

MODULAR SYNTHESIS  
PLUG-IN SYSTEM

# Manuale di istruzioni

GENERATORE DI SUONO

**MOTIF-RACK**

 **YAMAHA**

Fotocopiate questa pagina. Compilate e rispedite in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

**YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.  
SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI  
V.le ITALIA, 88 - 20020 LAINATE (MI)**

**PER INFORMAZIONI TECNICHE:  
YAMAHA-LINE da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15,  
venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30 al numero  
02/93577268**

**... SE TROVATE OCCUPATO... INVIATE UN FAX AL NUMERO:  
02/9370956**

**... SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E-MAIL):  
yline@gmx.yamaha.com**

-----  
Cognome \_\_\_\_\_ Nome \_\_\_\_\_

Ditta/Ente \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_ Fax \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Strumento acquistato \_\_\_\_\_

Nome rivenditore \_\_\_\_\_ Data acquisto \_\_\_\_\_

Sì, inseritemi nel vostro data base per:

- Poter ricevere depliant dei nuovi prodotti
- Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti

Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.

Data \_\_\_\_\_ **FIRMA** \_\_\_\_\_

# SEZIONE MESSAGGIO SPECIALE

Questo prodotto utilizza batterie o una fonte di alimentazione esterna (adattatore). NON collegatelo ad alcun tipo di alimentazione esterna o adattatore diversi da quelli descritti nel manuale di istruzioni, indicati sull'unità o raccomandati specificamente dalla Yamaha.

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

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

## LE SPECIFICHE TECNICHE SONO SOGGETTE A MODIFICHE:

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

Questo strumento, da solo o usato con amplificatori, cuffia o altoparlanti, può produrre livelli di suono in grado di provocare sordità permanente. NON fate funzionare a lungo lo strumento con il volume troppo alto o comunque fastidioso. Se accusate disturbi uditivi come fischi o abbassamento dell'udito, rivolgetevi ad uno specialista.

**IMPORTANTE:** Più il suono è forte, più è breve il periodo in cui si verifica il danno.

Alcuni prodotti elettronici Yamaha possono disporre di panche e/o dispositivi di montaggio accessori che costituiscono parte integrante dello strumento oppure vengono forniti come accessorio opzionale. Alcuni di questi articoli sono progettati per essere assemblati o montati dal rivenditore. Accertatevi che la panca sia stabile e che gli eventuali dispositivi di montaggio opzionali siano ben fissati PRIMA di usarli.

La panca fornita dalla Yamaha è stata progettata unicamente per sedersi e non per altri usi.

## AVVERTENZA:

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

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

## Batteria:

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

Questo apparecchio può usare anche pile comuni, alcune delle quali possono essere ricaricabili. Accertatevi che la pila sia ricaricabile, prima di effettuare tale operazione, e che il caricatore sia adatto.

Quando inserite le pile, non mischiate mai le pile vecchie con le nuove o di marche differenti. Le pile DEVONO essere installate correttamente, altrimenti potrebbero verificarsi surriscaldamento e rottura dell'involucro delle pile stesse.

## Avvertenza:

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

## Avvertenza per l'ambiente:

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

## POSIZIONE DELLA PIASTRINA:

La piastrina sulla quale appaiono il modello, il numero di serie, l'alimentazione ecc. è situata nella parte posteriore dell'apparecchio. Dovreste annotare il numero di serie e la data dell'acquisto nello spazio previsto qui di seguito e conservare questo manuale come documento permanente del vostro acquisto.

**Modello**

---

**N. di serie.**

---

**Data dell'acquisto**

---

# CONSERVATE QUESTO MANUALE

# PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

\* Conservate questo manuale al sicuro per future consultazioni.



## AVVERTENZA

Seguite sempre le precauzioni di base qui elencate per evitare la possibilità di seri ferimenti e perfino di morte derivante da scossa elettrica, corto circuiti, danni, incendio o altri rischi. Le precauzioni non sono esaustive.

### Alimentazione/Adattatore a c.a.

- Usate solo il voltaggio corretto per lo strumento. Esso è indicato sulla piastrina dello strumento.
- Usate soltanto l'adattatore specificato (PA-300 o equivalente raccomandato dalla Yamaha). L'uso di un adattatore sbagliato potrebbe causare danni allo strumento o surriscaldamento dello stesso.
- Controllate periodicamente la spina elettrica e togliete eventuale sporcizia o polvere che si siano accumulati su di essa.
- Non posizionate il cavo dell'adattatore a c.a. in prossimità di caloriferi o radiatori, e non flettetelo eccessivamente, né danneggiatelo in qualsiasi modo, non appoggiate oggetti pesanti, e non posizionate dove è possibile che venga calpestato, dove sia di intralcio ecc.

### Non aprite

- Non aprite lo strumento e non provate a smontare o a modificare in alcun modo i componenti interni. Questo strumento non contiene parti e componenti assistibili dall'utilizzatore. Se si dovesse verificare qualche malfunzionamento, smettete immediatamente di usarlo e fatelo controllare da un tecnico Yamaha qualificato.



## ATTENZIONE

Seguite sempre le precauzioni di base qui elencate per evitare la possibilità di ferimenti e altro, o di danneggiare il vostro strumento e le proprietà altrui. Le precauzioni non sono esaustive.

### Alimentazione/Adattatore a c.a.

- Togliendo la spina dallo strumento o dalla presa, afferrate sempre la spina e non il cavo.
- Togliete la spina dell'adattatore a c.a. quando non usate lo strumento o durante i temporatli.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica usando spine multiple: ciò provocherebbe una qualità sonora più bassa e surriscalderebbe la presa.

### Attenti all'acqua

- Non esponete lo strumento alla pioggia, non usatelo in condizioni di umidità o in prossimità di acqua, né collocate contenitori di liquidi che possano essere versati nelle sue aperture.
- Non inserite né estraete mai una spina con le mani bagnate.

### Attenti al fuoco

- Non appoggiate su quest'unità candele accese. C'è il rischio che si possa provocare un incendio.

### In caso di anomalie

- Se il cavo di alimentazione si taglia o si rovina, o se si verifica un'immediata perdita di suono durante l'uso dello strumento, oppure se si avverte un odore insolito o la comparsa di fumo, spegnete immediatamente lo strumento, staccate la spina dalla presa e fate ispezionare lo strumento da un tecnico Yamaha qualificato.

### Collocazione

- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive, o estreme temperature fredde o calde (come la luce solare diretta, in prossimità di caloriferi o in macchina durante il giorno) per evitare che il pannello si deformi o che si danneggino i componenti interni dello strumento.
- Non usate lo strumento in prossimità di apparecchi TV, radio, impianti stereo, cellulari e altri dispositivi elettrici. Altrimenti, lo strumento, l'apparecchio TV o radio possono generare rumore.
- Non collocate lo strumento in una posizione instabile da dove può accidentalmente cadere.
- Prima di spostare lo strumento togliete tutti i cavi collegati.
- Usate solo il rack specificato per lo strumento. Quando fissate lo strumento al rack, usate solo le viti fornite. Un'omissione in tal senso potrebbe danneggiare i componenti interni o far cadere lo strumento.

## Connessioni

- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, togliete l'alimentazione a tutti i componenti del sistema. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti, mettete a zero tutti i volumi. Inoltre, accertatevi di impostare i volumi di tutti i componenti ai livelli minimi e di aumentare gradualmente i controlli del volume mentre suonate lo strumento per impostare il livello di ascolto desiderato.

## Manutenzione

- Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido, asciutto o leggermente inumidito. Non usate solventi, detersivi o panni impregnati di sostanze chimiche.

## Precauzioni d'uso

- Non inserite le dita o la mano nelle fessure dello strumento.
- Non inserite mai, né fate cadere carta, oggetti metallici o altro nelle fessure sul pannello o sulla tastiera. Nel caso ciò accadesse, spegnete immediatamente lo strumento e togliete dalla presa a c.a. il cavo dell'alimentazione. Quindi fate controllare lo strumento da personale Yamaha qualificato per l'assistenza tecnica.
- Non appoggiate sullo strumento oggetti di vinile, plastica o gomma, perché potrebbero causare lo scolorimento del pannello.
- Non salite sullo strumento, né appoggiategli sopra oggetti pesanti. Non esercitate eccessiva forza sui pulsanti, sugli interruttori o sui connettori.
- Non usate lo strumento ad un livello di ascolto troppo alto o sgradevole, perché ciò potrebbe procurarvi una perdita permanente dell'udito. Nel caso vi capitasse di notare un calo d'udito o di avvertire disturbi alle orecchie, consultate immediatamente uno specialista.

## Salvataggio dati

### Salvataggio e copia di backup dei vostri dati

- Le impostazioni di parametro Voice/Multi vanno perse se spegnete lo strumento senza salvare i dati. Accertatevi di salvare i dati importanti nella memoria interna (User) (vedere pagina 57).

I dati salvati possono andare persi a causa di un malfunzionamento od operazioni errate. Salvate i dati importanti su dispositivi di memorizzazione esterni come il MIDI data filer Yamaha MDF3.

Non spegnete mai il Motif Rack mentre sta salvando i dati nella memoria interna (mentre appare il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Spegnendo in queste condizioni si ha una perdita di tutti i dati user.

Uscendo dal modo Utility, dal modo Effect Bypass o dalla funzione Favorite Category, viene memorizzato automaticamente il parametro che avete cambiato sul display. Tuttavia, questi dati editati vanno persi se spegnete lo strumento senza l'appropriata procedura di uscita dal display.

### Backup su dispositivi di memorizzazione esterni

- Per proteggervi dalla perdita accidentale dei dati per eventuali danni al supporto di memorizzazione, vi raccomandiamo di salvare sempre i vostri dati importanti su due supporti esterni.

La Yamaha non è responsabile dei danni causati da uso improprio o modifiche allo strumento, per perdita o danneggiamento dati.

Spegnete sempre lo strumento quando non deve essere utilizzato.

Anche se l'interruttore di accensione è in posizione "STANDBY", la corrente elettrica continua a fluire ad un livello minimo nello strumento. Se non usate lo strumento per un periodo prolungato, accertatevi di scollegare l'adattatore dalla presa a c.a..

# Introduzione

Vi ringraziamo per aver acquistato il Tone Generator MOTIF-RACK Yamaha. Per sfruttare al massimo il vostro nuovo MOTIF-RACK e le sue sofisticate funzioni, vi suggeriamo di leggere attentamente questo manuale e di conservarlo in un posto sicuro e comodo per una consultazione agevole.

## Contenuto della confezione

- Adattatore a c.a.\*
- CD-ROM
- Guida all'installazione
- Manuale di istruzioni
- Data List

\*Potrebbe non essere incluso nella vostra zona. Vi preghiamo di controllare con il vostro negoziante Yamaha.

### Il CD-ROM incluso

Il software dell'applicazione per il vostro MOTIF-RACK è su questo CD-ROM. Il Voice Editor vi consente di editare le voci del MOTIF-RACK con un'interfaccia grafica altamente intuitiva. Con il software di sequencing incluso (solo Windows), potete creare facilmente ed editare sul computer song originali. Per i dettagli, consultate la Guida all'installazione separata o il manuale on-line incluso nel software.

## Caratteristiche principali

### ■ Ampia gamma di voci dinamiche e autentiche — in un generatore di suono con montaggio a rack (1U)

- Un totale di 896 voci normal e 59 drum kit — inclusa la maggior parte dei suoni top-of-the-line propri del Synthesizer MOTIF — vi dà qualsiasi suono desideriate, per qualsiasi stile musicale.
- La completa elaborazione degli effetti, inclusi gli effetti Insertion per un massimo di quattro parti, Part Equalizer a tre bande indipendenti per ciascuna Parte ed effetti Reverb di alta qualità, fornisce un suono di livello professionale per la creazione e l'esecuzione della vostra musica.

### ■ Schede Plug-in per una facile ed ampia espansione dei suoni

- Grazie ai due connettori Modular Synthesis Plug-in System e alle schede Plug-in opzionali, potete aggiornare il MOTIF-RACK con "engine" di elaborazione suono completamente nuovi. Queste schede Plug-in vi danno più voci, più effetti, più polifonia e più parti strumentali. Inoltre, le voci Plug-in speciali sono già state programmate e immagazzinate nel MOTIF-RACK, pronte per essere suonate non appena installate la scheda appropriata.

### ■ Layout del pannello semplice ed intuitivo

- Un display grafico da 160x64 punti fornisce un controllo completo e facile virtualmente su tutte le operazioni. Usate i pulsanti PAGE, i pulsanti cursore e il dial dei dati per editare velocemente e con facilità qualsiasi parametro.

### ■ Ampia selezione di set Voice per setup istantanei — Multi Library

- Il MOTIF-RACK è dotato anche di una libreria di 124 Multi differenti, ciascuna delle quali programmata con i propri effetti, equalizzatore e altre impostazioni, e ciascuna delle quali designata in modo particolare per uno specifico stile musicale o applicazione. Poiché sono classificate in base al tipo di musica, potete richiamare velocemente e con facilità le impostazioni desiderate. Servono anche come utili maschere (o template) per creare nuove Multi originali - basta selezionare una Multi, quindi modificarla a piacere.

### ■ Ampia varietà di terminali di uscita

- Quattro jack ASSIGNABLE OUTPUT vi consentono l'emissione di Parti differenti del MOTIF-RACK a processori e dispositivi esterni. Inoltre, due jack di uscita digitale (DIGITAL e OPTICAL) assicurano un suono completamente privo di rumore e di distorsione.
- Usate il terminale USB per collegare in modo facile e diretto il MOTIF-RACK al vostro computer. Potete anche editare le voci del MOTIF-RACK dal vostro computer con il software Voice Editor per MOTIF-RACK (incluso nel CD-ROM).

# Informazioni su questo manuale

Questo manuale è formato dalle seguenti sezioni.

## ■ Prima dell'uso (pag. 12)

Questa sezione spiega come effettuare la messa a punto del MOTIF-RACK e collegare un dispositivo esterno.

## ■ Sezione Base (pag. 18)

Fornisce una panoramica delle caratteristiche e delle funzioni principali del MOTIF-RACK e vi introduce alle convenzioni operative di base.

## ■ Quick Guide (pag. 34)

Questa sezione spiega come usare le funzioni di base.

## ■ Reference (pag. 59)

È l'enciclopedia del MOTIF-RACK. Spiega dettagliatamente tutte le funzioni ed i parametri.

## ■ Appendice (pag. 76)

Contiene informazioni dettagliate sul MOTIF-RACK come MIDI, istruzioni per l'installazione di una scheda Plug-in opzionale, messaggi a display, inconvenienti e rimedi ed infine specifiche tecniche.

## ■ Guida all'installazione (pubblicazione separata)

Consultatela per le istruzioni sull'installazione nel vostro computer dei programmi software inclusi (su CD-ROM).

## ■ Data List (pubblicazione separata)

Contiene vari elenchi importanti come Voice List, Wave List, Multi List e MIDI Implementation Chart.

### I numeri di Riferimento

Oltre ai regolari riferimenti ai numeri di pagina, questo manuale include anche speciali numeri di riferimento (es: Ref. #15). Essi vi permettono un semplice e facile riferimento incrociato con i parametri corrispondenti nell'Elenco Funzioni a pag. 63.

- La copiatura del software disponibile in commercio e/o file audio digitali - salvo per uso personale - è assolutamente vietata.
- Questo prodotto contiene programmi per computer di cui la Yamaha detiene il copyright o è licenziataria di altri produttori. Questo materiale protetto dal copyright comprende senza limitazione alcuna tutti i software, gli styles files, i MIDI files, i dati WAVE e le registrazioni sonore. Un uso non autorizzato di tali programmi e contenuti al di fuori dell'ambito personale non è consentito dalla legge. Qualsiasi violazione del copyright ha conseguenze legali. NON FATE, NON DISTRIBUITE NÉ USATE COPIE ILLEGALI.
- Le illustrazioni e le videate LCD che appaiono su questo manuale di istruzioni sono fornite solo a scopo didattico e potrebbero apparire diverse da quelle mostrate sul vostro strumento.
- I nomi delle società e dei prodotti citati in questo manuale di istruzioni sono marchi di commercio o marchi registrati dei loro rispettivi possessori.

# Indice delle Applicazioni

Questo indice utile e facile da usare è diviso in categorie generali per esservi d'aiuto quando volete trovare informazioni su un argomento o una funzione specifica.

Le immissioni del numero ("No.") in questo indice corrispondono ai numeri di riferimento nella sezione Reference (pag. 63).

## Ascolto/Esecuzione

---

- Per ascoltare le Demo song.....Pag. 34
- Per suonare le Voci.....Pag. 35
- Per ascoltare la voce selezionata (funzione Audition).....Pag. 36
- Per eseguire il playback delle song da un sequencer esterno .....Pag. 43
- Per dividere la tastiera – Per impostare la gamma superiore e inferiore per le voci .....No.22..... Pag. 64
- Per sovrapporre due voci (Parti) insieme..... No.32 ..... Pag. 64
- Per cambiare la risposta del volume alla forza di esecuzione (velocity) .....No.29, No.30.....Pag. 64
- Per suonare gli Arpeggi .....Pag. 53
- Per effettuare le impostazioni di MIDI OUT per Arpeggio..... No.71 .....Pag. 52
- Per cambiare il tempo di Arpeggio..... No.61 .....Pag. 54

## Per copiare

---

- Per copiare i dati Multi nella Multi Library sul buffer di edit.....Pag. 47
- Per copiare le impostazioni dei parametri Element/key di Voice su un altro Element/key .....Pag. 56
- Per copiare le impostazioni dei parametri Part di Multi su un'altra Parte .....Pag. 56
- Per copiare un'intera Voice/Multi in un'altra locazione di memoria (funzione Store) .....Pag. 57

## Per cambiare il suono

---

- Struttura di Voice Edit.....Pag. 26
- Editing di una Voce.....Pag. 37
- Struttura dell'effetto e flusso del segnale .....Pag. 23
- Editing delle Voci mediante un computer .....Pag. 16
- Editing delle impostazioni degli effetti per le voci .....Pag. 41
- Editing delle impostazioni degli effetti per le Multi .....Pag. 47
- Regolazione del sustain della voce ..... No.119 .....Pag. 68
- Per ottenere un suono più brillante ..... No.76 .....Pag. 66
- Per ottenere un effetto più pronunciato ..... No.77 .....Pag. 66
- Per simulare strumenti monofonici ..... No.3 .....Pag. 63
- Usare la velocity per commutare tra Elementi/Parti differenti..... No.23 .....Pag. 64
- Per ottenere una graduale transizione nel pitch da una nota a quella successiva.....No.7, No.8.....Pag. 63
- Per sincronizzare l'LFO al tempo dell'Arpeggio ..... No.136.....Pag. 68
- Modulazione della Resonance con l'LFO ..... No.146.....Pag. 69
- Impostazione di User LFO ..... Guida all'installazione separata e manuale di istruzioni Voice Editor for MOTIF-RACK.

## Per cambiare la posizione di pan

---

- Per impostare la posizione stereo di pan ..... No.34 .....Pag. 64
- Per spostare alternativamente la posizione di pan ogni volta che viene premuto un tasto ..... No.112 .....Pag. 67
- Per spostare casualmente la posizione di pan ogni volta che viene premuto un tasto..... No.113 .....Pag. 67
- Per spostare la posizione di pan in base alla posizione del tasto ..... No.114 ..... Pag. 67
- Per modulare la posizione di pan con l'LFO .....No.146..... Pag. 69

## Per cambiare il pitch

---

- Trasposizione del suono/Regolazione del pitch..... No.31 ..... Pag. 64
  - Impostazioni Voice (Element).....No.44, No.45 .....Pag. 65
  - Impostazioni Plug-in Voice, Multi (Part)..... No.31, No.127.....Pag. 64, 68
- Response — per accordarsi ad altri strumenti .....No.185.....Pag. 70
- Per impostare tutte le note (tasti) sullo stesso pitch .....No.55 ..... Pag. 65
- Impostazioni di microaccordatura per la voce ..... No.5 .....Pag. 63

## Per impostare il volume/livello

---

- Regolazione del volume totale .....No.33 ..... Pag. 14, 64
- Regolazione del volume della Multi (influisce su tutte le parti) ..... No.33.....Pag. 64
- Regolazione del volume di ciascuna Part..... No.33.....Pag. 44, 64
- Regolazione del volume della voce (influisce su tutti gli elementi) ..... No.33.....Pag. 64
- Regolazione del volume di ciascun Elemento/tasto..... No.111 .....Pag. 67
- Regolazione dell'output gain dei jack OUTPUT.....No.42, No.43.....Pag. 65

## Per impostare il suono di una voce drum

---

- Per impostare il drum key per suoni indipendenti di charleston aperto e chiuso .....No.28.....Pag. 64
- Per impostare la risposta di release del tasto: abilitando il suono a decadere naturalmente anche quando un tasto viene rilasciato, o a farlo troncato immediatamente quando si rilascia il tasto .....No.27.....Pag. 64

## Per disabilitare selettivamente i suoni

---

- Per disabilitare temporaneamente il suono di alcuni Elementi/Parti durante l'editing (funzione Mute).....Pag. 38
- Per disabilitare il suono di Elementi/Parti specifici ..... No.19.....Pag. 64
- Per disabilitare il suono di Parti specifiche in una Multi..... No.32.....Pag. 64

## Utili funzioni di editing

---

- Per creare una Voice/Multi completamente nuova (Initialize) .....Pag. 55
- Per confrontare il suono di una Voice/Multi editata con l'originale (funzione Compare).....Pag. 38
- Per isolare o escludere il suono di un singolo Elemento/Parte per l'editing (funzione Mute).....Pag. 38

## Per immettere i dati

---

- Immissione dei caratteri (impostazioni Voice/Multi Name).....No.1, No.2.....Pag. 58

## Per salvare i dati

---

- Per immagazzinare i dati editati nella memoria interna (USER) del MOTIF-RACK .....Pag. 57
- Salvataggio delle impostazioni del MOTIF-RACK su un dispositivo esterno come un computer (Bulk dump) ..Pag. 56

## Per resettare i parametri (Inizializzazione)

---

- Inizializzazione dei parametri Voice/Multi .....Pag. 55
- Reset del MOTIF-RACK alle sue impostazioni di default (Factory set).....Pag. 56

## Per collegare il MOTIF-RACK ad altri dispositivi

---

- Collegamento di un computer .....Pag. 16
- Registrazione delle performance del MOTIF-RACK su supporti esterni (es. MD recorder) .....Pag. 15
- Uso del MOTIF-RACK come generatore di suono multitimbrico .....Pag. 43
- Uso del software di sequenze incluso (solo Windows)  
..... Guida all'installazione separata e l'help-on-line dell'applicazione.
- Per impostare il MOTIF-RACK a ricevere o a ignorare i program changes da un dispositivo esterno No.156 ..... Pag. 69
- Per impostare il tempo di Arpeggio in modo da sincronizzarsi con un sequencer esterno ..... No.159 .....Pag. 69
- Impiego delle voci del MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 sul MOTIF-RACK.....Pag. 58

## Impiego delle schede Plug-in opzionali

---

- Linea di schede Plug-in.....Pag. 19
- Installazione della scheda Plug-in .....Pag. 82
- Impiego di due schede Plug-in identiche come una sola scheda per incrementare la polifonia. No.175 .....Pag. 70
- Editing dei parametri Native Part .....Pag. 39
- Selezione di una voce Plug-in nel modo Voice .....Pag. 35
- Esecuzione di una voce Plug-in nel modo Multi.....Pag. 45
- Salvataggio nella memoria interna delle impostazioni dei parametri della scheda Plug-in editate sul computer .Pag. 56

## Impiego dei controller

---

- Impiego dei controller esterni per controllare i parametri del MOTIF-RACK .....Pag. 40

## Materiale di riferimento

---

- Struttura del parametro e struttura del display .....Pag. 59
- Indicazioni del display .....Pag. 32
- Indice dei parametri ..... Pag. 62
- Funzioni del pulsante [MUTE/SEL] .....Pag. 38
- Struttura della memoria della voce .....Pag. 24
- Struttura di Voice/Multi .....Pag. 30
- Tipi di filtro .....Pag. 27
- Informazioni generali su MIDI .....Pag. 77
- Elenchi di Voices, Multis, Arpeggio types, Effect types ecc. .... Il Data List separato

## Soluzioni rapide

---

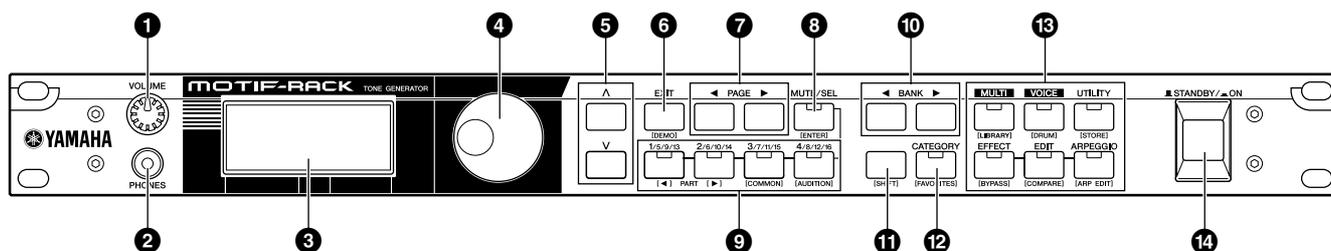
- Significato dei messaggi a display .....Pag. 76
- Inconvenienti e rimedi .....Pag. 85

# Sommario

Introduzione .....	6	<b>Impiego della funzione Arpeggio .....</b>	<b>52</b>
Contenuto della confezione .....	6	Che cosa è la funzione Arpeggio? .....	52
Caratteristiche principali .....	6	Playback dell'Arpeggio .....	53
Informazioni su questo manuale .....	7	Cambiare le impostazioni di Arpeggio .....	53
<b>Indice delle Applicazioni .....</b>	<b>8</b>	<b>Impiego dei Job .....</b>	<b>55</b>
<b>Prima di usare il MOTIF-RACK.....</b>	<b>12</b>	Eseguire un Job .....	55
<b>I controlli &amp; i connettori .....</b>	<b>12</b>	<b>Salvare le regolazioni (Store) .....</b>	<b>57</b>
Pannello frontale .....	12	<b>Reference .....</b>	<b>59</b>
Pannello posteriore .....	13	<b>Function Tree.....</b>	<b>59</b>
<b>Messa a punto .....</b>	<b>14</b>	Elenco Parameter/Display .....	62
Alimentazione .....	14	<b>Elenco Funzioni .....</b>	<b>63</b>
Procedura di accensione.....	14	<b>Appendice .....</b>	<b>76</b>
Accensione del MOTIF-RACK .....	14	<b>Messaggi a display .....</b>	<b>76</b>
Collegamenti .....	15	<b>Informazioni su MIDI.....</b>	<b>77</b>
<b>Sezione Base .....</b>	<b>18</b>	<b>Installazione Plug-in Board Opzionali.....</b>	<b>82</b>
<b>Presentazione del MOTIF-RACK.....</b>	<b>18</b>	Precauzioni per l'installazione .....	82
Generatore di suono .....	18	Installare la scheda Plug-in .....	83
Effetti.....	22	<b>Inconvenienti e Rimedi .....</b>	<b>85</b>
<b>Voci &amp; Multi .....</b>	<b>24</b>	<b>Specifiche Tecniche .....</b>	<b>87</b>
Struttura della Voce.....	24	<b>Indice Analitico .....</b>	<b>88</b>
Struttura di Edit della Voce .....	26		
Multi Structure .....	30		
<b>Operazioni base.....</b>	<b>31</b>		
Modi .....	31		
Selezioni del Modo e indicazioni a display .....	32		
<b>Quick Guide .....</b>	<b>34</b>		
<b>Playback delle demo.....</b>	<b>34</b>		
<b>Suonare le voci .....</b>	<b>35</b>		
Selezionare una voce .....	35		
Impiego della funzione Category Search .....	36		
Voice Editing.....	37		
Applicare gli Effetti alle Voci.....	41		
<b>Impiego del modo Multi .....</b>	<b>43</b>		
Suonare nel modo Multi.....	43		
Semplici funzioni Mixer (Modo Mixing Edit) ....	44		
Funzione Mixing dettagliata (Multi Edit Mode) .....	45		
Multi Library .....	47		
Usare gli effetti per le Multi .....	49		

## I controlli & i connettori

### Pannello frontale



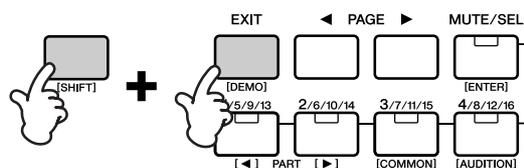
- ❶ Manopola [VOLUME] (pag. 14)
- ❷ Jack PHONES (pag. 15)
- ❸ LCD (Liquid Crystal Display) (pag. 32)
- ❹ Dial dei dati (pag. 33)
- ❺ Pulsanti Cursore [^] [v] (pag. 33)
- ❻ Pulsante [EXIT] (pag. 32)
- ❼ Pulsanti PAGE [◀] [▶] (pag. 33)
- ❽ Pulsante [MUTE/SEL] (pag. 38)
- ❾ Pulsanti PART/ELEMENT (pag. 38, 45)
- ❿ Pulsanti BANK [◀] [▶] (pag. 35)
- ⓫ Pulsante [SHIFT] (ved. sotto)
- ⓬ Pulsante [CATEGORY] (pag. 36)
- ⓭ Pulsanti MODE (pag. 31)
- ⓮ Interruttore [STANDBY/ON] (pag. 14)

#### Pulsanti Dual-function (usando il pulsante [SHIFT])

Alcuni pulsanti del pannello hanno due funzioni: quella primaria è stampata al di sopra del pulsante e quella secondaria al di sotto. Usate il pulsante [SHIFT] (❾) per selezionare la funzione secondaria — tenendo premuto [SHIFT] e premendo simultaneamente il pulsante relativo.

Per esempio, il pulsante [EXIT] (❻) ha due funzioni: EXIT e DEMO. Per selezionare la funzione Exit, premete il pulsante [EXIT]. Per selezionare la funzione Demo, tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete [EXIT].

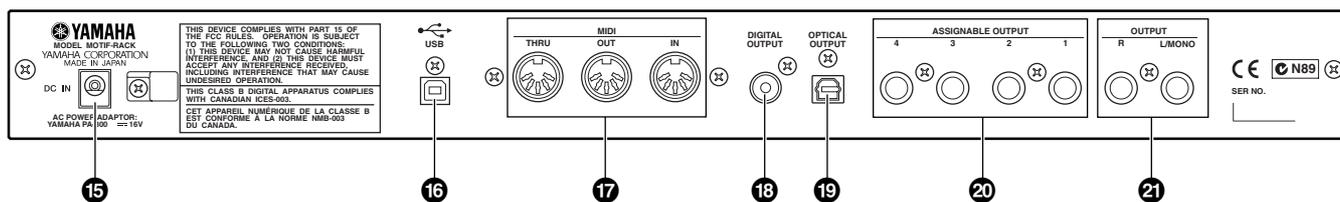
All'interno di questo manuale, viene usato il nome secondario di un pulsante quando si descrive la funzione secondaria. Per esempio, una descrizione della funzione Demo potrebbe contenere la frase "Tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [DEMO]."



#### Pulsanti Dual-function

- ❻ Pulsante [EXIT] → pulsante [DEMO]
- ❽ Pulsante [MUTE/SEL] → pulsante [ENTER]
- ❾ Pulsante [1/5/9/13] → pulsante PART[◀]  
Pulsante [2/6/10/14] → pulsante PART[▶]  
Pulsante [3/7/11/15] → pulsante [COMMON]  
Pulsante [4/8/12/16] → pulsante [AUDITION]
- ⓫ Pulsante [CATEGORY] → pulsante [FAVORITES]
- ⓭ Pulsante [MULTI] → pulsante [LIBRARY]  
Pulsante [VOICE] → pulsante [DRUM]  
Pulsante [UTILITY] → pulsante [STORE]  
Pulsante [EFFECT] → pulsante [BYPASS]  
Pulsante [EDIT] → pulsante [COMPARE]  
Pulsante [ARPEGGIO] → pulsante [ARP EDIT]

# Pannello posteriore



- 15** Terminale DC IN (pag. 14)
- 16** Terminale USB (pag. 16)
- 17** Terminali MIDI IN/OUT/THRU (pag. 16)
- 18** Jack DIGITAL OUTPUT (pag. 15)
- 19** Jack OPTICAL OUTPUT (pag. 15)
- 20** Jack ASSIGNABLE OUTPUT 1-4 (pag. 15)
- 21** Jack OUTPUT L/MONO & R (pag. 15)

## USB

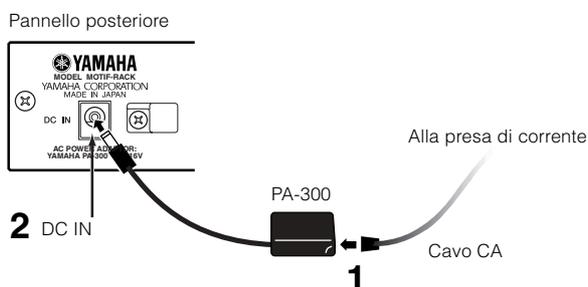
USB è l'abbreviazione di Universal Serial Bus. È un'interfaccia seriale per collegare un computer con dispositivi periferici e consente l'"hot swapping" (collegamento di dispositivi periferici o periferiche anche a computer acceso).

# Messa a punto

## Alimentazione

Accertatevi che l'interruttore [STANDBY/ON] del MOTIF-RACK sia impostato sulla posizione STANDBY (off).

- 1 Collegate un'estremità del cavo CA al PA-300.
- 2 Collegate lo spinotto CC del PA-300 al terminale DC IN del MOTIF-RACK sul pannello posteriore dello strumento.
- 3 Collegate l'altra estremità (spina CA normale) alla presa di corrente più vicina.

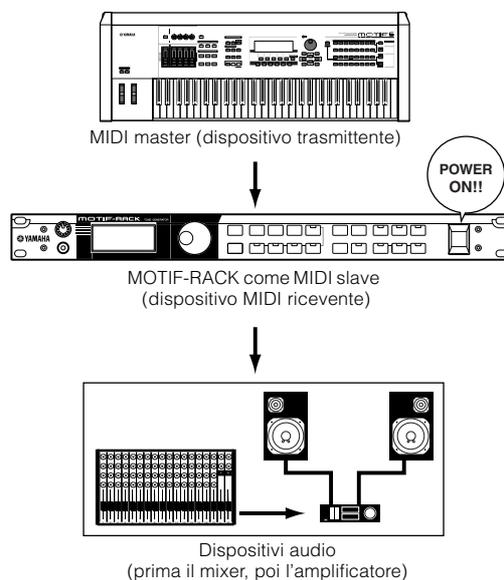


- ⚠ Usate solo l'adattatore CA fornito con il MOTIF-RACK o uno equivalente raccomandato dalla Yamaha. L'impiego di un adattatore sbagliato può costituire pericolo d'incendio e di scossa elettrica!
- ⚠ Accertatevi che il vostro MOTIF-RACK sia settato sui valori di voltaggio CA dell'area in cui dovrà essere usato (come indicato sul pannello posteriore). Collegando quest'unità ad un'errata alimentazione CA, si può danneggiare seriamente la circuitazione interna e prendere la scossa!
- ⚠ Anche se l'interruttore è in posizione "STANDBY", la corrente elettrica continua a fluire nello strumento ad un livello minimo. Se non usate il MOTIF-RACK per un periodo prolungato, accertatevi di scollegare l'adattatore dalla presa a CA.

## Procedura di accensione

Una volta fatti i collegamenti necessari (pag. 15) fra il vostro MOTIF-RACK e gli altri dispositivi, accertatevi che tutti i volumi siano azzerati completamente. Poi, accendete i dispositivi della vostra configurazione nell'ordine di MIDI masters (trasmittenti), MIDI slaves (riceventi), quindi i dispositivi audio (mixers, amplificatori, altoparlanti ecc.). Ciò garantisce un lineare flusso del segnale dal primo dispositivo all'ultimo (prima i MIDI, poi gli audio).

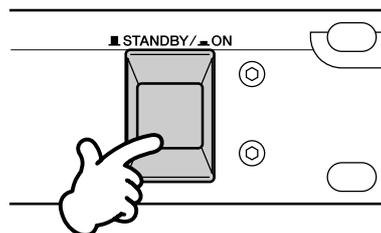
**NOTE** Quando si spegne il sistema, abbassate innanzitutto il volume di ogni dispositivo audio, quindi spegnete ogni dispositivo nell'ordine inverso (prima gli audio poi i MIDI).



## Accensione del MOTIF-RACK

⚠ Prima di accendere o spegnere il MOTIF-RACK, abbassate il volume di qualsiasi dispositivo audio collegato.

- 1 Premete l'interruttore [STANDBY/ON].



Dopo un po', appare il display o videata di default (impostata nel display Power On Mode, parametro Utility).

**NOTE** Se l'LCD risulta di difficile lettura, potete regolarne il contrasto tenendo premuto il pulsante [UTILITY] e ruotando simultaneamente il dial dei dati.

- 2 Alzate il volume del sistema ad un livello ragionevole.
- 3 Ruotate in senso orario la manopola [VOLUME] del MOTIF-RACK per impostare il livello desiderato.

# Collegamenti

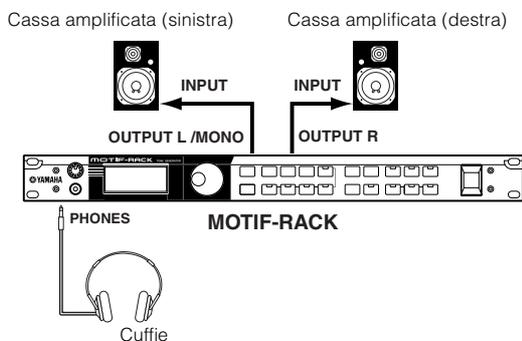
## Collegamento con un dispositivo Audio esterno

Poiché il MOTIF-RACK non dispone di altoparlanti incorporati, vi servirà un sistema audio esterno oppure una cuffia stereo per monitorarlo correttamente. In alternativa, potete usare un paio di cuffie. Esistono numerosi metodi di collegamento ai dispositivi audio esterni, come descritto nelle illustrazioni seguenti, che mostrano vari esempi di collegamento; usate quello più simile alla configurazione che intendete realizzare.

**NOTE** Per usare il MOTIF-RACK, avrete bisogno anche di un controller MIDI appropriato (come una tastiera) o di un altro dispositivo MIDI (come un sequencer o un computer). Per i collegamenti MIDI, consultate la sezione seguente.

## Collegamento di casse amplificate stereo

Una coppia di casse amplificate può riprodurre accuratamente i ricchi suoni dello strumento con le appropriate regolazioni pan e di effetti. Collegate le vostre casse amplificate ai jack OUTPUT L/MONO ed R sul pannello posteriore.



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

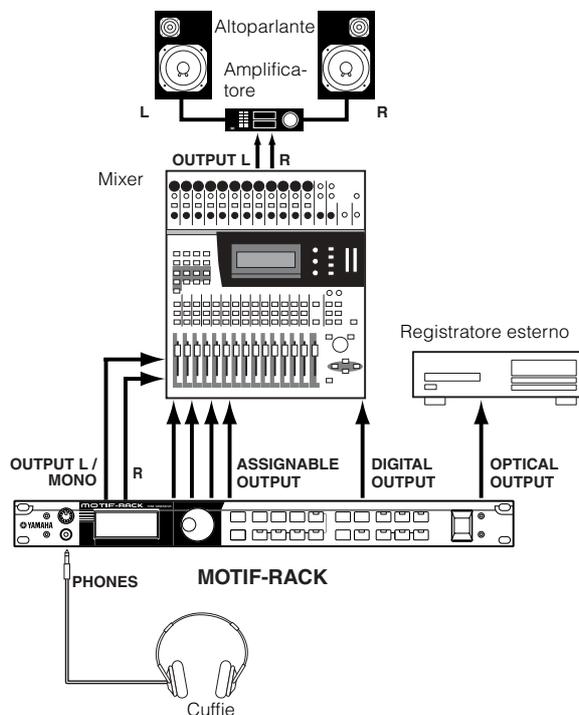
## Collegamento con un mixer

Vi sono uscite audio extra in aggiunta ai jack OUTPUT (L/MONO ed R). Collegate queste uscite ad un mixer per il controllo separato delle uscite di sei Parti al massimo nel modo Multi (pag. 31). Potete specificare l'indirizzamento dell'uscita di ciascuna Parte nel modo Multi Edit (Ref. #96).

Se il vostro mixer o altro dispositivo audio dispone di collegamenti d'ingresso digitale, vi raccomandiamo di usare il terminale DIGITAL OUTPUT (coassiale) o il terminale OPTICAL OUTPUT. Questi assicurano un'emissione di suono completamente esente da rumore o distorsione.

**NOTE** Usando DIGITAL OUTPUT/OPTICAL OUTPUT, potete registrare la performance del MOTIF-RACK su supporti esterni (MD recorder) con un suono di qualità eccezionalmente alta.

**NOTE** I suoni dalle prese jack DIGITAL OUTPUT e OPTICAL OUTPUT sono uguali a quelli provenienti da OUTPUT L/MONO e R.



**NOTE** Collegando un paio di cuffie non si influisce sull'uscita audio dai jack OUTPUT (L/MONO e R). Potete monitorare gli stessi suoni via cuffie e ai jack OUTPUT. Tuttavia, non è possibile monitorare con le cuffie i suoni da ASSIGNABLE OUTPUT 1-4.

**NOTE** Gli effetti System e le impostazioni di Master equalizer non vengono applicati ai suoni emessi dalle prese jack ASSIGNABLE OUTPUT 1-4.

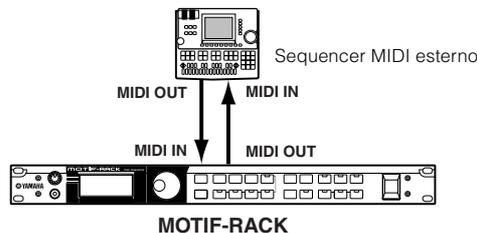
**NOTE** La manopola Volume non influisce sui segnali alle uscite DIGITAL OUTPUT, OPTICAL OUTPUT e ASSIGNABLE OUTPUT.

## Collegamento con un dispositivo MIDI esterno

Con un cavo MIDI standard (da acquistare a parte) potete collegare un dispositivo MIDI esterno (come una tastiera o un sequencer) per controllare i suoni sul MOTIF-RACK. Qui abbiamo riportato parecchi esempi diversi di collegamenti MIDI; usate quello più vicino alla configurazione che intendete usare.

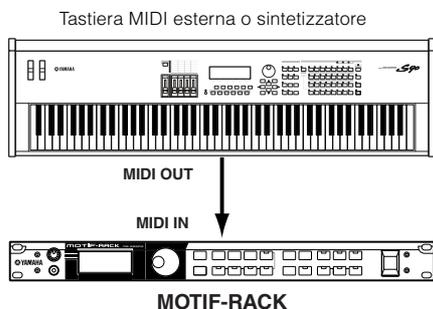
**NOTE** Il parametro “MIDI IN/OUT” (display UTILITY MIDI) dovrebbe essere impostato su “MIDI.” Altrimenti, i dati MIDI non verranno trasmessi dal connettore MIDI OUT del MOTIF-RACK.

## Playback con l'uso di un sequencer MIDI esterno

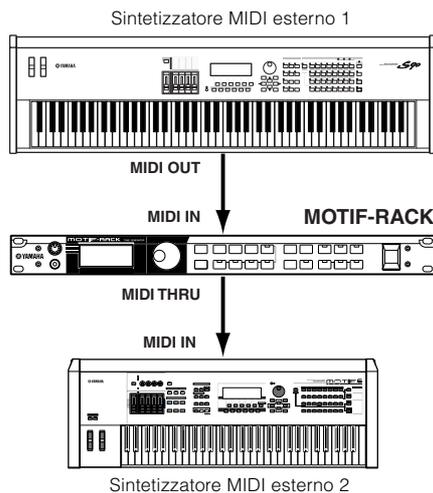


**NOTE** Sul vostro sequencer impostate “Echo Back” (o “MIDI Echo” ecc.) su on o off, in base alla vostra configurazione MIDI. Per i dettagli, consultate il manuale di istruzioni del vostro sequencer.

## Controllo da una tastiera MIDI esterna



## Controllo di un altro dispositivo MIDI via MIDI THRU



Nella configurazione sopra riportata, il Synth 1 suona il Synth 2 (via MIDI THRU).

## Collegamento ad un Personal Computer

Collegando un computer, potete trasferire i dati fra il MOTIF-RACK e il computer via MIDI, ed usare il computer per controllare, editare e organizzare i dati sul MOTIF-RACK. Per esempio, potete usare il programma Voice Editor incluso per editare le voci del MOTIF-RACK.

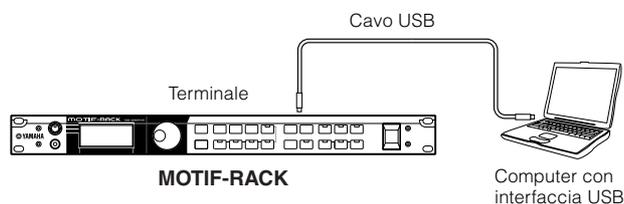
Esistono due modi per collegare il vostro MOTIF-RACK a un computer:

1. Connessione USB
2. Connessione MIDI

La connessione può differire in base al vostro computer particolare. (Vedere qui di seguito.)

### 1. Connessione USB

Quando si usa il terminale USB sul MOTIF-RACK, impostate il parametro “MIDI IN/OUT” su “USB” nel modo Utility.



**NOTE** Quando collegate il MOTIF-RACK ad un computer con un cavo USB, accertatevi che il cavo USB sia collegato bene prima di accendere il sistema. State attenti a non spegnere il MOTIF-RACK se sta girando un'applicazione che utilizza la connessione USB/MIDI.

**NOTE** Una volta collegato via USB, il MOTIF-RACK inizia la comunicazione dopo breve tempo.

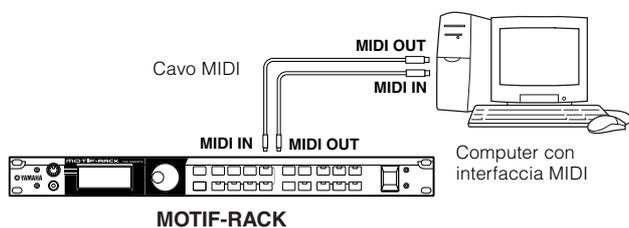
**NOTE** Quando collegate il MOTIF-RACK e il vostro computer via USB, accertatevi di collegarli direttamente senza indirizzamento attraverso "hub" USB.

**NOTE** La connessione USB può essere usata soltanto per il trasferimento di dati MIDI. Non è possibile trasferire dati audio via USB.

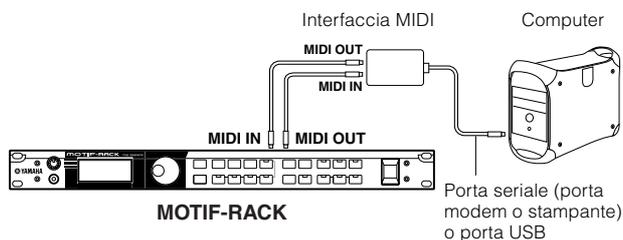
## 2. Impiego di un'interfaccia MIDI

Quando si usano terminali MIDI sul MOTIF-RACK, impostate il parametro "MIDI IN/OUT" su "MIDI" nel modo Utility.

### Impiego dell'interfaccia MIDI del computer



### Impiego di un'interfaccia MIDI esterna



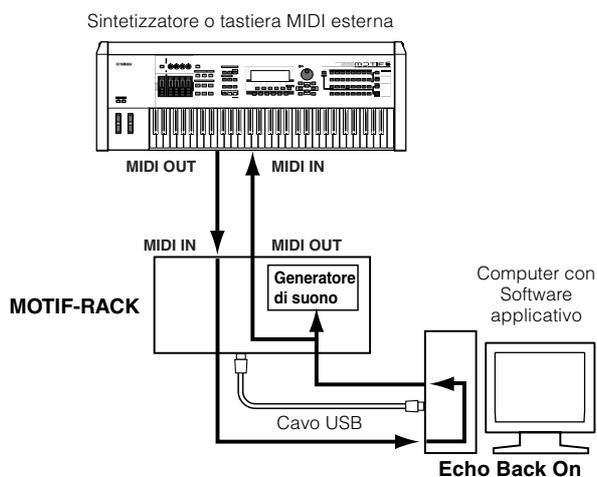
**NOTE** Accertatevi di usare l'appropriata interfaccia MIDI per il vostro computer.

**NOTE** Se state usando un computer con interfaccia USB accertatevi di collegare il computer e il MOTIF-RACK con l'USB. (La velocità di trasferimento dati è più veloce della MIDI ed avrete accesso a più porte MIDI.)

## Impiego con un computer e una tastiera MIDI esterna

Se per controllare il MOTIF-RACK state usando un computer con software di sequenze, potete collegare una tastiera MIDI esterna per registrare le note e altri dati (ed effettuare il playback dei dati registrati). Usate le impostazioni suggerite qui di seguito come guida; le istruzioni specifiche potrebbero differire in base al computer e al software usato.

**NOTE** Accertatevi di impostare il parametro "MIDI IN/OUT" (Ref. #160) su "USB."



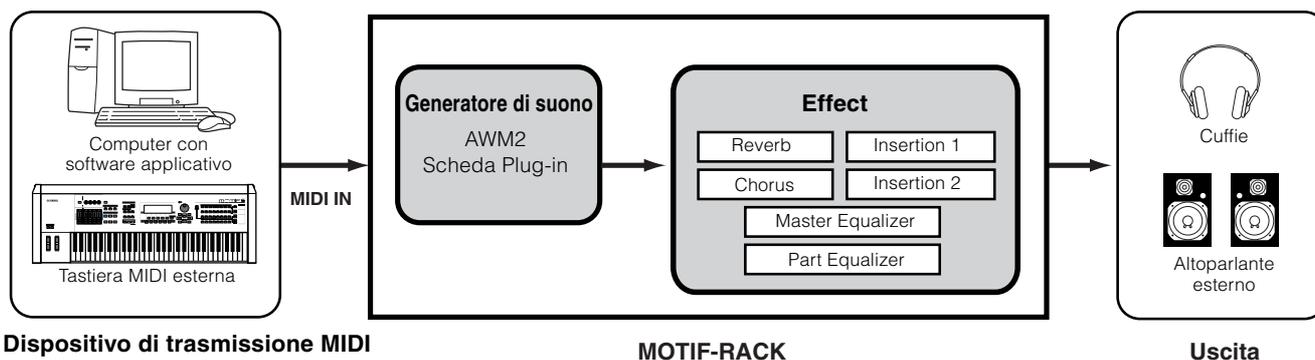
**NOTE** Quando usate il terminale USB ("MIDI IN/OUT" è impostato su "USB"), il MOTIF-RACK riceve e rilascia tutti i dati ricevuti via terminale MIDI IN.

\*MIDI "Echo" è una funzione presente sui sequencer che prende tutti i dati ricevuti via MIDI IN e li trasmette inalterati attraverso MIDI OUT. In alcuni software, questa funzione viene chiamata anche "MIDI Thru."

**NOTE** Per le istruzioni specifiche consultate il manuale di istruzioni del vostro software.

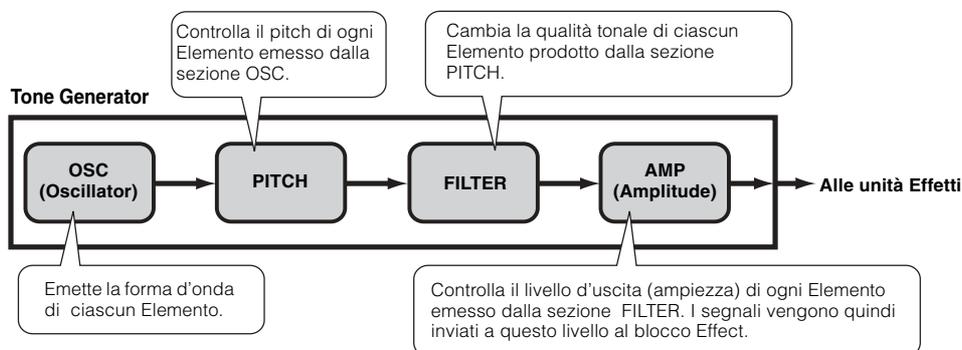
## Presentazione del MOTIF-RACK

Questa sezione vi presenta una panoramica delle caratteristiche del MOTIF-RACK. Il diagramma seguente mostra le sezioni dei vari componenti o "blocchi" del MOTIF-RACK.



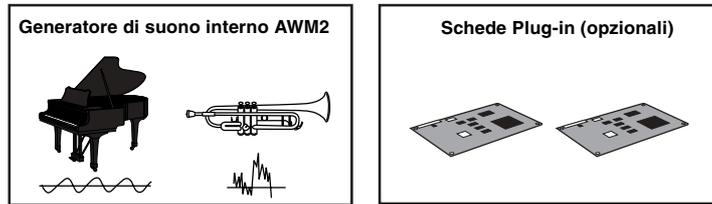
## Generatore di suono

Questo blocco effettua il playback dei suoni in base ai dati MIDI ricevuti dal sequencer o dalla tastiera MIDI esterna. L'esempio seguente illustra il percorso del segnale da un Elemento nel modo Voice (pag. 25).



# Generatore di suono interno AWM2 e scheda Plug-in opzionale

Il blocco di generazione suono nel MOTIF-RACK è costituito dall'AWM2 incorporata e dalle schede Plug-in opzionali.



## ● AWM2 (Advanced Wave Memory 2) & Waveform

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) è un sistema di sintesi basato su forme d'onda campionate (materiale sonoro), ed è usato in molti sintetizzatori Yamaha. Per avere un realismo extra, ogni voce AWM2 utilizza più campioni di forma d'onda di uno strumento autentico. Inoltre, alla forma d'onda base possono essere applicati vari parametri del generatore d'involuppo, del filtro, della modulazione ed altri.

**NOTE** AWM2 non è solo limitata agli strumenti musicali (Voci Normal). Può essere usata anche per ottenere strumenti percussivi (Voci Drum). Per i dettagli sulle voci Normal e Drum, vedere a pagina 25.

## ● Schede Plug-in

Queste schede rappresentano un potenziamento incredibile di flessibilità e di potenza sonora. Quando sono installate, funzionano come parte integrante e funzionale del MOTIF-RACK – e ciò significa che potete usarne i suoni e le funzioni come se fossero stati incorporati in fabbrica nel MOTIF-RACK.

Nel MOTIF-RACK possono essere installate fino a due schede Plug-in (vedere il riquadro sotto per le schede disponibili).

Queste schede non sono semplicemente una sorgente di ulteriori Voci; sono anche generatori autonomi ed estendono le specifiche di livello sistema come la polifonia massima. Inoltre, vi permettono di usare altri sistemi di sintesi oltre all'AWM2.

Potete suonare le voci Plug-in proprio come quelle interne ed utilizzarle come Parti in una Multi (pag. 30).

Il MOTIF-RACK è compatibile con il Modular Synthesis Plug-in System. Vi sono due tipi di schede Plug-in compatibili con il Modular Synthesis Plug-in System: Single Part e Multi-Part Plug-in. Usandole, potete assemblare il vostro sistema basato sui suoni da voi richiesti.

**NOTE** La scheda Effect Plug-in non può essere usata con il MOTIF-RACK.

### Linea di schede Plug-in

#### Schede Single Part Plug-in

##### ● Scheda Analog Physical Modeling Plug-in (PLG150-AN)

Usando la sintesi Analog Physical Modeling (AN), questa recentissima tecnologia digitale riproduce accuratamente il suono dei sintetizzatori analogici. Con la scheda installata, avete un controllo in tempo reale del playback dei suoni dei synth vintage, nonché dei suoni più recenti che si sentono ai nostri giorni.

##### ● Scheda Piano Plug-in (PLG150-PF)

Una grossa memoria di forme d'onda, dedicata alla riproduzione dei suoni di pianoforte. Questa scheda offre 136 suoni stereo, inclusi vari suoni di pianoforti acustici ed elettrici, con polifonia fino a 64-note. Potete perfino installare due schede di questo tipo per raddoppiare la polifonia e portarla a 128 note.

##### ● Scheda Advanced DX/TX Plug-in (PLG150-DX)

I suoni del DX7 sono disponibili su questa scheda Plug-in. A differenza dei generatori di suono basati sulla tecnica PCM, questa scheda utilizza il potente sistema di sintesi FM — lo stesso usato per i sintetizzatori della serie DX — per disporre di un potenziale di elaborazione suono estremamente versatile e dinamico. I suoni sono compatibili con quelli del DX7, e la scheda può anche ricevere i dati del DX7 via MIDI bulk dump.

##### ● Scheda Virtual Acoustic Plug-in (PLG150-VL)

Con la sintesi Virtual Acoustic (VA), i suoni degli strumenti reali vengono modellati (simulati) in tempo reale, ottenendo un grado di realismo impossibile da raggiungere usando le tecniche della sintesi basata su PCM convenzionale. Quando si eseguono questi suoni usando un Controller a fiato MIDI (WX5) opzionale, potete perfino catturare le sfumature più sottili degli strumenti a fiato.

##### ● Scheda Drums Plug-in/scheda Percussion Plug-in (PLG150-DR/PLG150-PC)

Incorpora lo speciale "engine" AWM2 dedicato alla riproduzione dei suoni di batteria e di percussione. Questa scheda è dotata inoltre di proprie elaborazioni di effetti dedicate. Ciò significa che potete applicare alla voce gli effetti Reverb e Insertion, in modo da poter usare tutti gli effetti presenti sul dispositivo "madre" per le altre Parti.

### Scheda Multi-Part Plug-in

Queste schede vi permettono di espandere la polifonia delle voci del MOTIF-RACK dandovi fino a 16 parti strumentali indipendenti. È un modo ideale per effettuare il playback dei dati di song da un sequencer (dalla scheda Multi-Part), conservando la polifonia massima del MOTIF-RACK per le vostre parti di performance dal vivo.

- **Scheda XG Plug-in (PLG100-XG)**

Questa scheda Plug-in è un generatore di suono XG a 16 parti. Potete effettuare il playback dei file di song XG/GM usando la ricca varietà di suoni e di effetti di questa scheda.

### MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

#### MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Questo sistema offre potenti capacità di espansione e di aggiornabilità per i sintetizzatori, i generatori e le schede di generazione suono Modular Synthesis-Plug-in-compatibili. Vi permette di sfruttare facilmente ed efficacemente la più recente ed avanzata tecnologia dei synth e di elaborazione effetti, consentendovi di stare al passo con i rapidi progressi che la tecnologia della produzione musicale sta compiendo.

## Massima Polifonia

La polifonia massima è di 128 per l'AWM2, oltre alla polifonia della scheda (o delle schede) Plug-in (se installata). L'effettiva polifonia di note varia secondo il tipo di generatore usato, secondo il numero di Elementi costituenti la Voce, e la polifonia delle note delle schede Plug-in.

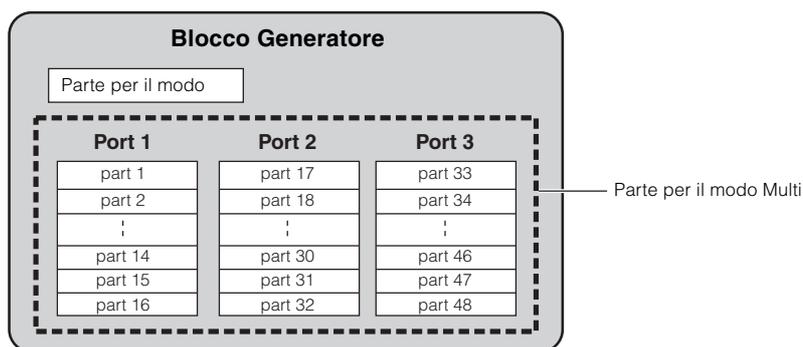
Nel caso delle Voci AWM2, la cifra della polifonia 128 viene divisa per il numero di Elementi presenti nella Voce.

## Struttura della Parte del blocco di generazione suono

Il MOTIF-RACK emette i suoi suoni (con il blocco di generazione suono) in risposta ai dati MIDI, ricevuti dal sequencer o dalla tastiera esterna.

I dati MIDI vengono assegnati ad uno dei sedici canali, e il MOTIF-RACK è in grado di suonare simultaneamente sedici parti separate, attraverso i sedici canali MIDI. Tuttavia, potete superare il limite dei sedici canali usando "porte" MIDI separate, ognuna delle quali supporta uno dei sedici canali.

Le sorgenti sonore multiple del MOTIF-RACK (generatore di suono interno e schede Plug-in) sfruttano le tre porte MIDI incluse sullo strumento.



Come mostrato nell'illustrazione sopra riportata, nel modo Multi possono essere usate fino a 48 parti. Tuttavia, il numero delle parti che vengono usate in realtà è al massimo 33 (come mostrato nell'esempio della pagina seguente).

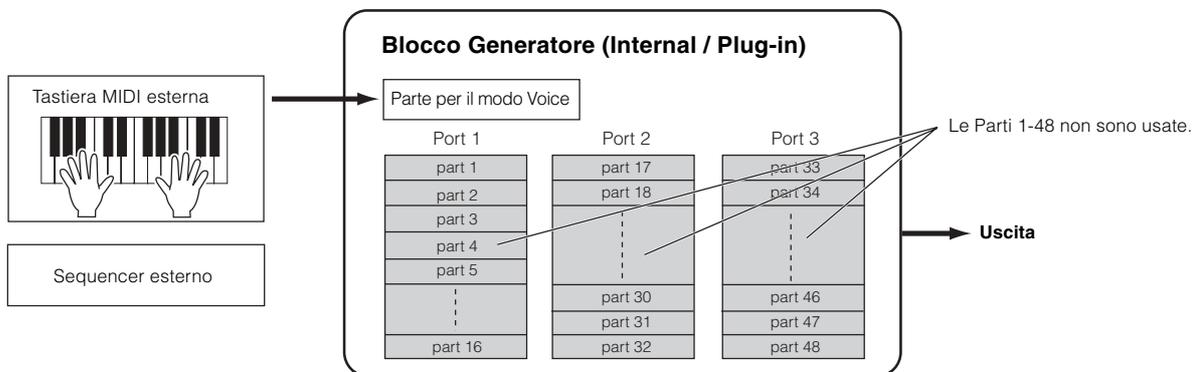
**NOTE** Vedere a pagina 31 per i dettagli sui modi.

**NOTE** La connessione USB supporta fino a otto porte MIDI separate. Il generatore di suono del MOTIF-RACK supporta tre porte MIDI separate, come illustrato sopra. Tuttavia, potete controllare un generatore di suono esterno con una quarta porta usando la funzione Thru Port per rilasciare i dati MIDI da una delle porte del terminale MIDI OUT.

**NOTE** Con un solo cavo MIDI non è possibile gestire i dati di più porte.

# Struttura della Parte - Modi Voice/Multi

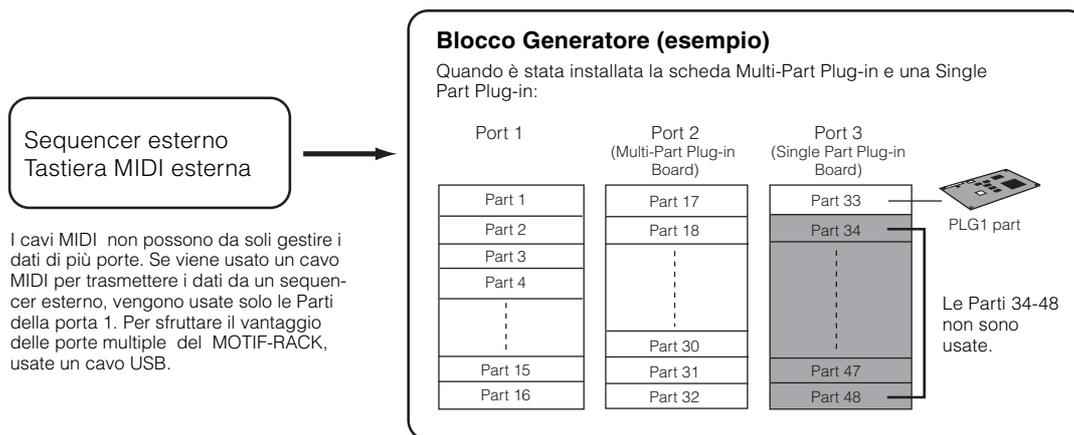
## ● Modo Voice



**NOTE** Nel modo Voice, il numero della porta MIDI è 1.

**NOTE** La scheda Multi-Part Plug-in non può essere usata nel modo Voice. È possibile usare solo le schede Single-Part Plug-in.

## ● Modo Multi



**NOTE** La scheda Multi-Part Plug-in (PLG100-XG) può essere installata solo su PLG2.

**NOTE** Il numero della porta MIDI per le Parti 1-16 è 1.

**NOTE** Potete assegnare la parte PLG1/PLG2 ad una qualsiasi delle porte disponibili con il parametro Port Number (Ref. #176).

# Effetti

Gli effetti del MOTIF-RACK impiegano la sofisticata tecnologia DSP (digital signal processing), consentendovi di enfatizzare o di cambiare drasticamente il suono. Nelle fasi finali della programmazione, potete impostare i parametri degli effetti per cambiare ulteriormente il carattere del suono.

La caratteristica di elaborazione effetti del MOTIF-RACK dispone delle seguenti quattro unità: effetti System, effetti Insertion, Part equalizer e Master equalizer.

## ● Effetti System (Reverb, Chorus)

Gli effetti System vengono applicati al suono generale, sia che si tratti di una voce o del setup di un'intera multi. Con gli effetti System, il suono di ogni parte viene inviato all'effetto secondo il parametro Send Level (livello di mandata effetto) per ciascuna parte. Il suono elaborato (cui ci si riferisce come "wet") viene reinviato al mixer, secondo il parametro Return Level (livello di ritorno effetto) ed emesso - dopo essere stato mixato con il suono "dry", cioè senza elaborazione. Questo fa sì che voi possiate preparare un ottimo bilanciamento del suono contenente l'effetto e il suono originale delle parti.

### Reverb

Gli effetti Reverb aggiungono una calda ambientazione al suono, simulando le riflessioni sonore complesse di reali spazi in cui ha luogo la performance, ad esempio una sala da concerto o un piccolo club. Sono disponibili 20 tipi di Reverb differenti.

### Chorus

Gli effetti Chorus forniscono una ricca varietà di abbellimenti e trasformazioni del suono. Sono disponibili 44 tipi di Chorus differenti.

## ● Effetti Insertion (1, 2)

Gli effetti Insertion possono essere applicati singolarmente a ciascuna parte.

Vengono usati soprattutto per elaborare direttamente una singola parte. La profondità dell'effetto viene regolata impostando il bilanciamento dry/wet. Poiché un effetto Insertion può essere applicato soltanto ad una determinata parte, dovrebbe essere usato per i suoni che intendete cambiare drasticamente. Potete anche impostare il balance (bilanciamento) in modo che si senta soltanto l'effetto, impostando Wet su 100 %.

Il MOTIF-RACK prevede due sistemi di effetti Insertion (Insertion 1 e 2) — ciascuno con un totale di 107 tipi interni.

## ● Part Equalizer

Part Equalizer viene usato per correggere il bilanciamento tonale delle Voci assegnate a ciascuna Parte alzando o abbassando tre bande di frequenza.

In altre parole, vi permette l'accordatura fine del suono di ogni Parte per renderlo "ben posizionato" nel mix complessivo. Per esempio, potete enfatizzare una Parte importante nel mix rendendola più brillante o accentuando la gamma media, rendendo contemporaneamente più soft gli altri suoni. Oppure, se nel mix c'è "competizione" fra una Parte di basso e una Parte di piano, potete migliorarle tagliando la gamma bassa del piano.

## ● Master Equalizer

Solitamente, per correggere l'uscita del suono dagli amplificatori o dagli altoparlanti viene usato un equalizzatore per corrispondere al carattere speciale della stanza in cui viene effettuata l'esecuzione. Il suono è diviso in parecchie bande di frequenza quindi si effettua la correzione abbassando o innalzando il livello di ciascuna banda.

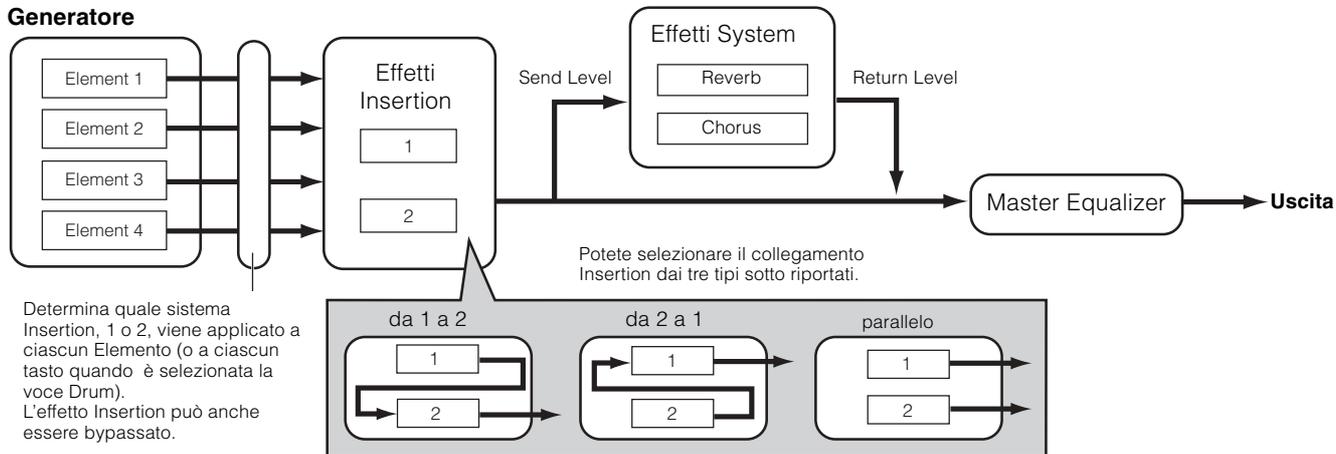
Il MOTIF-RACK possiede un equalizzatore digitale a cinque bande di alta qualità che vi permette di regolare il suono generale in base al tipo di musica che suonate — la musica classica è più rifinita e soft, la musica pop è più cristallina e la musica rock è più dinamica. Questo vi consente di enfatizzare le caratteristiche speciali della musica e rendere più gradevole la vostra performance.

## Connessione effetti

### ● Nel modo Voice:

Sono disponibili tre tipi di collegamento Insertion, come indicato qui di seguito.

#### Blocco Generatore

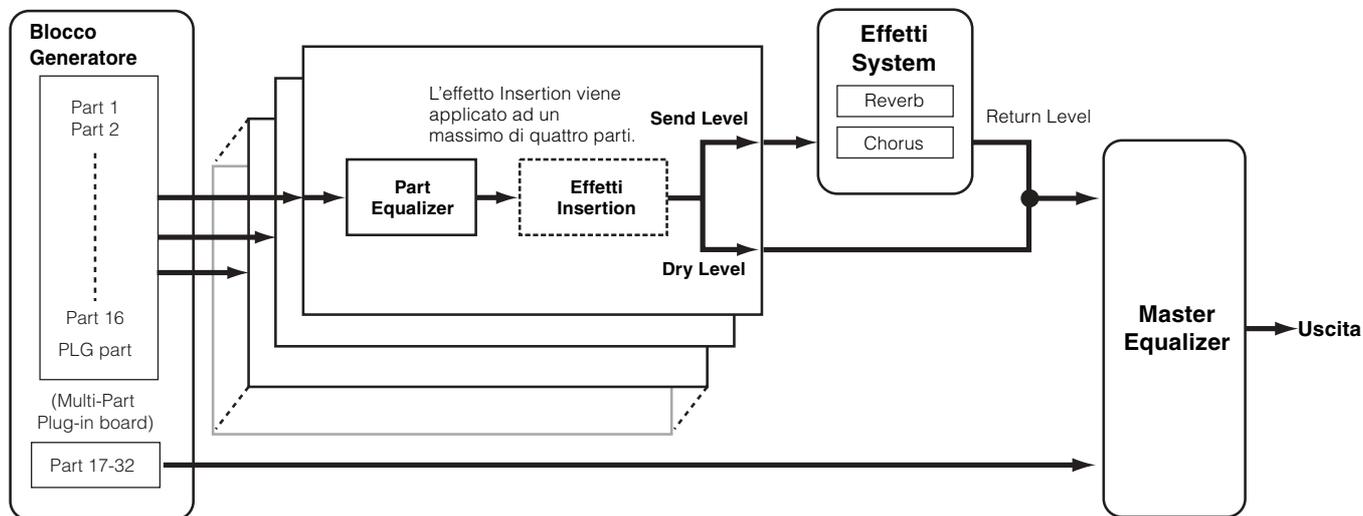


Determina quale sistema Insertion, 1 o 2, viene applicato a ciascun Elemento (o a ciascun tasto quando è selezionata la voce Drum). L'effetto Insertion può anche essere bypassato.

**NOTE** Il collegamento parallelo non è disponibile per le voci Plug-in.

### ● Nel modo Multi:

Il diagramma sottostante mostra il collegamento o connessione quando su PLG2 è installata la scheda Multi-Part Plug-in (PLG100-XG).



\* Le impostazioni dell'effetto Insertion differiscono in base alla Voice assegnata alla parte selezionata.

**NOTE** Part Equalizer non influisce sulle Parti della scheda Plug-in.

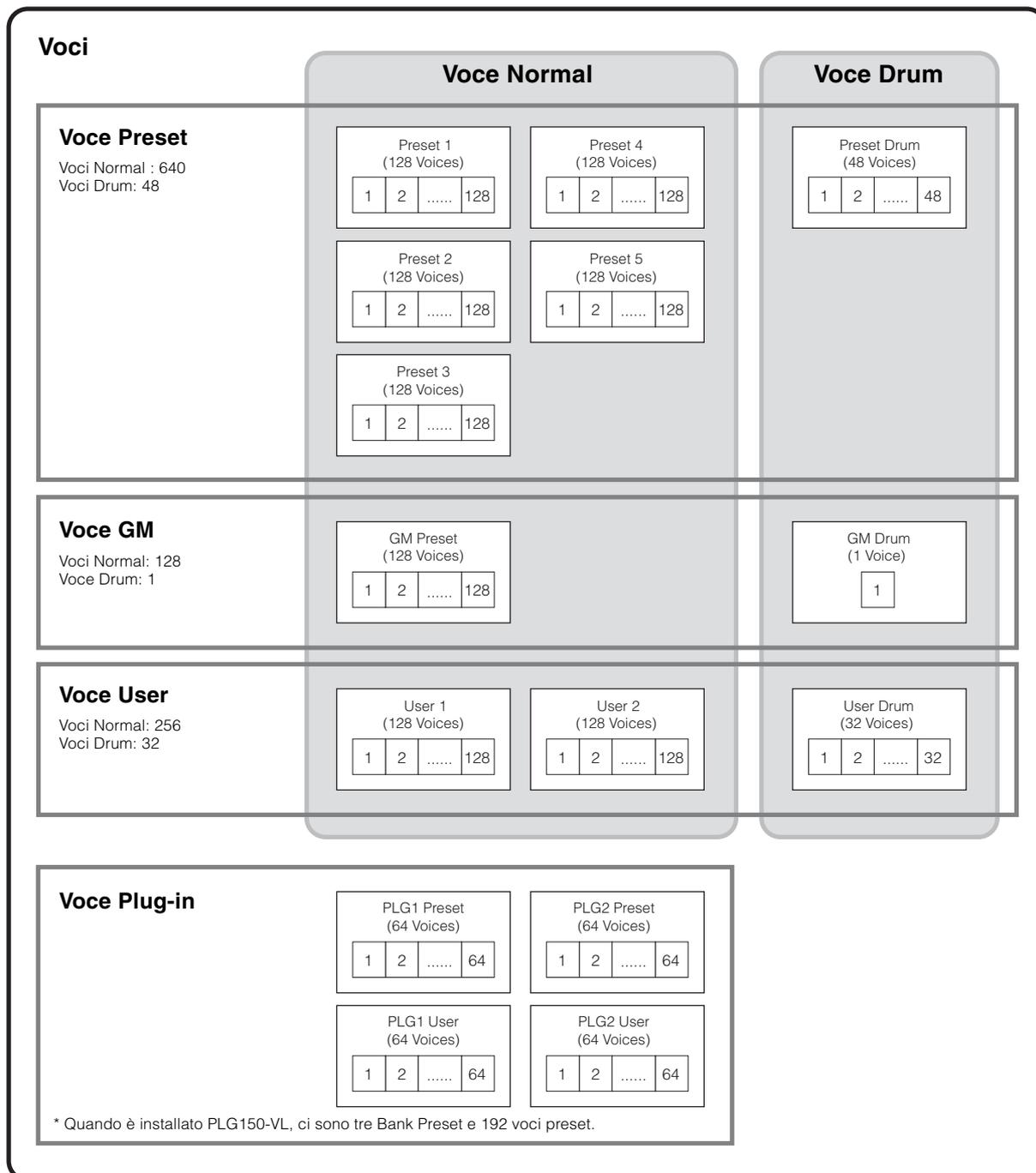
**NOTE** Gli effetti Insertion e l'effetto System non influiscono sulle Parti della scheda Multi-part Plug-in.

# Voci & Multi

## Struttura della Voce

### Struttura della memoria

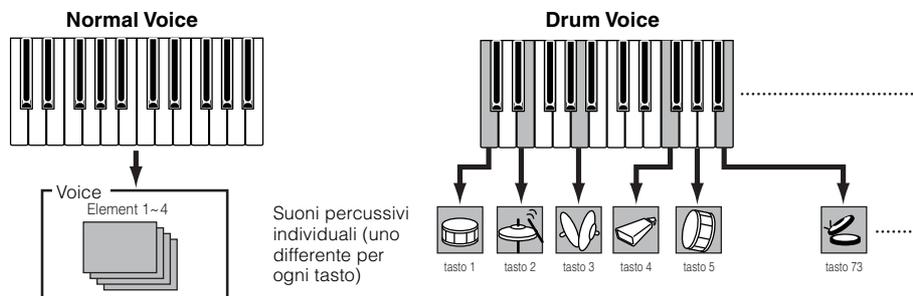
Una Voce è il suono di un solo strumento, creato usando gli Elementi e impostando vari parametri. Nel modo Voice Play (pag. 35), potete selezionare e suonare qualsiasi Voce.



Sezione Base

## Voci Normal & Voci Drum

Internamente, vi sono due tipi di voci: Normal e Drum. Le voci Normal sono principalmente suoni di tipo strumentale intonati che possono essere suonati per tutta l'estensione della tastiera. Le voci Drum invece sono solitamente suoni di batteria/percussivi che vengono assegnati a note singole sulla tastiera. Un insieme di forme d'onda di suoni percussivi/batteria assegnati ai tasti o Normal Voice viene indicato come Drum Kit.

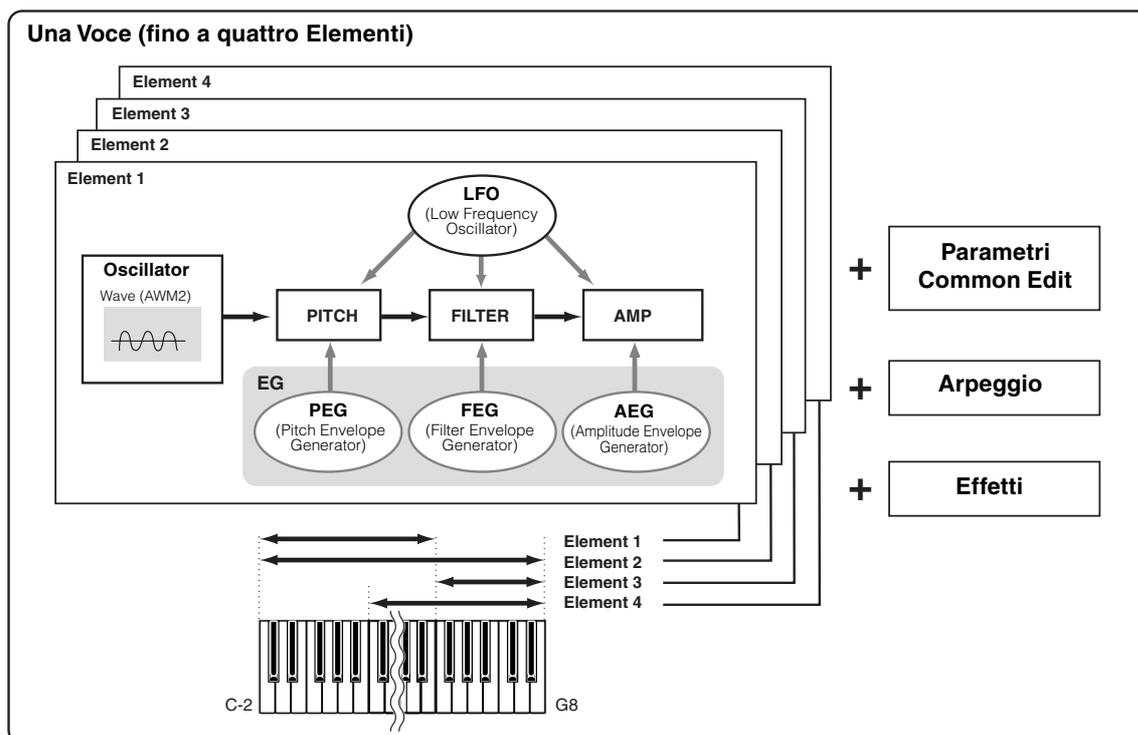


## Voci GM

GM è lo standard mondiale per l'organizzazione delle voci e le funzioni MIDI dei sintetizzatori e dei generatori di suono. È stato studiato principalmente per garantire che qualsiasi dato di song creato con un dispositivo GM specifico venisse suonato virtualmente allo stesso modo su qualsiasi altro dispositivo GM — a prescindere dal produttore o dal modello. Il bank di voci GM sul MOTIF-RACK è studiato per suonare in playback in maniera appropriata i dati di song GM. Tuttavia, dovete ricordare che il suono potrebbe non essere esattamente uguale a quello del generatore di suono originale.

## Voci Normal & Elementi

Ciascuna Normal Voice può consistere di quattro Elementi al massimo. Ciascun Elemento è una forma d'onda di alta qualità o un suono strumentale. Poiché in una voce potete combinare fino a quattro Elementi, è possibile ottenere suoni molto espressivi e di ricca struttura. Potete anche dividere (split) sulla tastiera esterna suoni strumentali differenti da suonare separatamente con la mano sinistra e con la destra – senza dover configurare uno speciale programma Multi.



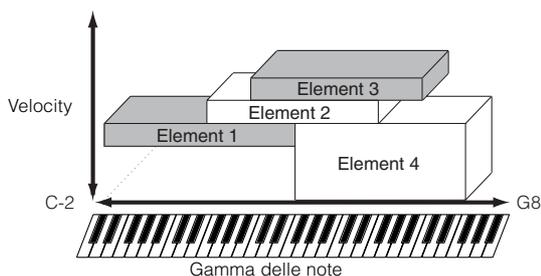
# Struttura di Edit della Voce

Una voce è costituita da Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude, LFO e vari parametri come indicato a pagina 25. Potete creare il carattere base della voce impostando questi cinque parametri.

## ● Oscillator

Questa unità emette la forma d'onda di ciascun Elemento. Potete impostare la gamma delle note per ciascun elemento (cioè la gamma di note sulla tastiera per cui l'elemento suona) nonché la risposta alla velocity (la gamma delle velocity di note all'interno della quale l'elemento suona).

Per esempio, potreste impostare un elemento in modo che esso possa essere suonato nella gamma superiore della tastiera, ed un altro elemento in quella più bassa. Pertanto, anche all'interno della stessa Voice o voce, potete avere due suoni differenti per due aree diverse della tastiera oppure far sì che le due gamme degli elementi si sovrappongano in modo che i loro suoni vengano combinati per una determinata estensione. Inoltre, potete anche far sì che ogni Elemento risponda a diverse gamme di velocity, per cui un elemento suona con valori più bassi della velocity della nota, mentre un altro risponde ai valori più alti.

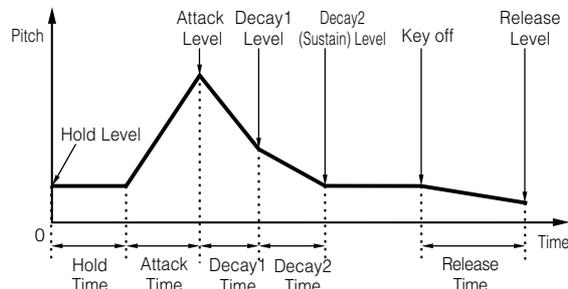


## ● PITCH

Questa unità controlla il pitch o intonazione di ciascun elemento emesso dall'oscillatore. (OSC). Potete "scordare" leggermente (detune) gli elementi, applicare il Pitch Scaling e così via. Inoltre, impostando il PEG (Pitch Envelope Generator = generatore di involuppo del pitch), potete controllare come il pitch evolva nel tempo.

### PEG (Pitch Envelope Generator)

Usando il PEG, potete controllare il passaggio del pitch dal momento in cui viene ricevuto un messaggio di Note On al punto in cui cessa il suono. Come illustrato sotto, il Pitch Envelope o involuppo del pitch è costituito da cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (pitch). Ciò è utile per creare cambiamenti automatici del pitch. Inoltre, per ciascun Elemento possono essere impostati parametri PEG differenti.

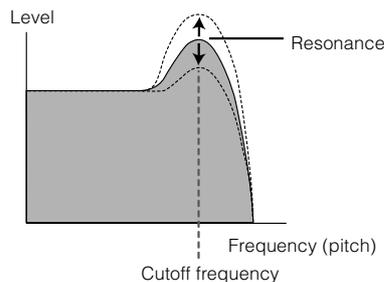
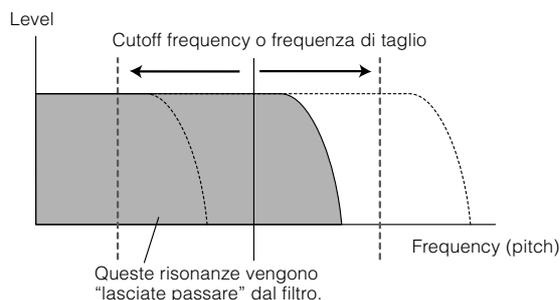


## ● Filter

Questa unità modifica il tono o timbro di ciascun elemento emesso dal pitch, troncando l'uscita di una porzione di frequenza specifica del suono. Potete anche impostare il parametro Filter Envelope Generator (FEG), per controllare come il filtro funziona nel tempo — consentendovi di impostare variazioni dinamiche del timbro.

### Cutoff Frequency e Resonance

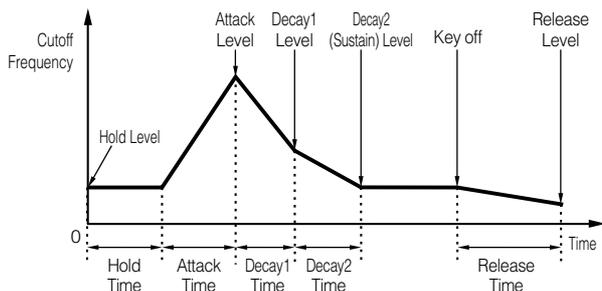
I filtri funzionano consentendo il passaggio della porzione del segnale inferiore ad una data frequenza e troncando invece la porzione del segnale al di sopra della stessa frequenza. Questa frequenza viene indicata come "cutoff frequency" o frequenza di taglio. Potete produrre un suono relativamente più brillante o più cupo impostando il "cutoff". Resonance è un parametro che enfatizza il livello del segnale nell'area della frequenza di taglio. Enfatizzando gli armonici in quest'area, si produce un timbro incisivo e distinto, facendo ottenere un suono più brillante e "duro".



**NOTE** Per informazioni sui tipi di filtro del MOTIF-RACK, vedere pag. 27.

## FEG (Filter Envelope Generator)

Usando il FEG, potete controllare la transizione del suono dal momento in cui viene ricevuto un messaggio di Note On fino al punto in cui il suono cessa. Come indicato sotto, il Filter Envelope è costituito da cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (per la quantità di filtraggio). Quando premete una nota sulla tastiera, la frequenza di taglio cambia secondo queste regolazioni di inviluppo. Ciò, ad esempio, è utile per creare effetti automatici di tipo wah-wah. Inoltre, per ciascun elemento, possono essere impostati differenti parametri FEG.



## ● Amplitude

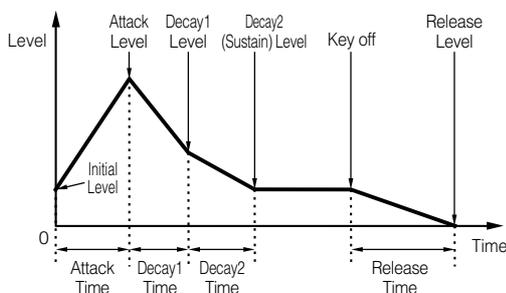
Questa unità controlla il livello di uscita (l'ampiezza) di ciascun elemento emesso dal filtro.

I segnali vengono quindi inviati a questo livello al blocco degli effetti. Inoltre, impostando il parametro AEG (Amplitude Envelope Generator) potete controllare le variazioni del volume nel tempo.

## AEG (Amplitude Envelope Generator)

Usando l'AEG, potete controllare la transizione nel volume dal momento in cui viene ricevuto un messaggio di Note On fino al punto in cui il suono cessa. Come illustrato sotto, l'Amplitude Envelope è costituita da quattro parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (per la quantità di filtraggio).

Quando premete una nota sulla tastiera, il volume cambia secondo queste impostazioni dell'inviluppo. Inoltre, per ciascun Elemento, possono essere impostati differenti parametri AEG.



## ● LFO (Low Frequency Oscillator)

Come suggerisce il nome, l'LFO crea forme d'onda di bassa frequenza.

Esse possono essere usate per variare il pitch, il filtro o l'ampiezza di ciascun elemento per creare effetti come vibrato, wah e tremolo. L'LFO può essere impostato indipendentemente per ciascun elemento; può essere anche regolato in modo globale per tutti gli elementi.

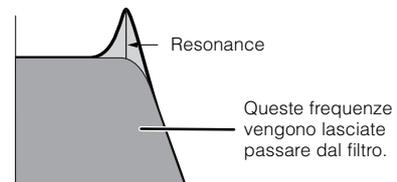
### I tipi di filtro del MOTIF-RACK

#### Low Pass Filter

Lascia passare soltanto i segnali al di sotto della frequenza di Cutoff. Potete quindi usare il parametro Resonance per aggiungere al suono ulteriore carattere. Il MOTIF-RACK possiede sei tipi di Low Pass filter.

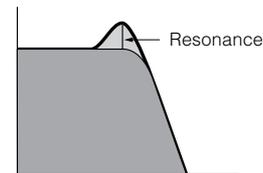
#### LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digital)

Un LPF dinamico a 4-poli (-24db/ott) LPF con forte risonanza.



#### LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analog)

Un filtro dinamico LPF a 4-poli (-24db/ott) con un carattere simile a quelli dei synth analogici.

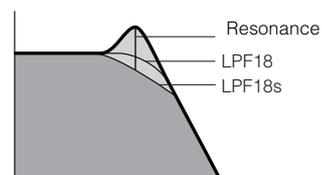


#### LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct)

Un filtro dinamico LPF a 3-poli (-18db/ott).

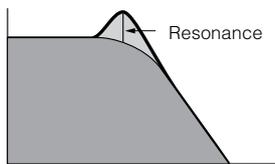
#### LPF18s (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered)

Anch'esso un filtro dinamico LPF a 3-poli (-18db/ott), ma con una curva di frequenza più concava.



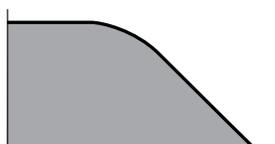
### LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct)

Un filtro dinamico LPF a 2 poli (-12db/oct), da usare in combinazione con un HPF (High Pass Filter).



### LPF6 (Low Pass Filter 6dB/oct)

Un filtro dinamico LPF a 1 polo (-6db/oct) senza risonanza, da usare in combinazione con un HPF (High Pass Filter).

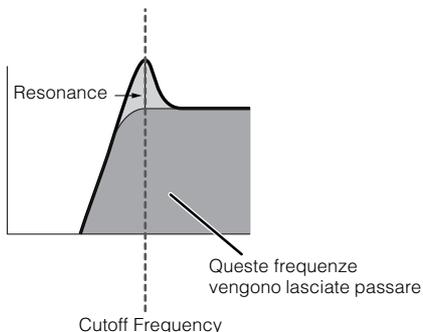


### **High Pass Filter**

Lascia passare soltanto i segnali al di sopra della Cutoff frequency. Potete usare il parametro Resonance per aggiungere ulteriore carattere al suono. Il MOTIF-RACK possiede i seguenti due tipi di High Pass filter.

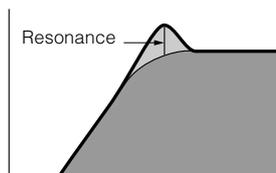
### HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digital)

Un filtro dinamico HPF a 4-poli (-24db/oct) con forte risonanza.



### HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct)

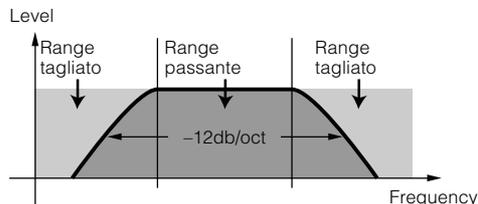
Un filtro dinamico HPF a 2-poli (-12db/oct)



### **Band Pass Filter**

Lascia passare soltanto una banda di segnali attorno alla frequenza di Cutoff. È possibile variare la larghezza di questa banda. Il MOTIF-RACK possiede quattro tipi di Band Pass filter.

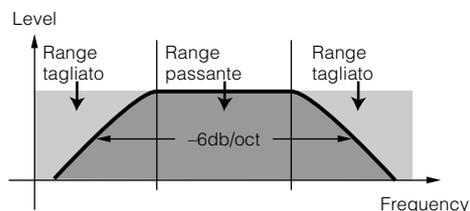
### BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digital)



### BPF12s (Band Pass Filter 12dB/oct Staggered)

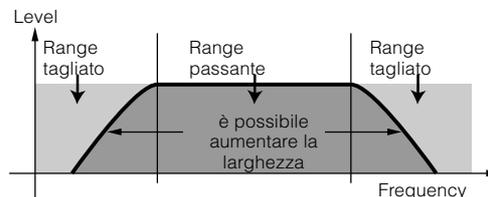
Come il BPF12D, con una curva di frequenza più concava.

### BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct)



### BPFw (Band Pass Filter Wide)

Una combinazione di LPF e HPF, -12dB/oct, ma permette una banda di frequenza più ampia.

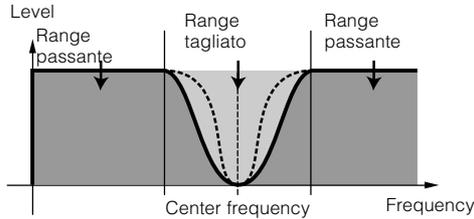


## Band Elimination Filter

Attenua una banda di segnali attorno alla frequenza di Cutoff, ma lascia passare tutto il resto.  
Il MOTIF-RACK possiede due tipi di Band Elimination Filter.

BEF12 (Band Elimination Filter 12dB/oct)

BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)

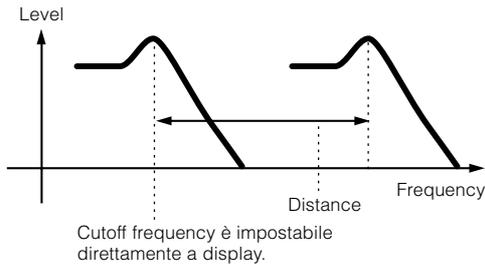


## Altri tipi di filtro

Il MOTIF-RACK possiede anche dei filtri ottenuti dalla combinazione di due filtri. Se è selezionato "thru", i filtri vengono bypassati.

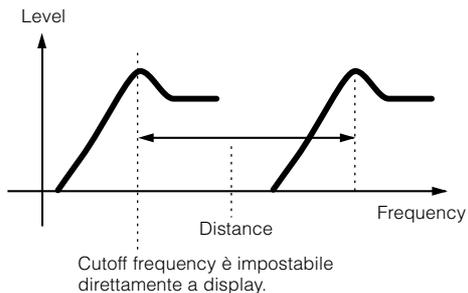
Dual LPF

Combinazione di due serie di LPF -12dB/oct in parallelo.



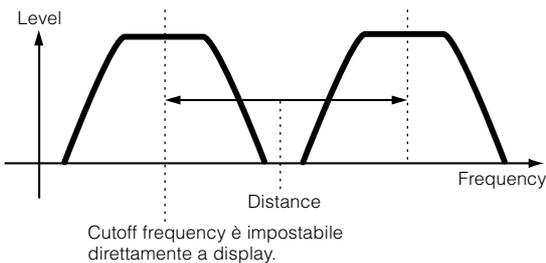
Dual HPF

Combinazione di due serie di HPF -12dB/oct in parallelo.



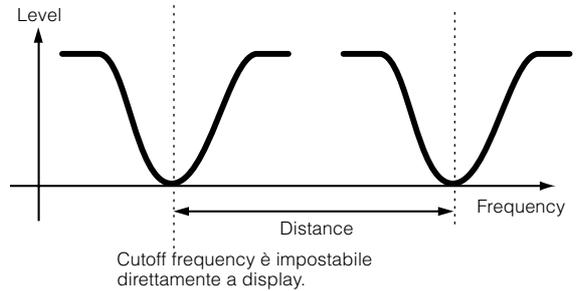
Dual BPF

Combinazione di due serie di BPF -6dB/oct in parallelo.



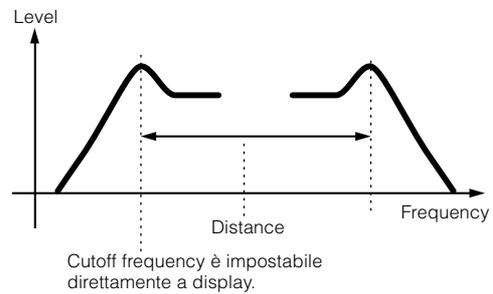
Dual BEF

Combinazione di due serie di BEF -6dB/oct in serie.



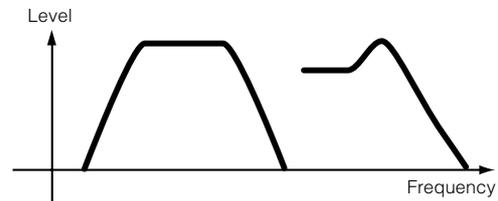
LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct) + HPF12 (High Pass Filter)

Combinazione di un LPF e un HPF.



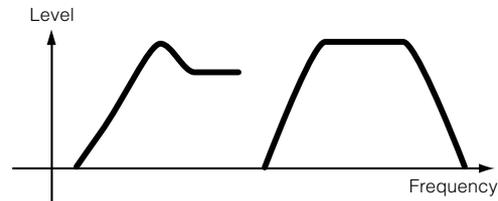
LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct) + BPF6 (Band Pass Filter)

Combinazione di un LPF e un BPF.



HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct) + BPF6 (Band Pass Filter)

Combinazione di un HPF e un BPF.



thru

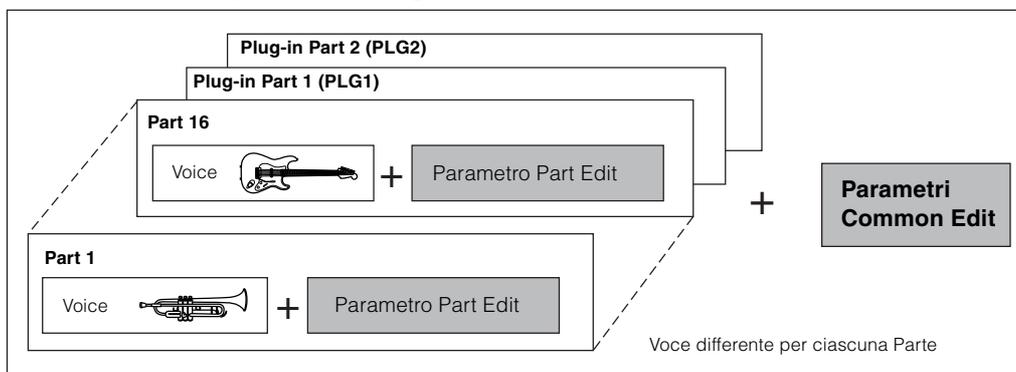
I filtri vengono bypassati e l'intero segnale resta inalterato.

**NOTE** I parametri Filter sono disponibili anche nell'editing della Parte nel modo Multi.

# Multi Structure

Una Multi è costituita da 16 Parti al massimo, ciascuna delle quali può suonare una Parte di voce Normal o Drum. Assegnando a ciascuna parte differenti voci e canali MIDI, e usando un sequencer o un computer per il playback dei dati di song, potete ottenere un ensemble completo di 16 suoni strumentali indipendenti. Potete anche suonare le Multi dalla tastiera esterna. Ciò vi permette di configurare layers o sovrapposizioni di voci differenti, o speciali split della tastiera perché la mano destra e la sinistra possano suonare voci separate.

Una Multi (fino a 16 parti e Parti Plug-in 1, 2)



## Parte Plug-in (PLG 1, PLG 2)

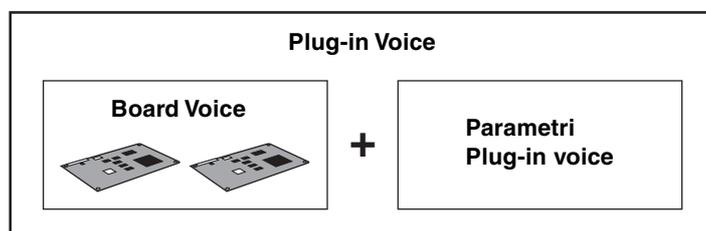
Le Parti PLG 1 e PLG 2 sono le parti alle quali sono assegnate le voci della scheda Plug-in quando è installata una scheda Single part Plug-in. Per ulteriori dettagli, vedere a pagina 21.

**NOTE** Per i dettagli sull'assegnazione di una Voce ad una Parte, vedere a pagina 44.

### Voci Plug-in Board

#### ● Voci Plug-in e Voci Board

Le Voci incorporate e usate direttamente dalla scheda Plug-in (o Plug-in Board) vengono chiamate "Board Voices", mentre le Voci della Plug-in Board che vengono elaborate dai parametri (parametri Plug-in voice) del MOTIF-RACK sono chiamate "Plug-in Voices." Se la scheda Plug-in è stata installata correttamente, gli appropriati dati di Voce per la scheda installata vengono configurati automaticamente come Plug-in Voices preset e potete selezionare sia il bank Plug-in sia il bank Voice incorporato. Potete anche editare le Voci Plug-in Board e immagazzinarle come Voci Plug-in User.



Per selezionare una Plug-in Voice nel modo Voice, selezionate innanzitutto il bank appropriato, PLG1 o PLG2. Questi bank contengono le Plug-in Voices preset, le Plug-in User Voices e le Board Voices. Quando selezionate le Board Voices, vengono resettati i parametri Plug-in voice. Per i dettagli sulla selezione delle Board Voices, vedere a pagina 35.

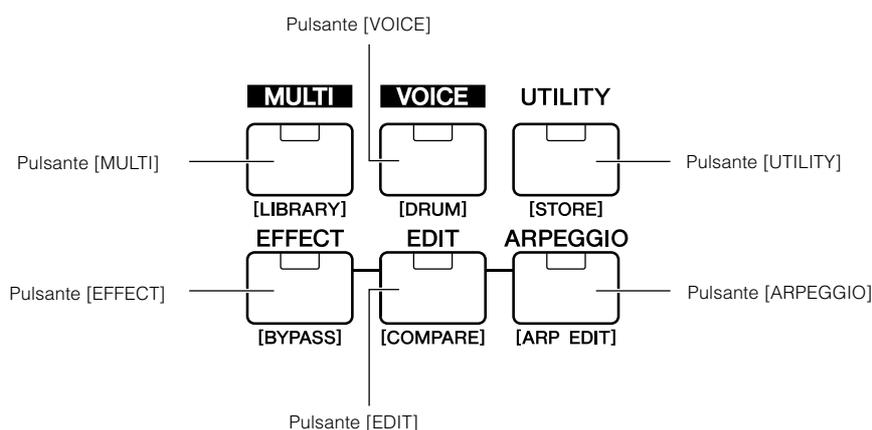
Nel modo Multi, potete selezionare sia il bank Board Voice sia i bank Plug-in Voice preset.

**NOTE** Le Board Voices possono essere editate da un computer collegato al MOTIF-RACK, usando uno speciale software di editing incluso con la scheda Plug-in. Le voci editate possono essere salvate nella memoria interna del MOTIF-RACK con la funzione Plug-in Save (pag. 56).

# Operazioni base

In questa sezione, imparerete la struttura dei modi operativi del MOTIF-RACK, le sue indicazioni a display e le operazioni fondamentali.

## Modi



Modo		Selecting a mode	Indicazioni a display (P.32)
<b>Modo VOICE</b>	Play	Suona una Voce	[VOICE]
	Edit	Edita una Voce	[VOICE]→[EDIT]
	Effect Edit	Edita le impostazioni di Voice Effect	[VOICE]→[EFFECT]
	Arpeggio Edit	Edita le impostazioni di Arpeggio	[VOICE]→[SHIFT]+[ARPEGGIO]
<b>Modo MULTI</b>	Play	Suona una Multi	[MULTI]
	Multi Library	Usa la libreria Multi	[SHIFT]+[MULTI]
	Mixing Edit	Edita una Multi (mixaggio semplice)	[MULTI](-)→[MULTI]
	Edit	Edita una Multi (mixaggio dettagliato)	[MULTI]→[EDIT]
	Effect Edit	Edita le impostazioni di Multi Effect	[MULTI]→[EFFECT]
	Arpeggio Edit	Edita le impostazioni di Arpeggio	[MULTI]→[SHIFT]+[ARPEGGIO]
<b>Altri modi</b>	Utility	Impostazioni globali per l'intero sistema	[UTILITY]
	Effect Bypass	Imposta il bypass dell'effetto	[SHIFT]+[EFFECT]

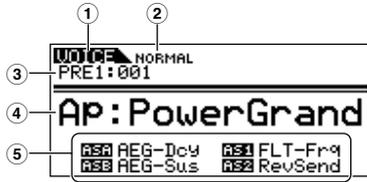
**NOTE** I parametri sono divisi in due gruppi base: (1) funzioni correlate a ciascuna Voice e Multi, e (2) funzioni che influiscono su tutte le Voci e le Multi. Le prime vengono impostate nel modo Edit e le seconde nel modo Utility.

**NOTE** Le impostazioni dei parametri nel modo Voice/ Multi possono essere salvate nella memoria User con la funzione store (pag. 57).

**!** Le impostazioni del modo Utility/Effect Bypass verranno salvate quando si esce dal modo. (Non tentate mai di spegnere durante la visualizzazione del messaggio “Executing...” o “Please keep power on”.) Se spegnete lo strumento senza uscire dal modo Utility/Effect Bypass, le vostre impostazioni personalizzate andranno perdute.

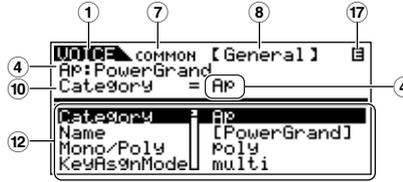
# Selezione del Modo e indicazioni a display

(A) Voice Play

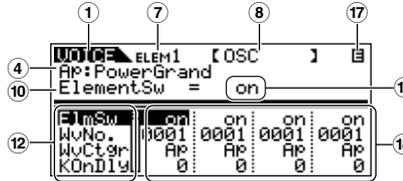


(B) Voice Edit

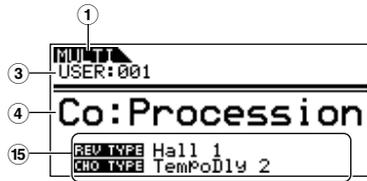
Common Edit ([SHIFT]+[COMMON])  
Drum Key Edit ([SHIFT]+PART[ < | > ])



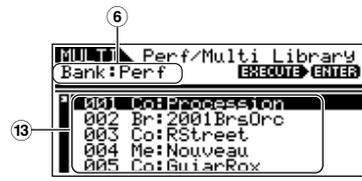
Element Edit ([1/5/9/13]-[4/8/12/16])



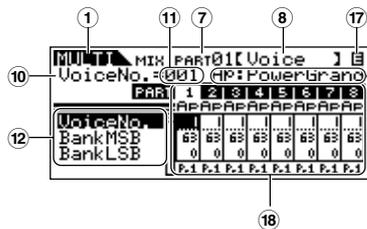
(C) Multi Play



(D) Multi Library

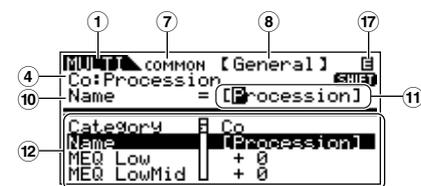


(E) Mixing Edit

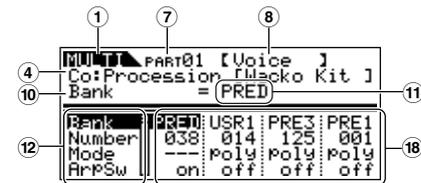


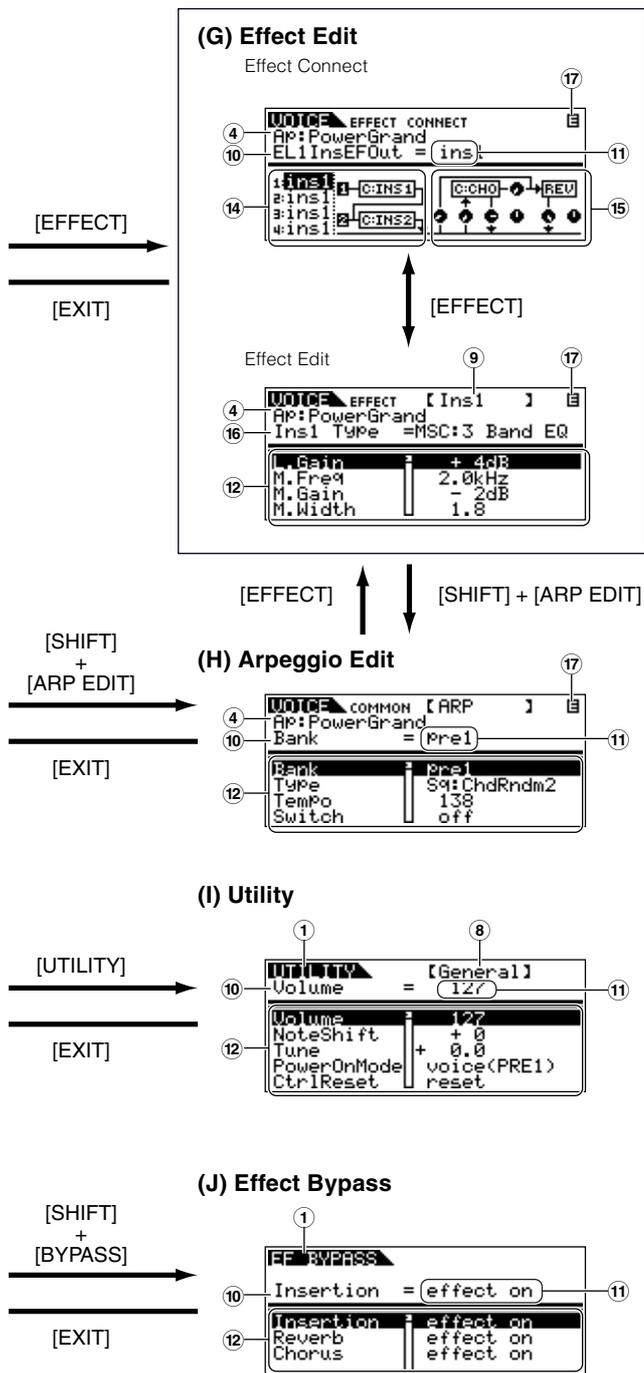
(F) Multi Edit

Common Edit ([SHIFT]+[COMMON])



Part Edit ([1/5/9/13]-[4/8/12/16])



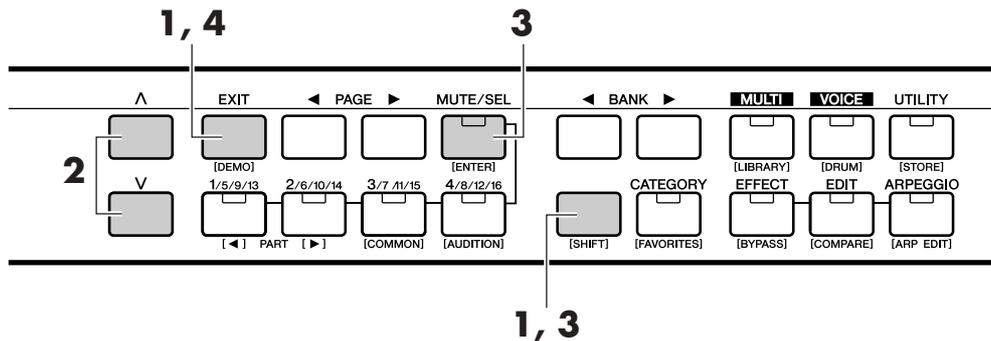


- ① Modo
- ② Voce: NORMAL/DRUM
- ③ Bank/Numero
- ④ Categoria/Nome
- ⑤ Funzioni assegnate a ASSIGN A/B/1/2
- ⑥ Library bank: Perf/Multi (selezionato via pulsanti BANK [◀][▶])
- ⑦ Tipo di edit: COMMON/ELEM1-4/KEY/PART01-16
- ⑧ Edit-nome display (selezionato via pulsanti PAGE [◀][▶])
- ⑨ Nome effetto in fase di edit (selezionato via pulsanti PAGE [◀][▶])
- ⑩ Nome parametro (selezionato via pulsanti cursore [^][v])
- ⑪ Impostazioni (modificando i valori con il dial dei dati)
- ⑫ Elenco parametri ("scrolling" usando i pulsanti cursore [^][v])
- ⑬ Elenco Library ("scrolling" usando i pulsanti cursore [^][v])
- ⑭ Effetto Insertion
- ⑮ Effetto System
- ⑯ Tipo di effetto
- ⑰ Indicatore Edit (Indica che la Voice/Multi corrente è stata modificata ma non ancora memorizzata. Nella condizione Compare, appare l'indicatore ; pag. 38.)
- ⑱ Impostazioni di ciascun parametro Element/Part (selezionate l'altro Element/Part usando i pulsanti da [1/5/9/13] a [4/8/12/16])

## Playback delle Demo

Il MOTIF-RACK dispone di varie demo songs o brani dimostrativi, che evidenziano il suo suono dinamico e le funzioni sofisticate. Ecco come potete effettuare il playback.

**NOTE** Accertatevi che il MOTIF-RACK sia pronto per il playback. A pagina 14, nella sezione “Messa a punto” sono riportati i dettagli.



- 1 Premete il pulsante [DEMO] tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. Nel display appare la videata DEMO.



- 2 Selezionate la song con i tasti cursore [^][v].
- 3 Tenete premuti simultaneamente i pulsanti [SHIFT] ed [ENTER] per iniziare il playback della DEMO song.
- 4 Per bloccare il playback, premete il pulsante [EXIT]. Ripremetelo per uscire dal modo Demo.

# Suonare le voci

Qui imparerete a selezionare e a suonare le Voci (suoni strumentali) dai gruppi delle memorie PRESET1-5, GM, USER 1-2 e PLG 1-2 (Banks).

**NOTE** A pagina 24 sono riportati i dettagli sulle Voci. Per le informazioni sull'elenco delle voci, vedere la pubblicazione separata "Data List".

**NOTE** Nella memoria User possono essere immagazzinate fino a 256 Voci Normal e 32 Voci Drum (percussive) (pagina 57). Le impostazioni della Voce possono essere cambiate nel modo Voice Edit (pag. 37).

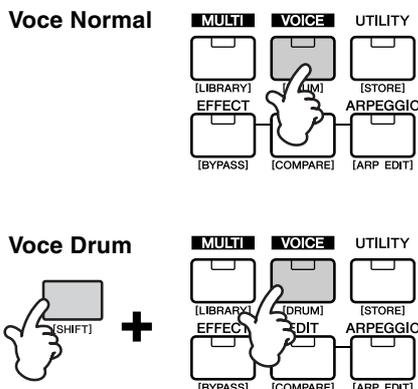
Suoniamo qualche voce. L'esempio seguente parte dal presupposto che abbiate collegato al MOTIF-RACK una tastiera MIDI esterna.

## Selezionare una voce

### 1 Entrare nel modo Voice Play.

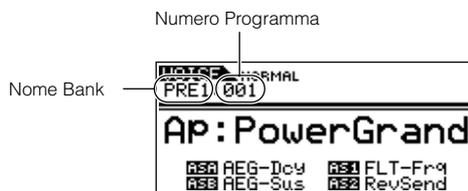
Per entrare nel modo Voice Play premete il pulsante [VOICE]. Il LED del pulsante [VOICE] si accende in verde, per indicare che è selezionato il modo Voice Play (voci Normal).

Quando selezionate una voce Drum, tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete simultaneamente il pulsante [DRUM]. Il LED si accende in arancione, per indicare che è selezionato il modo Voice Play (Voci Drum).



### 2 Selezionare un Voice Bank.

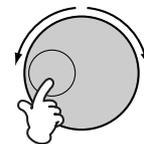
Selezionate un Voice Bank con i pulsanti BANK [◀][▶].



Vi sono otto sezioni differenti di memoria per le voci Normal (pag. 24): PRE 1-5, GM e USR 1-2. Per le Voci Drum, potete selezionare tra tre diverse sezioni di memoria: PRE, GM e USER. Se sono installate le schede Plug-in, possono essere selezionati i bank PLG1 e PLG2.

**NOTE** Potete selezionare un Board Voice Bank anche premendo simultaneamente il pulsante [SHIFT] ed usando i pulsanti BANK [◀][▶]. Sul display appare il Bank Select MSB/LSB della voce Board. Per i dettagli riguardanti Bank Select MSB/LSB, consultate il manuale di istruzioni fornito con la vostra Plug-in Board (scheda).

### 3 Selezionare un numero di programma mediante il dial.



**NOTE** I numeri sono selezionabili anche con i tasti cursore [^][v].

### 4 Suonare la tastiera collegata.

La Voce selezionata viene suonata in base al messaggio MIDI ricevuto.

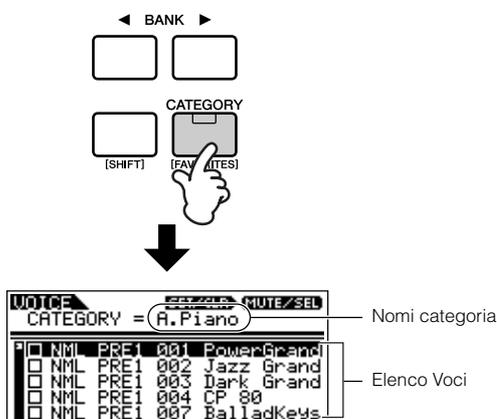
**NOTE** Esiste la funzione Audition (pag. 36) che vi permette di ascoltare e controllare la voce selezionata.

# Impiego della funzione Category Search

Il MOTIF-RACK ha una potente funzione di ricerca categoria (Category search) che vi consente un immediato accesso ai suoni desiderati, qualunque sia il loro bank di appartenenza. È sufficiente cercare una categoria di voci come A. PIANO o SYN LEAD per poter scegliere tutte le voci in essa contenute.

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

Si accende il LED relativo per indicare che la funzione di ricerca della categoria è attiva.



**NOTE** Per uscire dalla funzione Category ripremete il pulsante [CATEGORY] o premete il pulsante [EXIT].

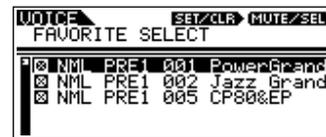
## 2 Selezionare una Category con i pulsanti BANK [◀][▶].

## 3 Selezionare una voce con i pulsanti cursore [^][v].

### Favorite Category

Questa comoda funzione vi permette di immagazzinare in un'unica "posizione", di facile accesso, le voci da voi preferite e di uso più frequente — e di farvele richiamare tenendo premuto [SHIFT] e premendo simultaneamente il pulsante [FAVORITES]. Selezionate una voce qualunque da qualsiasi categoria ed immettetela in Favorites Category. In tal modo, potete accedere direttamente alle voci più

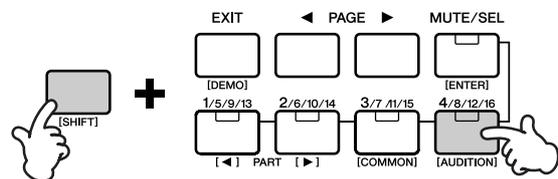
usate senza dover passare ad un'altra categoria — molto utile, specie in esecuzioni dal vivo. Selezionate la voce desiderata dall'elenco e premete il pulsante [MUTE/SEL] per spuntare la casella corrispondente al nome della voce. (Potete togliere il segno di spunta ripremendo il pulsante [MUTE/SEL].) Passate alle altre categorie e continuate a registrare le vostre voci favorite.



Dopo la spunta delle voci favorite, tenete premuto [SHIFT] e simultaneamente premete il pulsante [FAVORITES] per immetterle in Favorites Category. Tutte le voci spuntate - e solo quelle- appariranno nell'elenco. Per uscire da Favorites Category, premete il pulsante [CATEGORY]. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al modo Voice Play.

**!** Quando uscite dalla funzione Favorite Category, il parametro che avete modificato sul display viene memorizzato automaticamente. Tuttavia, i dati editati vanno perduti allo spegnimento se non uscite in maniera corretta dalla videata.

### Funzione Audition



Potete ascoltare la frase Audition suonata con la voce selezionata premendo il pulsante [AUDITION] e tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

### Editing di una Audition Phrase

Il tipo di frase (phrase) ed il pitch possono essere modificati nel modo Voice Edit. Vi sono due parametri relativi alla funzione "audition phrase" nella videata "General" di Voice Common Edit.

- **A.PhraseNo. (Audition phrase number)**  
Seleziona il tipo di Audition phrase.
- **A.PhraseSft (Audition phrase shift)**  
Determina le impostazioni del pitch di Audition phrase in semitoni.

# Voice Editing

La procedura seguente mostra le basi per creare ed editare le Voci. Tutto il processo creativo e di editing viene eseguito nel modo Voice Edit.

Ogni voce Normal può essere costituita da un massimo di 4 elementi. Per editare i parametri comuni (a tutti gli Elementi), entrate nel modo Common Edit. Per editare i parametri degli Elementi, entrate nel modo Element Edit.

**NOTE** Quando selezionate una Drum Voice, entrate nel modo Key Edit ed editate i parametri dei singoli tasti costituenti la Drum Voice.

Naturalmente, questo è solo un esempio: siete liberi di impostare i parametri come volete. I dettagli sono a pagina 59.

**NOTE** Tutte le regolazioni dei parametri sono memorizzate con la Voce stessa.

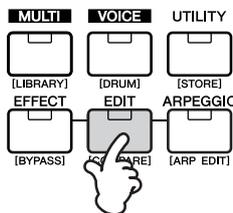
## 1 Nel modo Voice Play, selezionare la voce da editare.

Entrate nel modo Voice Play premendo il pulsante [VOICE]. Selezionate il numero della voce da editare (Voice Number) (pag. 35).

**NOTE** Quando create una nuova voce editandone una esistente, è meglio sceglierne una relativamente simile a quella che intendete creare. Eviterete così grandi stravolgimenti e numerosi interventi di editing —facilitando e velocizzando la creazione della voce. Se invece volete partire da zero, è meglio che utilizzate la funzione Initialize (nel modo Utility Job) per inizializzare una voce nella memoria user interna. Per i dettagli, vedere a pagina 55.

## 2 Entrare nel modo Voice Edit.

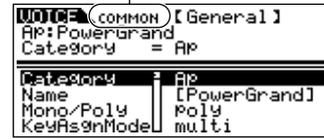
Per entrare nel modo Voice Edit, premete il pulsante [EDIT] mentre siete nel modo Voice Play. Il LED si accende per indicare che è selezionato il modo Voice Edit.



## 3 Impostare i parametri Common.

Tenete premuto [SHIFT] e premete simultaneamente il pulsante [COMMON] per richiamare la videata Common Edit.

Indica che è selezionato il modo Common Edit.



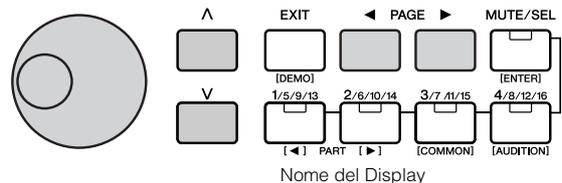
Il modo Common Edit contiene le seguenti videate.

**NOTE** Le videate seguenti sono esempi di una voce Normal. Se selezionate una voce Drum o Plug-in, le videate risulteranno diverse.

- **General**  
Serve ad impostare i parametri generali in Common Edit, come il nome della voce (Voice Name).
- **Output**  
Serve ad impostare i parametri di uscita della Voce come il livello di volume e la posizione pan.
- **EG/FLT (Envelope Generator/Filter)**  
Serve ad impostare il tempo per la variazione di pitch, filter o level. Qui, potete anche cambiare alcuni parametri del filtro.
- **CtrlSet (Controller Set)**  
Serve a determinare come si comporta il MOTIF-RACK quando vengono ricevuti i dati MIDI di control change.
- **LFO (Low Frequency Oscillator)**  
Serve ad impostare i parametri LFO. L' LFO usa una forma d'onda a bassa frequenza per variare le caratteristiche di pitch/filter/amplitude, e serve a creare vibrato, wah, tremolo ed altri effetti.

**NOTE** Per ulteriori informazioni sull'LFO, vedere pag. 27.

Per cambiare pagina di display, usate i pulsanti PAGE [◀][▶]. Selezionate il parametro desiderato con i tasti cursore [^][v] e cambiate le regolazioni con il dial.



Nome del parametro      Regolazioni

## Funzione Compare

Quando state editando una Voice o una Multi, questa funzione vi permette di ascoltare facilmente e rapidamente l'effetto del vostro editing — alternandone il risultato con la Voice/Multi originale, cioè non editata.

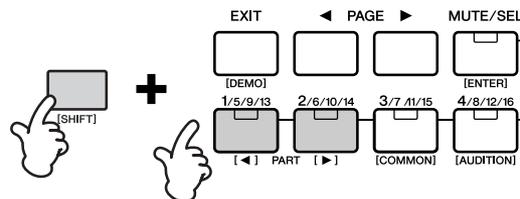
- 1 Mentre siete nel modo Edit, premete [SHIFT] e simultaneamente premete [COMPARE].

Il LED di EDIT lampeggia e le regolazioni precedenti l'editing vengono temporaneamente richiamate per la comparazione. (L'indicatore **E** appare nella parte superiore destra del display al posto di **E**.)

- 2 Tenete abbassato [SHIFT] e premete simultaneamente il pulsante [COMPARE] per disattivare la funzione Compare e ripristinare le recenti modifiche da voi apportate.

**NOTE** La funzione Compare è disponibile anche nel modo Multi Edit.

Editando una Drum Voice, tenete abbassato [SHIFT] e usate simultaneamente i pulsanti PART [◀][▶] per selezionare il tasto desiderato.



Tasto selezionato

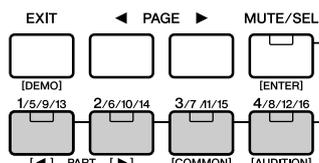


**NOTE** Potete anche selezionare il tasto desiderato usando una tastiera collegata (mediante i dati di Note On in arrivo). Tenete premuto [SHIFT] e premete simultaneamente il tasto appropriato sulla tastiera.

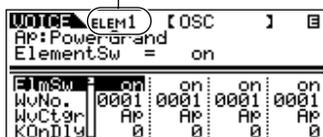
## 4 Impostare i parametri Element.

Selezionate l'Elemento desiderato con i corrispondenti pulsanti Part/Element [1/5/9/13]-[4/8/12/16] (solo Voce Normal). Per esempio, premete il pulsante [1/5/9/13] per selezionare Element 1.

**NOTE** Se la condizione del pulsante [MUTE/SEL] è "MUTE" (il LED è acceso), la selezione degli elementi non è disponibile.



Elemento selezionato



## Commutare gli Elementi (o i tasti): On/Off (Mute)

Ad ogni pressione del pulsante [MUTE/SEL], la condizione on/off del LED cambia. Quando i rispettivi LED si accendono, i corrispondenti pulsanti Part/Element ([1/5/9/13] - [4/8/12/16]) sono impostati nella funzione MUTE. Se il LED è spento, è attiva la funzione SELECT.

Se la spia del pulsante [MUTE/SEL] è accesa, potete escludere qualsiasi Elemento premendo il corrispondente pulsante Part/Element da [1/5/9/13] a [4/8/12/16].

Per esempio, potreste escludere tutti gli elementi tranne quello che state editando. In tal modo, potreste ascoltare in che misura le regolazioni editate influenzano solo quel determinato Elemento.

Potete verificare qual è l'elemento escluso controllando le spie dei pulsanti Part/Element. I LED dei pulsanti Element esclusi sono spenti, mentre quelli degli attivi sono accesi.

Se la spia del pulsante [MUTE/SEL] è spenta, potete selezionare l'Elemento desiderato per l'editing premendo il corrispondente pulsante Part/Element ([1/5/9/13] - [4/8/12/16]).

Se selezionate l'elemento "muted", cioè escluso, il LED del pulsante lampeggia.

**NOTE** Potete anche cambiare la condizione on/off di ciascuna Part(e) nel modo Multi.

Il Modo Element (Key) Edit ha le seguenti videate.

**NOTE** Se selezionate una Drum voice o Plug-in voice, il display sarà diverso.

**NOTE** Per i dettagli sui parametri seguenti, consultate la Sezione Base a pagina 26 e la Sezione Reference a pagina 59.

### • OSC (Oscillator)

Imposta i vari parametri controllando le forme d'onda su cui si basa la Voce. Potete selezionare quella (Wave) usata per l' Elemento, il volume e la gamma delle note per ciascun elemento e così via.

### • Pitch, PEG (Pitch Envelope Generator)

Imposta i parametri di base del pitch per ciascun Elemento. Inoltre, regolando il PEG, potete controllare come il pitch varia nel tempo.

### • Filter, FEG (Filter Envelope Generator)

Cambia le caratteristiche sonore di ciascun Element, regolando gli armonici inclusi nella forma d'onda dell' Elemento. Potete anche impostare il FEG per la variazione nel tempo della modalità di funzionamento del filtro — in altre parole, cambia dinamicamente il tono ed il timbro del suono nel tempo.

### • AMP (Amplitude), AEG (Amplitude Envelope Generator)

Serve ad impostare il volume di ciascun Elemento dopo che sono stati applicati i parametri OSC (Oscillator), PITCH e FILTER nonché a impostare il volume generale del segnale inviato alle uscite. Inoltre, regolando l'AEG, potete controllare come il volume cambi nel tempo.

### • Native (Parametri Native Part : solo Plug-in Voice )

Per l'editing dei parametri Native Part. Consultate il manuale di istruzioni della scheda Plug-in.

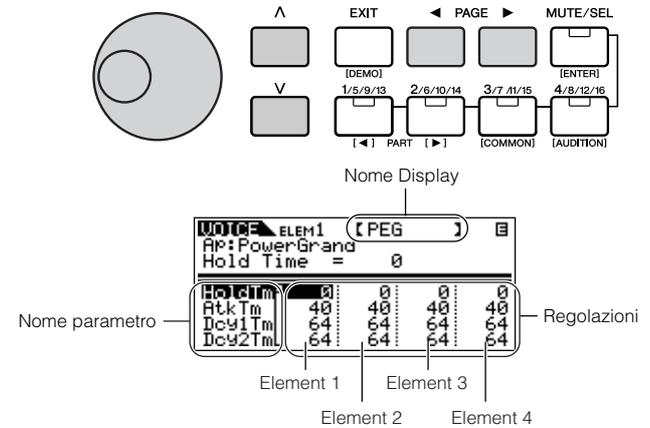
### • LFO (Low Frequency Oscillator)

Per l'impostazione dei parametri LFO per le Voci Normal.

### • EQ (Part Equalizer)

Per regolare le qualità tonali di ciascun Elemento.

Per cambiare la pagina del display, usate i pulsanti PAGE [◀][▶]. Selezionate il parametro desiderato con i pulsanti cursore [^][v] e cambiate le impostazioni usando il dial dei dati.

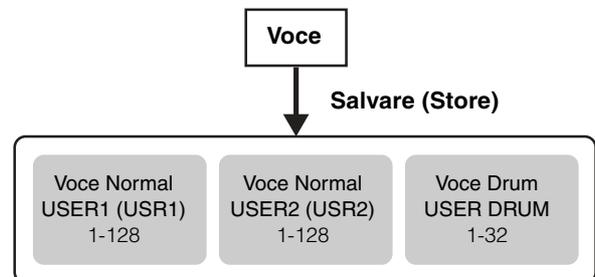


## 5 Impostare i parametri Effect.

Per un esempio di applicazione che mostra come usare l'effetto, vedere a pagina 41.

## 6 Memorizzare la Voce editata.

Nella user memory interna è possibile immagazzinare fino a 256 Voci Normal e 32 Drum nuove/editate.



Per i dettagli sull'immagazzinamento delle Voci, vedere a pagina 57.

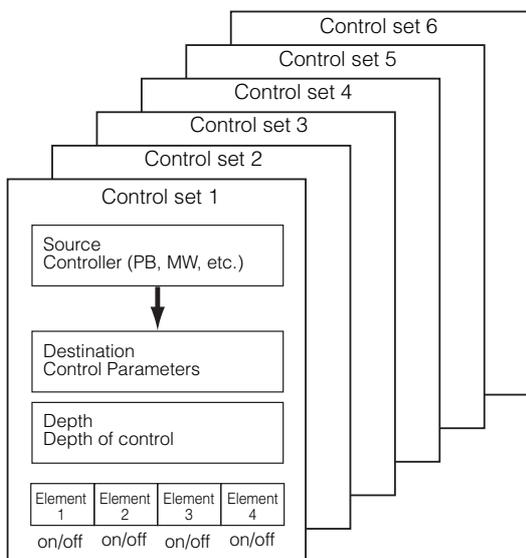


Quando memorizzate una Voce, i dati preesistenti nella zona di immagazzinamento andranno persi. Dovreste sempre effettuare un backup su computer dei vostri dati più importanti.

## Control Sets

Il MOTIF-RACK non dispone di controller fisici autonomi. Potete, tuttavia, usare i controllers (tasti, rotelle, sliders, interruttori, ecc.) di uno strumento collegato per influire sul suono del MOTIF-RACK. Per esempio, la rotella Modulation potrebbe essere assegnata per controllare la risonanza del filtro (filter resonance), mentre l'aftertouch potrebbe far applicare il vibrato. Questo implica una grande flessibilità nel controllo dei parametri per un adattamento ottimale al genere di suono eseguito.

Queste assegnazioni di controller sono definite Control Sets. Come appare nell'illustrazione, potete assegnare fino a sei differenti Control Sets per Voce.



Entro ogni Control Set, il controller è identificato come Source ed il parametro da esso controllato è la Destination (Dest).

### ● Controllo di una Voce

I parametri Voice Common Edit includono una videata Control Set (CtrlSet) per l'impostazione dei parametri relativi.



Per esempio, nelle illustrazioni sotto riportate, controlleremo la disposizione o panning dei suoni con una rotella Modulation esterna.

**1** Impostate su “MW (Modulation wheel)” il parametro “Set1Source” nella videata CtrlSet.

**NOTE** Sono disponibili questi parametri Source: AS1/AS2 (Assignable 1/2), PB (Pitch Bend wheel), MW (Modulation wheel), AT (Aftertouch), FC1/FC2 (Foot controller 1/2), FS (Foot switch), BC (Breath controller)

**2** Impostate il parametro “Set1Dest” su “ELM-Pan (Element Pan).”

**NOTE** Per i dettagli sulle regolazioni del parametro Dest, consultate Control List nel Data List separato.

**3** Impostate la profondità di controllo cambiando la regolazione del parametro “Set1Depth”.

**NOTE** Se state editando una voce Normal, impostate la condizione on/off del Control Set per ogni Elemento con il parametro “Set1ElmSw”.

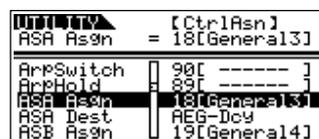
Ripetete i precedenti step 1 e 3 per assegnare gli altri Control Sets da 2 a 6.

	Source	Dest.	Depth
Set 1	MW	ELM-Pan	+15
Set 2	PB	FLT-Rez	+10
:	:	:	:

### ● Controllo dei parametri Common per il MOTIF-RACK

Vi sono due controllers disponibili per controllare i parametri comuni a tutte le Voci e alle Multi: ASA (Assignable A) e ASB (Assignable B).

I parametri Control Set relativi possono essere impostati dalla videata Controller Assign (CtrlAsn) nel modo Utility.



Potete selezionare la Destination dei controller ASA/ASB con i parametri “ASA Dest” e “ASB Dest”.

### ● Assegnazione dei numeri di Control Change

Ad ogni controller è preassegnato un numero di Control Change. Quando il MOTIF-RACK riceve i messaggi di Control Change, viene cambiato il parametro corrispondente (com'è determinato nel Control Set), ed il grado di cambiamento è determinato dalla profondità impostata. Queste assegnazioni possono essere stabilite nel display (modo) seguente.

- Per controllare una Voce: display “Voice” (Utility)
- Per controllare una Multi: display “CtrlAsn” (Multi Common Edit)
- Per controllare i parametri “common” del MOTIF-RACK: display “CtrlAsn” (Utility)

**NOTE** L'assegnazione del numero di Control Change stabilita per una Voce influenza tutte le Voci. Per le Multi, ognuna di esse deve avere un'assegnazione di Control Change indipendente.

# Applicare gli Effetti alle Voci

Nelle fasi finali della programmazione, potete impostare i parametri degli effetti per modificare ulteriormente il carattere del suono. Nel modo Voice, potete configurare e memorizzare gli effetti con ciascuna Voce.

**NOTE** Per i dettagli sulla struttura degli effetti, vedere a pagina 22.

Qui riportiamo un esempio di editing delle regolazioni di un effetto nel modo Voice Edit.

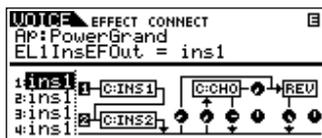
## 1 Selezionare la Voce da editare (pag. 35).

## 2 Entrare nel modo Effect Edit.

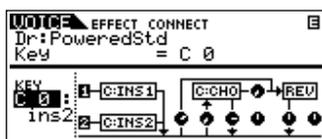
Premete il pulsante [EFFECT] per entrare nel modo Effect Edit.

Il LED si accende e appare il display seguente.

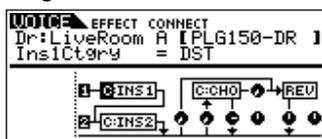
Voce Normal



Voce Drum



Voce Plug-in



**NOTE** Se non appare questo display, ripremete il pulsante [EFFECT].

## 3 Impostare i parametri Insertion Effect.

I parametri seguenti vengono usati per editare un Insertion Effect.

Selezionate il parametro desiderato con i pulsanti cursore [^][v] e cambiatene la regolazione con il dial.

### • EL1InsEFOut - EL4InsEFOut (Insertion Effect Out)

Determina quale effetto (1 o 2) viene usato per elaborare i singoli elementi. L'impostazione "thru" vi permette di "bypassare" gli effetti Insertion (ad inserimento) per il tasto/elemento specifico.

**NOTE** Quando editate una voce Drum, selezionate prima il tasto con il parametro "Ins EFOutKey", quindi determinate quale effetto (1 o 2) viene usato per il tasto selezionato.

**NOTE** Potete anche selezionare il tasto desiderato tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo simultaneamente l'appropriato tasto sulla tastiera collegata.

### • Ins1Ct9ry, Ins2Ct9ry (Insertion 1/2 Category)

Determina la categoria del tipo di effetti per Insertion 1 e 2.

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

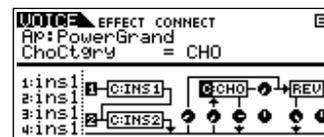
Determina il tipo di effetti per Insertion 1 e 2.

### • InsEFCnt (Insertion Effect Connect Type)

Determina l'indirizzamento dell'effetto per Insertion 1 e 2 (pag. 23).

## 4 Impostare i parametri System Effect (Reverb, Chorus).

Impostate i parametri System Effect (Reverb, Chorus) dallo stesso display citato al punto 3 sopra indicato.



Per editare un effetto di sistema (o System Effect) vengono usati i seguenti parametri. Selezionate il parametro desiderato con i pulsanti cursore [^][v] e cambiatene le regolazioni con il dial.

**NOTE** Per le informazioni sui parametri degli effetti, vedere il Data List separato.

- **ReverbType (Reverb Type)**  
**RevSend (Reverb Send)**  
**ReverbRtn (Reverb Return)**  
**ReverbPan (Reverb Pan)**

Determina le regolazioni dell'effetto Reverb, per type, send level, return level, panning.

- **ChoCtgry (Chorus Category)**  
**ChoType (Chorus Type)**  
**ChoSend (Chorus Send)**  
**ChoRtn (Chorus Return)**  
**ChoPan (Chorus Pan)**

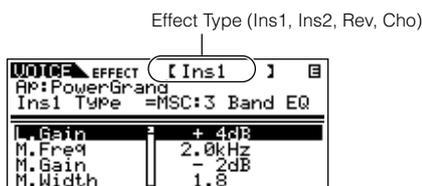
Determina le regolazioni dell'effetto Chorus per type, send level, return level, panning.

- **ChoToRev (Chorus to Reverb)**

Determina il valore di send level dal Chorus al Reverb.

## 5 Editing dettagliato dei parametri Effect.

Premete ancora il pulsante [EFFECT] per richiamare il display seguente.



Usate i pulsanti PAGE [◀][▶] per selezionare il tipo di effetto che volete editare.

Selezionate il parametro desiderato con i pulsanti cursore [^][v] e cambiatene la regolazione o l'impostazione con il dial.

**NOTE** Per informazioni sui parametri degli effetti, consultate il Data List separato.

**NOTE** Se è selezionato “thru” per il tipo di effetti, non può essere editato alcun parametro di effetto.

## 6 Memorizzare la Voce editata.

Se volete salvare le nuove impostazioni, immagazzinate le impostazioni con gli altri parametri di Voce come una singola Voce, prima di passare ad un'altra. Per i dettagli sulla memorizzazione delle Voci, vedere pagina 57.



Se richiamate un'altra Voce o un altro modo senza “salvare” le regolazioni o impostazioni editate vanno perdute.

# Impiego del modo Multi

Il modo Multi vi permette di configurare il MOTIF-RACK come un generatore di suono multitimbrico da usare con software musicale per computer o sequencer esterno. Se ogni traccia in un file di song usa un canale MIDI diverso, potete assegnare ognuna delle Parti di una Multi ai vari canali MIDI. Così, potete effettuare il playback dei dati di song su un sequencer in modo che ogni traccia suoni una voce differente.

## Suonare nel modo Multi

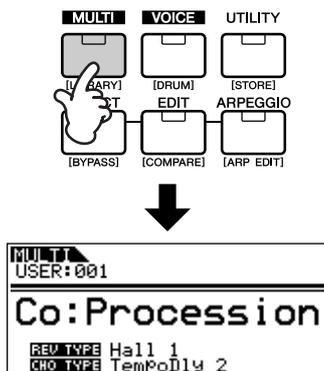
Nel modo Multi Play, potete selezionare e suonare una delle Multi disponibili.

**NOTE** Per dettagli sulle Multi, vedere a pagina 30.

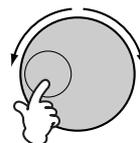
**NOTE** Nella memoria USER (interna) possono essere immagazzinate fino a 128 Multi. Queste impostazioni di Multi sono disponibili nel modo Mixing Edit (pag. 44) e Multi Edit (pag. 45).

### 1 Entrare nel modo Multi Play.

Premete il pulsante [MULTI]. Il LED si accende per indicare che è attivo il modo Multi Play. Appare il display seguente.



### 2 Selezionare un numero di Multi usando il dial dei dati.



**NOTE** Potete anche selezionare i numeri con i pulsanti cursore [^][v].

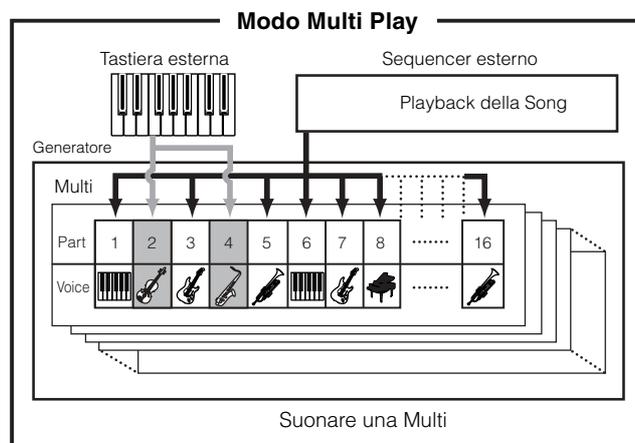
**NOTE** Nella memoria USER (interna) possono essere immagazzinate fino a 128 Multi. La memoria interna contiene le Multi di default della fabbrica.

**NOTE** La funzione category Search (pag. 36) può essere usata anche per selezionare una Multi esattamente come descritto per il modo Voice play. Le Categorie Multi possono essere editate nel modo Multi Edit (pag. 45).

### 3 Suonare la Multi selezionata.

Quando viene ricevuto un messaggio di Note On, viene suonata la parte corrispondente.

Ad esempio, quando suonate una tastiera esterna collegata, viene suonata la parte il cui canale di ricezione (Receive Channel) è uguale a quello di trasmissione della tastiera (Transmit Channel). Se il parametro MIDI receive channel è lo stesso per tutte le Parti, queste suoneranno all'unisono.



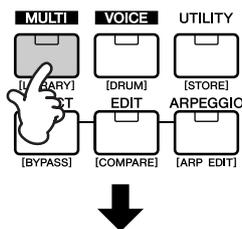
# Semplici funzioni Mixer (Modo Mixing Edit)

Il modo Mixing Edit vi permette di modificare facilmente alcuni parametri di base con un mixer grafico che vi permette di controllare le impostazioni di ogni parte. Questo modo è utile per cambiare i parametri di ogni parte mentre i dati della song vengono rieseguiti in play-back da un sequencer collegato.

Sono previste funzioni semplici e parametri di base per il mixaggio, ad esempio la selezione delle voci, cambio delle regolazioni degli effetti e così via. Se desiderate editare una Multi con un dettaglio maggiore, consultate il modo Multi Edit (pag. 45).

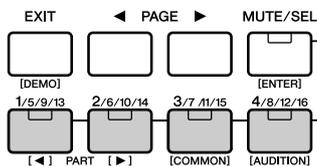
## 1 Entrare nel modo Mixing Edit.

Premete il pulsante [MULTI] nel modo Multi Play. Il LED del pulsante [MULTI] cambia dal verde al rosso, per indicare che è selezionato il modo Mixing Edit.



## 2 Selezionare la Parte desiderata.

Selezionate la Parte desiderata con i pulsanti Part/Element ([1/5/9/13] - [4/8/12/16]).



Premendo ripetutamente uno dei pulsanti si passa da un numero di Parte all'altro. Per esempio, premendo ripetutamente il pulsante [1/5/9/13] si richiamano nell'ordine le Parti 1, 5, 9 e 13.

Potete anche passare da una Parte all'altra tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e usando simultaneamente i pulsanti PART [◀][▶].

## 3 Selezionare il display desiderato.

Selezionate il display desiderato usando i pulsanti PAGE [◀][▶], quindi editate i parametri in ogni display.

Il modo Mixing Edit ha tre display di edit: Voice, Output ed Effect.

### • Voice

Da questo display potete selezionare una Voce per ciascuna Parte. Selezionate un Voice Bank con il parametro "BankMSB/BankLSB" e selezionate la voce desiderata mediante il parametro "VoiceNo."



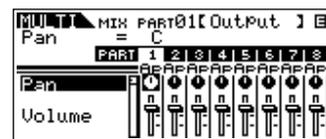
**NOTE** Selezionando il parametro BankMSB/BankLSB con i pulsanti cursore [^][v] ed usando il dial dei dati, potete richiamare i Voice Banks sottoelencati.

Voce Normal	Voce Drum	Voce Plug-in
Pr1-5: Preset Banks	PD: Preset Drum Bank	Pp (Pp1-3): Plug-in Preset Bank(s)
GM: GM Bank	GD: GM Drum Bank	Pu1-3: Plug-in User Banks
Us1-2: User Voice Banks	UD: User Drum Bank	PB: Plug-in Board Voice Bank*

\* Per i dettagli circa le voci Plug-in Board, vedere a pagina 30.

### • Output

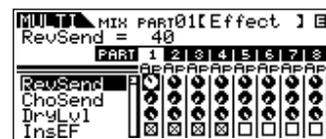
Da questo display potete impostare il Pan e il Volume per ciascuna Parte.



Selezionate "Pan" o "Volume" con i pulsanti cursore [^][v] ed usate il dial dei dati per cambiare le regolazioni.

### • Effect

Da questo display potete regolare l'effetto Reverb/Chorus per ogni Parte. Potete anche selezionare le Parti a cui va applicato l'effetto Insertion.



Per un esempio di applicazioni per l'uso degli effetti, vedere a pag. 47.

## 4 Salvare le impostazioni.

Potete salvare fino a 128 Multi nella memoria interna. Per i dettagli sulla memorizzazione delle Multi, vedere a pag. 57.

**NOTE** Premete il pulsante [MULTI] per ritornare al modo Multi Play.

**NOTE** Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Multi Edit.

### Suonare le voci Plug-in Board nel modo Multi

Quando suonate una voce Plug-in o Board, accertatevi di eseguire le seguenti impostazioni.

- Assegnate alla Parte Plug-in la Board Voice o Plug-in Voice desiderata. Nel display Voice del modo Mixing Edit o Multi Part Edit, selezionate il bank appropriato e il numero di Voice desiderato (pagg. 44, 46). Per esempio, quando suonate una voce Plug-in board in PLG1, selezionate PRE1 (preset Plug-in voice bank 1) o Pp1 (Board voice bank 1) nel parametro Bank.

**NOTE** Nel modo Mixing Edit/ Multi Part Edit, potete selezionare le Parti in successione tenendo premuto [SHIFT] ed usando i pulsanti PART [◀][▶]. Le parti Plug-in possono essere selezionate dopo la Part 16.

- Impostate il Receive Channel della Parte Plug-in sullo stesso Transmit Channel della traccia del dispositivo collegato (come un sequencer) dal quale i dati devono essere suonati. Questa impostazione può essere cambiata dal parametro ReceiveCh (Ref. # 32, pag. 64) nel display Voice del modo Multi Part Edit. Le impostazioni di default sono 1 per PLG1, e 2 per PLG2.

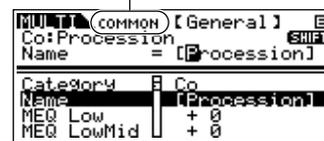
**NOTE** Potete assegnare la Plug-in Part ad una delle porte disponibili mediante il parametro PortNo. nel display PLG1Sys/PLG2Sys del modo Utility (pag. 21).

# Funzione Mixing dettagliata (Modo Multi Edit)

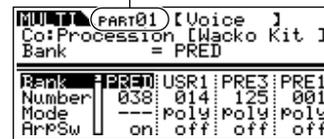
Il modo Multi Edit dispone di una dettagliata funzione mixing che vi permette di cambiare le impostazioni del parametro Multi esattamente come si fa per il modo Voice Edit.

Vi sono due tipi di display Multi Edit: quelli per Common Edit, e quelli per l'editing di parti singole (Part Edit). Usate Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutte le Parti e Part Edit per modificare solo quelle individuali.

Indica un display Common Edit (tutte le Parti) .



Indica un display per l'editing dei parametri della Parte



**NOTE** Le operazioni Common Edit non possono essere eseguite sulle Parti Plug-in Multi-part da 17 a 32.

**NOTE** Con (Compare) (pag. 38), potete ascoltare la differenza fra la Multi editata e quella prima dell'editing.

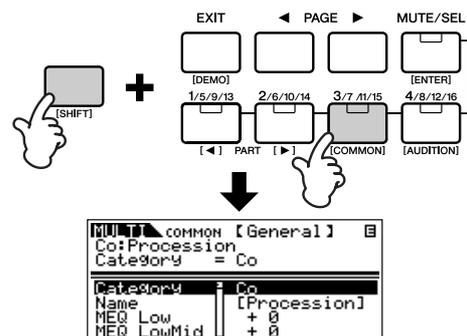
**NOTE** La Parte o le Parti in questione possono essere inserite o escluse temporaneamente. (Mute) (pag. 38).

## 1 Entrare nel modo Multi Edit.

Premete il pulsante [EDIT] nel modo Multi Play o Mixing Edit. Il LED si accende, per indicare che è selezionato il modo Multi Edit.

## 2 Impostare i parametri Common.

Tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete simultaneamente [COMMON] per richiamare il display Common Edit.



Il modo Common Edit contiene i display seguenti, che possono essere selezionati usando i pulsanti PAGE [◀][▶].

### • General

Per l'impostazione di parametri generali in Common Edit, come Multi Name.

### • MEQ (Master Equalizer)

Per impostare i parametri Master Equalizer per la Multi (pag. 22). Per selezionare le bande di frequenza che intendete editare, usate i pulsanti PAGE [◀][▶].

### • CtrlAsn (Control Assign)

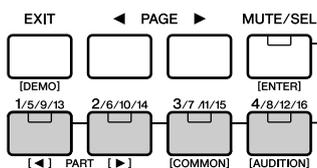
Per determinare come il MOTIF-RACK gestisce i dati di control change.

Selezionate il parametro che intendete editare usando i pulsanti cursore [^][v] e cambiatene le regolazioni con il dial.

## 3 Impostare i parametri della Parte.

Selezionate con i pulsanti appositi ([1/5/9/13] - [4/8/12/16]) la Part o l'Element desiderati. Appare il display Part Edit della Parte selezionata.

**NOTE** Se la condizione del pulsante [MUTE/SEL] è su "MUTE" (il LED è acceso), non è disponibile la selezione delle parti (pag. 38).



**NOTE** Potete selezionare le Parti in successione tenendo premuto il pulsante [SHIFT] ed usando simultaneamente i pulsanti PART [◀][▶]. Quando è installata una scheda plug-in, la parte Plug-in può essere selezionata dopo la Part 16.

**NOTE** Se è acceso il pulsante [MUTE/SEL], i pulsanti Part/Element ([1/5/9/13] - [4/8/12/16]) dispongono della funzione Mute per la Part corrispondente.

Il modo Part Edit contiene i seguenti display che possono essere selezionati con i pulsanti PAGE [◀][▶].

### • Voice

Serve ad impostare i parametri di Voice da assegnare a ciascuna Parte.

**NOTE** Potete anche usare la funzione Category Search (pag. 36) per selezionare la Voice desiderata da assegnare a ciascuna Parte.

### • Output

Serve ad impostare i parametri di output della Voice assegnata ad ogni Parte, ad esempio il livello di uscita (volume) e la posizione di pan.

### • Tone

Serve ad impostare i parametri tonali delle Voci assegnate ad ogni Parte. In questo display, potete editare i parametri correlati al pitch, al filtro e al generatore di inviluppo.

### • EQ (Equalizer)

Serve ad impostare i parametri relativi a Part Equalizer (tre bande di frequenza).

### • RcvSw (Receive Switch)

Per impostare se ogni Parte riceve i messaggi di Control Change e Program Change oppure no.

Selezionate il parametro che desiderate editare usando i pulsanti cursore [^][v] e cambiatene le regolazioni con il dial dei dati.

## 4 Impostare i parametri di Effect.

Vedere a pagina 49, per un esempio di applicazione che mostri come usare gli effetti.

## 5 Memorizzare le Multi editate.

Potete salvare fino a 128 Multi nella memoria interna. Per i dettagli sulla memorizzazione, vedere a pagina 57.

**NOTE** Notate che le regolazioni della parte Multi-Part plug-in (17-32) non possono essere memorizzate.



Quando eseguite quest'operazione, le regolazioni per i dati di destinazioni verranno sovrascritte. Dovreste sempre effettuare il backup di dati importanti sul vostro computer (pag. 56).

# Multi Library

Vi sono 124 multi preset nella libreria delle Multi suddivisa in due bank. In uno, le Part delle Multi hanno lo stesso canale Receive e possono essere suonate con voci sovrapposte (layered) da una tastiera collegata.

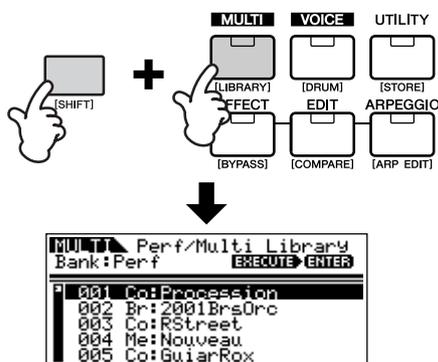
Nell'altro bank, ogni Part è impostata per un uso ottimale come una performance d'ensemble multi-part. Se volete creare una nuova Multi, è sufficiente selezionare una Multi dalla Multi Library e personalizzarla come desiderate.

**NOTE** Per le informazioni sulla Multi Library, consultate il Data List separato.

Ecco come usare la Libreria delle Multi (Multi Library).

## 1 Entrare nella Multi Library.

Tenete premuto [SHIFT] e premete simultaneamente il pulsante [LIBRARY] per entrare nella Multi Library.



## 2 Selezionare la Multi desiderata con i pulsanti BANK [◀][▶] nella Multi Library.

Sono disponibili i bank Perf (Performance) e Multi.

### • Perf (Performance) bank

Le Multi presenti in questo bank sono comode per suonare più voci con una tastiera collegata, poiché a tutte le Parti della Multi (fino a quattro) è assegnato lo stesso canale di ricezione.

**NOTE** MIDI Receive Channel è impostato sul parametro "BasicRcvCh" (Ref. #152) nel modo Utility.

**NOTE** I Receive Channels per le Parti da 5 a 16 sono automaticamente impostate su off. Se volete usare queste Parti (5 - 16), accertatevi di impostare l'appropriato canale di ricezione con il parametro "RcvCh" (Ref. #32) nel modo Multi Part Edit.

**NOTE** Quando eseguite la Performance con la tastiera collegata, il volume viene controllato in due modi. La ricezione dei messaggi MIDI Main Volume (Control #7, pag. 78) imposta il volume di tutte le Parti sullo stesso valore, e la ricezione dei messaggi MIDI Expression (Control #11, pag. 78) regola indipendentemente il volume di ogni Part mantenendo il bilanciamento globale della Parte.

### • Multi bank

Le Multi contenute in questo bank sono studiate per essere usate con un sequencer esterno per eseguire in playback i dati di song. Le Parti della Multi in questo bank vengono assegnate a differenti canali di ricezione MIDI.

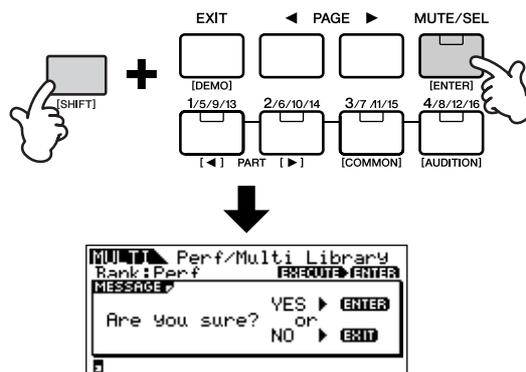
**NOTE** Per i dettagli sul canale MIDI, vedere a pagina 77.

## 3 Selezionare la Multi con i pulsanti cursore [^][v].

**NOTE** Se viene ricevuto un messaggio di Note On da una tastiera o da un sequencer collegati, potete ascoltare la Multi selezionata.

## 4 Copiare nel buffer di edit la Multi selezionata.

Tenete premuto [SHIFT] e premete simultaneamente il pulsante [ENTER]. Appare un messaggio che chiede la vostra conferma per procedere con l'operazione di copiatura o per rinunciare ad essa.



Tenete premuto [SHIFT] e ripremete simultaneamente il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. (Ad operazione conclusa, apre il messaggio "Completed".)

## 5 Cambiare le regolazioni.

Potete cambiare le regolazioni della Multi selezionata nel modo Multi Edit (premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Multi Edit), nel modo Effect Edit (premete il pulsante [EFFECT]), e nel modo Arpeggio Edit (tenete premuto [SHIFT] e premete simultaneamente il pulsante [ARP EDIT]).

Per esempio, nelle istruzioni sotto indicate, potete cambiare la voce assegnata alla Part 1 in un'altra voce – ad esempio, da Power Grand a Jazz Grand.

- 1 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Multi Edit.
- 2 Entrate nel modo Part Edit e selezionate la Parte desiderata (Power Grand) usando i pulsanti Part/Element ([1/5/9/13]-[4/8/12/16]).
- 3 Usate i pulsanti PAGE [◀][▶] per selezionare il display “Voice” e selezionate il parametro “Number” con i pulsanti cursore [^][v].
- 4 Premete il pulsante [CATEGORY] per impostare su on la funzione Category Search (pag. 36).  
La funzione Category Search è utile quando volete cambiare la voce con un'altra appartenente alla stessa categoria (ad esempio, A.PIANO, GUITAR, ORGAN ecc.).
- 5 Selezionate la voce desiderata (Jazz Grand) usando i pulsanti cursore [^][v].

## 6 Immagazzinare la Multi nella Memoria User.

Per i dettagli circa la memorizzazione delle Multi, vedere a pag. 57.

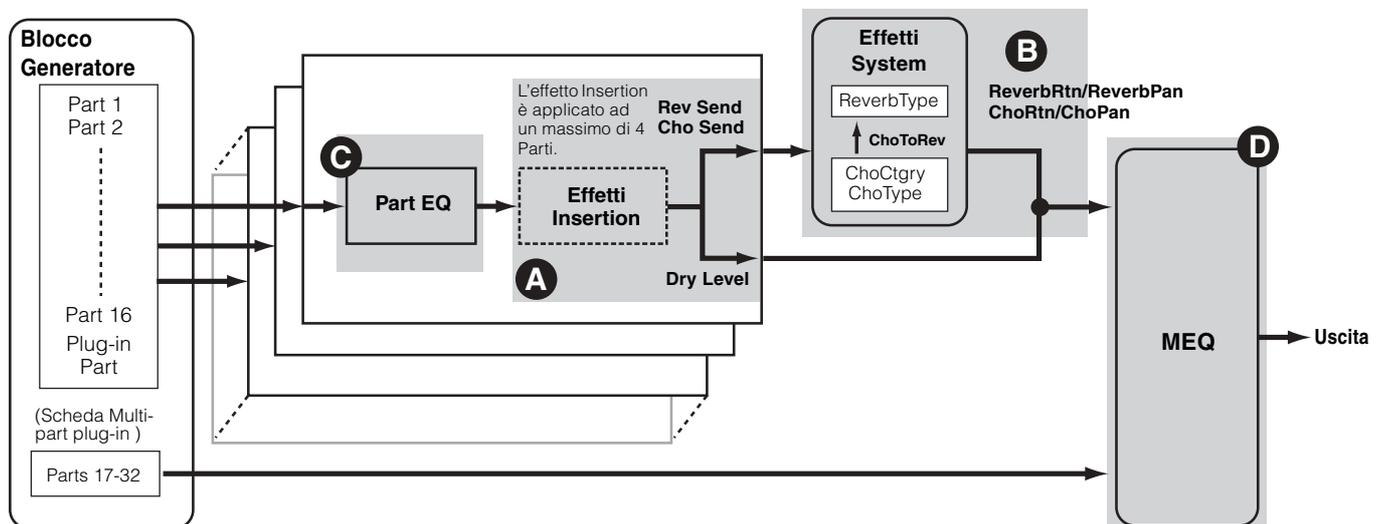
# Usare gli effetti per le Multi

Negli stadi finali di programmazione e creazione dei suoni, potete usare gli effetti per far esaltare ulteriormente e modificare il carattere del suono — ad esempio, applicando un profondo tipo di riverbero o utilizzando un chorus per rendere più ricchi e più animati certi suoni.

Quando editate i parametri Multi Effect, ricordate che vi sono due tipi differenti:

- 1 Parametri comuni con tutte le Parti, che includono:
  - Regolazioni di effetti System editati nel modo Effect Edit (B)
  - Regolazioni Master Equalizer editati nel modo Multi Common Edit (D)
- 2 Parametri specifici per Parti singole, che includono:
  - Regolazioni Part Equalizer editati nel modo Multi Part Edit (C)
  - Condizione On/off degli effetti Insertion e regolazioni di Send Level (livello mandata) per effetti System editati nel modo Mixing Edit (A)

## Flusso delle impostazioni effetti nel modo Multi



**NOTE** Part Equalizer non viene applicato alle parti della Scheda Plug-in.

**NOTE** Gli effetti Insertion e System non sono applicati alle Parti della scheda Multi-part Plug-in.

Qui vi mostreremo un esempio di editing di regolazioni di effetti nel modo Multi.

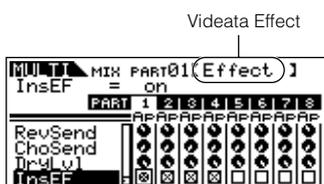
## 1 Selezionare la Multi da editare nel modo Multi (pag. 43).

## 2 Premere il pulsante [MULTI] per entrare nel modo Mixing Edit (pag. 44).

Gli effetti applicati a ciascuna Part vengono impostati nel modo Mixing Edit.

## 3 Selezionare la/le Part (fino a quattro) a cui vanno applicati gli effetti Insertion (pag. 49, A).

Usate i pulsanti PAGE [◀][▶] per selezionare la videata "Effect" e selezionate il parametro "InsEF" usando i pulsanti cursore [^][v].

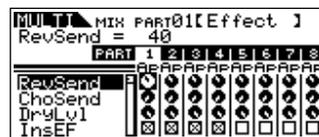


Usate i pulsanti Part/Element ([1/5/9/13]-[4/8/12/16]) per selezionare la Parte desiderata per gli effetti Insertion e spuntatene le caselle usando il dial.

**NOTE** Le regolazioni dei parametri di ciascun effetto Insertion vengono determinate nel modo Voice Effect Edit della Voce assegnata.

## 4 Impostare il livello dell'effetto Reverb/Chorus per ogni Part (pag. 49, A).

Vi sono tre parametri: RevSend (Reverb Send), ChoSend (Chorus Send) e DryLevel.



Selezionate il parametro desiderato usando i pulsanti cursore [^][v] e selezionate la Parte che desiderate editare usando i pulsanti Part/Element ([1/5/9/13]-[4/8/12/16]).

Quindi usate il dial dei dati per impostare il livello della mandata di ciascun effetto (Effect Send Level) per ogni Part.

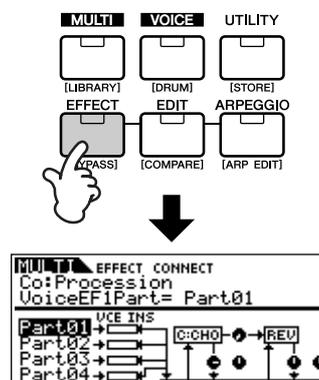
Per esempio, nelle istruzioni sotto riportate, aumenteremo la profondità dell'effetto Reverb per la Part 7.

1. Selezionate "RevSend" con i pulsanti cursore [^][v].
2. Usate il pulsante [3/7/11/15] per selezionare Part 7.
3. Ruotate il dial in senso orario per aumentare il valore di Reverb Send Level.

**NOTE** L'effetto Reverb/Chorus non viene applicato alle Parti il cui parametro RevSend o ChoSend sia impostato su 0.

## 5 Entrare nel modo Effect Edit premendo il pulsante [EFFECT].

Il LED del pulsante [EFFECT] si accende ed appare il display seguente.



Da questo display possono essere editate le regolazioni di System Effect.

**NOTE** Se questo display non appare, ripremete il pulsante [EFFECT].

## 6 Impostare i parametri System Effect (Reverb, Chorus) (pag.49, )

Per editare un System Effect vengono usati i seguenti parametri.

Innanzitutto selezionate il tipo di Reverb/Chorus, quindi il return level (livello di ritorno) ed il panning.

**NOTE** Per le informazioni sui tipi di Reverb/Chorus, consultate il Data List separato.

- **ReverbType (Reverb Type)**  
**ReverbRtn (Reverb Return)**  
**ReverbPan (Reverb Pan)**

Per le impostazioni dei parametri di Reverb Effect.

- **ChoCtgr (Chorus Category)**  
**ChoType (Chorus Type)**  
**ChoRtn (Chorus Return)**  
**ChoPan (Chorus Pan)**

Per le impostazioni dei parametri di Chorus Effect.

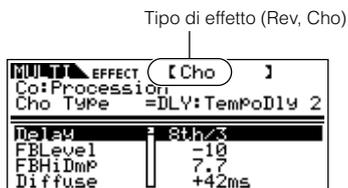
- **ChoToRev (Chorus to Reverb)**

Per la regolazione di Send Level dal Chorus Effect al Reverb Effect.

Selezionate il parametro desiderato per l'editing usando i pulsanti cursore [ $\wedge$ ][ $\vee$ ] e cambiate le regolazioni con il dial.

## 7 Impostare a piacere i parametri dettagliati per gli effetti.

Premete il pulsante [EFFECT] per richiamare il display Effect Edit. Potete editare i parametri da questo display.



Per passare da un effetto all'altro possono essere usati i pulsanti PAGE [ $\blacktriangleleft$ ][ $\blacktriangleright$ ].

Selezionate il parametro desiderato con i pulsanti cursore [ $\wedge$ ][ $\vee$ ] e cambiate le regolazioni con il dial.

**NOTE** Per le informazioni sui parametri degli effetti, consultate il Data List separato.

**NOTE** Se, come tipo di effetto, è selezionato "thru" o "off", non è possibile editare alcun parametro di effetto.

## 8 Impostare i parametri Equalizer (pag. 49, e )

Il MOTIF-RACK dispone di due tipi di equalizzazione: equalizzatori a tre bande indipendenti per ogni Parte ed un equalizzatore a cinque bande che è applicato a tutte le Parti. Vengono editati nel modo Multi Edit (pag. 45).

**NOTE** Per i dettagli sugli equalizzatori, vedere a pag.22.

Innanzitutto, impostate le regolazioni di Part Equalizer nel display EQ di Multi Part Edit (pag. 46).

	L	M	H
L.Freq	62.5	62.5	62.5
L.Gain	+ 0	+ 0	+ 0
M.Freq	675.1	675.1	675.1
M.Gain	+ 0	+ 0	+ 0

Quindi, impostate le regolazioni di Master Equalizer nel display EQ di Multi Common Edit (pag. 45).

	LOW	LOWMID	MID	HIGHMID
Shape	shlv			
Freq	80	200	500	3.2k
Gain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Q	0.7	0.7	0.7	0.7

**NOTE** Per i dettagli su ogni parametro, consultate la sezione di riferimento.

## 9 Memorizzare la Multi editata.

Se desiderate salvare le nuove regolazioni, immagazzinatele con gli altri parametri Multi come una singola Multi prima di uscire da quella selezionata. Per i dettagli su quest'operazione, vedere a pagina 57.

**NOTE** Se richiamate un'altra Multi o un altro modo operativo senza procedere al salvataggio, le regolazioni editate saranno perdute.

# Impiego della funzione Arpeggio

## Che cosa è la funzione Arpeggio?

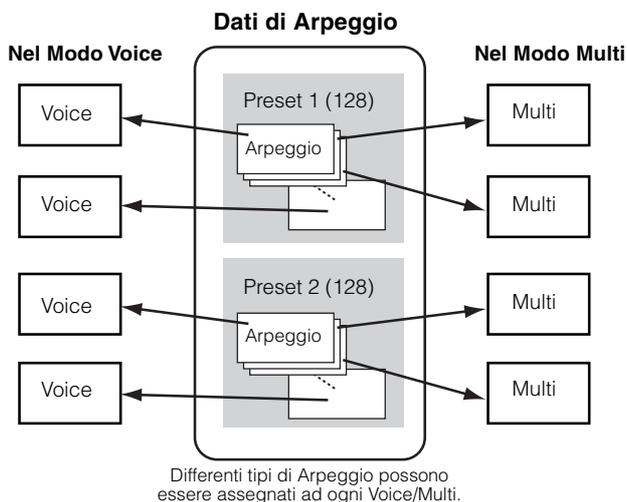
Questa funzione attiva automaticamente le frasi di arpeggio preset, i riff e i pattern ritmici sulla base delle note da voi suonate. È particolarmente utile quando si suona musica dance, pop e techno. Potete assegnare i tipi di Arpeggio desiderati ad ogni Voice/Multi, e regolare la velocità del tempo. Potete anche impostare il metodo di playback dell'Arpeggio, la gamma di Velocity e gli effetti Play per creare il vostro accento personale. Inoltre, il playback dell'Arpeggio può essere trasmesso via MIDI Out, consentendovi di registrarne i dati su un sequencer.

**NOTE** Per trasmettere l'Arpeggio attraverso MIDI Out, usate i parametri seguenti.

- Per trasmettere Voice Arpeggio: ArpOutSw (da impostare nel modo Utility)
- Per trasmettere Multi Arpeggio: OutputSw (da impostare nel modo Arpeggio Edit)

## Struttura dell'Arpeggio

L'illustrazione che segue mostra la struttura dell'Arpeggio.



### Arpeggio on/off durante il playback di Song

Quando i dati di song vengono suonati in playback da un sequencer esterno, Arpeggio On/Off può essere impostato singolarmente per ogni parte di una Song.

Ciò inserisce gli Arpeggi nella parte di playback dei dati di sequenza della song.

## Quattro categorie di playback di Arpeggio

I tipi di Arpeggio sono suddivisi in quattro categorie.

### **Sq: Sequence**

Crea frasi di arpeggio tradizionali — principalmente un'ottava su/giù.

### **Ph: Phrase**

Crea frasi che sono più musicali e ritmicamente varie di Sequence. A partire da "Techno," vi sono frasi per una gran varietà di generi musicali e per creare delle tracce di accompagnamento per chitarra, pianoforte ed altri strumenti.

### **Dr: Drum pattern**

Crea frasi configurate per batteria. Ogni nota produce lo stesso drum pattern. È il tipo ideale da usare con i suoni di batteria e le percussioni.

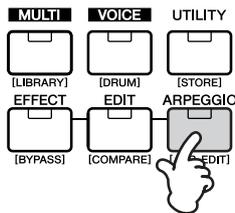
### **Ct: Control**

Crea dinamiche variazioni tonali e cambi di volume mediante i dati di control change. Non vengono creati dati di note — le variazioni tonali influenzano le note suonate.

## Playback dell'Arpeggio

**1** Selezionare una Voice/Multi (pag. 35, 43).

**2** Inserire l'Arpeggio premendo il pulsante [ARPEGGIO].



Il LED si accende, per indicare che l'Arpeggio è on.

**NOTE** Se l'Arpeggio è on e pronto da usare, il LED del suo pulsante si accende quando selezionate la Voice o la Multi.

**NOTE** La condizione on/off del pulsante [ARPEGGIO] può essere memorizzata assieme alla configurazione di ciascuna Voice o Multi (pag. 57).

**3** Playback dell'arpeggio.

Tenete premuto uno o più tasti sulla tastiera collegata (o usate i dati di nota provenienti da un sequencer) per effettuare il playback dell'Arpeggio. L'Arpeggio viene eseguito in base al numero di nota, al tipo di Arpeggio, alla velocità del tempo, alle impostazioni di note limit e così via.

**NOTE** Nel Modo Voice, l'Arpeggio viene eseguito con la voce selezionata.

**NOTE** Nel Modo Multi, l'Arpeggio viene eseguito con la voce assegnata alla parte selezionata quando il parametro "ArpSwitch" (pag. 54) della parte selezionata è impostato su on.

**NOTE** Se effettuate il playback di arpeggi che includono i dati di control change, la Voce può essere cambiata e nella parte superiore destra del display può apparire l'indicatore di edit.

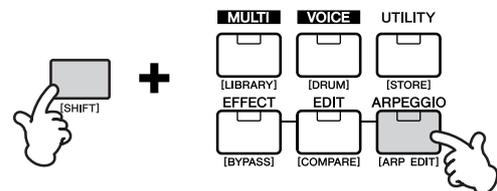
## Cambiare le impostazioni di Arpeggio

Nel MOTIF-RACK sono previsti molti tipi di Arpeggio. Potete modificare il tempo di esecuzione dell'Arpeggio. La funzione Arpeggio è disponibile nei modi Voice e Multi.

La spiegazione seguente si riferisce al modo Multi.

**1** Richiamare la videata ARP (Arpeggio).

Nel modo Voice/Multi, tenete premuto [SHIFT] e contemporaneamente premete il pulsante [ARP EDIT].



**2** Selezionare un Bank Arpeggio.

Spostate il cursore sul parametro "Bank" (usate i pulsanti cursore [^][v]) e selezionate il bank mediante il dial dei dati. Vi sono due tipi di bank Arpeggio: pre1 (preset 1) e pre2 (preset 2).



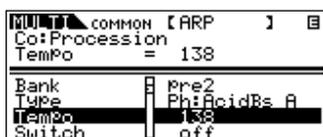
### 3 Selezionare un tipo di Arpeggio.

Spostate il cursore sul parametro “Type” (usate i pulsanti cursore [^][v]) e selezionate il tipo di Arpeggio con il dial dei dati.



### 4 Impostare il Tempo di playback dell'Arpeggio.

Spostate il cursore sul parametro “Tempo”(usate i pulsanti cursore [^][v]) e selezionate il tempo di Arpeggio con il dial dei dati.



### 5 Apportare ulteriori regolazioni per l'Arpeggio.

Usate i pulsanti cursore [^][v] per spostarvi sul parametro desiderato (Note limit, Velocity limit e così via) ed impostatelo. Per ulteriori dettagli su ogni parametro, consultare la sezione Reference.

### 6 Impostare l'interruttore della parte per l'Arpeggio (solo Multi).

Potete impostare su on o off il playback dell'Arpeggio di ciascuna parte. Questo parametro può essere impostato nel modo Multi Part Edit. Entrate nel modo Multi Part Edit (pag. 46) e selezionate il parametro “ArpSw” nella videata “Voice”. Usate il dial dei dati per attivare la parte desiderata.



### 7 Memorizzare le regolazioni dell'Arpeggio.

Le regolazioni dell'Arpeggio possono essere memorizzate con ogni Voice/Multi. Per i dettagli circa la memorizzazione delle Voci/Multi, vedere a pagina 57.

# Impiego dei Job

Vi sono sei operazioni relative ai dati (Jobs) nel modo Utility: Initialize, Copy, Bulk Dump, Plug-in Save, Plug-in Load e Factory Set. Ad esempio, potete inizializzare le Voci/Multi per riportarle alle loro regolazioni originali (incluse quelle che state editando in quel momento) o copiare Elementi/Parti.

## Eseguire un Job

- 1 Da ogni modo, selezionate la Voice/Multi sulla quale intendete eseguire un'operazione (Job).
- 2 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility.
- 3 Usate i pulsanti PAGE [◀][▶] per selezionare il display "JobSel" (l'ultima pagina), quindi selezionate il Job desiderato con i pulsanti cursore [^][v].
- 4 Premete [SHIFT] e contemporaneamente premete il pulsante [ENTER]. Viene visualizzato il Job selezionato.
- 5 Se è selezionato "Initialize", "Copy", "Bulk Dump" o "Plug-in Save", cambiate le impostazioni con i pulsanti cursore [^][v] ed il dial dei dati.
- 6 Premete [SHIFT] e contemporaneamente premete il pulsante [ENTER].
- 7 Quando vi viene richiesto, premete [SHIFT] e contemporaneamente ripremete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job, o premete il pulsante [EXIT] per annullare l'operazione.

Quando il Job è stato completato, appare il messaggio "Completed".

 Per i Job che impiegano più tempo per l'esecuzione, durante l'elaborazione appare il messaggio "Executing...". Non spegnete mai lo strumento mentre i dati vengono scritti nella memoria interna (mentre appare il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Spegnendo in queste circostanze possono andar perduti tutti i dati user (quelli preparati dall'utente).

- 8 Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al modo Utility. Per ritornare al modo operativo precedente, premete nuovamente il pulsante [EXIT].

## Initialize (Reset parametri di una Voice/ Multi sui valori di default)

È utile per prepararsi una condizione di partenza e costruirsi da zero una Voice/Multi completamente nuova. Ricordate che questa operazione non riporta la Voice/Multi alla sua condizione originale prima dell'editing.

Selezionate i dati target (che volete inizializzare) con i pulsanti cursore [^][v] e ruotando il dial spuntate la casella di fianco ai dati.



## Tipo di parametri da inizializzare

### Modo Voice

All User Voice:	Tutte le Voci nella memoria user
Current 1 Voice (All):	Tutta la voce selezionata
Common:	Solo i dati comuni della voce selezionata
EL 1-4:	Dati Element (Normal Voice) per la voce selezionata
EL C0-C6:	Dati Key (Drum Voice) per la voce selezionata

### Modo Multi

All User Multi:	Tutte le Multi nella memoria user
Current 1 Multi (All):	Tutta la Multi selezionata
Common:	Solo i dati comuni della Multi selezionata
P1-16:	Dati della Part per la Multi selezionata
PLG1-2:	Dati Plug-in Part per la Multi selezionata

**NOTE** Potete anche usare i pulsanti Part/Element ([1/5/9/13]-[4/8/12/16]) per selezionare la Parte o l'Elemento.

 Se è spuntato "All User Voice" o "All User Multi", eseguendo l'inizializzazione si perdono tutti i dati user Voice/Multi. State attenti a non inizializzare dati importanti.

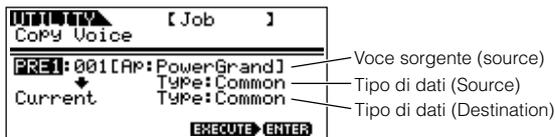
## Usare la funzione Copy

Da questo display potete copiare le regolazioni dei parametri Element/Key/Part da qualsiasi Voice/Multi nella Voice/Multi che state editando. Nel modo Multi, potete anche copiare le regolazioni dell'effetto.

**NOTE** Se volete copiare un'intera Voice/Multi, usate la funzione Store (pag. 57).

Spostate il cursore per selezionare il parametro (la Voice/Multi source o sorgente, il tipo di dati sorgente e la destinazione) e cambiate le regolazioni con il dial.

### Voice Mode



## Tipo di dati da copiare

### Modo Voice

Common  
Elem1-4 (Normal Voice)  
Key C0-C6 (Drum Voice)

### Modo Multi

Part01-16, PartP1, PartP2  
Arp  
Effect

**NOTE** Se scegliete di copiare i parametri Common (comuni) dalla sorgente o source, questo display cambierà in "Common."

## Salvare i dati su un dispositivo esterno (Bulk Dump)

Potete effettuare il backup delle vostre impostazioni personalizzate del MOTIF-RACK usando la funzione Bulk Dump per trasmettere i dati al vostro computer o a qualche altro dispositivo MIDI esterno. Selezionate i dati target (quelli da trasmettere) con i pulsanti cursore [^][v] e ruotate il dial per spuntare la casella di fianco ai dati.

### Tipo di dati da trasmettere

All Bulk Dump: Tutte le voci User, tutte le Multi User, i dati di System  
Current 1 Voice (Multi): Tutte le voci usate correntemente (Multi)

**NOTE** Per usare correttamente Bulk Dump, deve essere impostato l'appropriato numero di dispositivo (MIDI Device Number) (Ref. #154).

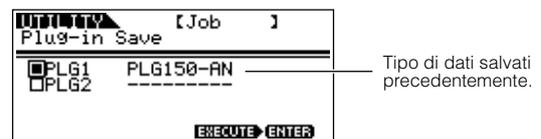
## Salvare le voci Board (Plug-in Save)

Quest'operazione vi consente di salvare le voci Board editate sul computer – chiamate Voci Board Custom – per trasferirle nella memoria interna del MOTIF-RACK.

Poiché le schede Plug-in non dispongono di memoria user e le voci editate andrebbero perdute allo spegnimento, i dati editati della voce Board Custom devono essere salvati con quest'operazione.

**NOTE** Per i dettagli sulle voci Board, vedere a pagina 30.

Selezionate la destinazione (in cui desiderate salvare le regolazioni o impostazioni) con i pulsanti cursore [^][v] e ruotate il dial per spuntare la casella di fianco ai dati. Possono essere selezionate PLG1 e/o PLG2.



## Plug-in Load

Vi consente di caricare le regolazioni dei parametri Plug-in Board salvati mediante l'operazione Plug-in Save nella scheda installata. Nel display appare il tipo di dati salvato.

**NOTE** Quest'operazione è disponibile solo se il tipo di dati salvato corrisponde a quello della scheda installata. Se non c'è corrispondenza, il tipo di dati appare fra parentesi.

## Factory Set (Ripristinare i valori di default della fabbrica)

Serve a ripristinare i valori di default del sintetizzatore per le Internal Voice (User Memory) e le Multi, nonché le altre impostazioni di System ed altre.

Con un editing qualsiasi, i default vengono sostituiti per sovrascrittura, e possono essere ripristinati con il job Factory Set.



Ripristinando i default, tutte le regolazioni correnti per le Multi e le User Voice vengono sostituite dai valori di default. Prima di cancellare dati importanti, fatene una copia di backup nel vostro computer.

# Salvare le regolazioni (Store)

Potete immagazzinare (save) le vostre regolazioni originali dei parametri nella User memory, come mostrato qui di seguito.

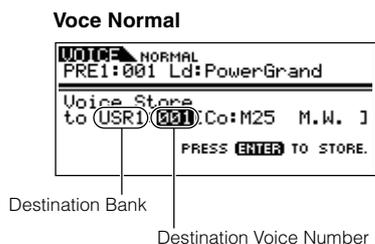
 Quando eseguite quest'operazione, le regolazioni presenti come dati nella destinazione vengono sovrascritte. Bisogna sempre fare delle copie di backup dei dati importanti su computer o su altro dispositivo idoneo (pag. 56).

Quando cambiate il nome della Voce/Multi, vedete a pagina 58.

## 1 Entrare nel modo Store.

Una volta editata una Voce o una Multi, premete il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premete il pulsante [STORE].

Appare il display Store.

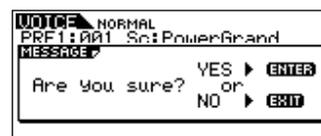


## 2 Selezionare il Bank di destinazione con i pulsanti BANK [◀][▶] (solo Normal Voice).

## 3 Selezionare il numero della Voce/Multi di destinazione con il dial.

## 4 Eseguire l'operazione Store.

Tenete premuto [SHIFT] e contemporaneamente premete il pulsante [ENTER]. Alla richiesta successiva, ripremete [SHIFT] e contemporaneamente premete ENTER per eseguire il Job, o premete il pulsante [EXIT] per annullare.



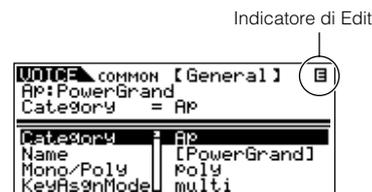
A memorizzazione ultimata, appare il messaggio "Completed" e l'operazione torna al display originale.

 **NOTE** Potete premere il pulsante [EXIT] per cancellare l'operazione Store e ritornare alla videata originale.

 Non spegnete lo strumento durante la memorizzazione dei dati (mentre appare il messaggio "Executing..." oppure "Please keep power on"). Lo spegnimento in queste circostanze provoca la perdita di tutti i dati user.

## Indicatore di Edit

Se modificate un parametro qualsiasi, nell'angolo superiore destro del display appare l'indicatore . Esso indica che la Voce/Multi corrente è stata modificata ma non ancora memorizzata.

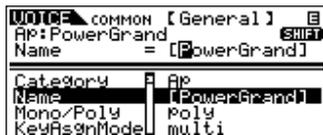


 Selezionando un altro programma o un altro modo, l'indicatore  scompare e tutti i dati modificati vanno perduti. Dovreste salvare sempre i vostri dati editati, utilizzando la funzione Store.

## Assegnazione nome alla Voice/Multi (Immissione caratteri)

Nel display General del modo Edit di Voice/Multi Common vi è un parametro Name per assegnare un nome ai vostri dati. Qui vedremo come immettere i caratteri nel display Name (modo Edit di Voice/Multi).

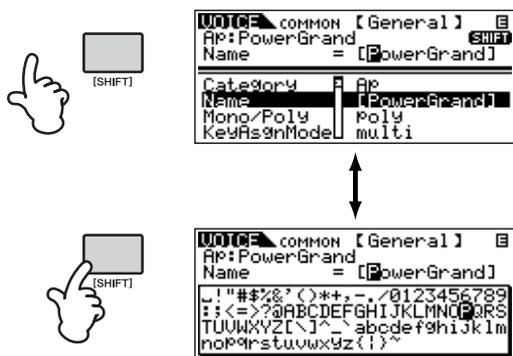
- 1 Selezionate il parametro "Name" nel modo Edit di Voice/Multi Common (pag. 37, 45).



- 2 Usate i pulsanti BANK [◀][▶] per spostare il cursore sulla posizione del primo carattere da immettere.
- 3 Usate il dial dei dati per immettere il carattere desiderato.
- 4 Usate i pulsanti BANK [◀][▶] per spostare il cursore nella posizione del carattere successivo.
- 5 Ripetete gli Step da 2 a 4 finché è immesso il nome intero.

## Impiego dell'elenco dei caratteri

Per immettere i caratteri, potete richiamare uno speciale elenco dei caratteri premendo e tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. Per ritornare al display originale, rilasciate il pulsante [SHIFT].

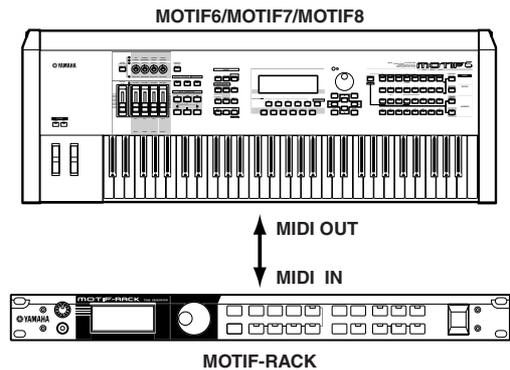


Per scegliere i caratteri dall'elenco, tenete premuto [SHIFT] e contemporaneamente usate i pulsanti BANK [◀][▶] o il dial dei dati.

## Impiego delle voci del MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 sul MOTIF-RACK

Potete trasferire via MIDI i dati dal MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 al MOTIF-RACK. Possono essere trasmessi i seguenti dati.

- User Voice
- User Performance
- Song Mixing Template



**NOTE** I dati di Performance sul MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 vengono convertiti in dati Multi per il MOTIF-RACK.

**NOTE** Se volete salvare i dati ricevuti, eseguite l'operazione store (pag. 57).

Il MOTIF-RACK ha effetti Reverb, Insertion di alta qualità per quattro parti al massimo e un EQ della Part a tre bande, per ciascuna Parte. Potete editare le Voci o le Multi ricevuti dal MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 usando questi parametri.

**NOTE** La voce o la multi ricevuta potrebbe non suonare come sullo strumento originale.

**NOTE** I seguenti dati del MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 non sono compatibili con il MOTIF-RACK.

- User wave e arpeggi User nelle Voci User
- Effetti Variation nelle Performance User e le template Song Mixing.

Questa sezione spiega in maniera chiara e concisa la funzione di ogni parametro. Trovate il parametro desiderato nell'albero delle funzioni (Function Tree) sotto riportato e controllate quella funzione nell'Elenco delle Funzioni.

**NOTE** Per i dettagli operativi, consultate le Operazioni Base (pag. 31) e la sezione Quick Guide (pag. 34)

## Function Tree

I numeri di riferimento (ref #) vi permettono di individuare facilmente e velocemente i parametri corrispondenti nell'Elenco delle Funzioni (pag. 63).

### MODO VOICE

Nome Display	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
Selezionare con Select mediante i pulsanti PAGE [◀] [▶]	Selezionare con Select mediante i pulsanti cursore [▲] [▼]		
<b>■ Voice Play Mode</b>			
	(BANK)	-	35
	(Program No.)	-	35
	(Category search)	-	36
<b>■ Voice Edit Mode (Normal)</b>			
<b>Common</b>			
<b>General</b>			
	Category	1	63
	Name	2	63
	Mono/Poly	3	63
	KeyAsgnMode	4	63
	M.TuningNo.	5	63
	MEQ Low	6	63
	MEQ LowMid	6	63
	MEQ HighMid	6	63
	MEQ High	6	63
	PortaSwitch	7	63
	PortaTime	8	63
	PortaMode	9	63
	PortaT.Mode	10	63
	PB Upper	11	63
	PB Lower	11	63
	A.PhraseNo.	12	63
	A.PhraseSft	13	63
	AssignA	14	63
	AssignB	14	63
	Assign1	14	63
	Assign2	14	63
<b>Output</b>	Volume	33	64
	Pan	34	64
	RevSend	36	64
	ChoSend	37	64
<b>EG/FLT</b>	AEG Attack	131	68
	AEG Decay	131	68
	AEG Sustain	132	68
	AEG Release	131	68
	FEG Attack	129	68
	FEG Decay	129	68
	FEG Release	129	68
	FEG Depth	128	68
	Cutoff	133	68
	Resonance	133	68
<b>CtrlSet</b>	Set1-6ElmSw	97	67
	Set1-6Source	98	67
	Set1-6Dest	99	67
	Set1-6Depth	100	67
<b>LFO</b>	Wave	134	68
	Speed	135	68
	TempoSync	136	68
	TempoSpeed	137	68
	KeyReset	138	68
	Phase	139	68
	Delay	141	69
	FadeIn	142	69
	Hold	143	69
	FadeOut	144	69
	Dest1-3ElmSw	145	69
	Dest1-3Dest	146	69
	Dest1-3Depth	147	69

Nome Display	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
Selezionare con Select mediante i pulsanti PAGE [◀] [▶]	Selezionare con Select mediante i pulsanti cursore [▲] [▼]		
<b>ARP</b> (Selezionare con i pulsanti [SHIFT]+[ARP EDIT])	Bank	59	65
	Type	60	65
	Tempo	61	65
	Switch	62	65
	Hold	63	65
	KeyMode	64	65
	VelMode	65	65
	NoteLimit	66	65
	VelLimit	67	65
	UnitMltPly	68	66
	VelocityRt	69	66
	GateTimeRt	70	66
<b>EFFECT CONNECT</b> (Selezionare con il pulsante [EFFECT])	EL1-4InsEFOut	163	69
	Ins1Ctgr	165	70
	Ins1Type	165	70
	InsEFCnct	164	70
	Ins2Ctgr	166	70
	Ins2Type	166	70
	ReverbSend	168	70
	ChoCtgr	173	70
	ChoType	173	70
	ChoSend	168	70
	ChoRtn	169	70
	ChoToRev	171	70
	ChoPan	170	70
	ReverbType	167	70
	ReverbRtn	169	70
	ReverbPan	170	70
<b>EFFECT</b> (Selezionare con il pulsante [EFFECT])	(effect parameters)	174	70
<b>Element</b>			
<b>OSC</b>	ElmSw	19	64
	WvNo.	20	64
	WvCtgr	20	64
	KOnDly	21	64
	InsEF	163	69
	NtLmtL	22	64
	NtLmtH	22	64
	VlLmtL	23	64
	VlLmtH	23	64
	CrsFd	24	64
<b>Pitch</b>	Coarse	44	65
	Fine	45	65
	Random	46	65
	VelSns	51	65
	FlwSns	55	65
	CntrKy	56	65
<b>PEG</b>	HoldTm	52	65
	AtkTm	52	65
	Dcy1Tm	52	65
	Dcy2Tm	52	65
	RelTm	52	65
	HoldLv	53	65
	AtkLv	53	65
	Dcy1Lv	53	65
	Dcy2Lv	53	65
	RelLv	53	65
	Depth	54	65
	TmVel	47	65
	Segmnt	48	65

Nome Display	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
Selezionare con Select mediante i pulsanti PAGE [◀][▶]	Selezionare con Select mediante i pulsanti cursore [^][v]		
	LvVel	49	65
	CrvVel	50	65
	FlwSns	57	65
	CntrKy	58	65
<b>Filter</b>	Type	74	66
	Gain	75	66
	Cutoff	76	66
	Reso	77	66
	(Width)	78	66
	Dstnce	79	66
	CtofVl	85	66
	ResoVl	86	66
	FlwSns	90	66
	BP1	94	67
	BP2	94	67
	BP3	94	67
	BP4	94	67
	Ofst1	95	67
	Ofst2	95	67
	Ofst3	95	67
	Ofst4	95	67
	HPCTof	80	66
	HP Flw	81	66
<b>FEQ</b>	HoldTm	87	66
	AtkTm	87	66
	Dcy1Tm	87	66
	Dcy2Tm	87	66
	RelTm	87	66
	HoldLv	88	66
	AtkLv	88	66
	Dcy1Lv	88	66
	Dcy2Lv	88	66
	RelLv	88	66
	Depth	89	66
	TmVel	82	66
	Segmnt	83	66
	LvVel	84	66
	CrvVel	91	66
	FlwSns	92	66
	CntrKy	93	67
<b>AMP</b>	Level	111	67
	Pan	34	64
	AltPan	112	67
	RdmPan	113	67
	ScIPan	114	67
	FlwSns	121	68
	BP1	124	68
	BP2	124	68
	BP3	124	68
	BP4	124	68
	Ofst1	125	68
	Ofst2	125	68
	Ofst3	125	68
	Ofst4	125	68
<b>AEG</b>	AtkTm	119	68
	Dcy1Tm	119	68
	Dcy2Tm	119	68
	RelTm	119	68
	InitLv	120	68
	Dcy1Lv	120	68
	Dcy2Lv	120	68
	TmVel	115	67
	Segmnt	116	67
	LvVel	117	68
	CrvVel	118	68
	FlwSns	122	68
	CntrKy	123	68
<b>LFO</b>	Wave	134	68
	Speed	135	68
	KOnSyn	140	68
	KOnDly	141	69
	PMod	148	69
	FMod	149	69
	AMod	150	69
<b>EQ</b>	Type	178	70
	Freq1	179	70
	Gain1	179	70
	Q	184	70
	Freq2	181	70
	Gain2	181	70

## ■ Voice Edit Mode (Drum)

Nome Display	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
Selezionare con Select mediante i pulsanti PAGE [◀][▶]	Selezionare con Select mediante i pulsanti cursore [^][v]		
<b>Common</b>			
<b>General</b>	Category	1	63
	Name	2	63
	MEQ Low	6	63
	MEQ LowMid	6	63
	MEQ HighMid	6	63
	MEQ High	6	63
	PB Upper	11	63
	PB Lower	11	63
	A.PhraseNo.	12	63
	A.PhraseSft	13	63
	AssignA	14	63
	AssignB	14	63
	Assign1	14	63
	Assign2	14	63
<b>Output</b>	Volume	33	64
	Pan	34	64
	RevSend	36	64
	ChoSend	37	64
	InsRevSend	38	64
	InsChoSend	39	64
<b>EG/FLT</b>	AEG Attack	131	68
	AEG Decay	131	68
	Cutoff	133	68
	Resonance	133	68
<b>CtrlSet</b>	Set1-6Source	98	67
	Set1-6Dest	99	67
	Set1-6Depth	100	67
<b>ARP</b> (Selezionare con i pulsanti [SHIFT]+[ARP EDIT])	Bank	59	65
	Type	60	65
	Tempo	61	65
	Switch	62	65
	Hold	63	65
	KeyMode	64	65
	VelMode	65	65
	NoteLimit	66	65
	VelLimit	67	65
	UnitMitPly	68	66
	VelocityRt	69	66
	GateTimeRt	70	66
<b>EFFECT CONNECT</b> (Selezionare con il pulsante [EFFECT])	Key	162	69
	InsEFOut	163	69
	Ins1Ctgr	165	70
	Ins1Type	165	70
	InsEFCnct	164	70
	Ins2Ctgr	166	70
	Ins2Type	166	70
	ReverbSend	168	70
	ChoCtgr	173	70
	ChoType	173	70
	ChoSend	168	70
	ChoRtn	169	70
	ChoToRev	171	70
	ChoPan	170	70
	ReverbType	167	70
	ReverbRtn	169	70
	ReverbPan	170	70
<b>EFFECT</b> (Selezionare con il pulsante [EFFECT])	(effect parameters)	174	70
<b>Key</b>			
<b>OSC</b>	WaveType	25	64
	ElementSw	19	64
	Bank	26	64
	Number	20	64
	WaveCtgr	20	64
	InsEFOut	163	69
	RevSend	36	64
	ChoSend	37	64
	OutputSel	96	67
	KeyAsgnMode	4	63
	RcvNoteOff	27	64
	AltnateGrp	28	64
<b>Pitch</b>	CoarseTune	44	65
	FineTune	45	65
	PitchVelSns	51	65
<b>Filter</b>	Cutoff	76	66
	Resonance	77	66
	CutoffVelSns	85	66
	HPF Cutoff	80	66
<b>AMP</b>	Level	111	67
	Pan	34	64
	AltnatePan	112	67

Nome Display	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
Selezionare con Select mediante i pulsanti PAGE [◀][▶]	Selezionare con Select mediante i pulsanti cursore [^][v]		
	RandomPan	113	67
	AttackTime	119	68
	Decay1Time	119	68
	Decay1Lv	120	68
	Decay2Time	119	68
	LvVelSns	117	68
<b>EQ</b>	Type	178	70
	L.Freq	179	70
	L.Gain	179	70
	H.Freq	181	70
	H.Gain	181	70
	Freq	182	70
	Gain	183	70
	Q	184	70

## ■ Voice Edit Mode (Plug-in)

<b>Common</b>			
<b>General</b>	Category	1	63
	Name	2	63
	Mono/Poly	3	63
	KeyAsgnMode	4	63
	MEQ Low	6	63
	MEQ LowMid	6	63
	MEQ HighMid	6	63
	MEQ High	6	63
	PortaSwitch	7	63
	Porta Time	8	63
	PB Range	11	63
	A.PhraseNo.	12	63
	A.PhraseSft	13	63
	AssignA	14	63
	AssignB	14	63
	Assign1	14	63
	Assign2	14	63
<b>Output</b>	Volume	33	64
	Pan	34	64
	RevSend	36	64
	ChoSend	37	64
<b>EG/FLT</b>	AEG Attack	131	68
	AEG Decay	131	68
	AEG Release	131	68
	Cutoff	133	68
	Resonance	133	68
<b>CtrlSet</b>	Set1-2Source	98	67
	Set1-2Dest	99	67
	Set1-2Depth	100	67
	MW Filter	101	67
	MW PMod	102	67
	MW FMod	103	67
	MW AMod	104	67
	AT Pitch	105	67
	AT Filter	101	67
	AT PMod	102	67
	AT FMod	103	67
	AT AMod	104	67
	AC Source	106	67
	AC Filter	101	67
	AC PMod	102	67
	AC FMod	103	67
	AC AMod	104	67
<b>ARP</b> (Selezionare con i pulsanti [SHIFT]+[ARP EDIT])	Bank	59	65
	Type	60	65
	Tempo	61	65
	Switch	62	65
	Hold	63	65
	KeyMode	64	65
	VelMode	65	65
	NoteLimit	66	65
	VelLimit	67	65
	UnitMitPly	68	66
	VelocityRt	69	66
	GateTimeRt	70	66
<b>EFFECT CONNECT</b> (Selezionare con il pulsante [EFFECT])	Ins1Ctgr	165	70
	Ins1Type	165	70
	InsEFCnct	164	70
	Ins2Ctgr	166	70
	Ins2Type	166	70
	ReverbSend	168	70
	ChoCtgr	173	70
	ChoType	173	70
	ChoSend	168	70
	ChoRtn	169	70
	ChoToRev	171	70

## MODO MULTI

Nome Display	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
Selezionare con Select mediante i pulsanti PAGE [◀][▶]	Selezionare con Select mediante i pulsanti cursore [^][v]		

### Multi Play Mode

(Multi No.)	-	43
(Category search)	-	36

### Multi Library

(Bank)	-	47
(ProgramNo.)	-	47

### Mixing Edit Mode

Nome Display	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
<b>Voice</b>	VoiceNo.	-	44
	BankMSB/BankLSB	-	44
<b>Output</b>	Pan	34	64
	Volume	33	64
<b>Effect</b>	RevSend	36	64
	ChoSend	37	64
	DryLvl	41	64
	InsEF	172	70

### Multi Edit Mode

Common			
General	Category	Ref. #	Pag.
	Name	2	63
	MEQ Low	6	63
	MEQ LowMid	6	63
	MEQ HighMid	6	63
	MEQ High	6	63
	AssignA	14	63
	AssignB	14	63
	Assign1	14	63
	Assign2	14	63
<b>MEQ</b>	LowShape	40	64
	LowFreq	40	64
	LowGain	40	64
	LowQ	40	64
	LowMidFreq	40	64
	LowMidGain	40	64
	LowMidQ	40	64
	MidFreq	40	64
	MidGain	40	64
	MidQ	40	64
	HighMidFreq	40	64
	HighMidGain	40	64
	HighMidQ	40	64
	HighShape	40	64
	HighFreq	40	64
	HighGain	40	64
	HighQ	40	64
<b>CtrlAsn</b>	BC	73	66
	AS1	73	66
	AS2	73	66
	FC1	73	66
	FC2	73	66
<b>ARP</b> (Selezionare con i pulsanti [SHIFT]+[ARP EDIT])	Bank	59	65
	Type	60	65
	Tempo	61	65
	Switch	62	65
	Hold	63	65
	KeyMode	64	65
	VelMode	67	65
	NoteLimit	66	65
	VelLimit	67	65
	UnitMitPly	68	66
	VelocityRt	69	66
	GateTimeRt	70	66
	OutputSw	71	66
	TransmitCh	72	66
<b>EFFECT CONNECT</b> (Selezionare con il pulsante [EFFECT])	VoiceEF1-4Part	172	70
	ChoCtgr	173	70
	ChoType	173	70
	ChoRtn	169	70
	ChoPan	170	70
	ChoToRev	171	70
	ReverbType	167	70
	ReverbRtn	169	70
	ReverbPan	170	70

Nome Display	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
Selezionare con Select mediante i pulsanti PAGE [◀][▶]	Selezionare con Select mediante i pulsanti cursore [^][v]		
<b>EFFECT</b> (Selezionare con il pulsante [EFFECT])	(effect parameters)	174	70

Part			
Voice	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
	Bank	26	64
	Number	20	64
	Mode	3	63
	ArpSw	62	65
	RcvCh	32	64
	NtLmtL	22	64
	NtLmtH	22	64
	VlLmtL	23	64
	VlLmtH	23	64
	PrtSw	7	63
	PrtTm	8	63
	PrtMd	9	63
	PB Up	11	63
	PB Low	11	63
	VelDpt	29	64
	VelOfs	30	64
<b>Output</b>	Volume	33	64
	Pan	34	64
	ELPan	35	64
	RevSnd	36	64
	ChoSnd	37	64
	DryLvl	41	64
	OutSel	96	67
<b>Tone</b>	NTShift	31	64
	Detune	127	68
	Cutoff	133	68
	Reso	133	68
	FEGDpt	128	68
	FEGAtk	129	68
	FEGDcy	129	68
	FEGSus	130	68
	FEGRel	129	68
	AEGAtk	131	68
	AEGDcy	131	68
	AEGSus	132	68
	AEGRel	131	68
<b>EQ</b>	L.Freq	179	70
	L.Gain	179	70
	M.Freq	180	70
	M.Gain	180	70
	M.Q	184	70
	H.Freq	181	70
	H.Gain	181	70
<b>RcvSw</b>	BnkSel	155	69
	Pgm	156	69
	CC	157	69
	PB	151	69
	MW	151	69
	ChAT	151	69
	BC	151	69
	AS1	151	69
	AS2	151	69
	FC1	151	69
	FC2	151	69
	Volume	151	69
	Pan	151	69
	Sus	151	69
	FS	151	69

## Altri Modi

Nome Display	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
Selezionare con Select mediante i pulsanti PAGE [◀][▶]	Selezionare con Select mediante i pulsanti cursore [^][v]		

### Effect Bypass Mode

<b>EF Bypass</b>	Insertion	15	63
	Reverb	15	63
	Chorus	15	63

### Utility Mode

General			
Nome Display	Nome Parametro	Ref. #	Pag.
	Volume	33	64
	NoteShift	31	64
	Tune	185	70
	PowerOnMode	16	63
	CtrlReset	17	63
	LCD Cntrst	18	64
<b>Output</b>	L&R Gain	42	65
	Asn1/2Gain	43	65
	Asn3/4Gain	43	65
	LowShape	40	64
	LowFreq	40	64
	LowGain	40	64
	LowQ	40	64
	LowMidFreq	40	64
	LowMidGain	40	64
	LowMidQ	40	64
	MidFreq	40	64
	MidGain	40	64
	MidQ	40	64
	HighMidFreq	40	64
	HighMidGain	40	64
	HighMidQ	40	64
	HighShape	40	64
	HighFreq	40	64
	HighGain	40	64
	HighQ	40	64
<b>Voice</b> (Visualizzato solo entrando dal modo Voice.)	ArpOutSw	71	66
	ArpTransCh	72	66
	AS1 Assign	73	66
	AS2 Assign	73	66
	BC Assign	73	66
	FC1 Assign	73	66
	FC2 Assign	73	66
<b>CtrlAsn</b>	ArpSwitch	107	67
	ArpHold	107	67
	ASA Asgn	108	67
	ASA Dest	109	67
	ASB Asgn	108	67
	ASB Dest	109	67
	FS Asgn	110	67
<b>MIDI</b>	BasicRcvCh	152	69
	TransmitCh	153	69
	DeviceNo.	154	69
	BankSelSw	155	69
	PgmChangeSw	156	69
	CC Mode	157	69
	RcvBulkSw	158	69
	MIDI Sync	159	69
	MIDI IN/OUT	160	69
	ThruPort	161	69
<b>PLG1Sys</b> (Visualizzato solo se è installata una scheda Plug-in in PLG1.)	PolyExpand	175	70
	DeviceNo.	154	69
	PortNo.	176	70
	(native parameters)	126	68
<b>PLG2Sys</b> (Visualizzato solo se è installata una scheda Plug-in in PLG2.)	PolyExpand	175	70
	DeviceNo.	154	69
	PortNo.	176	70
	RcvGM/XG	177	70
	(native parameters)	126	68
<b>JobSel</b>	Initialize	-	55
	Copy	-	56
	BulkDump	-	56
	Plug-in Save	-	56
	Plug-in Load	-	56
	Factory Set	-	56

# Elenco Parameter/Display

## Impiego di questo elenco

Vi permette di individuare facilmente e rapidamente il nome del display contenente il parametro che volete editare. I nomi del modo vengono abbreviati come segue:

**VC:** Voice Common edit  
**VE:** Voice Element/Key edit

**MC:** Multi Common edit  
**MP:** Multi Part edit

**ME:** Mixing edit  
**U:** Utility

	Nome Parametro	Nome Display (modo)	
<b>A</b>	A.PhraseNo.	General (VC)	
	A.PhraseSft	General (VC)	
	AC Source	CtrlSet (VC)	
	AEG Attack/Decay/Release	EG/FLT (VC), Tone (MP)	
	AEG Sustain	EG/FLT (VC), Tone (MP)	
	AltnateGrp	OSC (VE)	
	AltnatePan	AMP (VE)	
	AMod (CtrlSet)	CtrlSet (VC)	
	AMod (LFO)	LFO (VE)	
	ArpHold	CtrlAsn (U)	
	ArpOutSw	Voice (U)	
	ArpSw	Voice (MP)	
	ArpSwitch (CtrlAsn)	CtrlAsn (U)	
	ArpTransCh	Voice (U)	
	ASA/ASB Asgn	CtrlAsn (U)	
	ASA/ASB Dest	CtrlAsn (U)	
Asn1-4Gain	Output (U)		
AssignA/B/1/2	General (VC/MC)		
AT Pitch	CtrlSet (VC)		
<b>B</b>	Bank	OSC (VE), Voice (MP)	
	Bank (ARP)	ARP (VC/MC)	
	BankSelSw	MIDI (U)	
	BasicRcvCh	MIDI (U)	
	BC/AS1/AS2/FC1/FC2	Voice (U)	
	BnkSel	RcvSw (MC)	
	BP (AMP)	AMP (VE)	
	BP (Filter)	Filter (VE)	
	<b>C</b>	Category	General (VC/MC)
		CC Mode	MIDI (U)
ChoCtgr		Effect (VC/MC)	
ChoSend		OSC (VE), Output (VC/MP), Effect (ME)	
ChoToRev		Effect (VC/MC)	
ChoType		Effect (VC/MC)	
CntrKy (AEG)		AEG (VE)	
CntrKy (FEG)		FEG (VE)	
CntrKy (PEG)		PEG (VE)	
CntrKy (Pitch)		Pitch (VE)	
CoarseTune		Pitch (VE)	
CrsFd		OSC (VE)	
CrvVel (AEG)		AEG (VE)	
CrvVel (FEG)		FEG (VE)	
CrvVel (PEG)		PEG (VE)	
CtrlReset		General (U)	
Cutoff		Filter (VE)	
Cutoff (offset)		EG/FLT (VC), Tone (MP)	
CutoffVelSns		Filter (VE)	
<b>D</b>		Depth (CtrlSet)	CtrlSet (VC)
	Depth (FEG)	FEG (VE)	
	Depth (LFO)	LFO (VC)	
	Depth (PEG)	PEG (VE)	
	Dest (CtrlSet)	CtrlSet (VC)	
	Dest (LFO)	LFO (VC)	
	Detune	Tone (MP)	
	DeviceNo.	MIDI (U), PLG1Sys (U), PLG2Sys (U)	
	DryLvl	Output (MP), Effect (ME)	
	Dstnce	Filter (VE)	
	<b>E</b>	EF Bypass	EFBypass
		ElementSw	OSC (VE)
ElmSw (CtrlSet)		CtrlSet (VC)	
ElmSw (LFO)		LFO (VC)	
ELPan		Output (MP)	
<b>F</b>	FadeIn	LFO (VC)	
	FadeOut	LFO (VC)	
	FEG Attack/Decay/Release	EG/FLT (VC), Tone (MP)	
	FEG Sustain	Tone (MP)	
	FEGDepth	EF/FLT (VC), Tone (MP)	
	FineTune	Pitch (VE)	
	FlwSns (AEG)	AEG (VE)	

	Nome Parametro	Nome Display (modo)
<b>F</b>	FlwSns (AMP)	AMP (VE)
	FlwSns (FEG)	FEG (VE)
	FlwSns (PEG)	PEG (VE)
	FlwSns (Filter)	Filter (VE)
	FlwSns (Pitch)	Pitch (VE)
	FMod (CtrlSet)	CtrlSet (VC)
	FMod (LFO)	LFO (VE)
	Freq (MEQ)	MEQ (MC/U)
	Freq (Type=P.EQ)	EQ (VE)
	FS Asgn	CtrlAsn (U)
<b>G</b>	Gain (Filter)	Filter (VE)
	Gain (MEQ)	MEQ (MC/U)
	Gain (Type=P.EQ)	EQ (VE)
	GateTimeRt	ARP (VC/MC)
<b>H</b>	H.Freq/Gain	EQ (VE/MP)
	Hold (ARP)	ARP (VC/MC)
	Hold (LFO)	LFO (VC)
	HPF Cutoff	Filter (VE)
	HP Flw	Filter (VE)
<b>I</b>	Ins1Ctgr/Type	Effect (VC)
	Ins2Ctgr/Type	Effect (VC)
	InsChoSend	Output (VC)
	InsEF	Effect (ME)
	InsEFCnct	Effect (VC)
	InsEFOut	Effect (VC), OSC (VE)
	InsRevSend	Output (VC)
	<b>K</b>	Key
KeyAsgnMode		General (VC), OSC (VE)
KeyMode		ARP (VC/MC)
KeyOnDelay		OSC (VE)
KeyOnDelay (LFO)		LFO (VC/VE)
KeyReset		LFO (VC)
KOnSyn		LFO (VE)
<b>L</b>	L&R Gain	Output (U)
	L.Freq/Gain	EQ (VE/MP)
	LCD Cntrst	General (U)
	LEVEL (AEG)	AEG (VE)
	Level (AMP)	AMP (VE)
	LEVEL (FEG)	FEG (VE)
	LEVEL (PEG)	PEG (VE)
	LvlVel (AEG)	AEG (VE)
	LvlVel (FEG)	FEG (VE)
	LvlVel (PEG)	PEG (VE)
<b>M</b>	M.Freq/Gain	EQ (MP)
	M.TuningNo.	General (VC)
	M.Q	EQ (MP)
	MEQ	MEQ (MC)
	MEQ OFFSET	General (VC/MC)
	MIDI IN/OUT	MIDI (U)
	MIDI Sync	MIDI (U)
	Mode	Voice (MP)
	Molo/Poly	General (VC)
	MW/AT/AC (CtrlSet)	CtrlSet (VC)
<b>N</b>	Name	General (VC/MC)
	Native Parameters	Native (VE), PLG1Sys (U), PLG2Sys (U)
	NoteLimit (ARP)	ARP (VC/MC)
	NoteShift	OSC (VE), Tone (MP), General (U)
	NtLmt (L/H)	OSC (VE), Voice (MP)
	Number	Voice (MP)
<b>O</b>	Ofst (AMP)	AMP (VE)
	Ofst (Filter)	Filter (VE)
	OutputSel	OSC (VE), Output (MP)
	OutputSw	ARP (MC)
<b>P</b>	Pan	AMP (VE), Output (VC/MP/ME)
	PartReceive Switch	RcvSw (MP)
	PB Lower/Upper	General (VC), Voice (MP)
	PB Range	General (VC)
	PgmChangeSw	MIDI (U)
	Phase	LFO (VC)

	Nome Parametro	Nome Display (modo)
<b>P</b>	PitchVelSns	Pitch (VE)
	PMod (CtrlSet)	CtrlSet (VC)
	PMod (LFO)	LFO (VE)
	PolyExpand	PLG1Sys (U), PLG2Sys (U)
	PortaMode	General (VC), Voice (MP)
	PortaSwitch	General (VC), Voice (MP)
	PortaT.Mode	General (VC)
	PortaTime	General (VC), Voice (MP)
	PortNo.	PLG1Sys (U), PLG2Sys (U)
	PowerOnMode	General (U)
	<b>Q</b>	Q (MEQ)
Q (Type=P.EQ)		EQ (VE)
<b>R</b>	RandomPan	AMP (VE)
	RandomTune	Pitch (VE)
	RcvBulkSw	MIDI (U)
	RcvGM/XG	PLG2Sys (U)
	RcvNoteOff	OSC (VE)
	RcvCh	Voice (MP)
	Resonance	Filter (VE)
	Resonance (offset)	EG/FLT (VC), Tone (MP)
	ResoVl	Filter (VE)
	Reverb/ChoPan	Effect (VC/MC)
	Reverb/ChoRtn	Effect (VC/MC)
	Reverb/ChoSend	Effect (VC)
	ReverbType	Effect (VC/MC)
RevSend	OSC (VE), Output (VC/MP), Effect (ME)	
<b>S</b>	ScalingPan	AMP (VE)
	Segmnt (AEG)	AEG (VE)
	Segmnt (FEG)	FEG (VE)
	Segmnt (PEG)	PEG (VE)
	Shape (MEQ)	MEQ (MC/U)
	Source	CtrlSet (VC)
	Speed Switch	LFO (VC/VE) ARP (VC/MC)
<b>T</b>	Tempo (ARP)	ARP (VC/MC)
	TempoSpeed	LFO (VC)
	TempoSync	LFO (VC)
	ThruPort	MIDI (U)
	TIME (AEG)	AEG (VE), AMP (VE)
	TIME (FEG)	FEG (VE)
	TIME (PEG)	PEG (VE)
	TmVel (AEG)	AEG (VE), AMP (VE)
	TmVel (FEG)	FEG (VE)
	TmVel (PEG)	PEG (VE)
	TransmitCh	MIDI (U)
TransmitCh (ARP)	ARP (MC)	
Tune	General (U)	
Type (ARP)	ARP (VC/MC)	
Type (EQ)	EQ (VE)	
Type (Filter)	Filter (VE)	
<b>U</b>	UnitMltply	ARP (VC/MC)
<b>V</b>	VelLimit (ARP)	ARP (VC/MC)
	VelMode	ARP (VC/MC)
	VelocityRt	ARP (VC/MC)
	VelSns (Pitch)	Pitch (VE)
	VelSnsDpt	OSC (VE), Voice (MP)
	VelSnsOfs	OSC (VE), Voice (MP)
	VlLmt (L/H)	OSC (VE), Voice (MP)
	VoiceEF1-4Part	Effect (MC)
Volume	General (U), Output (VC/MP/ME)	
<b>W</b>	Wave	LFO (VC/VE)
	WaveType	OSC (VE)
	Width	Filter (VE)
	WvCtgr	OSC (VE)
WvNo.	OSC (VE)	

# Elenco Funzioni

Questo elenco spiega in modo chiaro e conciso la funzione di tutti i parametri. Dopo la tabella vi sono varie note, che danno ulteriori dettagli e spiegazioni per le voci contrassegnate dall'asterisco (\*). La colonna "Pagina relativa" fornisce anche un riferimento incrociato per esempi di operazione, altri dettagli e parametri relativi. I Ref. # nel manuale corrispondono alle voci relative nell'albero delle funzioni o function tree (pag. 59).

Controllando i numeri di riferimento (o Ref. #), potete trovare rapidamente e facilmente la funzione ed il parametro corrispondente nei prospetti.

**NOTE** Per informazioni sulle Indicazioni a Display e la selezione del modo operativo, vedere a pagina 32. Per le informazioni sul Modo Play, vedere le pagine 35, 43)

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa	
1	Category	Category	Imposta il Nome (fino a 10 caratteri) e le Categorie.	36, 58	
2	Name	Name			
3	Mono/Poly (Mode)	Mono/Poly	Seleziona se una voce/parte viene eseguita monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee).	-	
4	KeyAsgnMode	Key Assign Mode	Si applica quando viene ricevuto dal generatore lo stesso numero di nota (tasto). Se è su "single," il suono precedente viene tagliato per fare spazio al nuovo. Se è su "multi," la nota suona per la sua durata originale.	-	*1
5	M.TuningNo.	Micro Tuning Number	Determina il sistema di accordatura per la voce. Normalmente dovrebbe essere su 00 (Equal temperament); tuttavia sono disponibili 31 sistemi ulteriori di accordatura per una varietà di applicazioni ed effetti.	-	*2
6	(MEQ OFFSET)	Master EQ Offset	Regola le impostazioni master (globali) di EQ. Le regolazioni qui apportate sono offset (deviazioni) dalle impostazioni EQ (ad eccezione di "MID").	-	*3
7	PortaSwitch (PrtSw)	Portamento Switch	Determina se il Portamento (graduale transizione di pitch da una nota alla successiva) è on o off.	-	*4
8	PortaTime (PrtTm)	Portamento Time	Determina il tempo di transizione del pitch di Portamento. Valori più alti comportano tempi di transizione più lunghi. L'effetto viene applicato secondo l'impostazione "TimeMode".	-	
9	PortaMode (PrtMd)	Portamento Mode	Con l'impostazione "fingered/fingr", il Portamento viene applicato solo se suonate in legato (suonando la nota successiva prima di rilasciare quella precedente). Con l'impostazione "fulltime/full", viene sempre applicato il Portamento.	-	*4 *5
10	PortaT.Mode	Portamento Time Mode	Se "TimeMode" è impostato su "rate (normal voice)", il tempo di transizione varia in proporzione all'intervallo fra una nota e la successiva. Mettendolo su "time", rende il parametro una vera impostazione di scala di tempo, specificato dal parametro "Time".	-	*4
11	PB Upper/Lower, PB Range	Pitch Bend Range	Determina l'entità (in semitoni; 12: un'ottava) per cui il pitch viene variato quando il MOTIF-RACK riceve un comando di Pitch Bend. Se selezionate una voce Plug-in, i range Upper e Lower qui non possono essere impostati indipendentemente.	40	
12	A.PhraseNo.	Audition Phrase No.	Determina le impostazioni di Audition Phrase assegnate a ciascuna voce.	36	
13	A.PhraseSft	Audition Phrase Note Shift			
14	AssignA/B/1/2	Assign A/B/1/2	Imposta il valore per ogni Assign Controller (A, B, 1, e 2).	40	
15	(EF Bypass)	Effect Bypass	Predisporre l'effetto specifico da bypassare.	31	
16	PowerOnMode	Power On Mode	Determina il modo di accensione di default (e memory bank) — consentendovi di selezionare quale condizione viene richiamata automaticamente all'accensione. Viene selezionato automaticamente il primo numero del bank specificato.	-	*6
17	CtrlReset	Controller Reset	Determina se la condizione corrente del controller (Modulation Wheel, Foot Controller, Aftertouch, ecc.) viene mantenuta o resettata quando cambiate le voci.	-	
18	LCD Cntrst	LCD Contrast	Regola il contrasto del display.	-	

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa	
19	ElementSw (ElmSw)	Element Switch	Determina il metodo con cui viene emesso ogni Element/Key/Part. Nel modo edit di Drum Key, è disponibile solo se "Type" è impostato su "PresetWave."	-	
20	WvNo./WvCtgr/Number	Wave Number/Wave Category/Voice Number	Normal Element Edit...Seleziona la wave/category (pag. 39) usata per l'Element. Drum Key Edit...Seleziona una Wave/Normal Voice Number/Category. Multi Part Edit...Seleziona il numero di voce desiderato per ogni Part (vedere Data List separato). Plug-in Element Edit...Seleziona il numero di voce Board desiderato	-	*7
21	KOnDly	Key On Delay	Determina il tempo (ritardo) intercorrente dal momento in cui premete una nota sulla tastiera ed il punto in cui il suono viene ottenuto.	-	
22	NtLmt (L/H)	Note Limit Low/High	Determina la nota più alta e più bassa della tastiera (la gamma di note entro la quale il MOTIF-RACK risponde).	26	*8
23	VlLmt (L/H)	Velocity Limit Low/High	Determina il valore minimo e massimo della gamma di velocity entro la quale ogni Elemento risponde.	26	*9
24	CrsFd	Velocity Limit Cross Fade	Determina la velocità di commutazione degli Elementi in risposta alla velocity. (Si applica solo agli Elementi che sono stati impostati per gli split di velocity con il parametro Velocity Limit sopra riportato.) Valori minimi creano un cambiamento repentino fra gli Elementi, mentre i valori massimi cambiano gli elementi con gradualità, in base ai dati di velocity dell'esecuzione.	-	
25	WaveType	Wave Type	Determina se deve essere usata una Wave o una voce Normal per il tasto selezionato.	-	*10
26	Bank	Bank	Drum Key Edit... Questo parametro è disponibile quando Type (sopra) è impostato su "voice." Può essere selezionato qualsiasi bank di voci Normal. Non può essere selezionata alcuna voce Plug-in. Plug-in Element Edit...Determina il bank Board Voice. Multi Part Edit...Determina il Bank Voice (pag. 24) per ogni parte.	-	
27	RcvNoteOff	Receive Note Off	Determina se vengono ricevuti (on) o no (off) i messaggi di Note Off (Key Off) .	-	
28	AltnateGrp	Alternate Group	Assegna lo stesso numero alle note drum che non volete far suonare simultaneamente (ad esempio il charleston aperto e chiuso: open e closed hi-hats).	-	*12
29	VelSensDpt (VelDpt)	Velocity Sensitivity Depth	Determina il parametro "velocity sensitivity", ossia l'entità della variazione del livello della voce in risposta alla velocity ricevuta.	-	*14
30	VelSensOfs (VelOfs)	Velocity Sensitivity Offset	Determina l'entità di regolazione subita dalle velocity ricevute per il reale effetto della velocity.	-	
31	NoteShift (NTShft)	Note Shift	Determina l'impostazione di pitch (key transpose) in semitoni (12: un'ottava). Non influenza i dati MIDI trasmessi.	-	
32	RcvCh	Receive Channel	Ogni Parte riceve messaggi MIDI sulla base del canale impostato qui. Selezionate "off" per Parti che volete non rispondano ai messaggi MIDI.	43	
33	Volume	Volume	Regola il livello di uscita.	-	
34	Pan	Pan	Determina la posizione stereo pan. L63 (tutto a sinistra) -C (Centro) -R63 (tutto a destra)	-	*16
35	ELPan	Voice Element Pan	Determina se le singole impostazioni pan per ogni Elemento (fatte nel modo Voice Edit) vengono applicate o no.	-	*17
36	RevSend (RevSnd)	Reverb Send	Determina il livello di Send (mandata) del segnale inviato dall'effetto Insertion 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto Reverb.	-	*11
37	ChoSend (ChoSnd)	Chorus Send	Determina il livello di Send inviato dall'effetto Insertion 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Chorus.	-	
38	InsRevSend	Insertion Reverb Send	Determina il livello di mandata (Send) per l'intera voce Drum (tutti i tasti), inviato dall'effetto Insertion 1/2 all'effetto Reverb.	-	*15
39	InsChoSend	Insertion Chorus Send	Determina il livello di mandata (Send) per l'intera voce Drum (tutti i tasti), inviato dall'effetto Insertion 1/2 all'effetto Chorus.	-	
40	(MEQ) Shape/Freq/Gain/Q	Master EQ Shape/Frequency/Gain/Q	Regola le qualità tonali del suono. Potete applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le parti della parte selezionata o a tutti gli elementi della voce selezionata.	51	*18 *19
41	DryLvl	Dry Level	Determina il livello del suono non elaborato (dry) della parte selezionata, consentendovi di controllare il bilanciamento globale dell'effetto fra le parti.	47	
42	L&R Gain	L&R Gain	Imposta il guadagno di uscita di ogni jack. Se è impostato su un valore più basso, potete controllare il volume usando la manopola del VOLUME.	-	
43	Asn1-4Gain	Assignable Out 1-4 Gain			
44	Coarse (Tune)	Coarse Tune	Determina l'impostazione pitch in semitoni (12: un'ottava).	-	*13

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa	
45	Fine (Tune)	Fine Tune	Determina l'accordatura fine.	-	
46	Random (Tune)	Random Tune	Varia casualmente il pitch dell'Elemento per ciascun messaggio di Note On. 127...massimo cambiamento del pitch 0...nessun cambiamento del pitch	-	
47	TmVel	PEG Time Velocity Sensitivity	Determina il grado con cui la velocity influenza il cambiamento del pitch di Pitch EG. Regolazioni positive accelerano il cambiamento di pitch per un grande valore di Velocity. Regolazioni negative hanno l'effetto opposto.	-	*21
48	Segmnt	PEG Time Segment Velocity Sensitivity	Questo influisce solo sui Segmenti specificati.	-	*20
49	LvlVel	PEG Level Velocity Sensitivity	Determina la "sensitivity" del Livello di PEG (l'entità del cambio di PEG) alla velocity. Il parametro Curve vi permette di selezionare fra cinque curve diverse di velocity preset (indicate graficamente nel display), ognuna delle quali determina come la velocity influenza il Pitch EG.	-	*21
50	CrvVel	Velocity Sensitivity Curve		-	
51	PitchVelSns (VelSns)	Pitch Velocity Sensitivity	Determina la "sensitivity" o sensibilità di PEG Level (il grado di variazione del PEG) alla velocity.	-	
52	(PEG) TIME	PEG Time	Determina la transizione di pitch dal momento in cui un messaggio di Note On viene ricevuto fino al punto in cui il suono cessa.	26	
53	(PEG) LEVEL	PEG Level			
54	(PEG) Depth	PEG Depth			
55	FlwSns	Pitch Key Follow Sensitivity	Determina la sensibilità dell'effetto Key Follow (l'intervallo di note adiacenti). A +100, le note adiacenti hanno una distanza in pitch di un semitono (100 cents) l'una dall'altra. A 0, tutte le note hanno lo stesso pitch (serve per i suoni percussivi ecc.). A +50, un'ottava viene espansa fra 24 note. Per valori negativi, le impostazioni sono invertite.	-	*22
56	CntrKy	Pitch Key Follow Center Key	Determina il pitch base (numero di nota) usato dal parametro PitchSns (sopra). Il numero di nota in quest'impostazione è dello stesso pitch del normale (100%).	-	*22
57	FlwSns	PEG Time Key Follow Sensitivity	Determina la sensibilità del tempo di PEG (velocità di cambiamento del PEG) alla velocity.	-	*22
58	CntrKy	PEG Time Key Follow Center Key	Determina il pitch base (numero di nota) usato dal parametro EGTimeSns (sopra). Quando viene suonata la nota centrale, il tempo di PEG si comporta in base alle sue impostazioni effettive. Per le altre note, la velocità cambia proporzionalmente al tasto suonato e alla sua distanza dalla nota centrale.	-	*22
59	Bank	Arpeggio Type Bank	Determina il bank di Arpeggio . pre1: preset 1, pre2: preset 2 )	53	
60	Type	Arpeggio Type	Determina il tipo di Arpeggio. Il prefisso di due lettere prima del nome indica la categoria generale dell'Arpeggio.	54	*27
61	Tempo	Arpeggio Tempo	Determina il tempo dell'Arpeggio. Se è attivato (on) MIDI sync nel modo Utility, qui viene visualizzato "MIDI" e non può essere impostato.	54	
62	Switch (ArpSwitch)	Arpeggio Switch	Determina se Arpeggio è on o off.	54	*23
63	Hold	Arpeggio Hold	Determina se il playback Arpeggio viene "tenuto" o no. Se è su "on," l'Arpeggio si ripete automaticamente, anche se è ricevuto un messaggio di Note On, e continua il ciclo fino a quando viene ricevuto il messaggio successivo.	-	*24
64	KeyMode	Arpeggio Key Mode	Determina la modalità di playback dell'Arpeggio quando viene ricevuto un messaggio di Note On.	-	*25 *26 *27
65	VelMode	Arpeggio Velocity Mode	Determina la velocità di playback dell'Arpeggio, o come essa risponde al valore di velocity ricevuto.	-	*28
66	NoteLimit	Arpeggio Note Limit Low/High	Determina la nota più alta e quella più bassa, nel range di note dell'Arpeggio.	54	*29
67	VelLimit	Arpeggio Velocity Limit Low/High	Determina la velocità più alta e più bassa nel range di velocity dell'Arpeggio.	54	*9
68	UnitMltPly	Arpeggio Unit Multiply	Regola il tempo di playback dell'Arpeggio. Ad esempio, con un valore di 200%, la velocità di playback viene raddoppiata e il tempo viene dimezzato. Se impostate un valore di 50%, la velocità di playback viene dimezzata e il tempo viene raddoppiato.	-	
69	VelocityRt	Arpeggio Velocity Rate	Determina di quanto la Velocity del playback dell'Arpeggio si discosta dal valore originale. Per esempio, un'impostazione del 100% significa che sono usati i valori originali.	-	*30 *31

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa	
70	GateTimeRt	Arpeggio Gate Time Rate	Determina di quanto il Gate Time (lunghezza o durata) delle note dell'Arpeggio si discosta dal valore originale. Un'impostazione del 100% significa che sono usati i valori originali.	-	*30
71	OutputSw (ArpOutSw)	Arpeggio MIDI Out Switch	Se è impostato su on, i dati di playback dell'Arpeggio vengono emessi dalla porta MIDI.	52	
72	TransmitCh (ArpTransCh)	Arpeggio MIDI Transmit Channel	Determina il canale di trasmissione MIDI per i dati di playback dell'Arpeggio. TCh... i dati di playback dell'Arpeggio vengono trasmessi da TransCh nel modo Utility.	-	*32
73	BC/AS1/AS2/FC1/FC2	BC/Assign1/Assign2/FC1/FC2 Control Number	Imposta il numero di controllo per il controller a fiato o Breath Controller (BC), Assign 1/2 controllers (AS1/2) e Foot Controllers 1/2 (FC1/2).	40	*32
74	Type	Filter Type	Determina il tipo di filtro. I parametri sono differenti secondo il tipo selezionato.	27	
75	Gain	Filter Gain	Determina il guadagno o Gain (l'entità di amplificazione applicata al segnale inviato al Filtro).	-	
76	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio per il Filtro, o la frequenza centrale intorno alla quale viene applicato il Filtro.	26	*34
77	Resonance (Reso)	Filter Resonance	Determina la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio o cutoff frequency.	26	*33
78	Reso (Width)	Filter width	Con BPFw, questo parametro viene usato per regolare la larghezza della banda delle frequenze lasciate passare dal filtro.	-	*33
79	Dstnce	Distance	Determina la distanza fra le frequenze di Cutoff, per i tipi Dual Filter. (I due filtri in combinazione sono collegati in parallelo.)	29	
80	HPF Cutoff (HPCtof)	HPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza centrale per il parametro Key Follow (sotto) dell'HPF. Questo parametro è disponibile solo se è selezionato un filtro tipo "LPF12" o "LPF6" (Normal Voice).	28	
81	HP Flw	HPF Cutoff Frequency Key Follow	Determina l'impostazione Key Follow per la frequenza di taglio dell'HPF (Type=LPF12/LPF6 solo). Questo parametro varia la frequenza del centro secondo il numero di nota. Impostazioni positive innalzano la frequenza del centro per note più alte e l'abbassano per le note più basse. Le impostazioni negative hanno l'effetto opposto.	-	
82	TmVel	FEG Time Velocity Sensitivity	Determina il grado con cui la velocity influisce sul pitch change del Filter EG. Impostazioni positive velocizzano le variazioni del pitch con un più alto valore di Velocity. I valori negativi hanno il risultato opposto. Questo interessa solo i Segmenti specificati.	-	*21
83	Segmnt	FEG Time Segment		-	*20
84	LvlVel	FEG Level Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità di PEG Level (l'ampiezza del cambio di FEG) alla velocity. Il parametro Curve vi consente di selezionare da cinque curve di velocity preset (indicate graficamente nel display), ognuna delle quali determina come la velocity influenzi il Filter EG.	-	*21
85	CtofVelSns (CtofVI)	Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità di Cutoff frequency (frequenza di taglio) alla velocity.	-	
86	ResoVI	Filter Resonance Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità di Resonance (risonanza) alla velocity.	-	
87	(FEG) TIME	FEG Time	Determina la transizione di tono (cutoff frequency) dal momento in cui viene ricevuto un messaggio di Note On fino al punto in cui il suono cessa.	27	
88	(FEG) LEVEL	FEG Level		27	
89	(FEG) Depth	FEG Depth		27	
90	FlwSns	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Determina la Sensitivity di Filter Key Follow (Filter Scaling), ovvero come cambia il livello di cutoff frequency in risposta al numero della nota.	-	
91	CrvVel	FEG Level Velocity Curve	Determina la sensibilità di FEG Level alla velocity. Questo parametro vi consente di selezionare da cinque curve di velocity preset, ognuna delle quali determina come la velocity influenzi il Filter EG.	-	
92	FlwSns	FEG Time Key Follow Sensitivity	Determina la sensibilità delle impostazioni di FEG Rate (la velocità con cui cambia il FEG) sulla posizione della nota.	-	*22
93	CntrKy	FEG Time Key Follow Center Key	Determina il pitch base (numero della nota) usato dal parametro EGTimeSns (sopra). Quando viene suonata la nota centrale, il tempo di FEG si comporta secondo le sue impostazioni effettive. Per le altre note, la velocità varia in proporzione al numero di nota e al suo intervallo che lo distanzia dal tasto centrale.	-	*22

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa	
94	BP1-4	Filter Cutoff Scaling Break Point	Determina i Break Points per Filter Scaling (come la frequenza di filter cutoff risponde alla posizione della nota) e Offset Levels.	-	*35 *37
95	Ofst1-4	Filter Cutoff Scaling Offset		-	*35 *37
96	OutputSel (OutSel)	Output Select	Determina l'uscita specifica per le parti singole (Multi Part Edit). Determina l'uscita specifica per il segnale del singolo Drum key (Drum Key Edit).	-	*11 *38
97	(Set1-6) ElmSw	Controller Set 1-6 Element Switch	Determina se il controller selezionato influenza ogni singolo elemento. "..."disabilitato.	40	*39
98	(Set1-6) Source	Controller Set 1-6 Source	Determina quale controller deve essere assegnato ed usato per il Set selezionato. Quindi questo controller è usato per controllare il parametro impostato nel parametro Destination sotto.	40	*40 *41
99	(Set1-6) Dest	Controller Set 1-6 Destination	Determina il parametro che è controllato dal controller Source (sopra).	40	*42
100	(Set1-6) Depth	Controller Set 1-6 Depth	Determina il grado di influenza del controller Source sul parametro Destination.	40	
101	MW/AT/AC Filter	MW/AT(CAT)/AC(AC1) Filter Control	Determina la profondità di controllo di Modulation Wheel /Aftertouch/ Assignable Controller sulla frequenza di filter cutoff.	-	
102	MW/AT/AC PMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Pitch Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la Modulation Wheel/Aftertouch/ Assignable Controller ha sulla modulazione del pitch (effetto vibrato).	-	
103	MW/AT/AC FMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Filter Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la Modulation Wheel/Aftertouch/ Assignable Controller ha sulla modulazione di filter cutoff (effetto wah).	-	
104	MW/AT/AC AMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Amplitude Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la Modulation Wheel/Aftertouch/ Assignable Controller ha sulla modulazione di amplitudine (effetto tremolo).	-	
105	AT Pitch	AT (CAT) Pitch Control	Determina la profondità di controllo dei messaggi dell'aftertouch sul pitch. Potete impostare un valore (in semitoni) fino a due ottave.	-	
106	AC Source	AC Source (AC1 Control Number)	Determina il numero di MIDI Control usato per controllare filter, PMod, FMod e Amod.	-	
107	ArpSwitch/Hold	Arpeggio Switch/Hold Control Number	Determina il Control Number che controlla l'on/off del playback di Arpeggio e l'on/off di Arpeggio Hold.	-	
108	ASA/ASB Asgn	Assignable A/B Controller Control Number	Determina il Control Number che deve essere controllato da ASSIGN A/B. È disponibile quando si controlla un dispositivo MIDI esterno.	40	
109	ASA/ASB Dest	Assignable A/B Controller Destination	Determina la funzione che deve essere controllata dal numero di Control Change impostato sopra. Vedere il Data List separato.	40	*42
110	FS Asgn	FS Control Number/ FS Function Assignment	Assegna una funzione specifica e un control number all'interruttore a pedale.	40	
111	Level	Element Level	Regola il livello di uscita per l'Element/drum key selezionato, permettendovi di controllare il bilanciamento di livello fra gli Elementi/tasti.	-	
112	AltnatePan (AltPan)	Alternate Pan Depth	Determina l'entità del panning del suono dell'Elemento selezionato che si sposta alternativamente a destra e a sinistra per ciascuna nota che suonate. L'impostazione Pan viene usata come posizione Pan di base.	-	*12
113	RandomPan (RdmPan)	Random Pan Depth	Determina l'entità del panning del suono dell'Elemento selezionato che si sposta casualmente a destra e a sinistra per ciascuna nota che suonate. L'impostazione principale Pan viene usata come posizione Pan di base.	-	
114	ScalingPan (ScIpan)	Scaling Pan Depth	Determina in che misura le note (in particolare, la loro posizione o gamma di ottava) influenzano la posizione Pan, sinistra e destra, dell'Elemento selezionato. Sulla nota C3, l'impostazione Pan principale viene usata per la posizione Pan di base.	-	
115	TmVel	AEG Time Velocity Sensitivity	Determina in che misura la velocity influenza l'Amplitude EG. Impostazioni positive velocizzano il cambiamento di AEG quando suonate con maggior forza la tastiera (con un valore alto di Velocity). Impostazioni negative hanno l'effetto opposto. Ciò influenza solo i Segmenti specificati.	-	*21
116	Segmnt	AEG Time Segment		-	*20
117	LvlVel	Level Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità del Livello di AEG (il volume del cambiamento di AEG) alla velocity. Il parametro Curve vi consente di selezionare da cinque curve di velocity preset differenti (rappresentate graficamente sul display), dove ciascuna delle quali determina come la velocity influenza l'Amplitude EG.	-	*21
118	CrvVel	Velocity Sensitivity Curve		-	

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa	
119	(AEG) TIME	AEG Time	Determina la transizione di volume (Amplitude) dal momento in cui viene ricevuto un messaggio di Note On al punto in cui il suono cessa. Ciò vi permette di riprodurre molte delle caratteristiche degli strumenti acustici naturali — come il rapido attacco e decadimento dei suoni delle percussioni o il lungo release del suono di un piano con il sustain. Ricordate che suoni differenti hanno vari gradi di decadimento o decay naturale. Per esempio, il suono di un piano diminuisce gradualmente di volume mentre tenete abbassato il tasto; tuttavia, un suono di organo resta fisso allo stesso volume. Inoltre, maggiore è il valore di AEG Release Time, più lungo è il sustain.	27	
120	(AEG) LEVEL	AEG Level		27	
121	FlwSns	Amplitude (Level) Key Follow Sensitivity	Determina la Sensitivity di Level Key Follow (Level Scaling), ovvero l'entità della variazione del volume in risposta ai particolari numeri di nota.	-	*22
122	FlwSns	AEG Time Key Follow Sensitivity	Determina la sensibilità o sensitivity del tempo di AEG (la velocità del cambio di AEG) alla velocity.	-	
123	CntrKy	AEG Time Key Follow Center Key	Determina il pitch base (numero di nota) usato dal parametro EGTimeSens (sopra). Quando la nota centrale viene suonata, il tempo di AEG si comporta in base alle effettive impostazioni. Per le altre note, il livello varia in proporzione alla nota suonata e alla sua distanza dal tasto centrale.	-	*22
124	BP1-4	Level Scaling Break Point	Determina i Break Points per Amplitude Scaling (come il volume risponde alla posizione delle note) e Offset Levels.	-	*36 *37
125	Ofst1-4	Level Scaling Offset		-	*36 *37
126	(Native Parameters)	Plug-in Native Parameters	Per editare i parametri definiti "native" (quelli che sono esclusivi di una scheda particolare). Usate i pulsanti [^] [v] per fare lo scrolling sul display. I parametri variano secondo la scheda Plug-in. Per i dettagli su ogni parametro e le sue funzioni, vedere il manuale di istruzioni o l'help on-line fornito con la scheda Plug-in. Per i dettagli sulla linea corrente di schede Plug-in disponibili, vedere a pag. 19.	-	
127	Detune	Detune	Determina l'accordatura fine.	-	
128	FEGDepth	FEG Depth	Determina la profondità del Filter Envelope Generator (entità della frequenza di taglio o Cutoff) per ogni parte.	-	*43
129	FEG Attack/Decay/Release	FEG Attack/Decay/Release Time	Imposta i parametri FEG (Filter Envelope Generator)/AEG (Amplitude Envelope Generator) per ogni parte. I parametri si discostano dai valori degli stessi parametri presenti in Voice Element Edit.	-	*44
130	FEG Sustain	FEG Sustain Level		-	
131	AEG Attack/Decay/Release	AEG Attack/Decay/Release Time		-	*45
132	AEG Sustain	AEG Sustain Level		-	
133	Cutoff/Resonance	Cutoff/Resonance Offset	Le regolazioni qui apportate vengono applicate come valori di offset alla frequenza/risonanza del filtro di cutoff.	-	
134	Wave	LFO Wave	Determina la forma d'onda dell'LFO usata per variare il suono. "user" si riferisce alla forma d'onda user che avete editato sul Voice Editor (vedere la Guida all'installazione separata). Per i dettagli, vedere il manuale del Voice Editor (PDF).	27	*46
135	Speed	LFO Speed	Determina la velocità della forma d'onda dell'LFO. Più alto è il valore, maggiore è la velocità.	-	*47
136	TempoSync	LFO Tempo Sync	Determina se LFO è sincronizzato con il tempo dell'Arpeggio.	-	
137	TempoSpeed	LFO Tempo Speed	Vi permette di apportare dettagliate regolazioni del valore della nota, che determina come l'LFO pulsi in sincrono con l'Arpeggio quando il parametro TempoSync (sopra) è impostato su on.	-	*48
138	KeyReset	LFO Key On Reset	Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che viene ricevuto un messaggio di Note On. Sono disponibili tre impostazioni (Voice Edit Common).	-	*49
139	Phase	LFO Phase	Determina il punto di inizio della fase per la forma d'onda LFO quando viene ricevuto un messaggio di Note On.	-	*50
140	KOnSyn	Key On Sync	Se è impostato su on, la forma d'onda dell'LFO si resetta ogni volta che viene ricevuto un messaggio di Note On.	-	

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa	
141	KeyOnDelay (KOnDly)	LFO (Key On) Delay Time	Determina il ritardo intercorrente prima che abbia effetto l'LFO.	-	
142	Fadeln	LFO Fade-in Time	Determina il tempo di ingresso (fade in) dell'effetto LFO (dopo che è trascorso il tempo di Delay). Un valore più alto comporta un fade-in più lento.	-	*51
143	Hold	LFO Hold Time	Determina il tempo durante il quale l'LFO viene tenuto al massimo livello.	-	
144	FadeOut	LFO Fade-out Time	Determina il tempo di dissolvenza (fade out) dell'effetto LFO (dopo che è trascorso il tempo di Delay).	-	
145	Dest1-3ElmSw	LFO Destination Element Switch	Determina se ciascun elemento sarà influenzato dall'LFO. Quando l'LFO è attivato, appare il numero dell'elemento (1 - 4); un trattino (-) indica che l'LFO è disattivato per quell'elemento.	-	
146	Dest1-3Dest	LFO Destination	Determina i parametri da controllare (modulare) con la forma d'onda dell'LFO.	-	
147	Dest1-3Depth	LFO Depth	Determina la profondità della forma d'onda dell'LFO.	-	
148	PMod	LFO Pitch Modulation Depth	Determina l'entità della variazione (profondità), con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) il pitch del suono.	-	
149	FMod	LFO Filter Modulation Depth	Determina l'entità della variazione (profondità), con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) la frequenza di taglio del filtro.	-	
150	AMod	LFO Amplitude Modulation Depth	Determina l'entità della variazione (profondità), con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) l'ampiezza del suono.	-	
151	(Part Receive Switch)	Part Receive Switch	Imposta come ogni parte singola risponde ai vari messaggi MIDI, come i messaggi di Control Change e Program Change.	-	*61
152	BasicRcvCh	Basic Receive Channel	Determina il canale MIDI su cui il MOTIF-RACK riceve i dati MIDI (da un dispositivo MIDI esterno). Se è impostato su "omni," possono essere ricevuti i dati di qualsiasi canale. Questo parametro è disponibile per il modo Voice.	-	*62
153	TransmitCh	Transmit Channel	Determina il canale MIDI su cui il MOTIF-RACK trasmette i dati MIDI (da un dispositivo MIDI esterno). Questo parametro è disponibile per il modo Voice.	-	
154	DeviceNo.	Device No.	Determina il numero di dispositivo o Device MIDI. Questo numero deve corrispondere con quello del Device Number del dispositivo esterno MIDI quando si trasmettono e si ricevono messaggi esclusivi di sistema.	-	
155	BankSelSw (BnkSel)	Transmit/Receive Bank Select Switch	Questo interruttore abilita o disabilita i messaggi Bank Select/Program Change, sia in trasmissione sia in ricezione. Se impostato su "on," il MOTIF RACK risponde ai messaggi di Bank Select, e trasmette anche appropriati messaggi Bank Select (quando si usa il pannello).	-	
156	PgmChangeSw (Pgm)	Transmit/Receive Program Change Switch		-	
157	CC Mode (CC)	Control Change Switch (AEG Sustain)	Vi permette di impostare il MOTIF-RACK per rispondere correttamente ai tipi di dati GM System, Level 1 o Level 2 — particolarmente per l'AEG Sustain. Se si usa GM Level 2, impostatelo su Mode 1, e il MOTIF-RACK risponde ai messaggi come dati di parameter change. Se si usa GM Level 1, impostatelo su Mode 2, e il MOTIF-RACK risponde ai messaggi come dati di control change.	-	
158	RcvBulkSw	Receive Bulk Dump	Determina se possono essere ricevuti i dati Bulk Dump. protect...non ricevuto, on...ricevuto	-	
159	MIDI Sync	MIDI Sync	Determina se il playback Arpeggio è sincronizzato con il clock (int) interno del MOTIF-RACK o con un MIDI clock esterno (MIDI).	-	
160	MIDI IN/OUT	MIDI IN/OUT	Determina quali uscite (fische) verranno usate per trasmettere/ricevere i dati MIDI: MIDI IN/OUT/THRU o USB.	16	
161	ThruPort	Thru Port	Molti sequencer di computer sono in grado di trasmettere dati su più porte MIDI, rompendo la barriera di 16-canali. Quando usate il terminale USB per la ricezione MIDI, i messaggi MIDI ricevuti tramite il connettore USB possono essere fatti passare attraverso la porta MIDI OUT del MOTIF RACK ad altri dispositivi collegati. Qui impostate il numero della porta. È disponibile quando MIDI IN/OUT è su "USB."	20	
162	Key	Insertion Effect Out Key	Seleziona il tasto a cui è applicato l'effetto Insertion.	41	
163	InsEFOut (InsEF)	EL 1-4/KEY Insertion Effect Out	Determina quale effetto Insertion (1 o 2) è usato per elaborare ogni singolo element/key. L'impostazione "thru" vi permette di bypassare gli effetti Insertion per lo specifico element/key.	41	
164	InsEFCnct	Insertion Effect Connection Type	Determina l'indirizzamento dell'effetto per Insertion 1 e 2. I cambiamenti di impostazione appaiono sul diagramma sul display, dandovi una visione esatta del percorso del segnale. para...parallelo	23	*52

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa	
165	Ins1Ctgr/Type	Insertion 1 Category/Type	Determina il tipo di effetto per Insertion 1. Fate riferimento all'elenco dei tipi di effetti (Effect Types List) nella pubblicazione separata "Data List".	41	
166	Ins2Ctgr/Type	Insertion 2 Category/Type		41	
167	ReverbType	Reverb Type	Determina il tipo di effetto per Reverb. Fate riferimento all'elenco dei tipi di effetti (Effect Types List) nella pubblicazione separata "Data List".	42, 51	
168	Reverb/ChoSend	Reverb Send/Chorus Send	Determina il livello del suono (da Insertion 1 o 2, o segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Reverb/Chorus. Un'impostazione di "0" non comporta elaborazione di Reverb/Chorus del suono.	42, 50	
169	Reverb/ChoRtn	Reverb Return/Chorus Return	Determina il livello di Return dell'effetto Reverb/Chorus.	42, 51	
170	Reverb/ChoPan	Reverb Pan/Chorus Pan	Determina la posizione pan per l'effetto Reverb/Chorus. L64 (tutto a sinistra) ~ c (centro) ~ R63 (tutto a destra).	42, 51	
171	ChoToRev	Send Chorus to Reverb	Determina il livello di Send del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb.	42, 51	
172	VoiceEF1-4Part/InsEF	Insertion Effect Part (Voice)	Determina la parte alla quale è applicato l'effetto Insertion. Il tipo di connessione di Insertion (pag.23) dipende dalla voce della parte selezionata.	50	
173	ChoCtgr/Type	Chorus Category/Type	Determina il tipo di effetto Chorus. Consultare l'elenco Effect Types List nel Data List separato.	42, 51	
174	(Effect Parameters)	Effect Parameters	Il numero dei parametri e dei valori disponibili differisce secondo il tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni, consultate l'elenco dei parametri Effect Parameter List nel "Data List" separato.	-	
175	PolyExpand	Poly Expand	Questo parametro è accessibile solo quando avete installato due schede Plug-in identiche. L'impostazione "off" abilita il funzionamento separato delle due schede (potete selezionarle in due parti differenti). Se è impostato su "on," le due schede in effetti funzionano come una sola (usata in un'unica parte) — dandovi in tal modo una quantità doppia di note di polifonia.	-	
176	PortNo.	Port No.	Determina il numero della porta MIDI su cui la scheda Plug-in riceve i dati MIDI. Una porta può essere impostata per la scheda Multi-part Plug-in e una porta può essere impostata per la scheda Single part Plug-in. Il numero della Porta per la scheda Effect Plug-in (VH) è fisso su 1.	21	
177	RcvGM/XG	Receive GM/XG	Determina se vengono riconosciuti (on) o no (off) i messaggi "GM on" e "XG on". Questo parametro è disponibile solo quando in PLG2 è stata installata la scheda Multi-part Plug-in.	-	
178	Type	EQ Type	Determina il tipo di Equalizer. Il MOTIF-RACK offre una vasta selezione di tipi di equalizer, che possono essere usati non solo per enfatizzare il suono originale, bensì anche per cambiare completamente il carattere del suono. I parametri particolari e le impostazioni disponibili dipendono dal tipo di Equalizer specifico selezionato.	-	*53
179	L.Freq/Gain (Freq1/Gain1) (Type=EQ L/H)	EQ Low Frequency/Low Gain		-	*12
180	M.Freq/Gain	EQ Mid Frequency/Mid Gain		-	
181	H.Freq/Gain (Freq2/Gain2) (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)/M.Q	EQ Resonance/Mid Q		-	
185	Tune	Master Tune		Regola l'accordatura del MOTIF-RACK con incrementi di 1 cent (100 cent = un semitono).	-

**\*1**

Quando il parametro Alternate Group (AltGrp) è su un'impostazione diversa da "off," questo parametro non è disponibile, e sul display appare "---" (Drum Key Edit).

**\*2****Tipo di microaccordatura**

No.	Tipo	Ton.	Commenti
00	Equal temperament		L'accordatura "compromesso" usata negli ultimi 200 anni della musica occidentale, e presente sulla maggior parte delle tastiere elettroniche. Ogni semitono è esattamente 1/12 di ottava e la musica può essere suonata in qualsiasi tonalità con uguale facilità. Tuttavia, nessuno degli intervalli è perfetto tonicamente.
01~12	Pure major	C~B	Accordatura studiata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente la terza maggiore e la quinta giusta) nella scala maggiore siano puri. Ciò vuol dire che gli altri intervalli risulteranno fuori tono. Dovrete specificare la tonalità (C~B) in cui suonerete.
13~24	Pure minor	A~G#	Come la Pure Major, ma progettata per la scala minore.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, contemporaneo di Bach, progettò questa accordatura affinché gli strumenti fossero suonati in qualsiasi tonalità. Ogni tasto ha un carattere esclusivo.
26	Kirnberger		Anche Johann Philipp Kirnberger si occupò di temperare la scala per consentire performance in qualsiasi tonalità.
27	Vallotti & Young		Francescantonio Vallotti e Thomas Young (entrambi del medio 700) apportarono questa regolazione all'accordatura Pitagorica in cui le prime sei quinte sono ridotte della stessa entità.
28	1/4 shifted		Questa è la scala con temperamento equabile innalzata di 50 cents.
29	1/4 tone		24 note equispaziate per ottava. (Bisogna suonare 24 note per spostarsi di un'ottava.)
30	1/8 tone		48 note equispaziate per ottava. (Bisogna suonare 48 note per spostarsi di un'ottava.)
31	Indian	C~B	Solitamente usata per la musica Indiana (solo tasti bianchi [C~B]).

**\*3**

**Voice** .....Offset (scostamento) rispetto alle regolazioni di EQ nel modo Utility.

**Multi** .....Offset rispetto alle regolazioni di Master EQ.

**\*4**

Questi parametri Portamento non sono disponibili per la parte alla quale è assegnata la voce Drum.

**\*5**

L'impostazione Mode non è disponibile per la parte Plug-in.

**\*6****Impostazioni del modo Power On**

Display	Modo	Programma
multi	Multi Play	USER: 001
voice (USER)	Voice Play	USER: 001
voice (PRE1)	Voice Play	PRE1: 001
GM	Voice Play	GM: 001

**\*7**

Queste impostazioni dipendono dalla particolare scheda Plug-in; consultate il relativo manuale di istruzioni per i dettagli.

**\*8**

Potete anche creare un range "lower" e "upper" con un "buco" al centro, specificando prima la nota più alta. Per esempio, impostando un Note Limit di "C5 - C4" potete suonare l'elemento da due range separati: da C-2 a C4 e da C5 a G8. Le note intermedie fra C4 e C5 non suonano l'elemento/parte/zona selezionati.

**\*9**

Potete anche creare range "low" e "high" separati con un "buco" intermedio determinato dalla velocity, specificando prima il valore massimo. Ad esempio, impostando un valore di Velocity Limit pari a 93 - 34 potrete suonare l'elemento da due range di velocity separati: soft (1 - 34) e hard (93 - 127). Le note suonate a valori intermedi di velocity, fra 35 e 92 non suonano l'elemento/parte/zona selezionati.

**\*10**

Qui, se avete selezionato "voice", alcuni parametri non possono essere impostati.

**\*11**

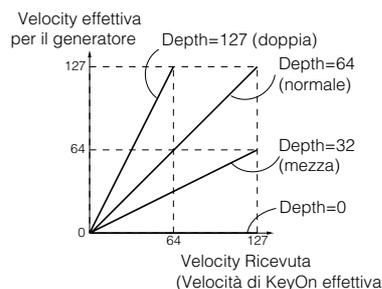
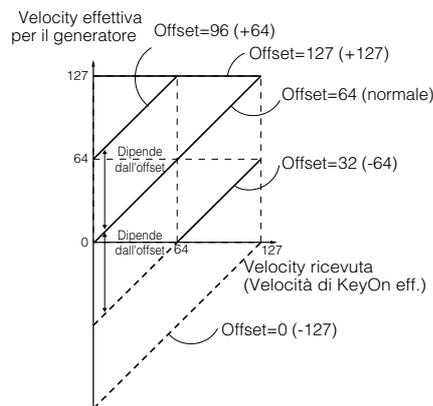
In Drum Key edit, è disponibile solo se Insertion Effect Output è su "thru."

**\*12**

Questo parametro è operativo per le Waves (pre wav) selezionate nel display Drum Key Oscillator Wave (Drum Key edit).

**\*13**

Se al tasto è stata assegnata una voce Normal, questo parametro regola la posizione della sua nota (non il suo pitch) rispetto alla nota C3. Per esempio, supponiamo che la voce originale sia formata da due Elementi tipo piano che suonano fino alla nota C3 e da due Elementi tipo archi che suonano dalla nota C#3 in su. Regolando quest'impostazione Coarse di +1 non cambierebbe il pitch del suono di pianoforte su C#3. Verrebbe usata, invece, la nota C#3 della voce originale (archi).

**\*14****Cambi alla "velocity curve" secondo la VelDepth (con Offset su 64)****Velocity Depth****Cambi alla "velocity curve" secondo la VelOffset (con Depth su 64)****Velocity Offset**

**\*15**

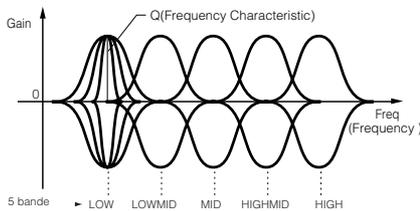
Il livello di Send o mandata (al Reverb e al Chorus) non può essere impostato per ogni Drum key indipendentemente; il valore è fissato su 127 (massimo).

**\*16**

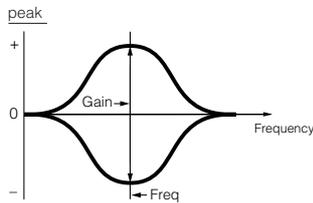
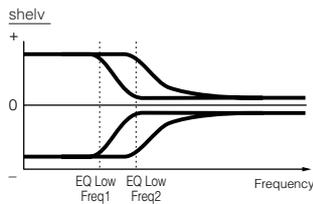
Su "C" (centro) si mantengono le impostazioni Pan singole di ogni Element/Part (Common edit).

**\*17**

Questo parametro non è disponibile per le parti Plug-in.

**\*18****MEQ (Master Equalizer)****Shape**

Determina se il tipo di equalizer usato è Shelving (shelv) o Peaking (peak). Quest'ultimo attenua/amplifica il segnale all'impostazione di Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/amplifica il segnale a frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione di Frequency specificata. Il parametro è disponibile per LOW, MID, e HIGH.

**Freq (Frequency)**

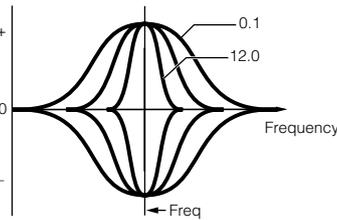
Determina la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto sono attenuate/amplificate dall'impostazione Gain.

**Gain**

Determina il livello di guadagno per Frequency (impostata sopra), o l'entità di attenuazione/amplificazione della banda di frequenza selezionata.

**Q (Caratteristiche della Frequenza)**

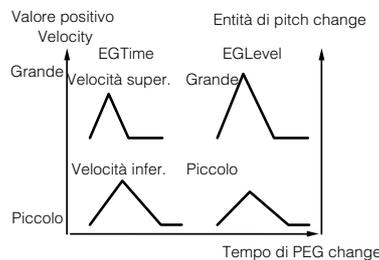
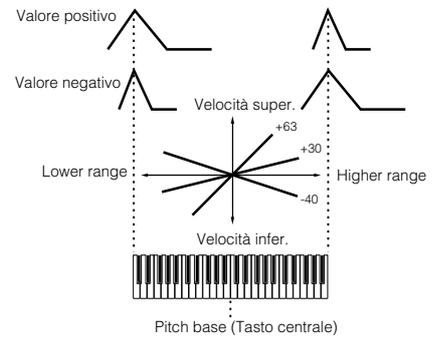
Varia il livello del segnale all'impostazione di Frequency per creare varie caratteristiche della curva di frequenza.

**\*19**

Potete impostare i parametri relativi alla voce solo se entrate nel modo Utility dal modo Voice.

**\*20**

Impostazioni (Display)	Segmento disponibile per EGTime
atk	attack time
atk+dcy	attack time/decay time
dcy	decay time
atk+rls	attack time/release time
all	all time

**\*21****Controllo Elemento in base alla Velocity (es. PEG)****\*22****Controllo dell'Elemento in base alla posizione della nota sulla tastiera (es. PEG Time: Velocità di PEG change)****\*23**

Potete anche inserire/disinserire l'Arpeggio dal pannello frontale con il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] (Voice Edit). Arpeggio Switch non è disponibile per le parti Multi Plug-in 17-32.

**\*24****sync-off**

Quando suonate un tasto per la prima volta, viene suonata la prima nota del pattern dell'arpeggiatore. Dal secondo tasto premuto in poi, la nota dell'arpeggiatore che viene eseguita dipende dal suo tempo di esecuzione e dal tempo del pattern dell'arpeggio. Per esempio, nel caso di un pattern di arpeggio di 1 misura, se il secondo tasto premuto cade sul terzo movimento della misura, il playback del pattern dell'arpeggio inizia dal terzo movimento in poi. In altre parole, il primo tasto premuto serve per iniziare l'arpeggio e quindi potete usare il tasto per applicare la condizione "mute" o "un-mute" al pattern tenendolo abbassato o rilasciandolo, rispettivamente. Ciò è particolarmente utile quando l'arpeggiatore viene usato per generare i pattern drum (batteria).

**\*25****sort**

Playback delle note in ordine ascendente dal messaggio di Note On più basso a quello più alto.

**thru**

Playback delle note nell'ordine in cui vengono ricevuti i messaggi di Note On.

**direct**

Playback delle note esattamente come le suonate. Se nei dati inclusi nella sequenza dell'Arpeggio vi sono cambiamenti ai parametri della Voce (come Pan o Cutoff frequency) essi verranno applicati e riprodotti ogni volta che si riproduce l'Arpeggio.

**\*26**

Con le impostazioni “sort” e “thru”, l’ordine di playback delle note dipende dai dati di sequenza dell’Arpeggio.

**\*27**

Se la categoria dell’Arpeggio è impostata su Ct, non udirete alcun suono se qui non selezionate “direct”.

**\*28****original**

Playback dell’Arpeggio alle velocity preset.

**thru**

Playback dell’Arpeggio alle velocity che state eseguendo. Per esempio, alti valori di velocity aumentano il volume del playback dell’Arpeggio.

**\*29**

Potete anche creare un range di attivazione “lower” e “upper” per l’arpeggio, con un “buco” intermedio, specificando prima la nota più alta. Per esempio, impostando un Note Limit di “C5-C4” potrete attivare l’Arpeggio suonando le note in due range da C -2 a C4 e da C5 a G8; le note suonate fra C4 e C5 non hanno effetto sull’Arpeggio.

**\*30**

Velocity/Gate Time non può essere diminuito al di sotto del suo minimo normale che è 1; qualsiasi valore al di fuori di questo range sarà limitato automaticamente al minimo.

**\*31**

La Velocity non può essere diminuita o aumentata al di sopra del range normale che va da 1 a 127; qualsiasi valore fuoriesca da quel range sarà limitato automaticamente al minimo o al massimo.

**\*32**

Potete impostare i parametri relativi alla Voce solo quando entrate nel modo Utility dal modo Voice.

**\*33**

La funzione di questo parametro varia secondo il tipo di filtro selezionato. Se è un LPF, HPF, BPF (escluso il BPFw), o BEF, questo parametro viene usato per determinare la Resonance. Per il BPFw, viene usato per regolare la larghezza (Width) della banda.

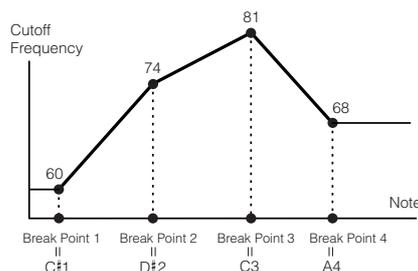
**\*34**

Questo parametro è disponibile per l’LPF quando il filtro usato dalla parte è un tipo a combinazione di LPF e HPF (Performance/Mixing Part Edit).

**\*35****Impostazioni Filter Scaling**

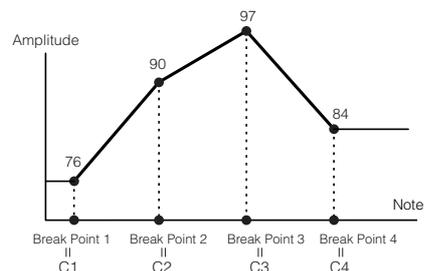
Per capire meglio Filter Scaling è bene fare un esempio. Per le impostazioni mostrate nel prospetto sotto, il valore base della frequenza di Cutoff è 64, e i vari valori di Offset nelle impostazioni di Break point selezionate cambiano di conseguenza il valore base. I cambiamenti specifici alla frequenza di Cutoff sono mostrati nel diagramma sotto riportato. La frequenza di Cutoff cambia in maniera lineare fra Break Points successivi, come mostrato.

	1	2	3	4
BREAKPOINT	C#1	D#2	C3	A4
OFFSET	-4	+10	+17	+4

**\*36****Impostazioni Amplitude Scaling**

Per comprendere meglio Amplitude Scaling è bene fare un esempio. Per le impostazioni mostrate nel prospetto sotto, il valore base dell’Amplitude (volume) per l’elemento selezionato è 80, e i vari valori di Offset nelle impostazioni di Break point selezionate cambiano di conseguenza il valore base. I cambiamenti specifici all’Amplitude sono mostrati nel diagramma sottostante. L’Amplitude cambia in maniera lineare fra Break Points successivi, come mostrato.

	1	2	3	4
BREAKPOINT	C1	C2	C3	C4
OFFSET	-4	+10	+17	+4

**\*37**

BP1 ... BP4 saranno disposti automaticamente in ordine ascendente lungo la tastiera.

A prescindere dall’entità di questi Offsets, i limiti minimo e massimo di Cutoff/Volume (rispettivamente valori di 0 e 127) non possono essere superati.

Qualsiasi nota suonata al di sotto di BP1 comporta un’impostazione di BP1 Level. Analogamente, qualsiasi nota suonata sotto la nota BP4 comporta un’impostazione di BP4 Level.

**\*38**

**L&R**.....OUTPUT L&R, DIGITAL OUTPUT e OPTICAL OUTPUT

**as12**.....ASSIGNABLE OUTPUT 1&2

**as34**.....ASSIGNABLE OUTPUT 3&4

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

**drum**.....serve per le parti della voce Drum. Quando è selezionato, sono abilitate le impostazioni della destinazione di output per ogni Drum.

**\*39**

È disabilitato se il parametro Destination sotto indicato è impostato su un valore da 00 a 33.

**\*40**

PB	Pitch Bend Wheel
MW	Modulation Wheel
AT	Aftertouch
FC1/2	Foot Controller 1/2
FS	Foot Switch
BC	Breath Controller
AS1/2	ASSIGN 1/2

**\*41**

I controlli ASSIGN A e B possono essere assegnati ciascuno alla funzione comune per tutto il modo Voice e non a funzioni differenti per ogni voce. Vedere anche il modo Utility.

**\*42**

Per un elenco completo dei parametri/controlli disponibili, fate riferimento alla pubblicazione separata Data List.

**\*43**

Questo parametro non è disponibile per le parti Plug-in.

**\*44**

Questo parametro non è disponibile per le parti Plug-in o per quelle alle quali sono state assegnate le voci Drum.

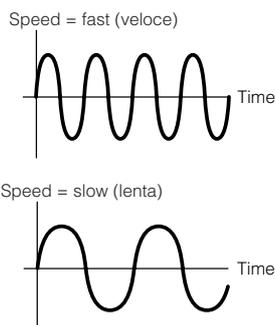
**\*45**

L'impostazione Sustain Level/Release Time non è disponibile per le parti Plug-in o per quelle alle quali sono state assegnate le voci Drum.

**\*46****LFO Wave**

**tri**..... onda triangolare  
**saw** ..... onda a dente di sega  
**squ** ..... onda quadra  
**trpzd** .... onda trapezoidale  
**S/H** ..... sample & hold (casuale)

In Element Edit, i parametri "trpzd" e "S/H" non sono disponibili.

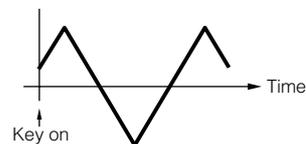
**\*47****LFO Speed****\*48****Impostazioni LFO Tempo Speed**

16th	note da 1/16
8th/3	terzine di note da 1/8
16th.	note da 1/16 puntate
8th	note da 1/8
4th/3	terzine di note da 1/4
8th.	note da 1/8 puntate
4th	note da 1/4
2nd/3	terzine di note da 1/2
4th.	note da 1/4 puntate
2nd	note da 1/2
whole/3	terzine di note intere
2nd.	note da 1/2 puntate
4thx4	quartine di note da 1/4; 4 note da 1/4 sul beat
4thx5	quintine di note da 1/4; 5 note da 1/4 sul beat
4thx6	sestine di note da 1/4; 6 note da 1/4 sul beat
4thx7	settine di note da 1/4; 7 note da 1/4 sul beat
4thx8	ottine di note da 1/4; 8 note da 1/4 sul beat

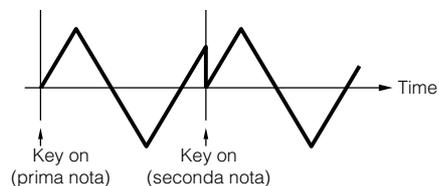
La durata effettiva della nota dipende dal tempo MIDI interno o esterno.

**\*49****Key On Reset****off**

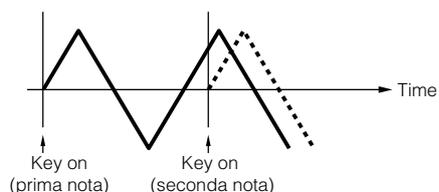
L'LFO si ripete liberamente senza sincronizzazione con il tasto. Premendo un tasto, l'onda LFO parte in qualunque fase LFO si trovi in quel momento.

**on (Element Edit)****each-on (Common Edit)**

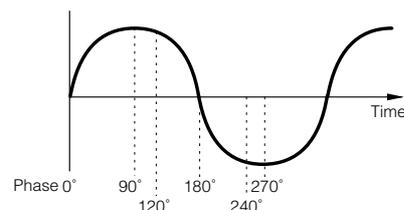
L'LFO si resetta ad ogni nota che suonate e comincia una forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase.

**1st-on (Common Edit)**

L'LFO si resetta ad ogni nota suonata e comincia la forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sotto). Tuttavia, se suonate una seconda nota mentre viene tenuta ancora la prima, l'LFO continua il suo ciclo secondo la stessa fase attivata dalla prima nota. In altre parole, l'LFO si resetta solo se la prima nota viene rilasciata prima che venga suonata la seconda.

**\*50****LFO Phase**

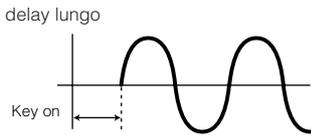
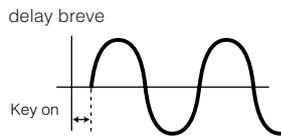
Determina il punto di inizio della fase dell'onda LFO quando viene suonata una nota.



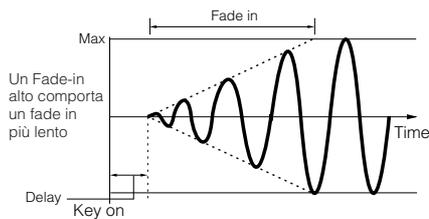
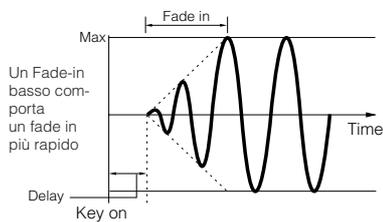
**\*51**

**LFO Delay**

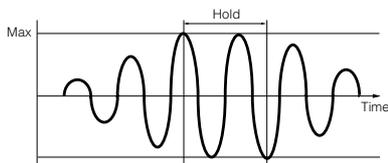
**Delay**



**Fade-in Time**

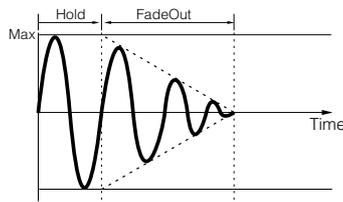


**Hold Time**

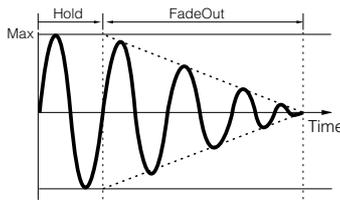


**Fade Out**

Un valore basso di Fade out comporta un fade out più veloce



Un valore alto di Fade out comporta un fade out più lento



**\*52**

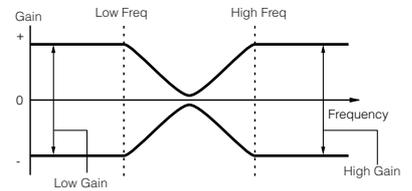
Il parametro "para (parallel)" non è disponibile per la voce Plug-in.

**\*53**

**EQ (Equalizer)**

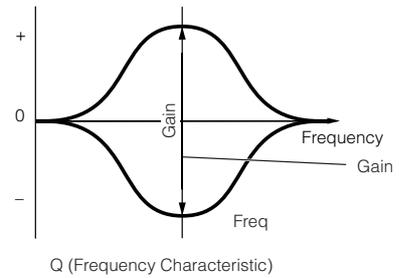
**EQ L/H (Low/High), Plug-in Element EQ**

È un equalizzatore di tipo "shelving", che combina bande separate, a bassa e ad alta frequenza.



**P.EQ (Parametric EQ)**

Parametric EQ viene usato per attenuare o esaltare i livelli del segnale (gain) intorno alla Frequency. Questo tipo dispone di 32 differenti impostazioni di "Q", che determina la larghezza della banda di frequenza dell'equalizzatore.



**Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/Boost18 (Boost 18dB)**

Possono essere usati per enfatizzare il livello di tutto il segnale rispettivamente di 6dB, 12dB e 18dB.

**thru**

Se lo selezionate, gli equalizzatori vengono bypassati e il segnale resta inalterato.

## Messaggi a display

Messaggi	Informazioni
<b>Are you sure?</b>	Richiesta di conferma se volete eseguire un'operazione specifica.
<b>Bulk protected.</b>	I "Bulk data" sono stati ricevuti quando RcvBulkSw è stato impostato su "protect." (modo Utility, Ref. #158)
<b>Completed.</b>	È stata completata l'operazione save, format, o altri job.
<b>Device number is off.</b>	I "Bulk data" non possono essere trasmessi/ricevuti poiché il numero di dispositivo è off.
<b>Device number mismatch.</b>	I "Bulk data" non possono essere trasmessi/ricevuti poiché i numeri di dispositivi non corrispondono.
<b>Effect plug-in is not supported.</b>	La scheda Effect Plug-in non può essere usata con il MOTIF-RACK.
<b>Executing...</b>	Non tentate di spegnere mentre i dati vengono scritti nella memoria interna. Spegnerlo in questa condizione si possono perdere tutti i dati user e ciò può causare il blocco del sistema.
<b>MIDI buffer full.</b>	Elaborazione mancata dei dati MIDI per eccesso di dati ricevuti simultaneamente.
<b>MIDI checksum error.</b>	Si è verificato un errore in fase di ricezione dei "bulk data".
<b>MIDI data error.</b>	Si è verificato un errore in fase di ricezione dei dati MIDI.
<b>Multi plug-in is not in PLG2.</b>	La scheda Multi-Part Plug-in non funziona poiché non è stata installata nel PLG2. La scheda Multi-Part Plug-in dovrebbe essere installata nel PLG2.
<b>Now checking plug-in board.</b>	Il MOTIF-RACK sta controllando lo stato di installazione della scheda Plug-in quando accendete il MOTIF-RACK.
<b>Please keep power on.</b>	Non tentate di spegnere mentre i dati vengono scritti nella memoria interna. Spegnerlo in questa condizione si possono perdere tutti i dati user.
<b>Plug-in 1 communication error.</b>	La scheda Plug-in che è stata installata nel PLG1 non funziona.
<b>Plug-in 2 communication error.</b>	La scheda Plug-in che è stata installata nel PLG2 non funziona.
<b>Receiving MIDI bulk...</b>	Il MOTIF-RACK sta ricevendo i bulk data MIDI.
<b>System memory crashed.</b>	La scrittura dei dati nella memoria interna è fallita perché è stata tolta l'alimentazione durante l'operazione. I dati User sono stati automaticamente inizializzati. Spegnete e riaccendete.
<b>Too many favorites.</b>	Avete provato ad assegnare alla categoria Favorite più di 256 voci.
<b>Transmitting MIDI bulk...</b>	Il MOTIF-RACK sta trasmettendo bulk data MIDI.

# Informazioni su MIDI

MIDI è un acronimo che sta per Musical Instrument Digital Interface, che permette agli strumenti musicali elettronici di comunicare fra loro, inviando e ricevendo dati o messaggi MIDI compatibili di Note, Control Change, Program Change e vari altri tipi di dati o messaggi MIDI.

Il MOTIF-RACK può controllare un dispositivo MIDI trasmettendo i dati relativi alle note e vari tipi di dati del controller. Il MOTIF-RACK può essere controllato dai messaggi MIDI in arrivo che determinano automaticamente il modo del generatore di suono, selezionano i canali MIDI, le voci e gli effetti, i valori dei cambi di parametri, e naturalmente suonano le voci specificate per le varie Parti.

Molti messaggi MIDI sono espressi in numeri esadecimali o binari. I numeri esadecimali possono includere la lettera "H" come suffisso. La lettera "n" indica un determinato numero intero.

Nella tabella sottostante troverete il numero decimale corrispondente per ciascun numero esadecimale/binario.

Decimal	Hexadecimal	Binary
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

Decimal	Hexadecimal	Binary
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

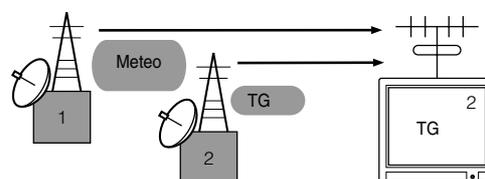
**NOTE** • Per esempio, 144 - 159(Decimale)/9nH/1001 0000 - 1001 1111(Binario) indicano i messaggi di note-on rispettivamente per i canali da 1 a 16. 176 - 191/BnH/1011 0000 - 1011 1111 indicano i messaggi di control change rispettivamente per i canali da 1 a 16. 192 -207/CnH/1100 0000 - 1100 1111 indicano i messaggi di program change rispettivamente per i canali da 1 a 16. 240/FOH/1111 0000 è posizionato all'inizio dei dati per indicare un messaggio system exclusive. 247/F7H/1111 0111 è posizionato alla fine del messaggio system exclusive.

- aaH(Esadecimale)/0aaaaaaaa(Binario) indica l'indirizzo o address dei dati, che è formato da High, Mid e Low.
- bbH/0bbbbbbb indica il conteggio dei byte.
- ccH/0ccccccc indica la check sum o somma di controllo.
- ddH/0ddddddd indica i dati/valori.

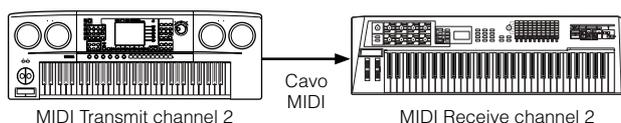
## Canali MIDI

I dati di performance MIDI sono assegnati ad uno dei 16 canali MIDI. Usando questi canali, 1 - 16, possono essere inviati simultaneamente i dati dell'esecuzione di 16 differenti parti strumentali su un unico cavo MIDI.

I canali MIDI possono essere immaginati come canali TV. Ogni emittente TV trasmette i propri programmi su un canale specifico. Il vostro TV riceve molti programmi diversi da varie emittenti e voi selezionate l'appropriato canale per guardare il programma che preferite.



MIDI funziona con lo stesso principio. Gli strumenti trasmettenti inviano i dati MIDI su un canale MIDI specifico (MIDI Transmit Channel) via un unico cavo MIDI allo strumento ricevente. Se il canale MIDI dello strumento ricevente (MIDI Receive Channel) corrisponde al Transmit Channel, lo strumento ricevente suona secondo i dati inviati dallo strumento trasmettente.



Il MOTIF-RACK è un generatore multitimbrico, che permette di suonare simultaneamente parecchie parti differenti — unicamente dal MOTIF-RACK — assegnando ad ogni parte un canale MIDI differente.

## Messaggi MIDI Trasmessi/Ricevuti dal MOTIF-RACK

I messaggi MIDI si possono dividere in due gruppi: Channel e System. Qui viene riportata la spiegazione dei vari messaggi MIDI che il MOTIF-RACK può trasmettere/ricevere.

### MESSAGGI CHANNEL O DI CANALE

Questi messaggi sono i dati relativi alla performance sulla tastiera per il canale specifico.

#### ■ Note On/Note Off (Key On/Key Off)

Messaggi generati quando viene suonata la tastiera.

Range di ricezione delle note = C-2 (0) - G8 (127), C3 = 60

Range di Velocity = 1 - 127 (Viene ricevuta solo la velocity di Note On)

Note On: Generato quando si preme un tasto.

Note Off: Generato quando si rilascia un tasto.

Ogni messaggio include un numero di nota specifico che corrisponde al tasto premuto, più un valore di velocity basato sulla forza usata per premere il tasto.

#### ■ Control Change

I messaggi di Control Change permettono di selezionare un voice bank, control volume, panning, modulation, portamento time, brightness e vari altri parametri di controllo, attraverso specifici numeri di Control Change che corrispondono ad ognuno dei vari parametri.

##### Bank Select MSB (Control #000)

##### Bank Select LSB (Control #032)

Messaggi che selezionano i numeri di variazione di voice bank combinando e inviando l'MSB e l'LSB da un dispositivo esterno.

MSB e LSB funzionano in maniera differente in base al modo operativo del generatore di suono.

I numeri MSB selezionano il tipo di voce (Normal Voice o Drum Voice), e gli LSB selezionano i voice bank.

(Per ulteriori informazioni sui Bank e sui Program, vedere la Voice List nella pubblicazione separata "Data List".)

Una nuova selezione di bank non diventa operativa fino alla ricezione del successivo messaggio di Program Change.

**NOTE** Se dopo essere entrati in qualsiasi modo si riceve il Program Change, viene richiamato il Tipo/ la Memoria selezionata correntemente.

#### Modulation (Control #001)

Messaggi che controllano la profondità del vibrato usando la Modulation Wheel.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo effetto vibrato e con il valore 0 esso è completamente assente.

#### Portamento Time (Control #005)

Messaggi che controllano la durata del portamento, o uno scivolamento continuo del pitch fra due note suonate una dopo l'altra.

Se il parametro Portamento Switch (Control #065) è su on, il valore qui impostato può regolare la velocità del cambiamento di pitch.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo tempo di portamento e con il valore 0 esso è minimo.

#### Data Entry MSB (Control #006)

#### Data Entry LSB (Control #038)

Messaggi che impostano il valore per il parametro specificato da RPN MSB/LSB (pag. 80) e NRPN MSB/LSB (pag. 79).

Il valore del parametro è determinato dalla combinazione di MSB e LSB.

#### Main Volume (Control #007)

Messaggi che controllano il volume di ogni Parte.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo volume e su 0 esso è completamente assente.

#### Pan (Control #010)

Messaggi che controllano il posizionamento stereo panning di ogni Parte (per l'uscita stereo).

Impostando il valore su 127 si posiziona il suono completamente a destra e su 0 esso è completamente a sinistra.

#### Expression (Control #011)

Messaggi che controllano l'espressione di ogni Parte durante la performance.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo volume e su 0 esso è completamente assente.

#### Hold1 (Control #064)

Messaggi che controllano l'on/off del sustain.

Impostando il valore fra 64 - 127 il sustain è on, mentre fra 0 - 63 il sustain è off.

#### Portamento Switch (Control #065)

Messaggi che controllano l'on/off del portamento.

Impostando il valore fra 64 - 127 il portamento è on, mentre fra 0 - 63 il portamento è off.

### **Sostenuto (Control #066)**

Messaggi che controllano l'on/off del sostenuto. Tenendo premute note specifiche e quindi premendo e tenendo il pedale del sostenuto verranno sostenute le note suonate fino a quando non lo rilasciate. Impostando il valore fra 64 - 127 il sostenuto è on, mentre fra 0 - 63 il sostenuto è off.

### **Harmonic Content (Control #071)**

Messaggi che regolano la risonanza del filtro impostata per ogni Parte. Il valore qui impostato è un offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce. Valori più alti producono un suono più caratteristico e risonante. Secondo la voce, la gamma effettiva può essere più stretta del range disponibile per la regolazione.

### **Release Time (Control #072)**

Messaggi che regolano il tempo di release di AEG impostato per ogni Parte. Il valore qui impostato è un offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

### **Attack Time (Control #073)**

Messaggi che regolano il tempo di attacco di AEG impostato per ogni Parte. Il valore qui impostato è un offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

### **Brightness (Control #074)**

Messaggi che regolano la frequenza di cutoff del filtro impostata per ogni Parte. Il valore qui impostato è un offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce. Valori più bassi producono un suono più soft. Secondo la voce, la gamma effettiva può essere più stretta del range disponibile per la regolazione.

### **Decay Time (Control #075)**

Messaggi che regolano il tempo di decadimento di AEG impostato per ogni Parte. Il valore qui impostato è un offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

### **Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control #091)**

Messaggi che regolano il livello di mandata dell'effetto Reverb.

### **Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control #093)**

Messaggi che regolano il livello di mandata dell'effetto Chorus.

### **Data Increment (Control #096)**

#### **Decrement (Control #097) for RPN**

Messaggi che incrementano o decrementano il valore MSB di pitch bend Sensitivity, di fine tune, o coarse tune in step di 1. Dovete assegnare uno di quei parametri usando prima l'RPN nel dispositivo esterno. Il byte dei dati viene ignorato. Quando viene raggiunto il valore massimo o minimo, il valore non viene più aumentato o diminuito. (Incrementando "fine tune" non si aumenta "coarse tune".)

#### **NRPN (Non-Registered Parameter Number) LSB (Control #098) (solo Plug-in Board)**

#### **NRPN (Non-Registered Parameter Number) MSB (Control #099) (solo Plug-in Board)**

Messaggi che regolano il vibrato di una voce, il filtro, l'EG, un drum setup o altre regolazioni di parametri. Inviare prima l'NRPN MSB e l'NRPN LSB per specificare il parametro da controllare. Quindi usate il Data Entry (pag. 78) per impostare il valore del parametro specificato. Notate che una volta impostato l'RPN per un canale, i dati successivi saranno riconosciuti come il cambio di valore dello stesso NRPN. Perciò, dopo aver usato l'NRPN, dovrete impostare un valore nullo (7FH, 7FH) per evitare un risultato inatteso. Per i dettagli, consultate il manuale di istruzioni della relativa scheda Plug-in.

### RPN (Registered Parameter Number) LSB (Control #100)

### RPN (Registered Parameter Number) MSB (Control #101)

Messaggi che applicano gli offset, aggiungono o sottraggono valori dalle regolazioni di pitch bend sensitivity, tuning, o altri parametri da una Parte.

Innanzitutto inviate l'RPN MSB e l'RPN LSB per specificare il parametro che è da controllare. Quindi usate Data Increment/Decrement (pag. 79) per impostare il valore del parametro specificato.

Notate che una volta che l'RPN è stato impostato per un canale, le immissioni successive di dati verranno riconosciute come il cambiamento di valore dello stesso RPN. Perciò se usate RPN, dovrete impostare un valore nullo (7FH, 7FH) per evitare risultati inattesi.

Possano essere ricevuti i seguenti numeri RPN.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETRO
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
7F	7F	Null

## ■ Messaggi Channel Mode

Possano essere ricevuti i seguenti messaggi di Channel Mode.

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGGIO
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 ~ 16	Mono
127	0	Poly

### All Sounds Off (Control #120)

Cancella tutti i suoni in corso sul canale specificato. Tuttavia, lo stato dei messaggi di canale come Note On e Hold On viene mantenuto.

### Reset All Controllers (Control #121)

Verranno riportati ai valori di default i seguenti controllers.

CONTROLLER	VALORE
Pitch Bend Change	0 (centro)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft Pedal	0 (off)
Portamento Control	Cancella il numero di tasto source per il Portamento
RPN	Numero non specificato; i dati interni non cambiano
NRPN	Numero non specificato; i dati interni non cambiano

### All Notes Off (Control #123)

Cancella tutte le note in corso sul canale specificato. Tuttavia, se Hold1 o Sostenuto sono su on, le note continueranno a suonare fino a quando questi vengono messi su off.

### Mono (Control #126)

Svolge la stessa funzione causata dalla ricezione del messaggio All Sounds Off e se il 3° (3rd) byte (mono) è nel range di 0 - 16, imposta il canale corrispondente su Mono Mode (Mode 4: m = 1).

### Poly (Control #127)

Svolge la stessa funzione causata dalla ricezione del messaggio All Sounds Off, e imposta il canale corrispondente su Poly Mode.

## ■ Program Change

Messaggi che determinano quale voce selezionare per ogni Parte. Con una combinazione di Bank Select, potete selezionare non solo i numeri della voce di base, ma anche quelli dei bank delle voci "variation".

## ■ Pitch Bend

I messaggi Pitch Bend sono quelli di un controller continuo che permettono la flessione temporanea ascendente o discendente del pitch delle note designate, secondo una durata determinata.

## ■ Channel Aftertouch

Messaggi che vi permettono di controllare i suoni mediante la pressione applicata ai tasti dopo quella iniziale, sull'intero canale. Il MOTIF-RACK non trasmette questi dati dalla tastiera; tuttavia risponde correttamente ad essi quando li riceve da un dispositivo esterno.

## ■ Polyphonic Aftertouch

Messaggi che vi permettono di controllare i suoni mediante la pressione applicata ai tasti dopo quella iniziale, per ogni tasto.

## MESSAGGI SYSTEM

I messaggi di sistema sono dati relativi al sistema generale del dispositivo.

### ■ System Exclusive Messages

I messaggi System Exclusive controllano varie funzioni del MOTIF-RACK, incluso master volume e master tuning, il modo operativo del generatore di suono, il tipo di effetto e vari altri parametri.

### General MIDI (GM) System On (solo Sequence Play mode)

Se viene ricevuto "General MIDI system on", il MOTIF-RACK riceve i messaggi MIDI compatibili con GM System Level 1, e di conseguenza non riceve i messaggi NRPN e Bank Select.

### F0 7E 7F 09 01 F7 (Esadecimale)

**NOTE** Accertatevi che l'intervallo fra questo messaggio e i dati della prima nota della song siano almeno della durata di una nota da 1/4.

### Master Volume

Dopo la sua ricezione, sarà operativo Volume MSB per il parametro System.

### F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Esadecimale)

\* mm (MSB) = appropriato valore del volume,  
ll (LSB) = ignorato

## ■ Messaggi di sistema in tempo reale

### Messaggi System Realtime

Controllano il sequencer, incluso i messaggi di MIDI clock (F8H) e Active Sensing (vedi sotto).

### Active Sensing

Una volta ricevuto FEH (Active Sensing), se per oltre 300msec non vengono ricevuti dati MIDI, il MOTIF-RACK svolgerà la stessa funzione che esegue quando riceve i messaggi All Sounds Off, All Notes Off, e Reset All Controllers e quindi ritornerà allo stato in cui FEH non è monitorato

**NOTE** Consultate il MIDI Data Format nella pubblicazione separata "Data List" per avere ulteriori informazioni sui vari messaggi.

# Installazione Plug-in Board Opzionali

Una varietà di schede opzionali Plug-in disponibili in commercio (pag.19) vi permettono di espandere la libreria delle voci del vostro strumento.

Con il vostro strumento possono essere i seguenti tipi di schede Plug-in.

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

## Precauzioni per l'installazione

Prima di installare l'hardware opzionale, procuratevi un cacciavite Philips (a stella).



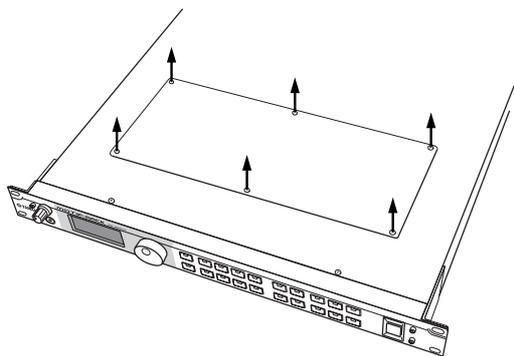
- Prima di iniziare l'installazione spegnete il MOTIF-RACK e le periferiche collegate, staccandole dalle prese d'alimentazione. Quindi togliete tutti i cavi che collegano il MOTIF-RACK ad altri dispositivi. (Lasciando collegato il cavo di alimentazione potreste prendere la scossa. Lasciando gli altri cavi collegati possono interferire con il lavoro da svolgere.)
- State attenti a non far cadere viti all'interno dello strumento durante l'installazione (ciò può essere evitato tenendo lontane dallo strumento le unità opzionali ed il coperchio mentre procedete all'installazione). Nel caso accadesse, togliete le viti dall'interno dell'unità prima di accendere lo strumento. Viti allentate all'interno possono causare un funzionamento errato o seri danni. Nel caso non riuscite a recuperare la vite (o le viti) dall'interno, rivolgetevi al vostro negoziante Yamaha.
- Installate attentamente le unità opzionali, come descritto nella procedura che segue. Un'installazione impropria può causare un cortocircuito e quindi danni irreparabili e innescare un incendio.
- Non smontate, modificate né applicate forza eccessiva sulle aree della scheda e sui connettori delle unità opzionali. Flettendo o maltrattando le schede e i connettori si può subire una scossa elettrica, incendio o malfunzionamento del dispositivo.



- Si raccomanda di indossare guanti per proteggersi dalle sporgenze metalliche possibili sulle unità opzionali e su altri componenti. Toccando fili e connettori con le mani nude potete tagliarvi, impoverire la qualità del contatto o danneggiarli elettrostaticamente.
- Trattate con attenzione le unità opzionali. Urtandole o sottoponendole a qualsiasi tipo di shock potreste danneggiarle o provocarne un malfunzionamento.
- Attenti all'elettricità statica. Scaricando l'elettricità statica si danneggiano i chip dei circuiti integrati della scheda Plug-in. Prima di maneggiare questa scheda, per ridurre la possibilità di elettricità statica, toccate le parti metalliche diverse dall'area verniciata o un filo di terra sui dispositivi che possiedono la messa a terra.
- Non toccate le parti metalliche esposte nella scheda del circuito. Toccandole potreste avere un falso contatto.
- Quando muovete un cavo, state attenti a non farlo incastrare sul circuito della scheda Plug-in. Forzando il cavo in qualche modo potete tagliarlo, danneggiarlo o ottenere un malfunzionamento.
- Conservate le viti: vanno usate tutte.
- Non usate altre viti se non quelle installate sullo strumento.

# Installare la scheda Plug-in

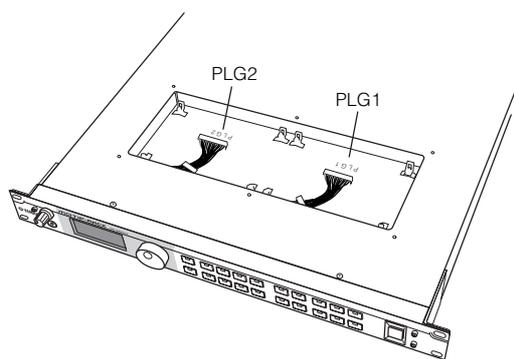
- 1 Spegnete il MOTIF-RACK e scollegate il cavo di alimentazione. Inoltre, scollegate il MOTIF-RACK da altri dispositivi esterni, eventualmente collegati.
- 2 Spostatelo in una posizione che vi consenta di avere davanti il pannello frontale del dispositivo e togliete le viti (sei a testa piatta) dal coperchio della scheda Plug-in nel pannello superiore utilizzando un cacciavite Phillips.



**NOTE** Conservate in un luogo sicuro le sei viti tolte. Verranno riusate quando dovrete rifissare il coperchio del vano della scheda.

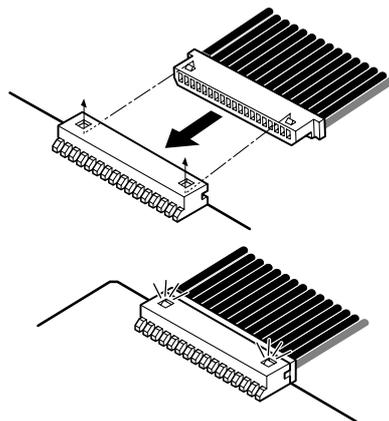
- 3 Togliete il coperchio della scheda Plug-in. Appare la piastra della scheda Plug-in. Possono essere sistemate due schede Plug-in: PLG1 a destra e PLG2 a sinistra.

**NOTE** La scheda Plug-in Multi part (PLG100-XG) può essere installata solo in PLG2.



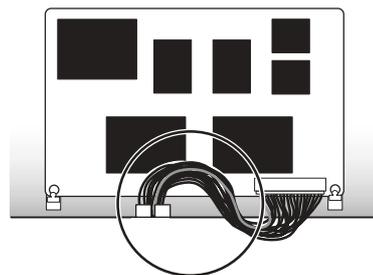
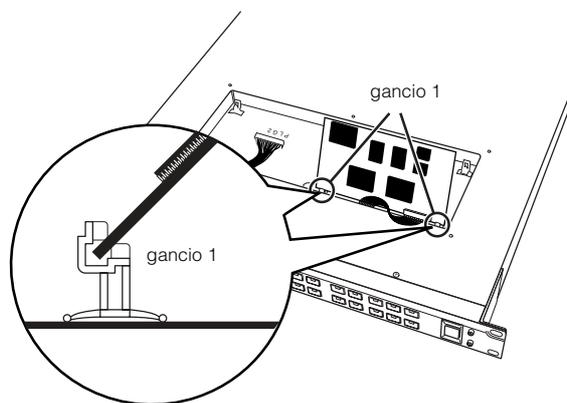
**!** Quando installate la scheda Plug-in opzionale (dal momento in cui togliete il coperchio a quando lo riposizionate) tutte le operazioni devono essere effettuate con il cavo di alimentazione CA scollegato.

- 4 Togliete la scheda dalla confezione antistatica. Quando installate la scheda, il lato con un connettore e i circuiti integrati devono essere verso l'alto.
- 5 Inserite con attenzione il connettore del cavo nel connettore della scheda Plug-in fino a quando i due intagli sul connettore del cavo si bloccano nelle sedi sulla scheda, come mostrato in figura.

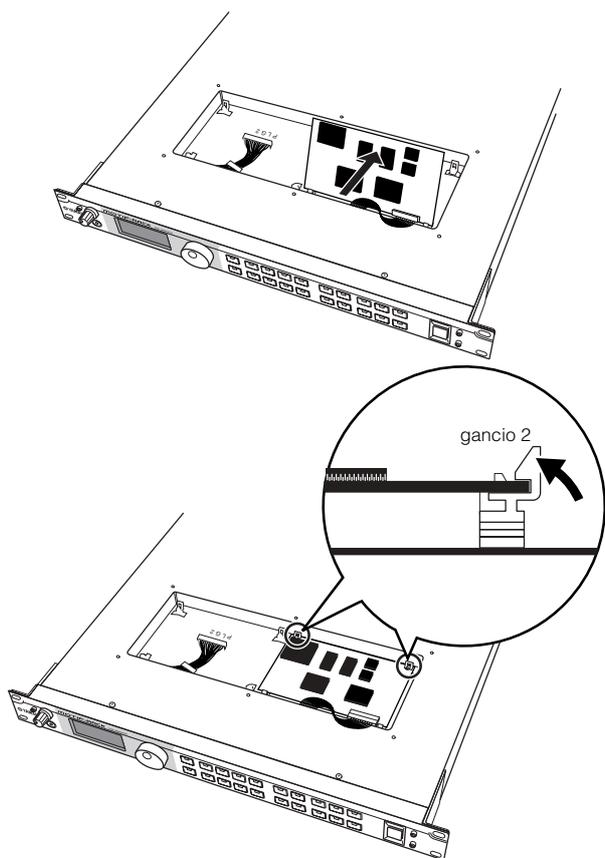


- 6 Montate la scheda Plug-in nella piastra, come dettagliato negli step seguenti.

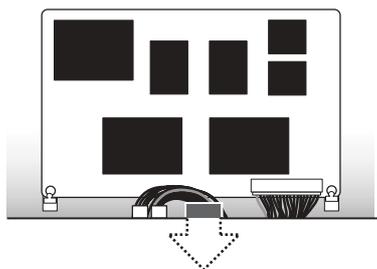
- 6-1 Inserite un lato della scheda Plug-in (il lato del connettore) nei ganci 1 come mostrato in figura, accertandovi che il cavo si trovi sopra la scheda.



**6-2** Premete l'altro lato fin quando è ben inserito sui ganci 2.



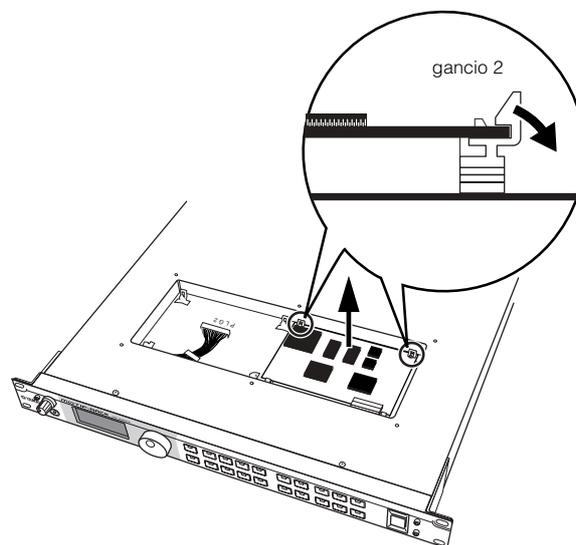
**6-3** Inserite il cavo nel MOTIF-RACK, accertandovi che dallo strumento non fuoriesca nessun pezzo di cavo.



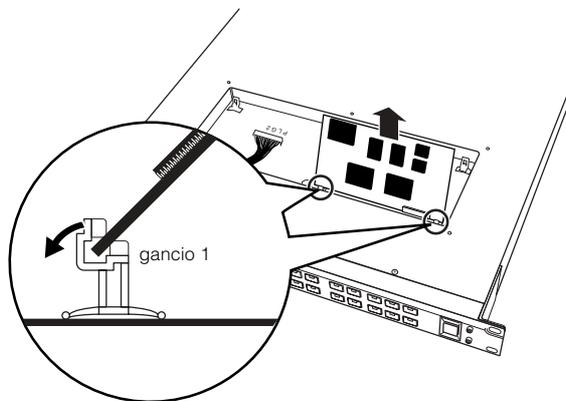
**7** Riposizionate il coperchio della scheda Plug-in stringendo le sei viti a testa piatta, che avevate tolto allo step 2.

## **Togliere la scheda Plug-in dal MOTIF-RACK**

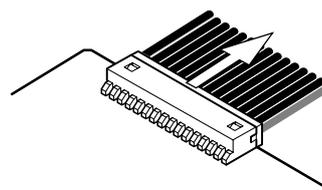
**1** Premete i ganci 2 nella direzione mostrata in figura ed estraete la scheda dai ganci 2 sollevandola da un solo lato.



**2** Tirate l'altro lato della scheda dai ganci 1, mentre premete come mostrato in figura.



**3** Estraete il connettore del cavo dal connettore della scheda Plug-in.



# Inconvenienti e Rimedi

Manca il suono? Il suono è sbagliato? Se si verifica un problema di questo tipo, controllate i punti seguenti prima di dedurre che il prodotto è difettoso. In molti casi, potrete trovare qui il rimedio appropriato. Nel caso il problema persistesse, vi raccomandiamo di rivolgervi al vostro negoziante o ad un Centro Yamaha autorizzato. (Pag. 91).

## Assenza di suono.

---

- Controllate che il MOTIF-RACK e i dispositivi esterni collegati ad esso siano accesi. (Pag. 14)
- Accertatevi di aver messo tutte le regolazioni su livelli appropriati – compreso il Master Volume del MOTIF-RACK e il volume dei dispositivi esterni collegati. (Pag. 14)
- Accertatevi che il MOTIF-RACK sia collegato correttamente ai dispositivi esterni previsti (ad esempio, amplificatori o altoparlanti) via cavi audio (pag. 15)
- Quando la voce non produce suono, controllate che Volume in Voice common edit sia impostato in modo appropriato. (Ref. #33)
- Quando la voce non produce alcun suono, controllate che i parametri di Voice element edit (ad esempio, element switch, note limit, velocity limit) siano impostati nel modo appropriato in Voice common edit. (Pag. 38)
- Quando la voce non produce alcun suono, controllate che le impostazioni di filter ed effect siano appropriate. (Impostazioni improprie di filter cutoff frequency possono produrre assenza di suono.) (Pagg. 39, 41)
- Quando la multi non produce alcun suono, controllate che ad ogni parte sia stata assegnata una voce. (Ref. #20, #26)
- Quando la multi non produce alcun suono, controllate che sia impostato correttamente il note limit di ogni parte. (Ref. #22)
- Quando la multi non produce alcun suono, controllate l'impostazione del volume di ogni parte. (Ref. #33)
- Quando la multi non produce alcun suono, controllate l'impostazione output select di ogni parte. (Ref. #96)
- Quando la multi non produce alcun suono, controllate se una o più parti sono state escluse (mute). (Pag. 38)
- Se la multi non produce alcun suono, controllate che il canale di ricezione di ciascuna parte sia impostato bene. (Ref. #32)
- Se l'arpeggio non produce suono, controllate che note limit e velocity limit siano impostati adeguatamente. (Ref. #66, #67)

## Suono distorto.

---

- Controllate che le impostazioni dell'effetto siano appropriate. (Ref. #162-#174)
- Controllate che le impostazioni del filtro siano appropriate. (Impostazioni eccessivamente alte di filter resonance potrebbero provocare distorsione.) (Ref. #76-#79)
- È possibile che VOLUME sia talmente alto da provocare la saturazione. (Pag. 14)
- Il volume di ciascun elemento nel modo Voice o il volume di ciascuna parte nel modo Multi potrebbe essere impostato troppo alto. (Ref. #33, #111)

## Il livello del suono è troppo basso.

---

- È possibile che le impostazioni di MIDI volume o MIDI expression siano troppo basse. (Pag. 78)
- Controllate che la cutoff frequency dei filtri non sia troppo alta/bassa. (Ref. #76, #81)

## Il suono viene troncato.

---

- Controllate di non aver superato la polifonia massima del MOTIF-RACK. (Pag. 20)

## **Il pitch o gli intervalli sono sbagliati.**

---

- Controllate se il parametro Master Tune nel modo Utility è impostato su un valore diverso da “0”. (Ref. #185)
- Controllate se il parametro Note Shift nel modo Utility è impostato su un valore diverso da “0”. (Ref. #31)
- Quando la voce produce un pitch sbagliato, controllate che dal parametro Micro Tuning nel modo Voice Edit sia selezionato il sistema di accordatura appropriato. (Ref. #5)
- Quando la voce produce un pitch sbagliato, controllate che LFO Pitch Modulation Depth nel modo Voice Edit non sia troppo alto. (Ref. #148)
- Quando la multi produce un pitch sbagliato, controllate se il parametro Note Shift di ciascuna parte è impostato su un valore diverso da “0”. (Ref. #31)
- Quando la multi produce un pitch sbagliato, controllate se il parametro Detune di ciascuna parte è impostato su un valore diverso da “0”. (Ref. #127)

## **Suona soltanto una nota per volta.**

---

- Controllate se il parametro Mono/Poly nel modo Voice è impostato su “mono”. (Ref. #3)

## **Non viene applicato alcun effetto.**

---

- Controllate che sia disattivato EFFECT BYPASS. (Ref. #15)
- Controllate se il parametro Effect Output di uno o di tutti gli elementi è stato impostato su “thru”. (Ref. #163)
- Controllate se uno o tutti i tipi di effetto sono stati impostati su “thru” o “off” (nel display Effect Edit). (Ref. #165-#167, #173)

## **La ricezione dei bulk data MIDI non funziona correttamente.**

---

- Controllate se il parametro Receive Bulk è impostato su “protect” nel modo Utility. (Ref. #158)

## **La scheda Plug-in non funziona.**

---

- Controllate se la scheda Multi-part Plug-in è installata in PLG1 (la scheda Multi-part Plug-in deve essere installata in PLG2). (Pag. 82)

# Specifiche Tecniche

<b>Blocco del Generatore</b>	Generatore di suono	AWM2 (conforme al sistema Modular Synthesis Plug-in)
	Polifonia	128 note + la polifonia della scheda Plug-in (se installata)
	Wave	84 MB (quando è convertito in un formato a 16-bit lineare)
<b>Voci</b>	Voci	Preset: 640 voci normal + 48 drum kit GM: 128 voci normal + 1 drum kit User: 256 voci normal + 32 drum kit (include 128 voci normal Preset e 22 drum kit inizializzate)
	Voci Plug-in	Preset per la scheda PLG150-AN/DX/PF/DR/PC: 64 Preset per la scheda PLG150-VL: 192 User: 64 per ogni connettore Plug-in
<b>Multi</b>	Multi	User: 128
	Multi Library	Performance: 59 Multi: 65
<b>Effetti</b>	Reverb	20 tipi
	Chorus	44 tipi
	Insertion 1	107 tipi
	Insertion 2	107 tipi
	Master Equalizer	5 bande (High/HighMid/Mid/LowMid/Low)
	Part Equalizer	3 bande (High/Mid/Low)
<b>Arpeggio</b>		Preset 1: 128 tipi Preset 2: 128 tipi
<b>Pulsanti di pannello/ Controllers</b>		Interruttore STANDBY/ON, manopola VOLUME, dial dei dati, pulsanti cursore, pulsante EXIT, pulsanti PAGE, pulsante MUTE/SEL, pulsanti Part/Element, pulsanti BANK, pulsante SHIFT, pulsante CATEGORY, pulsanti Mode
<b>Connettori</b>	Frontale	PHONES
	Posteriore	DC IN, USB, MIDI IN/OUT/THRU, DIGITAL OUTPUT, OPTICAL OUTPUT, ASSIGNABLE OUTPUT 1-4, OUTPUT L/MONO, R
	Superiore	PLG1, PLG2
<b>Altri</b>	Display	LCD grafico 160 x 64 punti retroilluminato
	Accessori forniti	Adattatore di potenza, serie di Manuali di Istruzioni, CD-ROM
	Assorbimento potenza	17W (massimo; 22W se sono installate due schede plug-in)
	Dimensioni	480(larg.) x 372.4(prof.) x 44(altezza) mm
	Peso	4.1kg

Le specifiche e le descrizioni contenute in questo manuale di istruzioni sono fornite a solo scopo informativo. La Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare o modificare i prodotti e le specifiche in qualsiasi momento senza alcun preavviso. Poiché le specifiche, i dispositivi o le opzioni potrebbero non essere gli stessi in tutti i Paesi, vi preghiamo di controllare preventivamente con il vostro negoziante Yamaha.

# Indice Analitico

## A

AC, adattatore .....	14
AC Source.....	67
AEG .....	27
AEG (Voice Element).....	39
AEG Attack/Decay/Release Time .....	68
AEG Level .....	68
AEG Sustain Level.....	68
AEG Time .....	68
AEG Time Key Follow Center Key.....	68
AEG Time Key Follow Sensitivity.....	68
AEG Time Segment .....	67
AEG Time Velocity Sensitivity .....	67
All Notes Off (Control #123) .....	80
All Sounds Off (Control #120).....	80
Alternate Group .....	64
Alternate Pan .....	67
AMP (Voice Element).....	39
Amplitude.....	27
Amplitude (Level) Key Follow Sensitivity .....	68
[ARP EDIT], pulsante .....	12
Arpeggio.....	52
[ARPEGGIO], pulsante .....	31
Arpeggio Gate Time Rate.....	66
Arpeggio Hold .....	65
Arpeggio Key Mode.....	65
Arpeggio MIDI Out Switch .....	66
Arpeggio MIDI Transmit Channel.....	66
Arpeggio Note Limit .....	65
Arpeggio Switch .....	65
Arpeggio Switch/Hold Control Number.....	67
Arpeggio Tempo.....	65
Arpeggio Type .....	65
Arpeggio Type Bank .....	65
Arpeggio Unit Multiply .....	66
Arpeggio Velocity Limit.....	65
Arpeggio Velocity Mode .....	65
Arpeggio Velocity Rate .....	66
ArpOutSw .....	52
AS1/AS2 (Assignable 1/2).....	40
ASA/ASB Asgn.....	67
ASA/ASB Dest .....	67
Assign A/B/1/2.....	63
Assignable Out 1-4 Gain.....	65
ASSIGNABLE OUTPUT 1-4, jack .....	13
AT (Aftertouch).....	40
AT (CAT) Pitch Control .....	67
Attack Level .....	26
Attack Time.....	26
Attack Time (Control #073).....	79
[AUDITION], pulsante.....	12
Audition, funzione.....	36
Audition Phrase .....	36
Audition Phrase No. ....	63
Audition Phrase Note Shift .....	63
AWM2 (Advanced Wave Memory 2).....	19

## B

Band Elimination Filter .....	29
Band Pass Filter.....	28
Bank .....	64
BANK [ ◀ ] [ ▶ ], pulsanti.....	12
Bank Select LSB (Control #032) .....	78
Bank Select MSB (Control #000).....	78
Bank Select Switch.....	69
Basic Receive Channel.....	69
BC (Breath controller) .....	40
Board Voices.....	30
Brightness (Control #074) .....	79
Bulk Dump .....	56
[BYPASS], pulsante.....	12

## C

[C], indicatore .....	38
Casse amplificate .....	15
Category .....	63
[CATEGORY], pulsante .....	12
Category search .....	36
Channel Aftertouch .....	81
ChoCtgrY .....	42, 51
ChoPan.....	42, 51
ChoRtn.....	42, 51
Chorus.....	22
Chorus Pan .....	70
Chorus Return.....	70
Chorus Send .....	64, 70
Chorus Type .....	70
ChoSend .....	42, 50
ChoToRev.....	42, 51
ChoType .....	42, 51
Coarse Tune .....	65
Collegamento ad un Personal Computer.....	16
Collegamento con un dispositivo Audio esterno..	15
Collegamento con un dispositivo MIDI esterno..	16
[COMMON], pulsante .....	12
Common Edit Mode (Multi).....	46
Common Edit Mode (Voice).....	37
Common, parametri (Multi).....	45
Common, parametri (Voice).....	37
[COMPARE], pulsante .....	12
Compare, funzione.....	38
Control Change.....	78
Control Change, numero di .....	40
Control Change Switch.....	69
Control Sets .....	40
Controller Reset .....	63
Copy .....	56
CtrlAsn (Multi Common).....	46
CtrlSet (Voice Common).....	37
Cursor [ ^ ] [ v ], pulsanti .....	12
Cutoff Frequency.....	26
Cutoff Offset .....	68

## D

Data Decrement (Control #097) .....	79
Data Entry LSB (Control #038) .....	78
Data Entry MSB (Control #006) .....	78
Data Increment (Control #096) .....	79
DC IN, terminale .....	13
Decay Time (Control #075).....	79
Decay1 Level .....	26
Decay1 Time.....	26
Decay2 (Sustain) Level.....	26
Decay2 Time.....	26
[DEMO], pulsante .....	12
demo song.....	34
Depth (Control Set).....	67
Destination (Control Set) .....	67
Detune .....	68
Device No. ....	69
Dial dei dati .....	12
DIGITAL OUTPUT, jack.....	13
Distance .....	29, 66
[DRUM], pulsante.....	12
Drum, Voci .....	25
Dry Level .....	23, 49, 50, 64

## E

Echo .....	17
[EDIT], pulsante.....	31
Edit, indicatore di.....	57
[EFFECT], pulsante .....	31
Effect (Mixing) .....	44
Effect Bypass .....	31
Effect Edit, modo.....	41
Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control #091) .....	79
Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control #093) .....	79
Effetti .....	22
EG/FLT (Voice Common) .....	37
EL1-4InsEFOut .....	41
Element Edit, modo.....	39
Element Level.....	67
Element, parametri.....	38
Element Switch .....	64
Element Switch (Control Set).....	67
Elenco dei caratteri .....	58
[ENTER], pulsante.....	12
EQ (Multi) .....	46
EQ (Voice Element).....	39
EQ Type.....	70
[EXIT], pulsante.....	12
Expression (Control #011) .....	78

## F

Factory Set.....	56
Favorite Category .....	36
[FAVORITES], pulsante.....	12
FC1/FC2 (Foot controller 1/2).....	40
FEG .....	27
FEG (Voice Element).....	39
FEG Attack/Decay/Release Time.....	68
FEG Depth.....	66, 68
FEG Level.....	66
FEG Level Velocity Curve .....	66

FEG Level Velocity Sensitivity.....	66
FEG Sustain Level.....	68
FEG Time.....	66
FEG Time Key Follow Center Key.....	67
FEG Time Key Follow Sensitivity.....	66
FEG Time Segment.....	66
FEG Time Velocity Sensitivity.....	66
Filter.....	26
Filter (Voice Element).....	39
Filter Control.....	67
Filter Cutoff Frequency.....	66
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity.....	66
Filter Cutoff Scaling Break Point.....	67
Filter Cutoff Scaling Offset.....	67
Filter Cutoff Velocity Sensitivity.....	66
Filter Gain.....	66
Filter Resonance.....	66
Filter Resonance Velocity Sensitivity.....	66
Filter Type.....	66
Filter width.....	66
Fine Tune.....	65
FS (Foot switch).....	40
FS Asgn.....	67

## G

General (Multi Common).....	46
General (Voice Common).....	37
Generatore di suono.....	18
GM, voci.....	25

## H

Harmonic Content (Control #071).....	79
High Pass Filter.....	28
Hold Level.....	26
Hold Time.....	26
Hold1 (Control #064).....	78
HPF Cutoff Frequency.....	66
HPF Cutoff Frequency Key Follow.....	66

## I

Initial Level.....	27
Initialize.....	55
Ins1/2Ctgr.....	41
Ins1/2Type.....	41
InsEFCnct.....	41
Insertion 1 Category/Type.....	70
Insertion 2 Category/Type.....	70
Insertion Chorus Send.....	64
Insertion Effect Connection Type.....	70
Insertion Effect Out.....	69
Insertion Effect Out Key.....	69
Insertion Effect Part.....	70
Insertion, Effetti.....	22
Insertion Reverb Send.....	64

## J

Job.....	55
----------	----

## K

Key Assign Mode.....	63
Key Edit, modo.....	39
Key off.....	26
Key On Delay.....	64
Key On Sync.....	68

## L

L&R Gain.....	65
LCD (Liquid Crystal Display).....	12
LCD Contrast.....	64
Level Scaling Break Point.....	68
Level Scaling Offset.....	68
Level Velocity Sensitivity.....	68
LFO.....	27
LFO (Key On) Delay Time.....	69
LFO (Voice Common).....	37
LFO (Voice Element).....	39
LFO Amplitude Modulation Depth.....	67, 69
LFO Depth.....	69
LFO Destination.....	69
LFO Destination Element Switch.....	69
LFO Fade-in Time.....	69
LFO Fade-out Time.....	69
LFO Filter Modulation Depth.....	67, 69
LFO Hold Time.....	69
LFO Key On Reset.....	68
LFO Phase.....	68
LFO Pitch Modulation Depth.....	67, 69
LFO Speed.....	68
LFO Tempo Speed.....	68
LFO Tempo Sync.....	68
LFO Wave.....	68
[LIBRARY], pulsante.....	12
Low Pass Filter.....	27

## M

Main Volume (Control #007).....	78
Master EQ.....	64
Master EQ Offset.....	63
Master Equalizer.....	22
Master Tune.....	70
Massima polifonia.....	20
MEQ.....	46
MEQ (Multi Common).....	46
Micro Tuning.....	63
MIDI.....	77
MIDI, canali.....	77
MIDI IN/OUT.....	69
MIDI IN/OUT/THRU, terminali.....	13
MIDI, interfaccia.....	17
MIDI Receive Channel.....	77
MIDI Sync.....	69
MIDI Transmit Channel.....	77
Mixing Edit, modo.....	44
MODE, pulsanti.....	12
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM.....	20
Modulation (Control #001).....	78
Mono (Control #126).....	80
Mono/Poly.....	63
Multi.....	30
Multi bank.....	47
[MULTI], pulsante.....	31
Multi Edit, modo.....	45
Multi Effect.....	49
Multi Library.....	47
MULTI, modo.....	31
Multi Play, modo.....	43
Multi-Part Plug-in, scheda.....	20
Mute.....	38
[MUTE/SEL], pulsante.....	12
MW (Modulation wheel).....	40

## N

Name (nome).....	58, 63
Name, parametro.....	58
Native (Voice Element).....	39
Native Parameters.....	68
Native Part, parametri.....	39
Normal, voci.....	25
Note Limit.....	64
Note On/Off.....	78
Note Shift.....	64
NRPN LSB (Control #098).....	79
NRPN MSB (Control #099).....	79

## O

OPTICAL OUTPUT, jack.....	13
OSC.....	26
OSC (Voice Element).....	39
Oscillator.....	26
Output (Mixing).....	44
Output (Multi).....	46
Output (Voice Common).....	37
OUTPUT L/MONO & R, jack.....	13
Output Select.....	67
OutputSw.....	52

## P

PAGE [◀] [▶], pulsanti.....	12
Pan.....	64, 78
Pan (Control #010).....	78
Part Edit, modo.....	46
Part Equalizer.....	22
Part parameters (Multi).....	46
Part Receive Switch.....	69
Parte, struttura della.....	20
PART/ELEMENT, pulsanti.....	12
PART [◀] [▶], pulsanti.....	12
PB (Pitch Bend wheel).....	40
PB Lower.....	63
PB Upper.....	63
PEG.....	26
PEG (Voice Element).....	39
PEG Depth.....	65
PEG Level.....	65
PEG Level Velocity Sensitivity.....	65
PEG Time.....	65
PEG Time Key Follow Center Key.....	65
PEG Time Key Follow Sensitivity.....	65
PEG Time Segment Velocity Sensitivity.....	65
PEG Time Velocity Sensitivity.....	65
Perf (Performance) bank.....	47
PHONES, jack.....	12
PITCH.....	26
Pitch (Voice Element).....	39
Pitch Bend.....	81
Pitch Bend Range.....	63
Pitch Key Follow Center Key.....	65
Pitch Key Follow Sensitivity.....	65
Pitch Velocity Sensitivity.....	65
PLG 1, parte.....	30
PLG 2, parte.....	30
Plug-in, linea di schede.....	19
Plug-in Board, Voice o voci (modo Multi).....	45
Plug-in, schede.....	19
Plug-in Load.....	56
Plug-in part.....	30
Plug-in Save.....	56
Plug-in, Voci.....	30

Poly (Control #127) .....	80
Poly Expand .....	70
Polyphonic Aftertouch .....	81
polifonia.....	20
Port .....	20
Port No. ....	70
Portamento Mode.....	63
Portamento Switch .....	63
Portamento Switch (Control #065) .....	78
Portamento Time .....	63
Portamento Time (Control #005) .....	78
Portamento Time Mode.....	63
Power On Mode .....	63
Program Change.....	81
Program Change Switch .....	69

## R

Random Pan .....	67
Random Tune .....	65
RcvSw (Multi).....	46
Receive Bulk Dump .....	69
Receive Channel.....	64
Receive GM/XG.....	70
Receive Note Off.....	64
Release Level.....	26
Release Time (Control #072) .....	79
Reset All Controllers (Control #121) .....	80
Resonance .....	26
Resonance Offset .....	68
Return Level.....	23
Reverb.....	22
Reverb Pan .....	70
Reverb Return.....	70
Reverb Send .....	64, 70
Reverb Type .....	70
ReverbPan .....	42, 51
ReverbRtn .....	42, 51
ReverbType.....	42, 51
RevSend.....	42, 50
RPN LSB (Control #100).....	80
RPN MSB (Control #101) .....	80

## S

Scaling.....	67
Send Chorus to Reverb .....	70
Send Level .....	23
[SHIFT], pulsante .....	12
Single Part Plug-in, scheda .....	19
Sostenuto (Control #066) .....	79
Source (Control Set) .....	67
[STANDBY/ON], interruttore.....	12
Store.....	57
[STORE], pulsante.....	12
System, effetti.....	22
System Exclusive, messaggi.....	81
System Realtime, messaggi.....	81

## T

Thru Port.....	69
----------------	----

Tone (Multi).....	46
Transmit Channel .....	69

## U

USB .....	13
USB, connessione.....	16
USB, terminale .....	13
user memory.....	39
[UTILITY], pulsante.....	31
Utility, modo .....	31

## V

Velocity Limit.....	64
Velocity Limit Cross Fade.....	64
Velocity Sensitivity Curve .....	65, 68
Velocity Sensitivity Depth.....	64
Velocity Sensitivity Offset .....	64
Voce .....	24
[VOICE], pulsante.....	31
Voice (Mixing) .....	44
Voice (Multi) .....	46
Voice Edit, modo.....	37
Voci, effetti delle .....	41
Voice Element Pan.....	64
VOICE, modo .....	31
Voice Number .....	64
Voice Play, modo.....	35
Volume.....	64
[VOLUME], manopola.....	12

## W

Wave Category .....	64
Wave Number .....	64
Wave Type.....	64
Waveform .....	19
Width.....	28, 66



**YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.**  
Viale Italia, 88 – 20020 Lainate (Mi)

e-mail: [yline@gmx.yamaha.com](mailto:yline@gmx.yamaha.com)

YAMAHA Line:

da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15, venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30  
Tel. 02 93577268 – Telefax 02 9370956