

MOTIF WAVEFORM EDITOR

Grazie di adoperare Motif Waveform Editor!

Motif Waveform Editor è un editor facile e potente che Vi faciliterà nel modo più comodo possibile la gestione di Voices, Arpeggi e Waveforms (forme d'onda – campioni) con Motif XF e Motif XS e MOXF. Inoltre, aiuta ad organizzare le librerie di Voices per Motif XF, Motif XS e MOXF permettendo tra loro il reciproco scambio di Voices, Arpeggi e Waveforms.

Le funzioni fondamentali sono:

- Librarian per Voice/Waveform
 - Si possono importare Voices, User Arpeggi e User Waveforms da files Motif XF con estensione X3V/X3A/X3W/X3G or Motif XS X0V/X0A/X0W/X0G
 - Si possono importare Voices e User Waveforms da files MOXF con estensione X6A/X6V/X6W
 - Quando si copiano le Voices da un file all'altro vengono copiate automaticamente anche le Waveforms utilizzate dalle Voices stesse.
 - Quando in un file si riordinano le Waveforms, tutte le Voices che le usano verranno automaticamente aggiornate.
- Editor Waveform/Sample
 - Si possono importare Waveforms da numerose sorgenti come Waveforms: files in formato SoundFont (SF2), GigaStudio (GIG), AKAI (AKP), WAV, AIFF, MP3, WMA*, FLAC e OGG, sono supportate le informazioni a livello di metadati (punti di loop, gamme di velocity ecc.) che vengono riconosciute all'interno del file.
 - Si possono importare samples da numerose sorgenti come Keybanks: WAV, AIFF, MP3, WMA*, FLAC e OGG, sono supportate le informazioni a livello di metadati (punti di loop, gamme di velocity ecc.) che vengono riconosciute all'interno del file.
 - Si possono facilmente assegnare diversi campioni lungo la tastiera e modificare tutti i parametri dei Keybanks compresi Volume, Pan estensioni di tasti/Velocity ecc.
 - Si possono ascoltare i campioni, modificare i punti di loop ed applicare effetti come Loop Crossfade (riproduzione ciclica con dissolvenza incrociata – ndr), Normalizing (normalizzazione – ndr) e Trimming (taglio – ndt).
- Sample Player – Riproduttore di campioni
 - Motif Wave Editor è un Sample Playback Soft Synth (sintetizzatore software a riproduzione di campioni – ndt) pienamente funzionale. È possibile utilizzare Motif o una qualsiasi tastiera MIDI collegata per valutare le Waveforms. In questo modo si potrà avere una chiara rappresentazione di come le Waveforms suoneranno con il Motif, prima di impiegare tempo per caricarle nello strumento.
 - Per migliorare l'esperienza di valutazione (delle Waveforms – ndr) vengono supportati anche i controlli di Filter cutoff/resonance, Envelope attack/release, Modulation Wheel, Pitch Bend e pedale di Sustain.

- Per garantire la più bassa latenza in riproduzione possibile in Windows sono supportate anche le tecnologie ASIO, WASAPI e WDM Kernel Streaming.

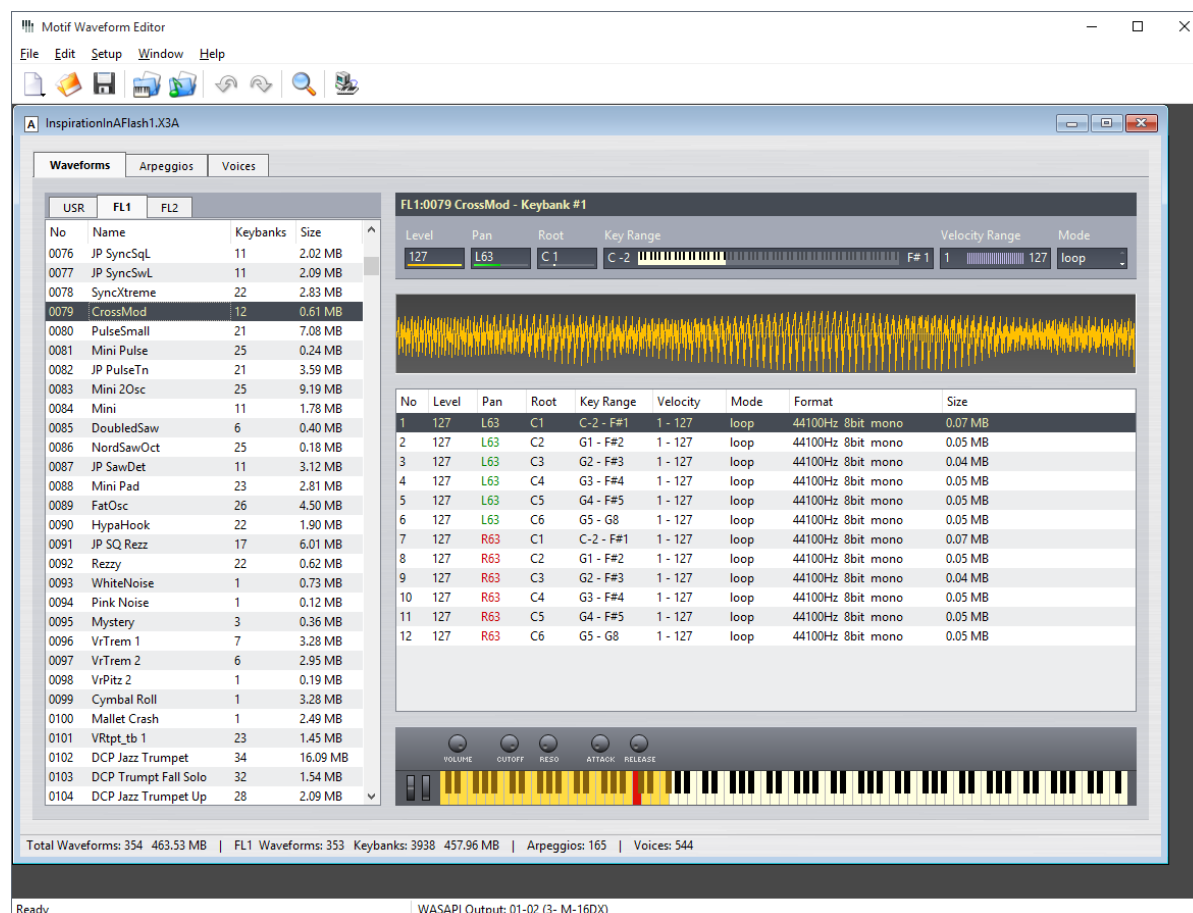
*Il formato WMA è supportato solo nella versione di MWE per Windows

1. Main View – Schermata Principale

Il programma è in grado di aprire tanto i files in formato Motif XF di tipo X3A, X3V, X3W, quanto quelli in formato Motif XS di tipo X0A, X0V, X0W ed i files Motif Arpeggio tipo X0G. È in grado di creare files di tipo All (X3A, X0A) All Voices (X3V, X0V), tipo All Waveforms (X3W, X0W) e All Arpeggi (X3G, X0G).

La finestra di File View è composta da tre sezioni principali (Tabs):

1. Waveforms Tab



La Waveform Tab contiene al suo interno 5 ulteriori finestre:

1) Waveform List Window (finestra con elenco delle Waveforms)

Questa lista mostra tutte le Waveforms contenute nel file. Ogni fila contiene 4 colonne che riportano le seguenti informazioni: Waveform Number (Numero della Waveform), Waveform Name (Nome della Waveform), Numero di Keybanks contenuti nella Waveform e la Total Size of the Waveform (dimensione totale della Waveform). Il nome della Waveform è modificabile. Le Waveforms possono essere sistemate per qualsiasi colonna, facendo click sulla loro testata. Possono essere riordinate tramite il drag and drop oppure tramite la combinazione Ctrl+Shift+freccia Su/Giu.

Informazione di dipendenza

Se si posiziona il mouse sul nome di una Waveform, appare una finestrella informativa che visualizza quali User Voices fanno uso di quella specifica Waveform.

Riordinamento

Le Waveforms possono essere riordinate tramite il "drag and drop" o con la combinazione di tasti Ctrl+Shift+freccia Su/Giu.

2) Keybank Parameters Edit (finestra di editing dei parametri della Keybank)

Questa finestra permette di modificare i parametri di base del Keybank selezionato all'interno della Waveform scelta. Questi parametri sono Level, Pan, Root Key, Key Range, Velocity Range e Loop Mode (Livello, posizione sul fronte stereo, nota base del campione, estensione di tasti, estensione di Velocity e modalità di loop). I Keybanks possono essere sistemati secondo una qualsiasi colonna facendo click sulla loro testata. Possono essere riordinati tramite il drag and drop oppure tramite la combinazione Ctrl+Shift+freccia Su/Giu.

3) Sample Viewer (visualizzatore del campione)

Questa finestra mostra i dati PCM del campione contenuto nel Keybank selezionato della Waveform scelta. Quando si ascolta il campione una barra di colore bianco si muove visualizzando il punto di riproduzione.

4) Keybank List Window (finestra elenco dei Keybank)

Questa finestra visualizza l'elenco di tutti i Keybanks contenuti nella Waveform scelta. Ogni fila ha 9 colonne che contengono le seguenti informazioni: Keybank Number, Keybank Volume, Root Key, Key Range, Velocity Range, Loop Mode, Sample Format e Total Size of Sample (numero del Keybank, Volume del Keybank, nota base, estensione di tasti, estensione di Velocity e modalità di loop, formato del campione e dimensione totale del campione).

5) Sample Player (riproduttore di Sample)

Un sintetizzatore/tastiera viene visualizzata nella parte bassa della finestra ed ha due funzioni:

La si può usare per riprodurre la Waveform ed ascoltare come suonerà una volta che verrà caricata nel Motif. Per fare questo è possibile anche usare la tastiera del Motif oppure una qualsiasi tastiera MIDI collegata. Per collegare una tastiera MIDI si prega di andare al capitolo MIDI Setup (Sezione 2: Voci del Menu: Setup->Audio e MIDI Setup). Sono disponibili anche controlli per la riproduzione del campione: knob per Volume, Filter cutoff/resonance, Envelope attack/release tanto quanto slider per Pitch Bend e Modulation Wheel. Si possono controllare questi parametri via MIDI inviando gli opportuni messaggi di Control Change. Inoltre vengono comandi di pedale di sustain.

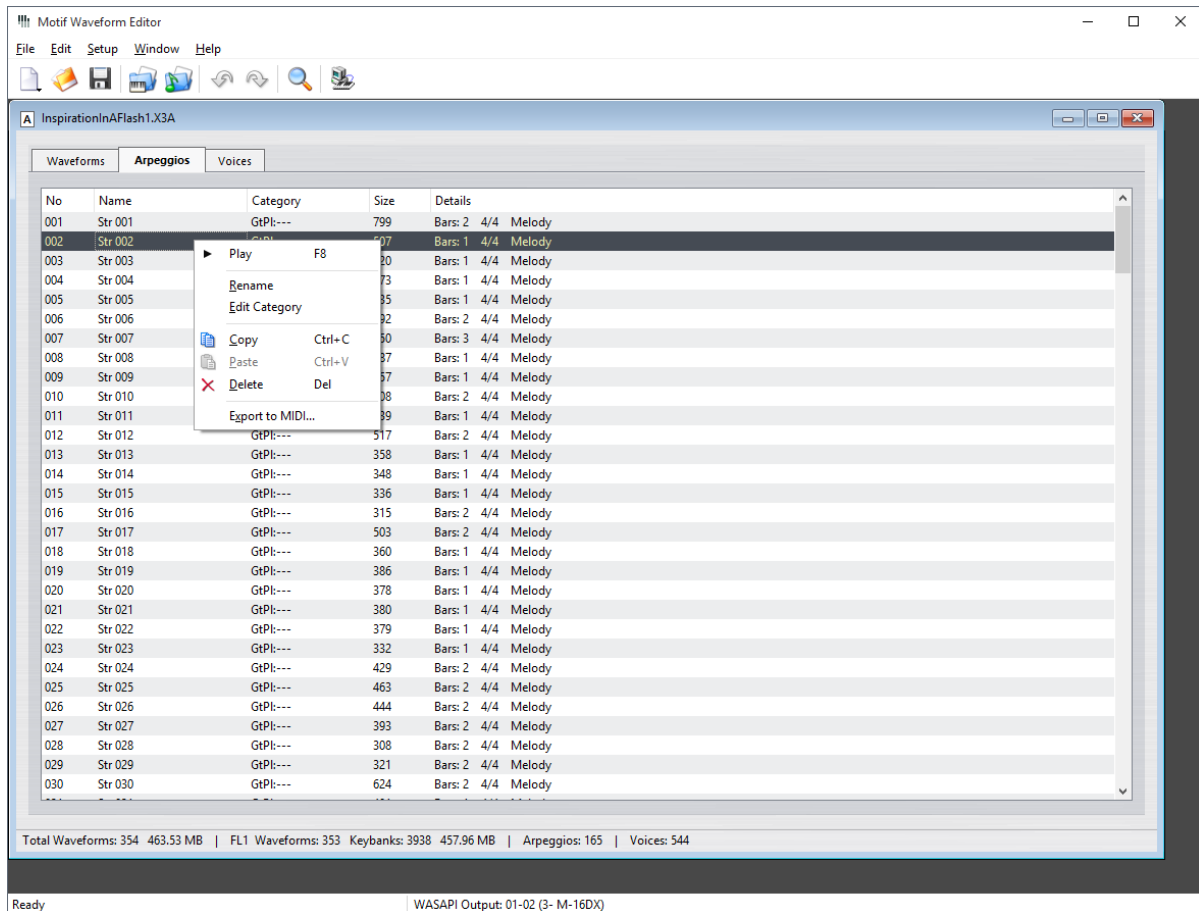
La tastiera rappresenta un comodo sistema per controllare la disposizione delle Waveform nei Keybanks. Se i tasti sono di colore grigio significa che non c'è alcun Keybank a loro associato. Se i tasti sono di colore nero o bianco significa che sono utilizzati e se sono di colore giallo o marrone significa che sono utilizzati dal Keybank scelto. La nota base (Root Key – ndr) del Keybank selezionato viene visualizzata in colore rosso. Un'ulteriore caratteristica della tastiera è che ogniqualevolta si fa click su un tasto vengono selezionati i Keybank che sono mappati per usare quel tasto, cosicché si ottiene un'immediata rappresentazione di come sono mappati i Keybanks. Tenere premuto il tasto Ctrl e fare click su un tasto della tastiera per vedere i Keybanks che su questo sono mappati: verranno selezionati automaticamente.

Status Bar (barra di stato)

La barra di stato visualizza il numero complessivo delle Waveforms contenute nel file, la dimensione totale delle Waveforms, il numero complessivo di Keybanks del banco di Waveform scelto, la dimensione complessiva dei Keybanks, il numero totale degli Arpeggi e delle Voices se disponibili.

Importante: Per il Motif XF è di fondamentale importanza conoscere il numero complessivo dei keybanks perché ognuno dei banchi di memoria Flash ha un limite di 8192 keybanks. Se si prova a salvare un file dal Waveform Editor che supera questo limite, apparirà un messaggio di errore.

2. Arpeggios Tab



Visualizza gli Arpeggi contenuti nel file. Ogni fila ha 5 colonne che contengono le seguenti informazioni: Arpeggio Number, Arpeggio Name, Arpeggio Category, Arpeggio Size, Arpeggio Information (numero dell'arpeggio, nome dell'arpeggio, categoria dell'arpeggio, dimensione dell'arpeggio, informazioni sull'arpeggio). Si possono modificare le colonne di Arpeggio Name e Category con un semplice doppio click. Gli Arpeggi possono essere ordinati per qualsiasi colonna facendo click sulla loro testata.

Informazione di dipendenza

Se si posiziona il mouse sul nome di un Arpeggio, appare una finestra informativa che visualizza quali User Voices fanno uso di quello specifico Arpeggio.

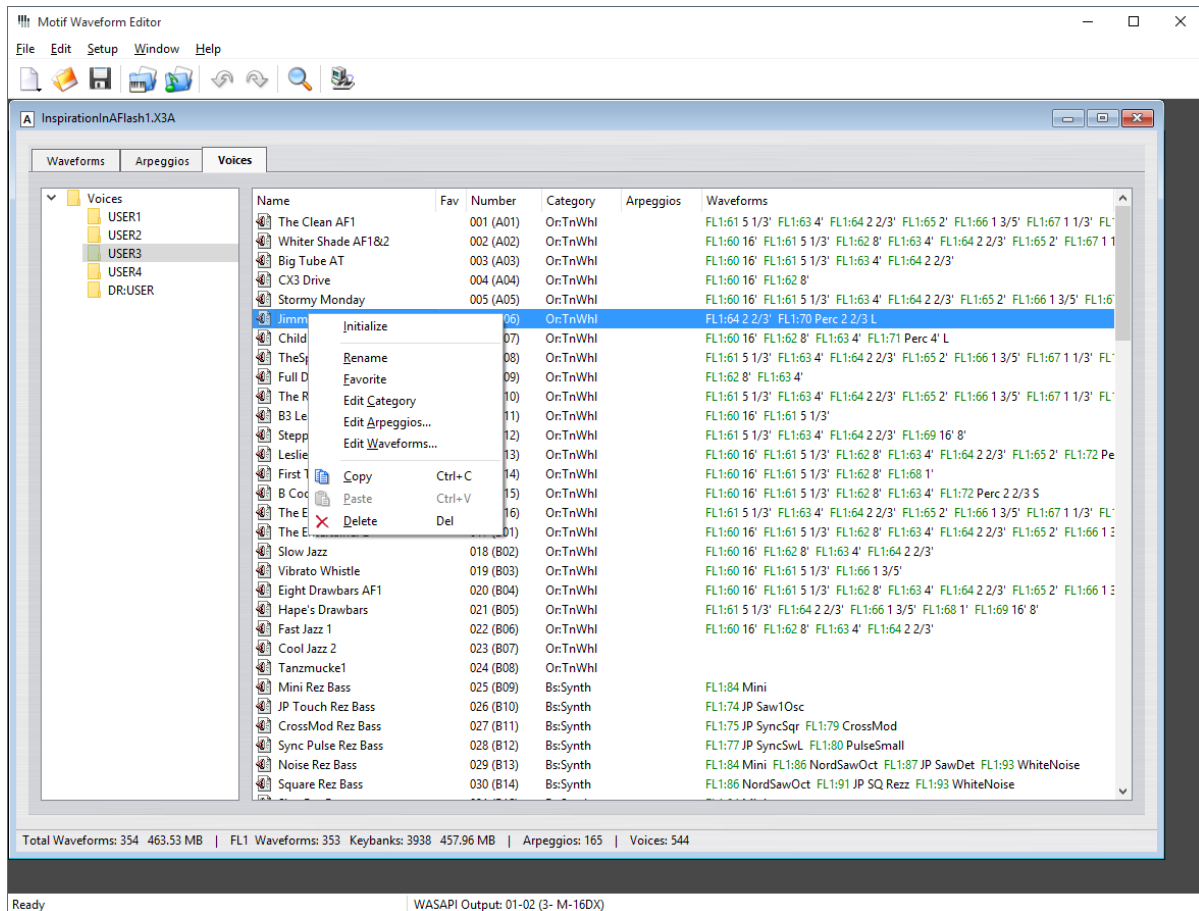
Riordinamento

Gli Arpeggi possono essere riordinati tramite il "drag and drop" o con la combinazione di tasti Ctrl+Shift+freccia Su/Giu.

Preascolto – Valutazione

Gli Arpeggi possono essere ascoltati premendo F8. Una porta MIDI OUT deve essere configurata a tale funzione. Andare al menu principale Setup->"Audio and MIDI Setup" per configurare una porta MIDI OUT. Infine, gli Arpeggi possono essere esportati in formato MIDI file selezionando dal menù contestuale "Export to MIDI".

3. Voices Tab



Il Voices Tab contiene al suo interno due finestre:

1) Banks Tree (albero dei Banks)

Questa finestra visualizza i Banks di User Voices disponibili nel file. Questo comprende le Normal Voices e Drum Kits. Quando si fa click su un Bank vengono visualizzate nella finestra Voice List le Voices in esso contenute.

2) Voice List Window (finestra elenco delle Voices)

Visualizza le Voices contenute nel bank selezionato. Ogni fila ha 5 colonne che contengono le seguenti informazioni: Voice Name, Voice Favorite Flag, Voice Number, Voice Category, User Arpeggi e User Waveforms che vengono utilizzate dalla Voice (nome della Voice, indicatore di Voice preferita, numero della Voice, categoria della Voice, Arpeggi User e Waveforms User). Si possono modificare il nome della Voice, l'indicatore di Voice preferita, la categoria della Voice, gli Arpeggi e le Waveforms User con un semplice doppio click. Le Voices possono essere ordinate per qualsiasi colonna, facendo click sulla loro testata. Possono essere riordinate tramite il drag and drop oppure tramite la combinazione Ctrl+Shift+freccia Su/Giu.

Riordinamento

Le Voices possono essere riordinati tramite il “drag and drop” o con la combinazione di tasti Ctrl+Shift+freccia Su/Giu.

Waveform Links

I numeri delle User Waveform funzionano come link, ciò significa che se si fa click su una di essi è possibile raggiungere la Waveform corrispondente nella Waveforms Tab.

2. Menu Items – Voci di Menu

File

- **New**
 - **Motif XF All File**
Crea un nuovo file vuoto in formato Motif XF All (X3A).
 - **Motif XF Voice File**
Crea un nuovo file vuoto in formato Motif XF All Voices (X3V).
 - **Motif XF Waveform File**
Crea un nuovo file vuoto in formato Motif XF All Waveforms (X3W).
 - **Motif XF Arpeggio File**
Crea un nuovo file vuoto in formato Motif XF All Arpeggios (X3G).
 - **Motif XS All File**
Crea un nuovo file vuoto in formato Motif XS All (X0A).
 - **Motif XS Voice File**
Crea un nuovo file vuoto in formato Motif XS All Voices (X0V).
 - **Motif XS Waveform File**
Crea un nuovo file vuoto in formato Motif XS All Waveforms (X0W).
 - **Motif XS Arpeggio File**
Crea un nuovo file vuoto in formato Motif XS All Arpeggios (X0G).
- **Open**
 Apre i quattro tipi di files nativi Motif XF:
 All Files (X3A),
 All Voices Files (X3V),
 All Waveforms Files (X3W),
 All Arpeggios Files (X3G)
 ed i quattro tipi di files nativi Motif XS:
 All Files (X0A),
 All Voices Files (X0V),
 All Waveforms Files (X0W),
 All Arpeggios Files (X0G).
- **Save** (salva)
 Salva il file attuale su disco fisso. Se non è ancora stato assegnato un nome al file, il comando verrà sostituito da "Salva con Nome".
 Quando si salva un file di tipo All Voice o All qualunque Element della Voice che faccia riferimento ad una locazione Waveform vuota, verrà silenziato per fare in modo che il file creato venga correttamente caricato nel synth.
- **Save As** (salva con nome)
 Chiede di scegliere un nome prima di effettuare il salvataggio del file su disco fisso.
- **Close** (chiudi)
 Chiude il file attuale. Se al file sono stati apportati dei cambiamenti, il programma chiederà di salvarli prima di chiudere.

- **Import MOXF File** (importa file MOXF)

Questo è il comando che rende i files di MOXF editabili dal Motif Wave Editor. Creare un file nuovo per *Motif XF* e successivamente usare questo comando per importare e convertire le User Voices e le User Waveforms provenienti da un MOXF. Salvare i risultati (in formato Motif XF) e caricarli nel MOXF. Si prega di notare che MOXF può caricare solamente files in formato Motif XF (non Motif XS), questo è il motivo per il quale, per l'importazione, bisogna creare un file in formato Motif XF. Naturalmente, per importare le Voices e le Waveforms del MOXF, gli utenti Motif XS possono invece creare un nuovo file in formato XS.

- **Import Waveforms** (importa Waveforms - forme d'onda)

Importa le waveforms nel file correntemente aperto.

I formati supportati sono:

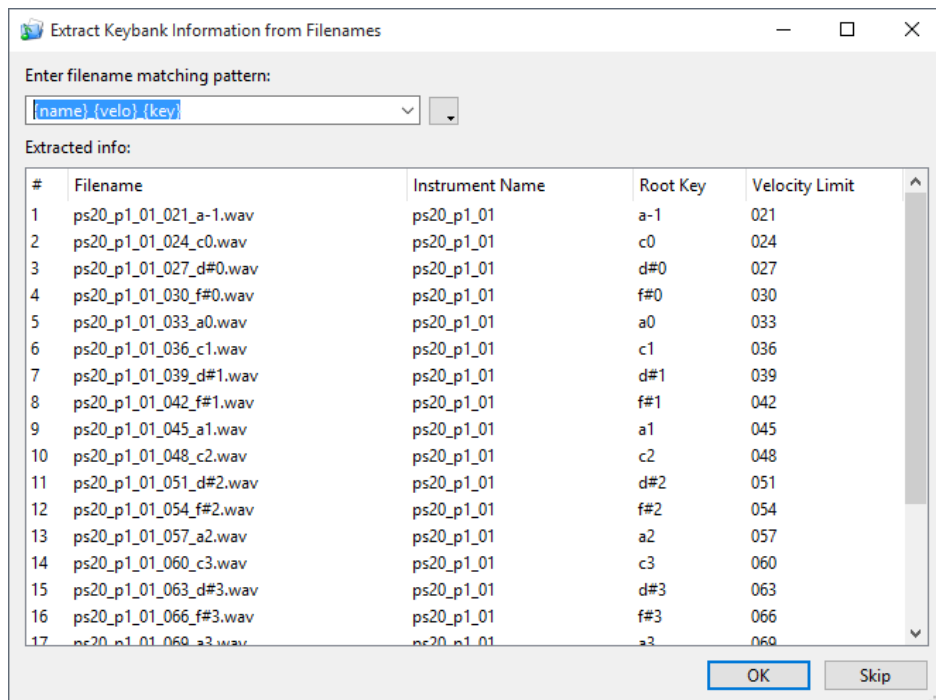
- Files SoundFont SF2

Quando si importa un file SF2 che contiene "Presets", Motif Wave Editor li traduce in Voices e Drum Kits per Motif con informazioni relative all'Envelope (AEG, PEG, FEG) impostazioni dei filtri e degli effetti.

- Files Gigastudio GIG
- Files AKAI AKP
- Files audio WAV, AIFF, MP3, WMA, FLAC, OGG.

- **Import Keybanks** (importa Keybanks)

Importa i Keybanks nella Waveform correntemente aperta. Legge i files audio di tipo WAV, AIFF, MP3, WMA, FLAC oppure OGG. Se nel file sono compresi i dati relativi al punto di loop, l'estensione della tastiera e di velocity, il software importerà anche quelle informazioni. Questo comando ha anche una potente caratteristica: la capacità di estrarre informazioni relative al Keybank dal modello di nome dei files (informazioni relative alla Root Key ed al Velocity Range – nota base del campione ed estensione della Velocity):



Nell'esempio visualizzato qui sopra a tutti i files WAV che sono stati importati è stato associato un nome costruito nel modo seguente:

ps20_p1_01_021_a-1

dove **ps20_p1** è il nome dell'instrument, **021** è il limite più alto della velocity e **a-1** è la root key del sample. Questo significa che tutti i files seguiranno il seguente modello:

{name}_{velo}_{key}
{nome}_{velocity}_{nota}

Se si inserisce questo modello nel campo "Matching Field" allora l'informazione per ogni file verrà estratta automaticamente. Se si preme OK l'audio selezionato verrà caricato come Keybanks assieme alle informazioni estratte. Per creare dei key ranges (estensioni di tastiera – ndr) basate sulle Root Keys che sono state estratte, si può utilizzare il comando Keyboard Split -> [Split around roots (dividi attorno alle note base - ndr)] (vedere il Menu Keybank).

- **Export Catalog** (Esporta Catalogo)

Esporta la lista in formato testo dei nomi di tutte le Voices, Arpeggi e Waveforms contenute nel file.

- **Recent Files** (Files recenti)
Visualizza gli ultimi 16 files che sono stati aperti nell'applicazione.
- **Exit** (Uscita)
Uscita dal programma.

Edit

- **Undo** (Annulla)
Questo comando annulla l'ultima modifica o comando impartito al file Motif attivo. Dal momento che i files di campioni possono essere veramente grandi, la lista di undo/redo è limitata a soli 10 passaggi ed è disabilitata per files maggiori di 128 MB.
- **Redo**(Annulla Undo)
Il comando Redo applica nuovamente l'azione o il comando sul quale è stato applicato il comando Undo.
- **Search** (Cerca)
Questo comando cerca una Waveform per nome se ci si trova nella "Waveforms" Tab, un Arpeggio per nome se ci si trova nell'"Arpeggi" Tab oppure le Voices per nome se ci si trova nella "Voice" Tab. Quando si fa doppio click sul risultato, la Waveform, l'Arpeggio o la Voice che si stava cercando viene selezionato nel file.
- **Remove Unused Waveforms** (Elimina le Waveforms Inutilizzate)
Questo comando vale per il files tipo All o All Voice. Cancella nel file le Waveforms che non sono utilizzate da nessuna Voice.
- **Remove Duplicate Waveforms** (Elimina le Waveforms Doppie)
Questo comando cerca le Waveforms simili (stesso nome e stesso numero di Keybanks) e, se vengono trovati dei duplicati, visualizza una finestra con i risultati del confronto. È quindi possibile scegliere quale Waveform duplicata eliminare.
- **Waveform Menu**
 - **New Waveform** (Nuova Waveform)
Questo comando crea una nuova Waveform. Poi è possibile darle un nome ed importare o incollare in essa nuovi Keybanks. Si prega di notare che è possibile incollare o importare Keybanks in una locazione vuota di Waveform e questa verrà creata automaticamente.
 - **Rename** (Rinomina)
Questo comando consente di modificare il nome della Waveform selezionata.
 - **Create Voice** (Crea Voice)
Questo comando crea una nuova Voice che punta (si riferisce – ndr) alla Waveform corrente. Se vengono selezionate più Waveforms, verrà creata una Voice per ogni Waveform. Prima di usare questo comando bisogna scegliere nella Voice Tab la Voice destinazione. Per impostazione

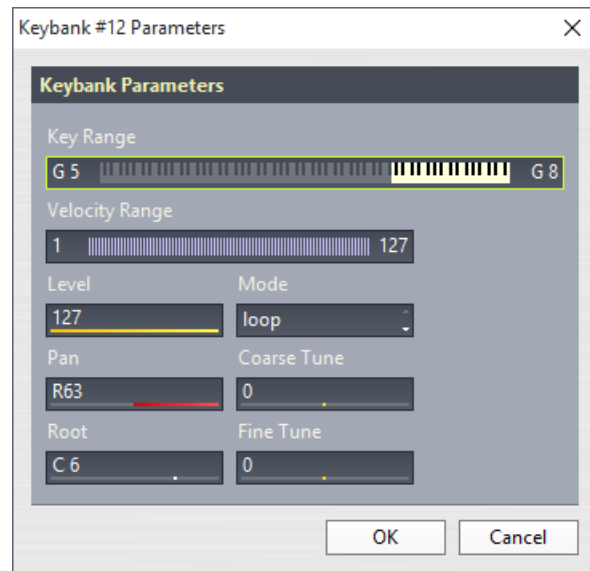
predefinita il comando seleziona la prima Voice dell'User Bank 1 USER1:A01.

- **Copy** (Copia)
Copia nella clipboard le Waveforms selezionate e tutti i loro Keybanks.
- **Paste** (Incolla)
Incolla le Waveforms precedentemente copiate con tutti i loro Keybanks nel file nativo attivo.
- **Delete** (Cancella)
Deletes the selected Waveforms. A confirmation prompt appears first.
- **Move to** (Muovi)
Applies to Motif XF files only. It can move a Waveform to another Waveform Bank (USR, FL1 or FL2).
- **Merge Waveforms** (Miscela Waveforms)
Con questo comando è possibile mescolare assieme due o più Waveforms. Il risultato è una Waveform che contiene tutti i Keybanks delle Waveforms selezionate. Questo può rivelarsi un comando molto utile se si importano dati da un file esterno che, ad esempio, contiene diversi layer di velocity di una Waveform divisa in più Waveforms.
- **Import MOXF File** (Importa file MOXF)
Questo è lo stesso comando che si trova nel menu File.
- **Import Waveforms** (Importa Waveforms)
Questo è lo stesso comando che si trova nel menu File..

- **Keybank Menu**

- **Sample Edit**
Vedere la Sezione 3 "Sample Editor".
- **Keybank Parameters**

Questo comando visualizza una finestra dell'Editor che consente di modificare tutti i parametri dei Keybanks attualmente selezionati. Possono essere modificati Key Range, Velocity Range, Level, Pan, Root Note, Loop Mode, Coarse Tune (transpose in semitoni) e Fine Tune. Si prega di notare che con questa finestra è possibile modificare anche i parametri di più Keybanks: ad esempio, la finestra visualizzata qui sotto imposterà a 100 il volume di tutti i Keybanks selezionati.



- **Play**
Questo comando riproduce il campione associato al Keybank selezionato. La posizione di riproduzione appare nella Sample Viewer Window (finestra di visualizzazione del campione – ndt). Il riproduttore pone in ciclo il campione se il parametro Play Mode (modalità di riproduzione – ndt) è impostato su “Loop”. Premere la barra spaziatrice per iniziare/fermare la riproduzione.
- **Play Slices**
Questo comando funziona solo per quei Keybanks che sono stati caricati come slices (fette, segmenti di campione – ndt): ogni Keybank ha un'estensione di una sola nota. Questo comando riprodurrà i segmenti del campione nell'ordine corretto in modo da dare un'idea di come questi verranno sentiti.
- **Process**
Il sottomenù “Process” contiene dei comandi che possono essere usati per modificare in un colpo solo le Waveforms di più Keybanks.
 - **Normalize**
Con questo comando è possibile normalizzare tutte le Waveforms di un Keybank ad un valore specifico.
 - **Trim**
Con questo comando è possibile accorciare tutte le Waveforms di un Keybank.
 - **Transpose**
È possibile usare questo comando per aggiungere un offset (valore di compensazione- ndr) alla root key (nota radice – ndt) ed all'estensione di tastiera di tutti i Keybanks selezionati!
- **Copy**
Copia i Keybanks selezionati nella clipboard.
- **Paste**
Incolla i Keybanks precedentemente copiati nella Waveform selezionata del file Nativo attivo. Viene supportato il copia/incolla di Waveforms dai file Motif XF a quelli di Motif XS e viceversa.
- **Delete**
Cancella i Keybanks selezionati. Prima di eseguire il comando, viene visualizzata una richiesta di conferma.
- **Keyboard Split**
È possibile dividere automaticamente i Keybanks selezionati. Ci sono tre metodi di divisione automatica:
 - **Split Equally**
Questo comando suddivide la tastiera in parti uguali da DO-2 a SOL8 in modo che i Keybanks selezionati occupino lo stesso spazio sulla tastiera
 - **Split From Roots**
Questo comando mappa automaticamente sulla tastiera i Keybanks selezionati, impostando l'inizio dell'estensione di ogni Keybank dalla root note.
 - **Split Around Roots**
Un comando molto potente che, occupando tutta l'estensione della tastiera, mappa i Keybanks selezionati attorno alle loro root notes.

- **Create Slices**
Questo comando usa solo una nota per Keybank. La prima nota sarà la Root Key del primo Keybank selezionato ed il resto dei Keybanks verranno posizionati in modo incrementale dopo quella nota.
- **Import Keybanks**
È lo stesso comando che si trova nel menu File.
- **Export Keybanks**
Esporta i Keybanks come file WAV. Il file che viene generato contiene anche informazioni sul Keybank (root, range, informazioni sul tipo di loop) cosicché quando si dovesse importare nuovamente questo file, verranno caricate anche le informazioni sul Keybank.
- **Arpeggio Menu**
 - **Play**
Questo comando consente di preascoltare l'Arpeggio selezionato tramite una porta MIDI OUT configurabile (l'invio dei dati avviene sul Canale 1). Per configurare la porta MIDI OUT andare al menu principale Setup - >"Audio and MIDI Setup".
 - **Rename**
Questo comando consente di cambiare il nome dell'Arpeggio selezionato.
 - **Edit Category**
Questo comando consente di cambiare la categoria e la sottocategoria dell'Arpeggio selezionato.
 - **Copy**
Questo comando copia gli Arpeggi selezionati nella clipboard.
 - **Paste**
Questo comando incolla gli Arpeggi copiati in precedenza nel file attivo All o All Arpeggi.
 - **Delete**
Questo comando cancella gli Arpeggi selezionati. Prima di eseguire il comando, viene visualizzata una richiesta di conferma.
 - **Export to MIDI**
Questo comando è in grado di esportare l'Arpeggio selezionato come file MIDI.
- **Voice Menu**
 - **Initialize**
Questo comando inizializza una Voice alle sue impostazioni di default (predefinite – ndt) secondo il JOB Init Voice presente su Motif XS/XF.
 - **Rename**
Questo comando consente di cambiare il nome della Voice selezionata.
 - **Favorite**
Questo comando attribuisce alla Voice l'etichetta "Favorite".
 - **Edit Category**
Questo comando consente di cambiare la categoria e la sottocategoria della Voice selezionata.

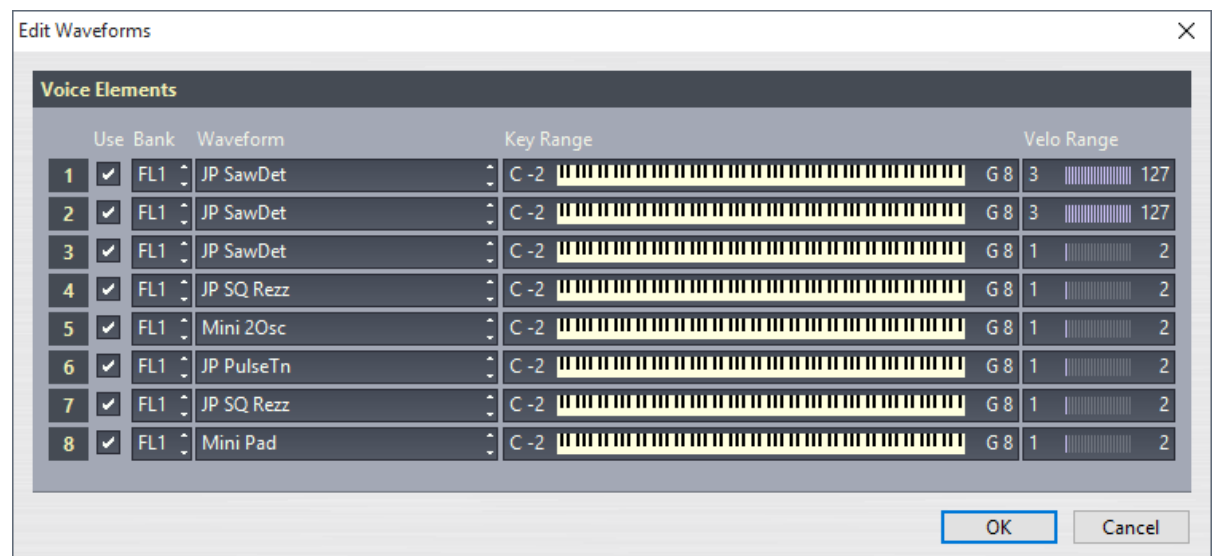
- **Edit Arpeggios**

Questo comando apre una finestra dell'Editor che consente di scegliere i 5 Arpeggi per la Voice o il Drum Kit selezionati.



- **Edit Waveforms**

Questo comando apre una finestra di Editor che consente di selezionare non solo le Waveforms degli Elements della Voice ma anche la loro estensione sulla tastiera ed i limiti di velocity.



- **Copy**

Questo comando consente di copiare nella clipboard la Voice selezionata.

- **Paste**

Questo comando incolla nel file attivo le Voice e le loro Waveforms precedentemente copiate.

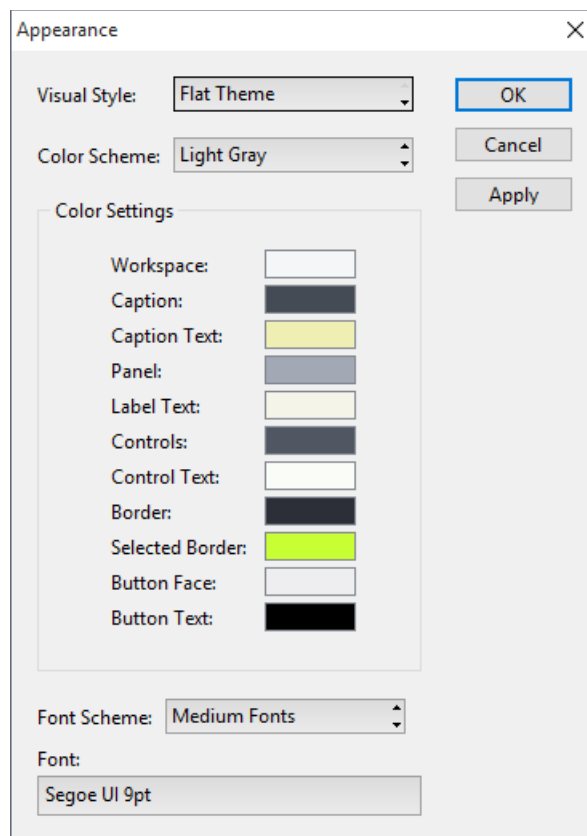
- **Delete**
Cancella le Voice selezionate. Prima di eseguire il comando, viene visualizzata una richiesta di conferma.

Setup

• Appearance

In questa finestra è possibile modificare l'aspetto del software, potendo scegliere il carattere ed i colori per le varie parti dell'interfaccia utente. Possono essere applicati degli schemi di colore predefiniti. Inoltre si possono usare tre diversi Visual Styles (stili di visualizzazione – ndt):

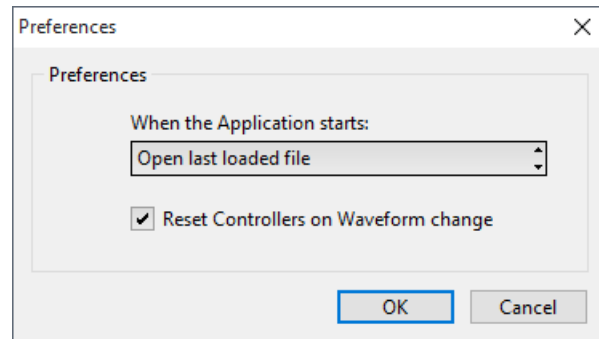
- Flat style: si abbina all'estetica semplificata di Windows 8
- 3D Style: si abbina all'estetica di Mac OS X
- Glass Style: si abbina all'estetica del tema Aero Glass di Windows Vista/7



- **Preferences**

Qui si modifica il comportamento in avvio del programma: all'avvio Motif Waveform Editor può aprire l'ultimo file caricato o creare un nuovo file di tipo specifico oppure non fare proprio nulla.

Inoltre si può scegliere se le impostazioni delle manopole (controlli di filtro ed inviluppo) verranno riportate al valore standard ogni volta che si seleziona una nuova Waveform oppure continueranno ad applicare il loro valore a qualsiasi Waveform selezionata.



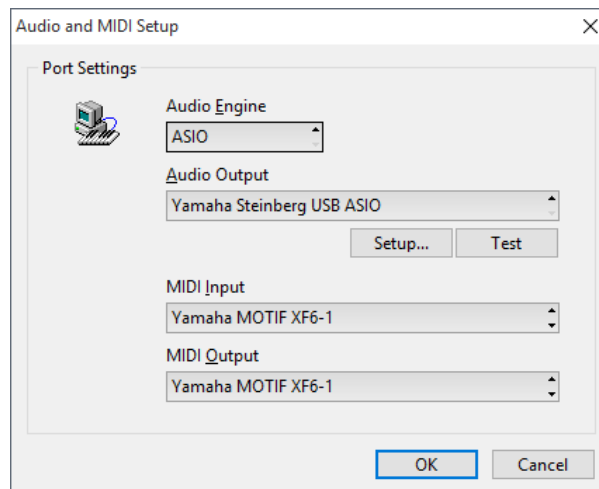
- **Audio and MIDI Setup**

Audio Engine: Qui si può scegliere la tecnologia Audio usata da Motif Wave Editor: Per Windows Vista e superiori si può scegliere tra WASAPI, WDM K/S e ASIO. Per Windows XP si può scegliere tra Direct Sound e ASIO.

Audio Output: La porta Audio che verrà usata per il Sample playback (riproduzione dei campioni – ndt).

MIDI Input: Scegliere l'ingresso MIDI per la riproduzione dei campioni e per definire i parametri di Root Key, Key Range e Velocity Range. Per maggiori informazioni sull'uso dell'ingresso MIDI vedere la Sezione 4 "Parameter Edit".

MIDI Output: è possibile scegliere una porta MIDI OUT da usare per il preascolto degli Arpeggi User!



Window

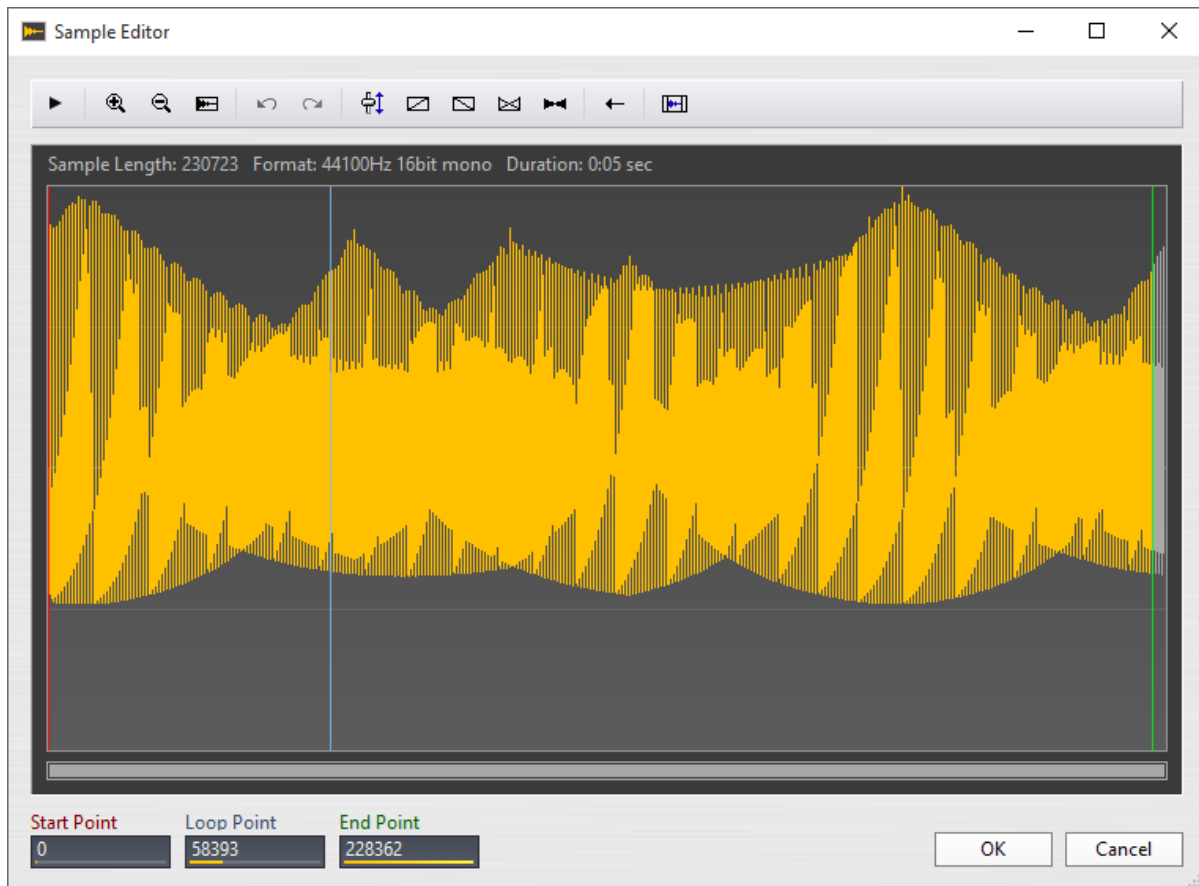
- **Cascade**
Riposiziona tutte le finestre aperte nella loro posizione predefinita.
- **Minimize All**
Riduce alla dimensione minima tutte le finestre aperte
- **Restore All**
Riporta alla dimensione normale tutte le finestre prima ridotte al minimo
- **Close All**
Chiude tutti i file aperti. Se sono state apportate delle modifiche ad alcuni di essi, verrà richiesto di salvarli prima della chiusura.
- **Previous**
Attiva la finestra precedente.
- **Next**
Attiva la finestra successiva
- **Open Windows List**
Tutte le finestre aperte vengono visualizzate anche come oggetti di menu.

Help

- **Manual**
Visualizza questa guida (*solo in inglese – ndr*).
- **About**
Visualizza informazioni importanti circa il programma. Questo comando controlla anche se è disponibile una nuova versione del programma.
- **Product Page**
Apre il browser e conduce alla pagina del prodotto dove è possibile scaricare la versione più recente del programma.

3. Sample Editor – Editor dei campioni

Il Sample Editor è un potente editor che consente sia di definire i punti di loop dei samples (campioni) sia di applicare loro degli effetti DSP (Digital Signal Processing – elaborazione digitale del segnale).

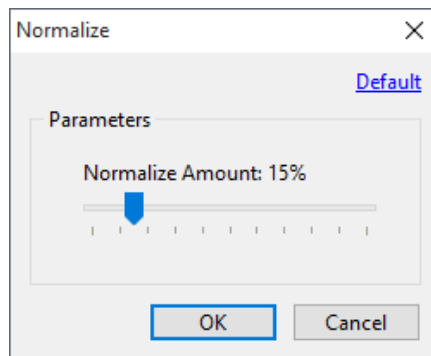


Elenco delle Operazioni:

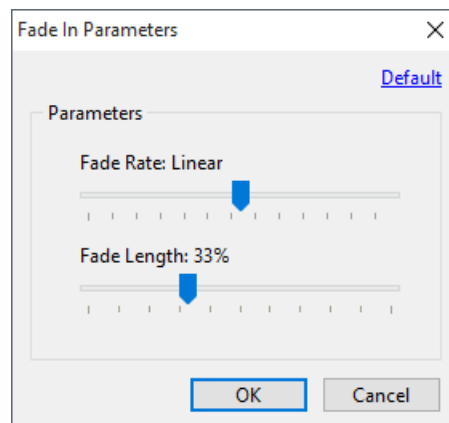
- Play (Riproduzione)**
 Permette di ascoltare il sample e lo pone in loop tra i due punti di loop predefiniti. Si possono cambiare i punti di loop durante l'esecuzione. Per questo comando è possibile utilizzare la barra spaziatrice. È possibile cambiare la posizione di riproduzione, anche durante la riproduzione, facendo un click al di fuori della visualizzazione della Waveform.
- Zoom In, Zoom Out**
 Ingrandisce i dati del sample cosicchè si possa avere una migliore visualizzazione dei suoi punti. Per questi comandi di ingrandimento e riduzione si può usare rispettivamente la combinazione del tasto Ctrl + rotella del mouse verso l'alto o verso il basso. Quando a causa del comando Zoom-In viene visualizzata solo una parte del sample, si può trascinare il campione verso destra o verso sinistra

facendo click su di esso e spostandosi verso destra o verso sinistra. Si può anche usare la barra di scorrimento che si trova al di sotto del sample per muoverne la porzione visualizzabile.

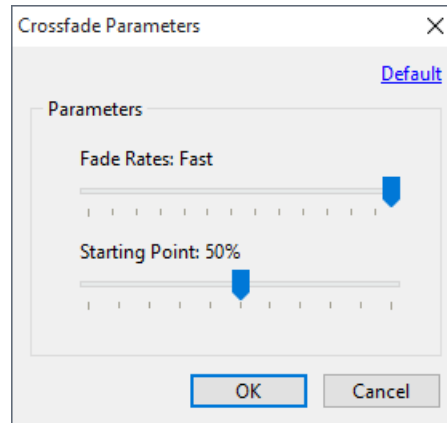
- **Fit** (Adatta)
Annulla le operazioni di zoom (ingrandimento e riduzione). Per eseguire questo comando basta fare un doppio click sulla finestra che contiene i dati del sample.
- **Undo** (Annulla)
Annulla l'ultimo comando e riporta il sample al suo stato precedente.
- **Redo** (Annulla Undo)
Applica nuovamente l'ultimo comando riportando il campione allo stato modificato
- **Normalize** (Normalizzazione)
Massimizza il volume del sample ad un valore definito dall'utente. Il valore predefinito è pari al 98%



- **Fade In** (Assolvenza)
Genera un effetto di fade-in dal punto di inizio del campione. Molto utile se si desidera cambiare il punto di inizio del campione e che la riproduzione inizi molto dolcemente. Il parametro Length (lunghezza – ndt) rappresenta la lunghezza effettiva del campione (end point – starting point; punto di fine – punto di inizio – ndt). Per ottenere i migliori risultati si consiglia di sperimentare con diverse impostazioni di Curve e Length.



- **Fade Out** (Dissolvenza)
Genera un effetto di fade-out verso il punto di fine del campione. Il parametro Length (lunghezza – ndt) rappresenta la lunghezza effettiva del campione (end point – starting point; punto di fine – punto di inizio – ndt). Per ottenere i migliori risultati si consiglia di sperimentare con diverse impostazioni di Curve e Length.
- **Crossfade** (Dissolvenza/Assolvenza)
Crea un loop con crossfade (assolvenza/dissolvenza) in modo che il sample venga riprodotto ciclicamente in modo fluido.



I valori di curva sono compresi da -64 (curva logaritmica lenta) a 0 (curva lineare) a +63 (curva logaritmica veloce). Il punto di inizio è il punto che si trova nella Loop Window (finestra del Loop) dal quale inizierà il crossfade (dissolvenza/assolvenza). Per ottenere i migliori risultati si consiglia di sperimentare con diversi valori di Curve e Starting Point.

- **Alternating Loop** (Loop alternato avanti/indietro)
Imita la modalità di loop Forward/Backward che non viene supportata da Motif, duplicando una copia invertita della Loop Section (sezione di loop).
- **Reverse** (Rovescia)
Rovescia l'intero campione per consentire che venga riprodotto al contrario. Utile per decodificare i messaggi nascosti!
- **Trim** (Tronca)
Tronca il sample prima del punto di inizio e dopo il punto di loop finale.

Se si fa click con il tasto destro sui dati del sample appare un menu contestuale che permetterà di effettuare le seguenti operazioni aggiuntive:

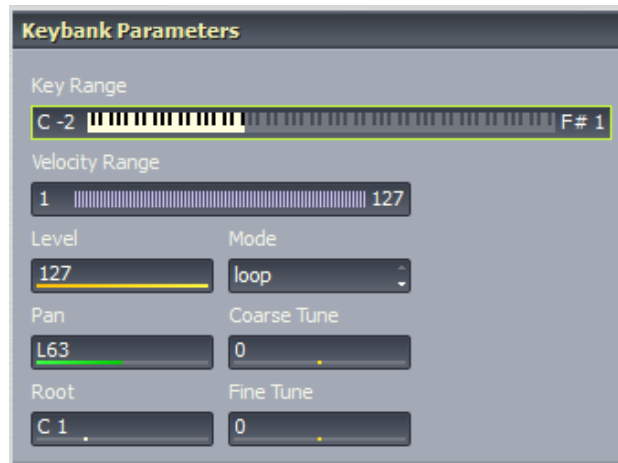
- **Set Start Point Here** (Imposta qui punto di inizio)
Sposta lo Start Point (punto di inizio) nel punto in cui si fa click con il tasto destro.
- **Set Loop Point Here** (Imposta qui punto di loop)
Sposta il Loop Point (punto di loop) nel punto in cui si fa click con il tasto destro.

- **Set End Point Here** (Imposta qui punto di fine)
Sposta lo End Point (punto di fine) nel punto in cui si fa click con il tasto destro.

Si prega di osservare che tutte le Point Bars sono trascinabili con il mouse ed i punti di Loop possono essere definiti rapidamente premendo il tasto Ctrl + il pulsante sinistro del mouse (linea verticale di colore azzurro - imposta il Loop Start) e poi con il movimento del mouse (linea verticale di colore verde - imposta il Loop End).

4. Parameter Edit – Modifica dei Parametri

Per modificare i parametri, abbiamo cercato di mettere a vostra disposizione la più pulita, semplice e facile interfaccia utente possibile e speriamo di aver ottenuto un risultato perfetto. Si possono modificare i parametri del synth facendo uso del mouse (bottoni del mouse e rotellina) e della tastiera alfanumerica; si possono selezionare i parametri attraverso i vari menu e si possono acquisire importanti informazioni attraverso i tool-tips (suggerimenti veloci connessi allo strumento usato). Ogni controllo è stato progettato specificatamente a seconda del tipo di parametro del sintetizzatore che deve controllare.



Sliders (potenziometri a slitta)

I parametri **Level**, **Pan**, **Root** e **Tune** (Livello, posizione sul fronte stereo, nota base ed intonazione) vengono controllati attraverso sliders (potenziometri a slitta).

Questi parametri si possono regolare in parecchi modi:

Keyboard Input (input da tastiera alfanumerica)

- **[+]**, **Up**, **Right** (+, freccia verso su, freccia verso verso destra) Questi pulsanti incrementano il parametro di una unità.
- **[-]**, **Down**, **left** (-, freccia verso giù, freccia verso verso sinistra) Questi pulsanti decrementano il parametro di una unità.
- **PageUp** (PaginaSù)
Questo pulsante incrementano il parametro di $\frac{1}{4}$ del suo valore totale.
- **PageDown** (PaginaGiù)
Questi pulsanti decrementano il parametro di $\frac{1}{4}$ del suo valore totale.
- **Home** (Inizio)
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore massimo.
- **End** (Fine)
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore minimo.
- **[+] + [-]**, **Up + Down**, **Left + Right**, **PageUp + PageDown**, **Home + End** Queste combinazioni di tasti riportano il parametro al suo valore di default.
- **Numeric Data Entry** (Inserimento numerico dei dati)

Gli sliders sono in grado di accettare input di tipo numerico dalla tastiera del PC. Si possono usare le cifre 0 – 9 come anche i simboli '-', '+' and '.' e questo significa che verranno accettati pure valori negativi e decimali.

Mouse Input (input attraverso mouse)

- Click con il tasto sinistro sul valore e trascinamento
Se ci si muove verso destra, il trascinamento provocherà un incremento di una unità per ogni pixel dal quale ci si sposta. Se ci si muove verso sinistra, il trascinamento provocherà un decremento di una unità per ogni pixel dal quale ci si sposta.
- Click con il tasto sinistro sulla barra
Il parametro assumerà l'esatto valore che corrisponde alla posizione sulla barra dove è stato effettuato il click. Questo è più confortevole del precedente metodo per i parametri che hanno un'ampia escursione di valori.
- Doppio click, click sinistro e destro assieme
Il parametro verrà riportato al suo valore di default.
- Mouse Wheel (rotellina del mouse)
Incrementa il valore del parametro di una unità se la si muove in avanti e decrementa il valore del parametro di una unità se la si muove indietro.

MIDI Keyboard Input (input attraverso tastiera MIDI)

Il parametro della Root Key (nota base) accetta le informazioni di tasto dalla porta di input MIDI selezionata dell'applicazione. Se si fa click con il tasto destro o si preme il tasto [F2] il suo valore lampeggia volendo significare che è in attesa di un dato MIDI in ingresso. La nota premuta sulla tastiera MIDI diverrà il nuovo valore del parametro. Premendo il tasto Esc oppure facendo click con il tasto sinistro del mouse si interromperà lo stato di attesa (da parte del programma che aspetta un valore in ingresso).

Range Sliders (potenziometri a slitta per l'estensione)

I parametri di **Key Range** e **Velocity Range** (estensione dei tasti e di velocity) vengono controllati dai Range Sliders, i quali rispondono sia all'input del mouse che della tastiera del PC.:

Keyboard Input (input da tastiera alfanumerica)

- [+], Up, Right (+, freccia verso su, freccia verso destra) Questi pulsanti incrementano il parametro di una unità.
- [-], Down, left (-, freccia verso giù, freccia verso sinistra) Questi pulsanti decrementano il parametro di una unità.
- PageUp (PaginaSù)
Questo pulsante incrementa il parametro di ¼ del suo valore totale.
- PageDown (PaginaGiù)
Questo pulsante decrementa il parametro di ¼ del suo valore totale.
- Home (Inizio)
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore massimo.
- End (Fine)

Questo pulsante imposta il parametro al suo valore minimo.

- F2
Vedere la sezione "MIDI Keyboard Input"

Mouse Input (input attraverso mouse)

- Click con il tasto sinistro sul valore e trascinamento
Se ci si muove verso destra, il trascinamento provocherà un incremento di una unità per ogni pixel dal quale ci si sposta. Se ci si muove verso sinistra, il trascinamento provocherà un decremento di una unità per ogni pixel dal quale ci si sposta.
- Click con il tasto sinistro sulla barra
Il parametro assumerà l'esatto valore che corrisponde alla posizione sulla barra dove è stato effettuato il click. Questo è più confortevole del precedente metodo per i parametri che hanno un'ampia escursione di valori.
- Doppio click, click sinistro e destro assieme
Il parametro verrà riportato al suo valore di default.
- Rotellina del mouse
Incrementa il valore del parametro di una unità se la si muove in avanti e decrementa il valore del parametro di una unità se la si muove indietro.

MIDI Keyboard Input (input attraverso tastiera MIDI)

I Range Sliders accettano l'input da tastiera MIDI. Se si fa click con il tasto destro sul parametro inferiore (o si preme il tasto [F2] una volta) oppure se si fa click con il tasto destro sul parametro superiore (o si preme il tasto [F2] due volte) il suo valore lampeggia volendo significare che è in attesa di un input da tastiera MIDI. Premere una nota sulla tastiera MIDI e verrà inviata la nota o la velocity della nota premuta. Premendo il tasto Esc oppure facendo click con il tasto sinistro del mouse si interromperà lo stato di attesa (da parte del programma che aspetta un valore in ingresso). Usare una tastiera MIDI è sistema parecchio comodo per definire gli split (suddivisioni di tastiera) e le gamme di velocity.

Informazioni di Contatto

Per qualsiasi suggerimento, commenti, richieste, segnalazioni di malfunzionamenti e bug, non esitate a contattarmi – *in inglese* – al seguente indirizzo email:

info@jmelas.gr

Per aggiornamenti e novità si prega di visitare:

<http://www.jmelas.gr/motif>

Sinceramente,
John Melas

Traduzione in italiano a cura di Michele Tornatore – wavesequences@gmail.com - © 2015-2016 – tutti i diritti riservati.

N.B.

Questo manuale – fornito gratuitamente assieme al pacchetto – è ad uso esclusivo degli utenti italiani che hanno regolarmente acquistato Motif Waveform Editor.

L'eventuale supporto all'uso del software viene fornito esclusivamente dal suo creatore, John Melas. Eventuali mail a wavesequences@gmail.com contenenti richieste e quesiti di natura tecnica non verranno presi in considerazione.

Please Notice:

This manual is freely distributed for the Italian Motif Waveform Editor registered users only.