (Vezérlésszám:098)**NRPN MSB (Vezérlésszám:099) (mindkettő csak Plug-In Board)**

E jelzések változtatják meg egy hangszín vibrato-, szűrő-, EG- és más paraméterbeállítását.

Először továbbítsuk az NRPN MSB-t és MRPN LSB-t, hogy meghatározzuk a vezérelni kívánt paramétert! Ezután az adatbevitellel (1.2.4) beállítjuk a kívánt értéket.

Ne feledjük, hogy, miután az NRPN-t beállítottuk egy csatornához, egy újabb adatbevitelt a hangszer ugyanannak az NRPN-értéknek a megváltozásaként értékel. Hogy a kellemetlen meglepetéseket elkerüljük, az NRPN használata után tápláljunk be egy 0 értéket (7FH, 7FH). Bővebben l. a plug-In-Board útmutatójában.

RPN (Regisztrált paraméterszám) LSB (Vezérlésszám:100)**RPN MSB (Vezérlésszám:101)**

E jelzések a hangmagasság-hajlítás érzékenysége, a hangolás vagy egy szólam más paraméterei esetében a beállításokhoz értékeket adnak hozzá illetve azokból levonnak.

Először továbbítsuk az RPN MSB-t és RPN LSB-t, hogy meghatározzuk a vezérelni kívánt paramétert! Azután az adatnövelés/csökkentés segítségével beállítjuk az értéket.

Ne feledjük, hogy, miután az RPN-t beállítottuk egy csatornához, egy újabb adatbevitelt a hangszer ugyanannak az RPN-értéknek a megváltozásaként értékel. Hogy a kellemetlen meglepetéseket elkerüljük, az RPN használata után tápláljunk be egy 0 értéket (7FH,7FH).

A fogható RPN-számok:

RPN MSB	RPN LSB	Paraméter
00	00	Pitch Bend Sensitivity (Hangmagasság-hajlítás érzékenysége)
00	01	Fine Tuning (Finom hangolás)
00	02	Coarse Tuning (Durva hangolás)
7F	7F	0

■ Csatornaüzemmód-jelzések

Az alábbi jelzések foghatók:

2. BYTE	3. BYTE	JELZÉS
120	0	Minden hangzás ki
121	0	Minden vezérlőelemet visszaállítani
123	0	Minden hang ki
126	0 1 16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (Minden hangzás ki) (Vezérlésszám:120)

Kiolt minden hangzást, ami egy csatornán éppen szól. A csatornajelzések viszont, pl. a hang és a sustain, megmaradnak.

Reset All Controller (Minden vezérlőelem visszaállítása) (Vezérlésszám:121)

Az alábbi vezérlőelemek értéke áll vissza a gyári beállításra:

Vezérlőelem	Érték
A hangmagasság-hajlítás megváltoztatása	0 (középállás)
Aftertouch	0 (ki)
Polifon aftertouch	0 (ki)
Moduláció	0 (ki)
Expression (Kifejezőerő)	127 (max)
Hold 1	0 (ki)
Portamento	0 (ki)
Sostenuto	0 (ki)
Hangtompító pedál	0 (ki)
Portamentovezérlés	Kioltja a portamento-forrásbillentyűszámot
RPN	Szám nincs meghatározva, belső adatok nem változnak
NRPN	Szám nincs meghatározva, belső adatok nem változnak

All Notes Off (Minden hang ki) (Vezérlésszám: 123)

Kioltja az összes hangot, ami egy bizonyos csatornára be van kapcsolva. Ha azonban a Sustain vagy a Sostenuto be van kapcsolva, ezek a hangok tovább csengenek, amíg ki nem kapcsoljuk őket.

Mono (Vezérlésszám:126)

Ugyanazt a funkciót látja el, mint ami a "minden hangzás ki" jelzésnél végrehajtandó. Ha a 3. Byte (mono-szám) 0 és 16 között van, a megfelelő csatorna mono üzemmódra áll (modus 4: m = 1).

■ Poly (Vezérlésszám:127)

Ugyanazt a funkciót látja el, mint ami a "minden hangzás ki" jelzésnél végrehajtandó. A megfelelő csatorna mono üzemmódra áll (modus 3).

■ Programváltás

E jelzések határozzák meg, milyen hangszínen szólaljon meg egy szólam. A bankkiválasztással kombinálva nemcsak az alaphangszínek számát, hanem a variáció hangszínek bankszámát is kijelölhetjük.

■ Pitch Bend

A hangmagasság-hajlítási jelzések folyamatos vezérlő jelzések, amelyek lehetővé teszik egy bizonyos hang magasságának egy bizonyos értékkel való emelését vagy leszállítását.

■ Channel Aftertouch

E jelzéssel a hangzást az első leütés után az egy billentyűre gyakorolt nyomás növelésével az egész csatornán keresztül vezérelni tudjuk.

■ Polyphonic Aftertouch

E jelzéssel a hangzást az első leütés után az egy billentyűre gyakorolt nyomás növelésével az egész csatornán keresztül vezérelni tudjuk.

Rendszerüzenetek

Ezek olyan adatok, amelyek a hangszer egész rendszerét érintik.

■ Rendszerexkluzív üzenetek

Ezek a MOTIF-ESRACK különböző funkcióit vezérlik, ezen belül az összhangerőt és hangolást, a hanggenerátor üzemmódját, az effektus típusát stb.

General MIDI (GM) System On (csak Sequence Play üzemmódban)

Amikor a hangszer ezt a jelet fogja, a hanggenerátor XG üzemmódra vált.

Ilyenkor A MOTIF-ES RACK veszi a GM System Level 1 szabvánnyal kompatibilis MIDI- jelzéseket, és ennek megfelelően nem vesz NRPN- és bankválasztás- jelzéseket.

F0 7E 7F 09 01 F7 (hexadecimális)

♪ Ne feledjük, hogy ezen üzenet és a song első hangadata között legalább egy negyedhangnyi idő telik el!

Összhangerő

Erre a jelzésre a hangerő-MSB hatni kezd a rendszerparaméterre.

F0 7F 7F 04 01 II mm F7 (hexadecimális)

4mm (MSB) = megfelelő hangerőérték, II (LSB) = figyelmen kívül hagyva

■ System Realtime (Valós idejű rendszer-) üzenetek

Active Sensing (csak vétel)

FE (Active Sensing) vételekor, ha 300 ms-on belül nem történik MIDI-adatok vétele, A MOTIF-ES RACK ugyanazokat a funkciókat hajtja végre, mint a "Minden hangzás ki", "Minden hang ki" és "Minden vezérlőelem visszaállítása" jelzésnél, és visszatér ahhoz az állapothoz, ahol az FE nincs ellenőrzés alatt. A legtöbb berendezés nem küld ilyen üzenetet.

♪ Az egyes üzenetekről továbbiakat l. a külön adatlista MIDI-adatformátum c. szakaszában.

Külön megvásárolható Plug-In Board beszerelése

Hangszerünkhöz az alábbi boardtípusok használhatók:

- PLG150-AN
- PLG150-PF
- PLG150-VL
- PLG150-DX
- PLG150-DR
- PLG150-PC
- PLG100-XG

Óvintézkedések a kártyák installálásakor

☺ Tartsuk be az alábbi kezelési szabályokat, és a lépéseket pontosan betartva installáljuk a berendezéseket!

- Minden berendezést kapcsoljunk ki, és a kábelt húzzuk ki a konnektorból illetve szüntessük meg az összeköttetéseket, mielőtt hozzáfogunk a szereléshez! Ha nem így teszünk, fennáll az áramütés veszélye, ha pedig csatlakozó kábel bennmarad, az installáláskor zavarokat okozhat.
- Vigyázzunk, nehogy egy csavart beleejtsünk a hangszerbe! Ha mégis megtörténik, igyekezzünk minél előbb kivenni, mielőtt bekapcsolnánk a hangszer! Az oda nem való csavar üzemzavart vagy súlyos károsodást is okozhat. (Ha nem találjuk meg a csavart, forduljunk a Yamaha márkaszervízhez!)
- Az eszközöket az útmutató szerint szereljük be! A szakszerűtlen szerelés rövidzárlatot okozhat, amelynek eredménye súlyos károsodás vagy tűz.
- Bánjunk óvatosan az eszközökkel! Ne szereljük szét őket, ne tegyük ki túlzott nyomásnak, erős ütésnek! Ne ejtsük le, és ne tegyük ki rázkódásnak, hogy elkerüljük a károsodást vagy hibás funkciókat!
- Célszerű a szereléshez kesztyűt húzni, hogy az éles szélek ne okozzanak sérülést. Ha pusztán kézzel megfogjuk a vezetékeket és csatlakozópontokat, nemcsak megvághatják a kezünket, hanem az elektromos érintkezésnek is árthatunk vagy elektrosztatikusan feltöltődhetnek egyes alkatrészek.
- A szerelési munkák megkezdése előtt érjünk hozzá egy pillanatra a fémfelülethez, amelyre az eszközök házáat erősítették, vagy bármilyen más fémfelülethez! Ezzel levezetjük a test esetleges elektrostatikus feltöltődését.
- Kerüljük az elektrostatikus feltöltődést! Előfordulhat, hogy a kártya IC-chipjeinek árt a feltöltődés. Mielőtt megfogjuk a kártyát, ne érjünk hozzá lakkozott fémtárgyakhoz vagy földelt készülékek földvezetékéhez!
- Ne érjünk hozzá a szabad fémrészekhez! Viseljünk kesztyűt! Ezzel megelőzzük az érintkezési problémákat és az esetleges sérüléseket.
- A kábel kihúzásakor vigyázzunk, hogy ne essen a Boardra! A kábel meghajlítása a kábel eltöréséhez vagy üzemzavarhoz vezethet.
- Minden csavarnak megvan a maga helye, ne próbáljuk meg máshová becsavarni őket!
- Ne használjunk más csavart, mint amely a hangszerhez tartozik!

A Plug-In Boardok beszerelése

1Kikapcsoljuk a hangszer, és kihúzzuk a hálózati kábelt. Ha más berendezéseket csatlakoztattunk a hangszerre, azoknak a kábelét is kihúzzuk.

2A berendezés elején eltávolítjuk a Plug-In Board nyílás fedelének hat csavarját egy pénzérmével vagy egy keresztcsavarhúzóval.

☞ Vigyázzunk, nehogy eltűnjön a hat csavar!

3 Eltávolítjuk a fedelet. Alatta látjuk a Plug-In Board lemezét. Két Boardot építhetünk be: a jobb oldali a PLG1, a bal oldali a PLG2.

♪ A Multi Part Plug-in-Board (PLG-100XG) csak a 2. nyílásba szerelhető be.

☞ A beszerelés alatt nem szabad a hálózati kábelt csatlakoztatni!

4 Kivesszük a Boardot az antisztatikus csomagolásból. A beszerelésnél a dugónak és az IC-knek kell felül lenniük.

5 A kábel végét csatlakoztatjuk a Boardra úgy, hogy a két horony bepattanjon a lemez két nyílásába.

6 A Boardot beültetjük a helyére, ahogyan az eredeti útmutató 83. oldalán látható.

6-1 A Board dugós végét beállítjuk az 1. kampóba, miközben ügyelünk, hogy a kábel a Board felett maradjon.

6-2 A Board másik oldalát lenyomjuk, amíg be nem pattan a 2. kampó alá.

6-3 A szalagkábel gondosan visszahelyezzük a MOTIF-ES RACK-ba úgy, hogy sehol se álljon ki.

7 A fedelet szilárdan visszaerősítjük a csavarokkal.

A Plug-In Board eltávolítása

1 Lepattintjuk a 2. kampót a lemezről, és kihúzzuk alóla a lemez felső részét, ahogyan az eredeti útmutató 84. oldalán látható.

2 Hátrahúzzuk az 1. kampót, és kihúzzuk alóla a Boardot.

3 Kihúzzuk a kábel dugóját a Boardból.

Hibaelhárítás

Az alábbiakban néhány gyakran előforduló problémáról, a lehetséges okokról és a megoldás módjáról lesz szó. A problémák gyakran csak a hibás beállításból fakadnak. Mielőtt a közönségszolgálatához fordulunk, olvassuk el ezt a részt, hátha magunk is segíteni tudunk a bajon!

Nincs hang.

- Bekapcsoltuk a MOTIF-ES RACK-ot és az összes rákötött berendezést?
- Helyesen állítottuk-e be a hangerőt valamennyi berendezésen?
- Megfelelőek-e a kábelcsatlakozások a MOTIF-ES RACK és a többi berendezés között?
- Ha a hangszín nem szól: Megfelelő-e a hangerőbeállítás a Voice Common Edit Volume kijelzőoldalán?
- Ha a hangszín nem szól: Megfelelően aránylanak-e a Voice Element Edit paraméterei a Voice Common Edit paramétereihez?
- Ha a hangszín nem szól: Megfelelőek-e a szűrő- és effektbeállítások? (Ha a szűrő határfrekvenciájának beállítása nem megfelelő, a hangszín nem szól.)
- Ha a Multi nem szól: minden szólamhoz rendeltünk hozzá hangszínt?
- Ha a Multi nem szól: Jól állítottuk be az egyes szólamokhoz a billentyűzetszakaszt?
- Ha a Multi nem szól: Jól állítottuk be az egyes szólamok hangerejét?
- Ha a Multi nem szól: Jól állítottuk be az egyes szólamok Output Select paraméterét?
- Ha a Multi nem szól: Talán elnémítottuk (Mute) az egyik/összes sávot?
- Ha a Multi nem szól: Jól állítottuk be Play üzemmódban az egyes sávok kimeneti csatornáját?

- Ha az arpeggio nem szól: Jól állítottuk be a hang- Velocity-terjedelmet?

Torz a hangzás.

- Megfelelően állítottuk-e be az effeketeket?
- Megfelelően állítottuk-e be a szűrőket? (A szűrő rezinanciájának túl magas értéke torz hangzást eredményezhet.)
- Nem túl magas-e az összhangerő?
- Nem túl magas-e az egyes elemek hangereje Voice üzemmódban vagy a szólamok hangereje Multi üzemmódban?

A hang túl halk.

- Nem állítottuk túl alacsonyra a MIDI-hangerőt vagy MIDI-Expressiont?
- Nem állítottuk túl magasra/alacsonyra a szűrő határfrekvenciáját (Cutoff)?

A hangzás ingadozik, néha megszakad.

- Nem léptük túl a maximális polifóniát?

Hamis a hang.

- Utility üzemmódban a Master Tune paramétert nullától eltérő értékre állítottuk-e be?
 - Utility üzemmódban a Note Shift paramétert nullától eltérő értékre állítottuk-e be?
 - Ha a hangszín hamis: Nem állítottuk-e be a Voice Edit üzemmódban a Micro Tuning-paramétereket egy nem használatos értékre?
 - Nem állítottuk-e be túl magasra a Voice Edit-üzemmódban az LFO-kijelzőoldalon a Pitch modulációs mélységét?
 - Ha a Multi hamis: az egyes szólamok Note Shift paraméterét nullától eltérő értékre állítottuk-e be?
 - Az egyes szólamok Detune paraméterét nullától eltérő értékre állítottuk-e be?
-

Egyszerre csak egy hang szól.

- Lehetséges, hogy "mono"-ra állítottuk a Voice üzemmód Mono/Poly paraméterét?

Nem szólnak az effektek.

- Nem állítottuk be véletlenül "OFF"-ra az EFFECT BYPASS paramétert?
- Az elemek egyik vagy összes Effect Output paraméterét esetleg "thru" beállítással láttuk el?
- Az egyik/összes effektípus beállítása „thru” vagy „off”?

A MIDI-Bulk-adatok továbbítása nem működik megfelelően.

- A Utility üzemmód „Receive Bulk” paraméterének beállítása esetleg „protect”?

A Plug-in-Board nem működik.

- A Multi Part Plug-in-Boardot esetleg az 1. nyílásba szereltük, holott a 2. nyílásba kell.

