

## PERFORMANCE EDITOR PER YAMAHA SERIE XF/XS

### **Grazie di adoperare il Performance Editor per Yamaha serie XS/XF.**

Questo è un editor potente e facile da usare che vi aiuterà ad ottenere il massimo dal modo Performance del vostro sintetizzatore Yamaha della serie XF/XS.

Le funzioni principali sono:

- Editing completo dei parametri comuni del Master e della singola zona con un'interfaccia compatta ed intuitiva.
- Supporto completo della scheda mLAN.
- Facile modifica dei nomi Master attraverso la tastiera del vostro PC.
- Permette una selezione veloce delle patches attraverso menù raggruppati per banco o per categoria.
- Supporta la funzione di ricerca per nome.
- Supporta le funzioni di copia ed incolla per trasferire le impostazioni delle Part e degli effetti tra Performances diverse.
- Utilità di Voice Copier: una Voice normale o un drum kit possono essere copiati in una Part di una Performance con tutti i loro parametri originali, cosicché suonino in modo Performance esattamente come suonavano in modo Voice.
- Salvataggio e caricamento delle Performances come files.
- Lettura dei nomi delle Voices dei banchi user e dei nomi delle Performances direttamente dal sintetizzatore.
- Visualizzazione dei messaggi esclusivi di sistema per ogni parametro oggetto di modifica.
- Funzione di Tap Tempo (usando la barra spaziatrice) per la definizione del tempo metronomico.
- Supporta l'ingresso MIDI da parte di due controller MIDI aggiuntivi per un più efficace controllo dei parametri master.
- Supporta MIDI Thru: replica i dati MIDI in ingresso su una porta MIDI out ausiliaria.
- Completa accessibilità anche da parte di utenti con ridotte capacità visive! Ogni parametro può essere riconosciuto da softwares di lettura dello schermo. I controlli di modifica rispondono sia ad input di tipo testo che numerici.
- Phrase recorder (registratore di frasi integrato): è possibile registrare una frase e farla riprodurre in modo ciclico, mentre si stanno modificando le proprie Performances!

## Schermata Principale

La finestra principale dell'applicazione contiene tre sezioni fondamentali:



### Performance Selection

In questa parte della finestra principale si possono scegliere le Performances attraverso un menù ed è possibile modificare il nome e la categoria della Performance selezionata. Quando viene avviata l'applicazione non c'è alcuna Performance selezionata ma invece vengono visualizzati i parametri della Performance attualmente selezionata dal sintetizzatore.

### Performance Common

In questa parte della finestra principale si possono modificare i parametri comuni della Performance attualmente selezionata. Quelli più frequentemente utilizzati (Volume, Effects Send, Arpeggio Type, Tempo, ecc.) si trovano sulla schermata principale. Gli altri sono raggruppati per categorie e si possono visualizzare premendo l'apposito pulsante (General, Effects, Master EQ, Arpeggiator, Controllers, A/D Input).

### Performance Parts

In questa parte della finestra principale si possono modificare i parametri delle 4 Part della Performance. I parametri delle Part sono raggruppati per categorie e si possono visualizzare premendo l'apposita etichetta di categoria (General, EQ, Pitch, Filter, Amp, Ranges, Modes e Controllers).

## Quick Start Guide – Guida di avvio veloce

### 1. Set-up delle Connessioni

Quando si avvia il Performance Editor per la prima volta, si dovrebbe fare click su Setup → [MIDI Setup] e selezionare le porte MIDI alle quali è connesso il vostro sintetizzatore. Premere [OK] e se sono state selezionate le porte corrette, nella barra di stato si vedrà un messaggio di conferma che dice ad es. "Motif XS6 connected". A seguito della connessione l'Editor richiede al sintetizzatore i dati relativi alla Performance attualmente selezionata.

### 2. Lettura dei nomi dei Banks User

Per essere in grado di visualizzare i nomi corretti dei banks delle User Voices o delle Performances bisogna fare click su Setup → Synchronize → [Read user Banks] e richiedere i nomi delle User Voices, User Drum Kits e Performances, attraverso la selezione del comando di menù appropriato. È possibile ripetere la suddetta procedura anche in un secondo momento se avete apportato modifiche ad una qualsiasi delle User Voices.

### 3. Modificare le Performances

Utilizzare la sezione Performance Selection per selezionare una Performance. Ogniqualvolta si seleziona una Performance i dati relativi a quella Performance vengono automaticamente trasmessi dal sintetizzatore all'Editor cosicché sia subito possibile vedere le impostazioni della Performance ed iniziare a modificarle. Ogni volta che si cambia un parametro, le modifiche vengono registrate nel *Performance edit buffer* (buffer di edit della Performance). Questo significa che sebbene sia possibile udire le modifiche apportate, queste non vengono salvate nella memoria interna del sintetizzatore e verranno perse irrimediabilmente se viene selezionato un'altra Performance.

### 4. Registrare/Archiviare le Performances

Dopo aver terminato di modificare una Performance, affinché venga conservato, si deve immagazzinarla nella memoria interna del sintetizzatore premendo i tasti [Store] o [Store to] sulla finestra del Performance Editor, oppure è possibile salvarla nel disco fisso come file di sys-ex (\*.prf) facendo uso del comando a menù Performance → [Save to File].

## Menu Items – Voci del Menù

### Performance

- **Open from File**  
È possibile caricare una Performance da un file sys-ex (\*.prf). Questo è un file di tipo binario che contiene il dump del Master in formato messaggio esclusivo di sistema. Un simile tipo di file può essere creato attraverso il Master Editor (facendo uso della funzione "Save to File) oppure manualmente inviando un dump dei dati Master dal sintetizzatore stesso e acquisendo i dati di sys-ex attraverso un software capace di registrare i messaggi esclusivi di sistema.
- **Save to File**  
Con questo comando è possibile salvare la Performance attualmente modificata come un file in formato messaggio esclusivo di sistema (\*.prf). Salvando le vostre Performances come sys-ex ed utilizzando nomi appropriati sarà possibile tenere organizzata la vostra collezione di Performances. Il Performance Editor, in base al nome della Performance che si sta per salvare, fornirà un suggerimento basato sulla categoria ed in nome della la Performance.  
*Nota: i file di sys-ex creati dal Performance Editor non contengono i parametri delle Voices. Questo significa che se la Performance è costituita da User Voices, non suonerà in modo corretto se vengono modificate quelle User Voices in un secondo momento oppure se si invia quel file ad una terza persona. In questi casi si può utilizzare l'applicazione Total Librarian per salvare un file di libreria che contenga i dati delle User Voices e distribuirlo unitamente al file delle Performances.*
- **Receive from Synth**  
Ogniqualevolta si seleziona una Performance i dati relativi a quella Performance vengono automaticamente trasmessi dal sintetizzatore al Performance Editor. Tuttavia si può utilizzare questo comando se c'è ancora la necessità di ricevere manualmente i dati della Performance (ad es. se si è modificato un parametro tramite il pannello del sintetizzatore senza ricorrere all'Editor).
- **Store**  
Facendo uso di questo comando è possibile salvare direttamente nella memoria interna del sintetizzatore la Performance attualmente modificata. Prima del salvataggio l'Editor mostrerà un messaggio di avvertimento che chiede se si desidera sovrascrivere la Performance esistente.
- **Store to**  
Come sopra, ma in questo caso l'Editor chiederà di scegliere quale locazione di memoria Performance dovrà essere sovrascritta con la Performance attualmente modificata.
- **Exit**  
Uscita dal programma ;-)

### Edit

- **Initialize Performance**  
Attraverso questo comando è possibile inizializzare la Performance correntemente oggetto di modifica. Con questo comando si ottiene il medesimo risultato dell'equivalente funzione presente nel sintetizzatore.
- **Voice Copier**  
Questa è l'integrazione al Performance Editor della mia ben nota utility Voice Copier. Si possono usare questo comando per copiare una Voice in una delle parti selezionabili (1-

4) della Performance correntemente modificata. La funzione di copia può copiare alcuni o tutti i parametri originali della Voice (Voice Name, impostazioni dei System Effects, impostazioni dell'Arpeggiatore). Se si copiano tutti i parametri, la Voice suonerà in Performance Mode esattamente come suonava in Voice Mode.

- **Copy**

È possibile copiare una Part della Performance correntemente modificata (una Part alla volta). Tutti i parametri della Part, compreso l'arpeggio, verranno copiati nella clipboard.

Con i comandi ARP1-5 si può copiare una funzione ARP. Tutte le impostazioni delle funzioni ARP verranno copiate nella clipboard.

Per concludere, si possono copiare nella clipboard le impostazioni del Master Effect e del System Effect (Reverb, Chorus) perché siano incollabili in un'altra Performance.

- **Paste**

È possibile incollare Una Part di una Performance precedentemente copiata in una delle zone selezionabili (1-4) della Performance correntemente oggetto di modifica.

Tutti i parametri, compresi quelli dell'arpeggio, verranno incollati nella Part selezionata.

Con i comandi ARP1-5 si può incollare una funzione ARP precedentemente copiata. Tutte le impostazioni delle funzioni ARP verranno incollate nella funzione scelta.

Si possono incollare anche le impostazioni del Master Effect e del System Effect (Reverb, Chorus) che sono in precedenza state copiate da un'altra Performance.

- **Swap**

È possibile scambiare due Part facendo uso del comando "Copy and Swap". Ad esempio per scambiare la Part 1 con la 2, copiare la Part 1 ed utilizzare il comando Swap per la Part 2.

È possibile scambiare la posizione di due funzioni ARP usando i comandi "Copy" e "Swap". Ad esempio per scambiare l'ARP1 con l' ARP2, copiare l'ARP1 ed usare il comando swap per l'ARP2.

- **Copy Sysex Message to Clipboard**

Quando si modifica un qualunque parametro del sintetizzatore dalla finestra del Master Editor, il corrispondente messaggio esclusivo di sistema viene inviato al sintetizzatore affinché avvenga la modifica del parametro stesso. È possibile vedere visualizzato questo messaggio esclusivo di sistema nella barra di stato del programma. Usando questo comando è possibile copiare come testo nella clipboard l'ultimo messaggio esclusivo di sistema che è stato inviato al sintetizzatore (e che è stato visualizzato nella barra di stato), cosicché sia possibile incollarlo ed utilizzarlo in altre applicazioni (ed esempio tracce di sequencer audio/midi).

## View

- **System Settings**

In questa finestra è possibile vedere e modificare i più comuni parametri di sistema del sintetizzatore. Si prega di tenere in considerazione che queste modifiche devono essere salvate manualmente nel sintetizzatore, premendo Utility → STORE.

- **Keyboard**

Questo comando fa apparire una finestra contenente una tastiera MIDI, utilizzabile sia per suonare e registrare.

- Suonare note

Si posso usare sia il mouse che la tastiera. Suonare le note con il mouse permette l'uso della velocity: facendo click nella parte inferiore del tasto si attivano le velocity più elevate. Suonare con la tastiera consente di utilizzare due serie di tasti da 'Z' a '/' e da 'Q' a '[', il che fa in tutto tre ottave!

- Registrazione di frasi

Con questa funzione si possono registrare delle frasi via MIDI, suonate sulla tastiera virtuale sullo schermo, sul sintetizzatore o sul controller MIDI. Premere il pulsante "record" o il tasto '\*' sulla tastiera. La registrazione inizia quando si preme la prima nota. La registrazione si ferma quando viene premuto ancora il pulsante "record". È possibile ascoltare la frase appena registrata con il registratore premendo il pulsante "play" oppure la barra spaziatrice della tastiera. Si potrà riascoltare la frase a ciclo continuo, questo significa che la riproduzione non si ferma finché non viene premuto ancora il pulsante "play". Questo è un modo molto molto comodo per ascoltare le patches mentre le si stanno modificando fino ad ottenere il risultato desiderato.



## Setup

### • Appearance

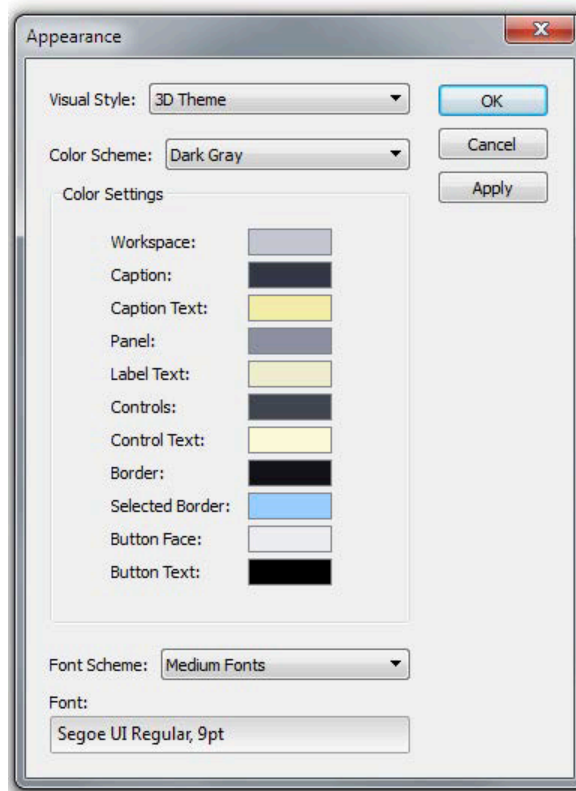
In questa finestra è possibile modificare l'aspetto del programma attraverso la scelta dei caratteri ed i colori dell'interfaccia utente. Si possono anche applicare degli schemi di colore predefiniti, tuttavia è sempre possibile scegliere i propri colori e font preferiti.

Sono disponibili tre Visual Styles (stili di visualizzazione)

- Flat Theme: particolarmente indicato per Windows 8 che preferisce un'interfaccia utente semplice.
- 3D Theme: particolarmente indicato per Mac OSX
- Glass Theme: particolarmente indicato per Windows Vista e Windows 7 Aero Glass

Esistono quattro Font Schemes (schemi di caratteri)

- Small Fonts (caratteri piccoli)
- Medium Fonts (caratteri medi)
- Large Fonts (caratteri grandi)
- Huge Fonts (caratteri molto grandi)

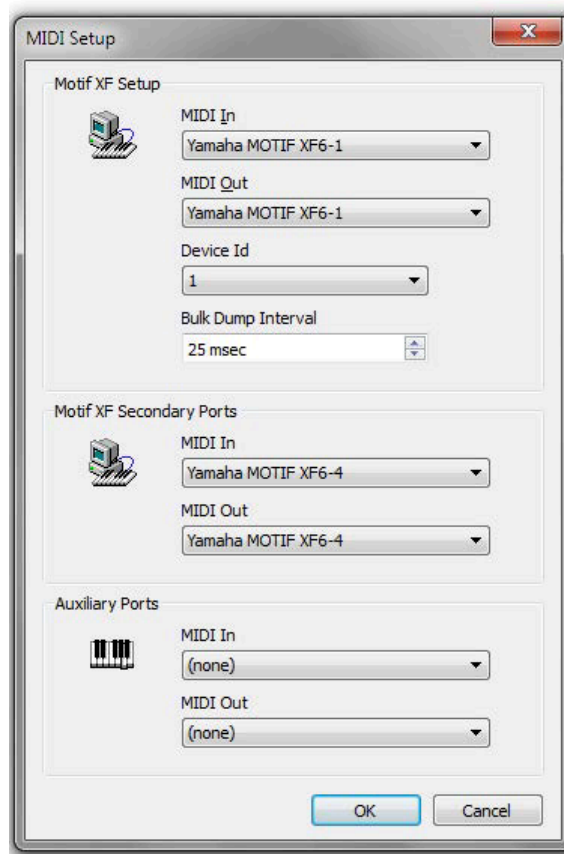


Si prega di notare che se si cambia il carattere di default. Tutti gli elementi dell'interfaccia utente verranno ridimensionati per adattarsi la nuova dimensione del carattere. Così, se la risoluzione dello schermo è ampia e la finestra dell'editor sembra relativamente piccola si dovranno portare i caratteri ad una dimensione maggiore.

- **Midi Setup**

In questa finestra si possono selezionare le porte MIDI-in e MIDI-out a cui collegare il vostro sintetizzatore. È possibile definire qual è il device ID (di solito è 1). È possibile anche definire l'intervallo (espresso in millisecondi) da aggiungere qualora vengano inviati al sintetizzatore multipli messaggi esclusivi di sistema. Infine, è possibile selezionare ulteriori tre porte ausiliarie: due porte MIDI-in aggiuntive alle quali collegare tastiere MIDI o altre tipologie di controller (cosicché sia possibile controllare il Voice Editor utilizzando i suddetti controller aggiuntivi che potreste avere nel vostro set-up) ed una porta MIDI-out aggiuntiva che replicherà i dati in ingresso (funzionalità MIDI Thru).

**Porte Secondarie:** se si fa uso della connessione USB ci si può avvantaggiare delle porte aggiuntive MIDI IN/OUT "Yamaha MOTIF XF-4" selezionandole come "Secondary Ports". Queste porte verranno selezionate automaticamente dal comando Autoconnect. Queste porte consentono una migliore sincronizzazione tra l'Editor ed il sintetizzatore. Ad esempio, se si modificano i parametri nel sintetizzatore l'Editor verrà aggiornato automaticamente.



- **Autoconnect**

Invece di definire manualmente le porte MIDI alle quali il vostro sintetizzatore è collegato è possibile usare questo comando affinché il programma riconosca le porte in modo automatico. In seguito si potrà aprire la finestra di Midi Setup per vedere quali porte sono state selezionate.

- **Synchronize Voices Names**

Tramite questa finestra è possibile richiedere i nomi delle User Voices del sintetizzatore. Questi nomi verranno visualizzati ogniqualvolta si desidera scegliere una User Voice e possono aiutare a ricercare più velocemente le proprie User Voice.

- **Synchronize Arpeggio Names**

Tramite questa finestra è possibile richiedere i nomi degli Arpeggi User del sintetizzatore. Questi nomi verranno visualizzati ogniqualvolta si desidera scegliere un User Arpeggio e possono aiutare a ricercare più velocemente i propri Arpeggi.

## Help

- **Manual**

Visualizza questo documento.

- **About**

Visualizza informazioni utili in merito al programma.

- **Product Page**

Visualizza la pagina del prodotto dalla quale è possibile ottenere la versione più recente.

## User Interface Items (Controls) – Controlli Interfaccia Utente

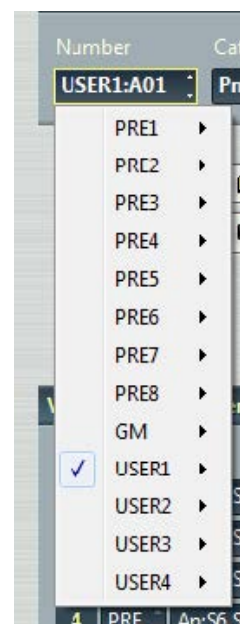
Nel Voice Editor abbiamo cercato di mettere a disposizione una serie di controlli chiari, semplici e facili da utilizzare e speriamo di aver raggiunto un buon risultato. Si possono modificare i parametri del sintetizzatore con il mouse (bottoni del mouse e rotellina) e la vostra tastiera del PC; si possono selezionare i parametri usando i vari menù e si possono acquisire importanti informazioni attraverso i tool-tips (suggerimenti istantanei che appaiono a schermo quando ci si avvicina con la freccia del mouse al parametro da modificare). Ogni controllo è stato progettato specificatamente a seconda del tipo di parametro di sintesi che deve controllare.

### Patch Selectors

I Patch selectors vengono utilizzati per la selezione delle patches. Accettano dati in ingresso sia dalla tastiera che dal mouse

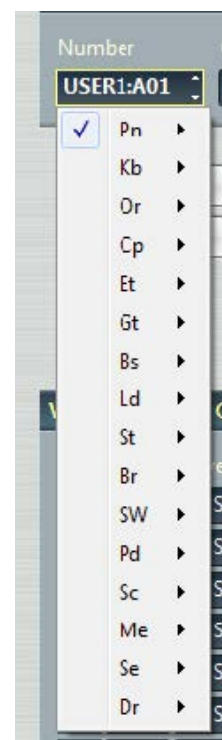
#### Keyboard Input - input da tastiera

- [-], Freccia verso l'alto, Freccia verso sinistra  
Questi pulsanti selezionano il programma precedente.
- [+], Freccia verso il basso, Freccia verso destra  
Questi pulsanti selezionano il programma successivo.
- PageUp  
Questo pulsante seleziona il banco precedente.
- PageDown  
Questo pulsante seleziona il banco successivo.
- Home  
Questo pulsante seleziona la prima (#1) patch del banco corrente.
- End  
Questo pulsante seleziona l'ultima (#128) patch del banco corrente.



#### Mouse Input - Input da Mouse

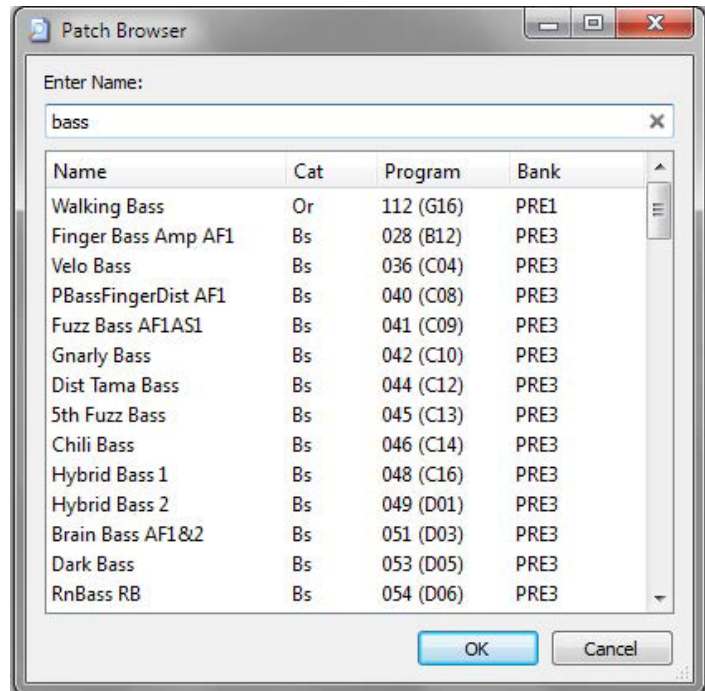
- Click con il tasto sinistro  
Quando si fa click con il tasto sinistro sul Patch Selector appare un menu che racchiude tutte le patches del sintetizzatore raggruppate per banchi.
- Shift + Click con il tasto sinistro  
Questo comando fa visualizzare un menu con le patches del sintetizzatore raggruppate By Category (per categoria – ndt). La patch attualmente selezionata e la sua categoria vengono contrassegnate.
- Click tasto destro  
Vedasi la sezione "Patch Browser"
- Rotellina del mouse  
Seleziona la patch precedente se viene mossa all'indietro e la successiva se viene mossa in avanti.



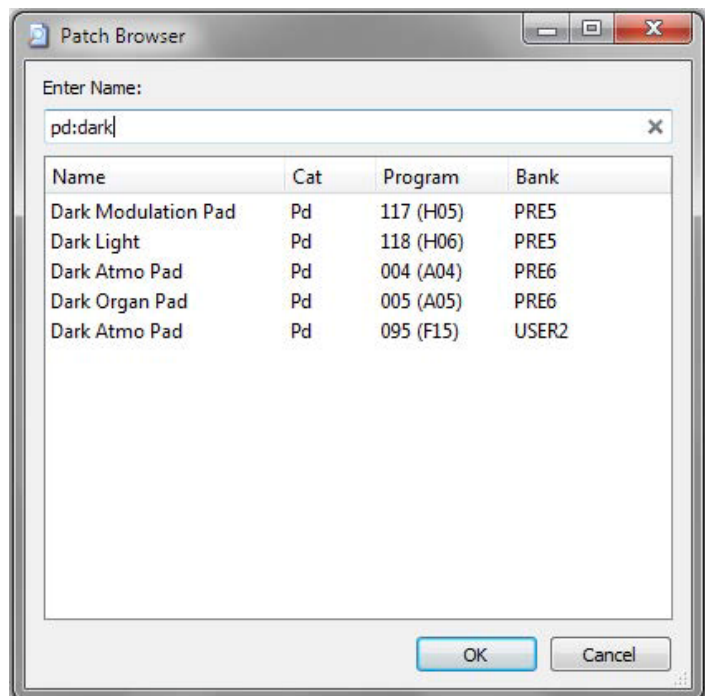


## Patch Browser

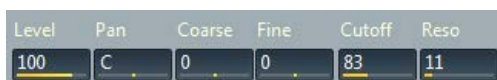
Facendo click con il tasto destro su un Patch Selector, viene visualizzata una finestra di dialogo Patch Browser. Qui è possibile selezionare una patch tra le numerosissime patches del Motif, semplicemente digitando il suo nome (o parte di esso).



Utilizzare ":" come separatore se c'è la necessità di cercare anche per categoria.



## Sliders



Lo slider (potenziometro a slitta) è il controllo più comunemente usato nell'applicazione. Esso visualizza il valore di un parametro di sintesi (Volume, Reverb Send, Pan ecc.) e, al di sotto, c'è una barra che visualizza una rappresentazione grafica del valore secondo i suoi valori massimo e minimo. È possibile modificare un parametro di sintesi in diversi modi:

### Keyboard Input - input da tastiera

- [+], Freccia verso l'alto, Freccia verso destra  
Questi pulsanti incrementano il parametro di un'unità.
- [-], Freccia verso il basso, Freccia verso sinistra  
Questi pulsanti decrementano il parametro di un'unità.
- PageUp  
Questo pulsante incrementa il valore del parametro di ¼ dell'escursione massima.
- PageDown  
Questo pulsante decrementa il valore del parametro di ¼ dell'escursione massima.
- Home  
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore massimo.
- End  
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore minimo.
- Input di tipo numerico

Gli sliders possono accettare input di tipo numerico dalla tastiera. Si possono usare tanto i numeri da '0' a '9' quanto i simboli '-', '+' e '.' e ciò significa che il programma accetta valori negativi ed anche decimali.

### Mouse Input - Input da Mouse

- Fare click con il tasto sinistro e trascinare  
Se ci si muove verso destra, il trascinamento causerà un incremento del valore di 1 unità per ogni pixel. Se ci si muove verso sinistra, il trascinamento causerà un decremento del valore di 1 unità per ogni pixel.
- Click con il tasto sinistro sulla barra di scorrimento del parametro  
Il parametro assumerà il valore esatto corrispondente alla posizione della barra di scorrimento dove è stato fatto click. Per i parametri che hanno un'ampia escursione di valori questa è una metodologia più conveniente rispetto alla precedente.
- Doppio click, click tasto destro + click tasto sinistro  
Il parametro viene riportato al suo valore di default.
- Click tasto destro  
Vedasi la sezione "MIDI Keyboard Input"
- Rotellina del mouse  
Incrementa il parametro di 1 unità se viene mossa in avanti e decrementa il parametro di 1 unità se viene mossa all'indietro.

### MIDI Controller Input - Input da controller MIDI

Se uno slider rappresenta un valore di nota o di velocity, può ugualmente accettare un valore inserito da una tastiera MIDI. Fare click sullo slider con il tasto destro ed il suo valore inizierà a lampeggiare, indicando che il controllo è in attesa di un input dalla tastiera MIDI. Premere un tasto sulla vostra tastiera MIDI e verranno inviati la nota o la velocità con la quale è stato premuto il tasto. Premendo il tasto Escape oppure facendo click sullo slider con il tasto sinistro verrà annullato il suo stato di attesa. Come è stato detto in precedenza gli sliders che rappresentano valori di nota o velocity possono accettare anche input da tastiera MIDI con l'aiuto del tasto Ctrl.

Inoltre alcuni dei parametri più comuni del sintetizzatore rispondono ai Controllers MIDI: il controller #10 controlla il posizionamento panoramico sul fronte stereo, il controller #91 corrisponde al Reverb Send (mandata del riverbero), il controller #73 corrisponde all'attack

time (tempo di attacco dell'involuppo), il controller #74 corrisponde al Filter Cutoff (frequenza di taglio del filtro) ecc.

Gli sliders che sono collegati a tali parametri rispondono all'input del controller MIDI. Si può quindi utilizzare un controller midi esterno per controllare questi parametri con i suoi sliders e knobs.

## Selectors (Selettori)



È possibile utilizzare un selettore se un parametro ha valori di tipo discreto. La sua funzionalità è simile a quella delle combo-boxes standard di Windows.

Un selettore accetta input sia dalla tastiera che dal mouse:

### Keyboard Input – Input da tastiera

- [-], freccia verso l'alto, freccia verso sinistra  
Questi pulsanti selezionano il valore precedente.
- [+], freccia verso il basso, freccia verso destra  
Questi pulsanti selezionano il valore successivo.
- PageUp  
Questo pulsante seleziona il valore che corrisponde al precedente ¼ dell'escursione massima.
- PageDown  
Questo pulsante seleziona il valore che corrisponde al successivo ¼ dell'escursione massima.
- Home  
Questo pulsante seleziona il primo valore.
- End  
Questo pulsante seleziona l'ultimo valore.
- Text data entry (input di tipo testo)  
I selettori accettano dalla tastiera input di tipo testo. Verrà accettato il primo parametro che si adatta al testo inserito.

### Mouse Input – Input da Mouse

- Click con il tasto sinistro  
Se si fa click con il tasto sinistro su un selettore viene visualizzato un menu che permette di scegliere il valore desiderato per il parametro. Al valore correntemente selezionato viene posto un segno di spunta. Se il selettore ha troppi valori discreti (ad es. il tipo di Arpeggiatore), il suo menù visualizzerà i parametri per gruppi (ad es. raggruppati per categorie per il tipo di Arpeggiatore)
- Click con il tasto destro  
Se un selettore ha troppi valori discreti (ad es. il tipo di Arpeggiatore), quando si fa click con il tasto destro su di esso viene visualizzata una finestra di dialogo (vedere la sezione 'Right click' della Patch Selector più avanti) che permette di cercare un parametro per nome.

Inoltre alcuni selettori sono collegati ai pannelli e possono visualizzare un pannello quando su di essi si fa click con il tasto destro (ad es. si possono vedere i parametri degli effetti se fa click con il tasto destro sui selettori degli Effetti).

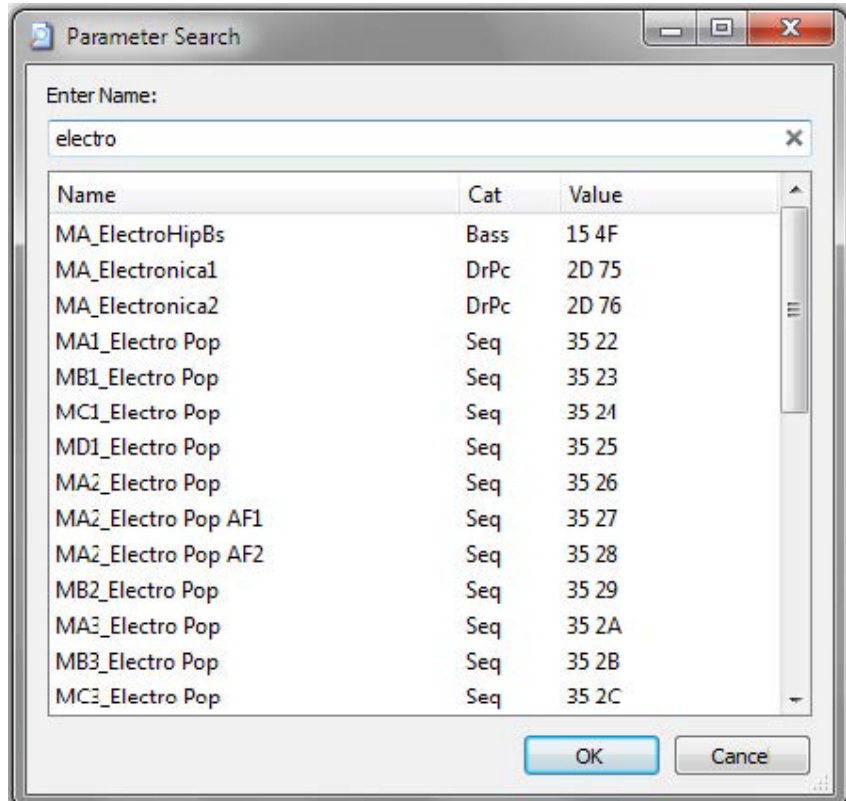
- Mouse Wheel (rotellina del mouse)

Seleziona il valore precedente se viene mossa in avanti ed il valore successivo se viene mossa all'indietro.

### Parameter Search – Ricerca del parametro.

Se un selettore ha un troppi valori discreti (ad es. i tipi di Arpeggio) quando si fa click con il tasto destro appare una finestra di dialogo che permette di cercare il parametro per nome.

Inoltre, alcuni selettori sono collegati ai pannelli e possono a loro volta visualizzare un pannello sul quale è possibile fare click con il tasto destro del mouse (ad es. si possono vedere i parametri degli effetti facendo click con il tasto destro sui selettori degli Effetti).



### Range Sliders – Sliders di estensione



Se due parametri di un sintetizzatore definiscono un range (estensione di tastiera, di velocity ecc.) sarà possibile utilizzare un range slider (slider di estensione). Questo è un controllo speciale perché è l'unico che allo stesso tempo controlla due parametri

alla volta (il limite superiore ed inferiore della corrispondente estensione). Il suo modo di funzionamento è simile a quello di uno slider e risponde all'input sia della tastiera che del mouse:

### Keyboard Input – Input da tastiera

I pulsanti della tastiera al di sotto controllano il primo parametro (limite inferiore). Essi controllano il secondo parametro (limite superiore) se si tiene premuto simultaneamente il tasto [Shift] (maiuscolo).

- [+], Freccia verso l'alto, Freccia verso destra  
Questi pulsanti incrementano il parametro di un'unità.
- [-], Freccia verso il basso, Freccia verso sinistra  
Questi pulsanti decrementano il parametro di un'unità.
- PageUp  
Questo pulsante incrementa il valore del parametro di ¼ dell'escursione massima.
- PageDown  
Questo pulsante decrementa il valore del parametro di ¼ dell'escursione massima.
- Home

- Questo pulsante imposta il parametro al suo valore massimo.
- End
- Questo pulsante imposta il parametro al suo valore minimo.
- F2
- Vedere la sezione "Midi Keyboard Input"

### Mouse Input – Input da Mouse

- Fare click con il tasto sinistro sul valore e trascinare  
Se ci si muove verso destra, il trascinamento causerà un incremento del valore di 1 unità per ogni pixel. Se ci si muove verso sinistra, il trascinamento causerà un decremento del valore di 1 unità per ogni pixel.
- Click con il tasto sinistro sulla barra di scorrimento del parametro e trascinare  
Il parametro assumerà il valore esatto corrispondente alla posizione della barra di scorrimento dove è stato fatto click. Per i parametri che hanno un'ampia escursione di valori questa è una metodologia più conveniente rispetto alla precedente.
- Click tasto destro  
Vedasi la sezione "MIDI Keyboard Input"
- Doppio click, click tasto destro+click tasto sinistro  
Il parametro viene riportato al suo valore di default.
- Rotellina del mouse  
Incrementa il parametro di 1 unità se viene mossa in avanti e decrementa il parametro di 1 unità se viene mossa all'indietro.

### MIDI Keyboard Input – Input da tastiera MIDI

Se uno slider rappresenta un valore di nota o di velocity, può ugualmente accettare un valore inserito da una tastiera MIDI. Fare click con il tasto destro sul parametro inferiore (o premere [F2] una volta) oppure fare click con il tasto destro sul parametro superiore (o premere [F2] due volte) ed il suo valore inizierà a lampeggiare, indicando che il controllo è in attesa di un input dalla tastiera MIDI. Premere un tasto sulla vostra tastiera MIDI e verranno inviati la nota o la velocità con la quale è stato premuto il tasto. Premere [Esc] o fare click sullo slider del range con il tasto sinistro del mouse per annullare l'attesa del controller. L'uso di una tastiera MIDI è un sistema molto comodo per definire split di tastiera o estensioni di velocity.

### Text Editors – Editor di Testo

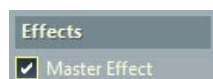


Per modificare il nome delle patches si usano gli editor di testo. Per impostazione predefinita il controllo dell'editor di testo è in modalità di sola visualizzazione. Se si fa click con il tasto sinistro all'interno della finestra dell'editor, quest'ultima si predispose in modo edit (modifica – ndr) ed è quindi possibile digitare il nome (della patch – ndr). Se si preme [Enter] mentre ci si trova in modo edit o si fa click altrove all'esterno del controllo, esso ritorna in modalità di sola visualizzazione ed invia al sintetizzatore quanto appena digitato.

### Tempo Editors – Editor di Tempo

Il Tempo Editor è in realtà uno slider ma al quale è stata associata la funzione aggiuntiva "Tap-tempo". Il tasto [Enter] viene utilizzato per battere il tempo ed ogni battuta rappresenta le semiminime (note da ¼ - ndr). Il valore del tempo (metronomico – ndr) viene ottenuto calcolando la media tra il primo e l'ultimo battito, in modo da essere quanto più vicini possibili al tempo desiderato. Se si ha bisogno di ricominciare da capo il calcolo del tempo metronomico, basta premere un qualsiasi altro tasto invece di [Enter].

### Check Buttons – Pulsanti di Controllo

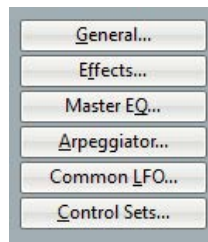


Se il parametro del sintetizzatore ha solamente due valori (on/off), viene utilizzato un check button (pulsante di controllo – ndr). Il suo comportamento è esattamente uguale a quello delle caselle di controllo standard (check boxes).

– ndr). Se si fa click con il tasto sinistro sopra di esso, o si preme la barra spaziatrice, si alterna tra lo stato on e quello off.

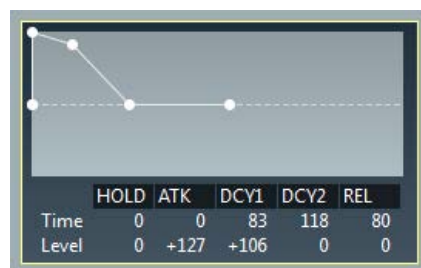
## Buttons – Pulsanti

I pulsanti possono essere utilizzati per visualizzare pannelli aggiuntivi. Premere la barra spaziatrice o fare click su di essi per aprire un pannello. Tenere presente che tutti i pannelli aggiuntivi dell'Editor non sono modali, di conseguenza non c'è bisogno di chiuderli per modificare i valori contenuti negli altri pannelli. Infine, i pannelli ricordano la loro posizione, quindi se li si chiudono e li si riaprono, essi verranno visualizzati sullo schermo sempre nella posizione in cui erano stati lasciati.



## Envelope Editors – Editor degli Involuppi

Gli Envelope Editors possono essere usati per programmare i generatori di involuppo del sintetizzatore (Pitch, Filter, Amplitude). Si possono modificare i singoli parametri dell'involuppo sia con l'input numerico da tastiera che con il mouse.

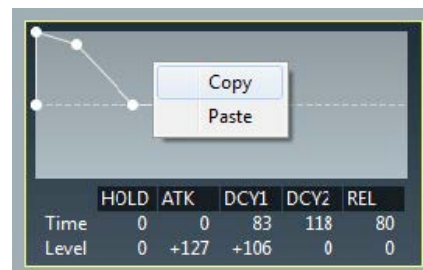


### Keyboard Input – Input da tastiera

- [space] (barra spaziatrice)  
Questo pulsante seleziona il nodo successivo dell'involuppo.
- Freccia verso il basso  
Questo pulsante decrementa di un'unità il parametro Level del nodo selezionato.
- Freccia verso l'alto  
Questo pulsante incrementa di un'unità il parametro Level del nodo selezionato.
- Freccia verso destra  
Questo pulsante decrementa di un'unità il parametro Time del nodo selezionato.
- Freccia verso sinistra  
Questo pulsante incrementa di un'unità il parametro Time del nodo selezionato.
- PageUp  
Questo pulsante decrementa di 10 unità il parametro Level del nodo selezionato.
- PageDown  
Questo pulsante incrementa di 10 unità il parametro Level del nodo selezionato.

### Mouse Input – Input da Mouse

- Click con il tasto sinistro su un nodo e trascinare  
A seconda dei movimenti vengono definiti liberamente sia i parametri di Time e Level del nodo selezionato
- Doppio click  
Imposta i parametri Time e Level del nodo ai loro valori di default.
- Click con tasto destro  
Apri il menù contestuale dell'involuppo. Vengono supportate le funzioni di copia ed incolla il che significa poter trasferire velocemente le impostazioni di un involuppo ad altri involuppi.





## Keyboard Shortcuts – Abbreviazioni da tastiera

**Ctrl + Tab**

Spostamento al pannello successivo

**Ctrl + Shift + Tab**

Spostamento al pannello precedente

**Alt + (Numero)**

Seleziona una specifica tabella oppure un pannello con tabella

**Ctrl + (Numero)**

Seleziona una specifica Part (1-10)

**Ctrl + Up (freccia verso l'alto)**

Seleziona la parte precedente in un pannello multi Part

**Ctrl + Down (freccia verso il basso)**

Seleziona la parte successiva in un pannello multi Part

**Ctrl + Left (freccia verso sinistra)**

Seleziona il controllo precedente in un pannello multi Part

**Ctrl + Right (freccia verso destra)**

Seleziona il controllo successivo in un pannello multi Part

**Ctrl + Home**

Seleziona il primo controllo della Part selezionata

**Ctrl + End**

Seleziona l'ultimo controllo della Part selezionata

**F5**

Avvia il dump (procedura di invio) dei dati dal sintetizzatore verso l'Editor

**F6**

Avvia la procedura di salvataggio nella memoria del sintetizzatore

## Contatti

Per qualunque suggerimento, commenti, richieste o segnalazione errori, non abbiate esitazioni a contattarmi (in inglese) al seguente indirizzo email:

[info@jmelas.gr](mailto:info@jmelas.gr)

Per aggiornamenti e novità sul programma si prega di visitare il seguente sito:

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

Spero che con Performance Editor non solo vi divertiate ma anche riusciate ad ottenere i risultati desiderati.

Cordiali saluti,  
John Melas

-----  
Traduzione in italiano a cura di Michele Tornatore – [wavesequenc@gmail.com](mailto:wavesequenc@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 [wavesequenc@gmail.com](mailto:wavesequenc@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.**