

# KORG TR

## Music Workstation

### Guida ai parametri



# KORG



Dal 1959,  
con Voi per la Musica.

## Note sul manuale

La presente “Guida ai Parametri” contiene dettagli ed altre informazioni utili riguardanti parametri, operazioni ed impostazioni della TR. Le informazioni sono suddivise per modalità, pagina e tab. Sono inoltre presenti indicazioni e note sugli effetti ed i relativi parametri.

Si consiglia di far riferimento al presente manuale per approfondire la conoscenza dei parametri visualizzati sul display, oppure per comprendere meglio le caratteristiche di una determinata funzione.

## Convenzioni del presente manuale

### Abbreviazioni del presente manuale BG, PG, VNL

I riferimenti ai manuali inclusi con la TR sono abbreviati con le seguenti sigle:

**BG:** Guida di Base

**PG:** Guida ai Parametri

**VNL:** Elenco delle Voci

### Controlli e tasti [ ]

I nomi dei controlli e dei tasti sul pannello della TR sono racchiusi tra parentesi quadre [ ].

**Parametri nel display LCD “ ”**

I parametri mostrati sullo schermo LCD della TR sono indicati tra virgolette “ ”.

### Caratteri in grassetto

I valori dei parametri sono indicati in **grassetto**, così come il contenuto di procedure o funzioni di particolare importanza.

### Passi della procedura 1 2 3 ...

I passi delle procedure sono numerati come 1 2 3 ...

**p.■, BG p.■, ■■ - ■**

Da sinistra indicano rispettivamente il riferimento a pagine della presente guida, a pagine della Guida di Base ed a numeri di parametri.

**Simboli** , , , , , 

Questi simboli indicano rispettivamente Cautela, Consigli d'uso, Spiegazioni relative al MIDI, Parametri selezionabili come sorgenti di modulazione alternata, Parametri selezionabili come sorgenti di modulazione dinamica e Parametri che possono utilizzare la funzione BPM/MIDI Sync.

### Schermate esplicative

Il valore dei parametri mostrati nelle schermate esplicative è soltanto dimostrativo, e può differire dal valore reale che la corretta procedura d'utilizzo comporta.

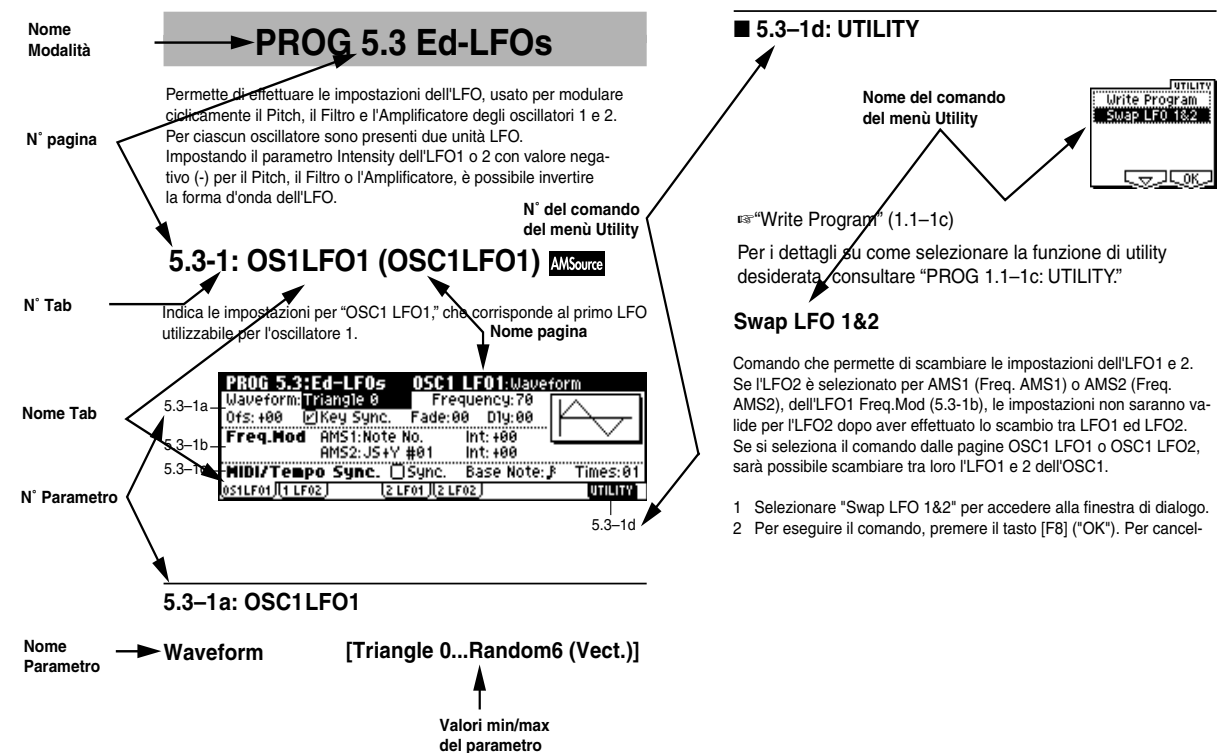
### Spiegazioni relative al MIDI

CC# è un'abbreviazione per Numero di Control Change.

Nella descrizione dei messaggi MIDI, i **numeri tra parentesi quadre** [ ] indicano sempre numeri esadecimali.

## Come leggere la “Guida ai Parametri”

(esempio)



---

# Sommario

## 1. Modalità Program..... 1

### MENU' PAGINA PROG..... 1

### PROG 1.1: Play ..... 1

1.1-1: Program .....	1
1.1-2: P.Edit (Performance Editor) .....	3
1.1-3: Arp (Arp. Play) .....	4
2.1-1: Basic (Prog Basic) .....	5

### PROG 2.1: Ed-Basic..... 5

2.1-2: OSC1 .....	6
2.1-3: OSC2 .....	8
2.1-4: V.Zone (Velocity Zone) .....	8
2.1-5: Audit. (Audition) .....	9

### PROG 2.2: Ed-Ctrl..... 9

2.2-1: Ctrl's (Controls) .....	9
--------------------------------	---

### PROG 3.1: Ed-Pitch..... 10

3.1-1: OSC1 .....	10
3.1-2: OS1lfo (OSC1 LFO) .....	11
3.1-3: OSC2 .....	11
3.1-4: OS2lfo (OSC2 LFO) .....	12
3.1-5: EG (Pitch EG) .....	12

### PROG 4.1: Ed-Filter1 ..... 13

4.1-1: Basic .....	13
4.1-2: Mod.1 (Filter1 Modulation1) .....	14
4.1-3: Mod.2 (Filter1 Modulation2) .....	15
4.1-4: lfoMod (LFO Modulation) .....	16
4.1-5: EG (Filter1 EG) .....	16

### PROG 4.2: Ed-Filter2 ..... 18

4.2-1: Basic .....	18
4.2-2: Mod.1 (Filter2 Modulation1) .....	18
4.2-3: Mod.2 (Filter2 Modulation2) .....	18
4.2-4: lfoMod (LFO Modulation) .....	18
4.2-5: EG (Filter2 EG) .....	18

### PROG 5.1: Ed-Amp1 ..... 18

5.1-1: Lvl/Pan (Level/Pan) .....	18
5.1-2: Mod. (Amp1 Modulation) .....	19
5.1-3: EG (Amp1 EG) .....	20

### PROG 5.2: Ed-Amp2 ..... 22

5.2-1: Lvl/Pan (Level/Pan) .....	22
5.2-2: Mod. (Amp2 Modulation) .....	22
5.2-3: EG (Amp2 EG) .....	22

### PROG 5.3: Ed-LFOs..... 22

5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1) .....	22
5.3-2: 1LFO2 (OSC1 LFO2) .....	23
5.3-3: 2LFO1 (OSC2 LFO1) .....	23
5.3-4: 2LFO2 (OSC2 LFO2) .....	24

### PROG 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiatore) ..... 24

6.1-1: Setup (Arpeg. Setup) .....	24
6.1-2: Zone (Scan Zone) .....	25
7.1-1: BUS .....	26

### PROG 7.1: Ed-InserFX ..... 26

7.1-2: Setup .....	27
7.1-3: IFX (Insert Effect) .....	27
7.2-1: Setup .....	28

### PROG 7.2: Ed-MasterFX..... 28

7.2-2: MFX 1 (Master Effect1) .....	29
7.2-3: MFX 2 (Master Effect2) .....	29
7.2-4: MEQ (Master EQ) .....	29

## 2. Modalità Combination ..... 31

### PAGINA MENU' COMBI..... 31

### COMBI 1.1: Play ..... 31

1.1-1: Combi (Combination) .....	31
1.1-2: Prog (Programma del Timbro) .....	33
1.1-3: Mix (Mixer) .....	34
1.1-4: Arp. A (Arpeggio Play A) .....	35
1.1-5: Arp. B (Arpeggio Play B) .....	35

### COMBI 2.1: Ed-Prog/Mixer ..... 35

2.1-1: Prog (Timbre Program) .....	35
2.1-2: Mix (Mixer) .....	35

### COMBI 2.2: Ed-Ctrl..... 36

2.2-1: Ctrl's (Controls) .....	36
--------------------------------	----

### COMBI 3.1: Ed-Param1 ..... 36

3.1-1: MIDI .....	36
3.1-2: OSC .....	37
3.1-3: Pitch .....	37

### COMBI 3.2: Ed-Param2 ..... 38

3.2-1: Other .....	38
--------------------	----

### COMBI 3.3: Ed-Key Zone ..... 39

3.3-1: Key (Key Zone) .....	39
3.3-2: Slope (Key Slope) .....	39
3.3-3: Review .....	39

### COMBI 3.4: Ed-Vel Zone (Velocity Zone) ..... 40

3.4-1: Vel (Velocity Zone) .....	40
3.4-2: Slope (Velocity Slope) .....	40
3.4-3: Review .....	40

### COMBI 4.1: Ed-MIDI Filter1 ..... 41

4.1-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1) .....	41
4.1-2: MIDI 1-2 (MIDI Filter 1-2) .....	41

### COMBI 4.2: Ed-MIDI Filter2 ..... 41

4.2-1: MIDI 2-1 (MIDI Filter 2-1) .....	41
4.2-2: MIDI 2-2 (MIDI Filter 2-2) .....	42

<b>COMBI 4.3: Ed-MIDI Filter3.....</b>	<b>42</b>	<b>SEQ 3.3: Key Zone .....</b>	<b>64</b>
4.3-1: MIDI 3-1 (MIDI Filter 3-1) .....	42	3.3-1: Key..8 (Key T01...08).....	64
4.3-2: MIDI 3-2 (MIDI Filter 3-2) .....	42	3.3-2: Key..16 (Key T09...16).....	64
<b>COMBI 4.4: Ed-MIDI Filter4.....</b>	<b>42</b>	3.3-3: Slp..8 (Slope T01...08) .....	65
4.4-1: MIDI 4-1 (MIDI Filter 4-1) .....	42	3.3-4: Slp..16 (Slope T09...16) .....	65
4.4-2: MIDI 4-2 (MIDI Filter 4-2) .....	43	3.3-5: Review .....	65
<b>COMBI 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator).....</b>	<b>43</b>	<b>SEQ 3.4: Vel Zone .....</b>	<b>65</b>
6.1-1: Setup .....	43	3.4-1: Vel..8 (Vel T01...08).....	65
6.1-2: Arp. A (Arpeggiator A).....	44	3.4-2: Vel..16 (Vel T09...16).....	65
6.1-3: Arp. B (Arpeggiator B).....	44	3.4-3: Slp..8 (Slope T01...08) .....	66
6.1-4: Zone (Scan Zone) .....	45	3.4-4: Slp..16 (Slope T09...16) .....	66
<b>COMBI 7.1: Ed-InsertFX.....</b>	<b>45</b>	3.4-5: Review .....	66
7.1-1: BUS .....	45	<b>SEQ 4.1: MIDI Filter1 .....</b>	<b>66</b>
7.1-2: Setup .....	46	4.1-1: M1-1..8 (MIDI Filter1-1 T01...08).....	66
7.1-3: IFX (Insert Effect) .....	47	4.1-2: 1-1..16 (MIDI Filter1-1 T09...16) .....	66
<b>COMBI 7.2: Ed-MasterFX.....</b>	<b>47</b>	4.1-3: 1-2..8 (MIDI Filter1-2 T01...08) .....	67
7.2-1: Setup .....	47	4.1-4: 1-2..16 (MIDI Filter1-2 T09...16) .....	67
7.2-2: MFX1 (Master Effect1) .....	48	<b>SEQ 4.2: MIDI Filter2 .....</b>	<b>67</b>
7.2-3: MFX2 (Master Effect2) .....	48	4.2-1: M2-1..8 (MIDI Filter2-1 T01...08).....	67
7.2-4: MEQ (Master EQ) .....	48	4.2-2: 2-1..16 (MIDI Filter2-1 T09...16) .....	67
<b>3. Modalità Sequencer .....</b>	<b>49</b>	4.2-3: 2-2..8 (MIDI Filter2-2 T01...08) .....	67
<b>PAGINA MENU' SEQ .....</b>	<b>49</b>	4.2-4: 2-2..16 (MIDI Filter2-2 T09...16) .....	67
1.1-1: Play.REC (Play/REC) .....	50	<b>SEQ 4.3: MIDI Filter3 .....</b>	<b>68</b>
<b>SEQ 1.1: Play/REC .....</b>	<b>50</b>	4.3-1: M3-1..8 (MIDI Filter3-1 T01...08).....	68
1.1-2: Prog...8 (Program T01...08).....	54	4.3-2: 3-1..16 (MIDI Filter3-1 T09...16) .....	68
1.1-3: Prog...16 (Program T09...16).....	54	4.3-3: 3-2..8 (MIDI Filter3-2 T01...08) .....	68
1.1-4: Mix..8 (Mixer T01...08).....	55	4.3-4: 3-2..16 (MIDI Filter3-2 T09...16) .....	68
1.1-5: Mix..16 (Mixer T09...16).....	55	<b>SEQ 4.4: MIDI Filter4 .....</b>	<b>68</b>
1.1-6: Pref. (Preference).....	56	4.4-1: M4-1..8 (MIDI Filter4-1 T01...08).....	68
<b>SEQ 1.2: Loop .....</b>	<b>57</b>	4.4-2: 4-2..16 (MIDI Filter4-1 T09...16) .....	68
1.2-1: Loop...8 (Track Play Loop T01...08).....	57	4.4-3: 4-2..8 (MIDI Filter4-2 T01...08) .....	68
1.2-2: Loop...16 (Track Play Loop T09...16).....	57	4.4-4: 4-2..16 (MIDI Filter4-2 T09...16) .....	68
<b>SEQ 2.1: Cue List.....</b>	<b>58</b>	<b>SEQ 5.1: RPPR .....</b>	<b>69</b>
2.1-1: Cue List .....	58	5.1-1: Pattern.....	69
<b>SEQ 2.2: Controller .....</b>	<b>61</b>	5.1-2: RPPR Setup .....	72
2.2-1: Ctrl's (Controls) .....	61	<b>SEQ 5.2: Track Edit.....</b>	<b>73</b>
<b>SEQ 3.1: Param1.....</b>	<b>62</b>	5.2-1: Track Edit .....	73
3.1-1: MIDI..8 (MIDI T01...08).....	62	<b>SEQ 6.1: Arp. (Arpeggiatore).....</b>	<b>81</b>
3.1-2: MIDI..16 (MIDI T09...16).....	62	6.1-1: Set..8 (Setup T01-08).....	81
3.1-3: OSC..8 (OSC T01...08) .....	62	6.1-2: Set..16 (Setup T09-16).....	81
3.1-4: OSC..16 (OSC T09...16) .....	62	6.1-3: Arp. A (Arpeggiatore A) .....	83
3.1-5: Ptc..8 (Pitch T01...08).....	63	6.1-4: Arp. B (Arpeggiatore B).....	83
3.1-6: Ptc..16 (Pitch T09...16).....	63	6.1-5: Zone (Scan Zone) .....	83
<b>SEQ 3.2: Param2.....</b>	<b>64</b>	<b>SEQ 7.1: Insert FX .....</b>	<b>84</b>
3.2-1: Othr..8 (Other T01...08) .....	64	7.1-1: BUS..8 (BUS T01...08) .....	84
3.2-2: Othr..16 (Other T09...16) .....	64	7.1-2: BUS..16 (BUS T09...16) .....	84
		7.1-3: Setup .....	84
		7.1-4: IFX (Insert Effect) .....	85

<b>SEQ 7.2: Master FX.....</b>	<b>85</b>
7.2-1: Setup .....	85
7.2-2: MFX1 (Master Effect1) .....	86
7.2-3: MFX2 (Master Effect2) .....	86
7.2-4: MEQ (Master EQ) .....	86
 <b>4. Modalità Sampling.....</b>	 <b>87</b>
<b>PAGINA MENU' SMPL .....</b>	<b>88</b>
<b>SMPL 1.1: Recording .....</b>	<b>88</b>
1.1-1: Sample .....	88
1.1-2: Rec. (Recording) .....	90
1.1-3: In/Pref (Input/Preference).....	93
<b>SMPL 2.1: Sample Edit.....</b>	<b>98</b>
2.1-1: Edit1 .....	98
2.1-2: Edit2 .....	98
<b>SMPL 3.1: Loop Edit.....</b>	<b>106</b>
3.1-1: Edit1 .....	106
3.1-2: Edit2 .....	107
<b>SMPL 4.1: Multisample .....</b>	<b>116</b>
4.1-1: Edit1 .....	116
4.1-2: Edit2 .....	116
4.1-3: Pref. (Preference).....	117
<b>SMPL 5.1: Memory .....</b>	<b>118</b>
5.1-1: Memory (Free Memory).....	118
5.1-2: No. (Free Number) .....	118
<b>SMPL 5.2: Controller .....</b>	<b>118</b>
5.2-1: Ctrl's (Controls).....	118
<b>SMPL 7.1: Insert Effect.....</b>	<b>119</b>
7.1-1: Setup .....	119
7.1-2: IFX.....	119
 <b>5. Modalità Global.....</b>	 <b>121</b>
<b>PAGINA MENU' GLOBAL .....</b>	<b>121</b>
<b>GLOBAL 1.1: System.....</b>	<b>121</b>
1.1-1: Basic .....	121
1.1-2: Pref. (System Preference).....	124
1.1-3: Foot.....	125
1.1-4: AudioIn (Audio In).....	126
<b>GLOBAL 2.1: MIDI .....</b>	<b>127</b>
2.1-1: MIDI.....	127
<b>GLOBAL 3.1: User Scale .....</b>	<b>130</b>
3.1-1: Octave.....	130
3.1-2: All Notes.....	131

<b>GLOBAL 4.1: Category Name.....</b>	<b>131</b>
4.1-1: P.0..7 (Prog.00...07).....	131
4.1-2: P.8..15 (Prog.08...15).....	131
4.1-3: C.0..7 (Comb.00...07) .....	131
4.1-4: C.8..15 (Comb.08...15) .....	131

<b>GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit) .....</b>	<b>132</b>
5.1-1: High (High Sample) .....	132
5.1-2: Low (Low Sample).....	134
5.1-3: Voice (Voice/Mixer).....	134

<b>GLOBAL 6.1: Arp.Pattern.....</b>	<b>135</b>
6.1-1: Setup .....	135
6.1-2: Edit .....	137

<b>6. Modalità Media .....</b>	<b>139</b>
File, directory ed icone .....	139

<b>PAGINA MENU' MEDIA.....</b>	<b>140</b>
<b>1.1-1: Load.....</b>	<b>140</b>
<b>1.1-2: Save.....</b>	<b>148</b>
<b>1.1-3: Utility.....</b>	<b>151</b>
<b>1.1-4: Media Information.....</b>	<b>153</b>

<b>7. Guida agli Effetti.....</b>	<b>155</b>
-----------------------------------	------------

<b>Vista generale.....</b>	<b>155</b>
1. Gli effetti in ciascuna modalità.....	155
2. Modulazione dinamica (Dmod).....	155
3. Effetti I/O.....	155

<b>Effetto Insert (IFX).....</b>	<b>156</b>
1. In/Out .....	156
2. Routing .....	156
3. Mixer .....	158
4. Controllare l'Effetto Insert via MIDI .....	159

<b>Effetti Master (MFX1, 2) .....</b>	<b>159</b>
1. In/Out .....	159
2. Routing .....	160
3. Mixer .....	161
4. Controllare gli Effetti Master via MIDI .....	162

<b>EQ Master .....</b>	<b>162</b>
------------------------	------------

<b>Uscite Audio Individuali .....</b>	<b>162</b>
---------------------------------------	------------

<b>Filtri/Dinamica .....</b>	<b>164</b>
00: No Effect .....	164
01: St.Amp Sim (Simulatore Amp Stereo).....	164
02: St.Compressor (Compressore Stereo) .....	164
03: St.Limiter (Limiter Stereo).....	164
04: Mltband Limit (Limiter Multibanda) .....	165
05: St.Gate (Gate Stereo).....	166
06: OD/HiGain Wah (Wah Overdrive/Hi.Gain) .....	166

07: St.Para.4EQ (EQ Parametrico a 4 Bande Stereo ).....	167
08: St.Graphic7EQ (EQ Grafico Stereo a 7 Bande) .....	168
09: St.Wah/AutoW (Wah Stereo/Auto Wah) .....	168
10: St.Rndm Filter (Filtro Stereo Random) .....	169
11: St.Exct/Enhcr (Exciter/Enhancer Stereo) .....	170
12: St.Sub OSC (Sub Oscillatore Stereo) .....	170
13: Talking Mod (Talking Modulator) .....	171
14: St.Decimator (Decimator Stereo) .....	172
15: St.AnalogRecd (Disco Analogico Stereo).....	172

## **Tono/Mod. di Fase ..... 173**

16: St.Chorus (Chorus Stereo).....	173
17: St.HarmonicCho (Chorus Armonico Stereo) .....	173
18: MltTap ChoDly (Chorus/Delay Multitap).....	174
19: Ensemble .....	174
20: St.Flanger (Flanger Stereo) .....	175
21: St.Rndm Flang (Flanger Stereo Random) .....	175
22: St.Env.Flanger (Flanger Envelope Stereo) .....	176
23: St.Phaser (Phaser Stereo) .....	176
24: St.Rndm Phasr (Phaser Random Stereo).....	177
25: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser) .....	177
26: St.BiphaseMod (Modulazione Stereo Bifase) .....	178
27: St.Vibrato (Vibrato Stereo).....	178
28: St.AutoFd Mod (Modulazione Auto Fade Stereo) ...	179
29: 2Voice Reso (Risonatore a due voci) .....	179
30: Doppler .....	180
31: Scratch .....	181

## **Mod./P.Shift .....182**

32: St.Tremolo (Tremolo Stereo) .....	182
33: St.Env.Tremlo (Tremolo Envelope Stereo) .....	182
34: St.Auto Pan (Auto Pan Stereo).....	183
35: St.Phase+Trml (Phaser Stereo + Tremolo) .....	183
36: St.Ring Mod (Ring Modulator Stereo).....	184
37: Detune .....	185
38: Pitch Shifter .....	185
39: PitchShft Mod (Modulazione Pitch Shift).....	186
40: Rotary SP (Speaker Rotary) .....	186

## **ER/Delay ..... 187**

41: Early Reflect (Early Reflections) .....	187
42: Auto Reverse .....	188
43: LCR Delay (L/C/R Delay) .....	188
44: St/Cross Dly (Delay Cross/Stereo).....	189
45: St.MltTap Dly (Delay Multitap Stereo) .....	189
46: St.Mod. Delay (Delay Modulation Stereo) .....	190
47: St.DynamicDly (Delay Dinamico Stereo).....	190
48: St.AutoPanDly (Delay Auto Panning Stereo) .....	191
49: LCR BPM Delay (Delay BPM L/C/R).....	191
50: St.BPM Delay (Delay BPM Stereo).....	192
51: Sequence Dly (Delay Sequence) .....	192

## **Riverbero ..... 193**

52: Rev Hall (Riverbero Hall) .....	193
53: Rev Smth. Hall (Riverbero Smooth Hall) .....	193
54: Rev Wet Plate (Riverbero Wet Plate) .....	193
55: Rev Dry Plate (Riverbero Dry Plate).....	193
56: Rev Room (Riverbero Room).....	194
57: Rev Brt. Room (Riverbero Bright Room) .....	194

## **Mono → Mono Chain..... 195**

58: P4EQ-Exciter (EQ Parametrico 4-Bande – Exciter) .....	195
59: P4EQ-Wah (EQ Parametrico 4-Bande – Wah/Auto Wah) .....	195
60: P4EQ-Cho/Fl (EQ Parametrico 4-Bande – Chorus/Flanger) .....	196
61: P4EQ-Phaser (EQ Parametrico 4-Bande – Phaser).....	196
62: P4EQ-M.Dly (EQ Parametrico 4-Bande – Multitap Delay) .....	197
63: Comp-Wah (Compressore – Wah/Auto Wah) .....	197
64: Comp-AmpSim (Compressore – Simulatore di Amplificatore) .....	198
65: Comp-OD/HG (Compressore – Overdrive/Hi.Gain).....	198
66: Comp-P4EQ (Compressore – EQ Parametrico 4-Bande) .....	198
67: Comp-Cho/Fl (Compressore – Chorus/Flanger) ....	199
68: Comp-Phaser (Compressore – Phaser) .....	199
69: Comp-M.Dly (Compressore – Delay Multitap).....	200
70: Limit-P4EQ (Limiter – EQ Parametric 4-Bande)....	200
71: Limit-Cho/Fl (Limiter – Chorus/Flanger) .....	201
72: Limit-Phaser (Limiter – Phaser) .....	201
73: Limit-M.Dly (Limiter – Delay Multitap).....	202
74: Exct-Comp (Exciter – Compressore).....	202
75: Exct-Limiter (Exciter – Limiter).....	202
76: Exct-Cho/Fl (Exciter – Chorus/Flanger).....	203
77: Exct-Phaser (Exciter – Phaser) .....	203
78: Exct-M.Dly (Exciter – Delay Multitap).....	203
79: OD/HG-AmpSim (Overdrive/Hi.Gain – Simulatore Amp) .....	204
80: OD/HG-Cho/Fl (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger).....	204
81: OD/HG-Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser).....	205
82: OD/HG-M.Dly (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay) .....	205
83: Wah-AmpSim (Wah/Auto Wah – Simulatore Amp) .....	206
84: Deci-AmpSim (Decimator – Simulatore Amp) .....	206
85: Deci-Comp (Decimator – Compressore) .....	206
86: AmpSim-Trml (Simulatore Amp – Tremolo).....	207
87: Cho/Fl-M.Dly (Chorus/Flanger – Delay Multitap) .....	207
88: Phasr-Cho/Fl (Phaser – Chorus/Flanger).....	208
89: Reverb-Gate (Riverbero - Gate) .....	208

## **EQ Master ..... 209**

EQ Master .....	209
-----------------	-----

---

## 8. Appendice ..... 211

### Sorgenti di Modulazione Alternata (AMS) ..... 211

Note sulla Modulazione Alternata.....	211
Note sulle Sorgenti di Modulazione Alternata .....	211
Elenco delle AMS.....	212
Impostazioni di Modulazione Alternata .....	214
Gli effetti della modulazione alternata sui diversi parametri, ed esempi esplicativi .....	214

### Sorgenti di Modulazione Dinamica (Dmod) .....217

Elenco di Sorgenti di Modulazione Dinamica.....	217
Note sulla funzione BPM/MIDI SYNC .....	219

### Assegnare i Tasti SW1/2..... 220

Elenco delle Funzioni assegnabili ai tasti SW1, SW2 .....	220
--	-----

### Assegnare le Manopole 1...4 B ..... 221

Elenco funzioni assegnabili ai controlli Realtime Control (mod. B).....	221
--	-----

### Assegnare lo Switch a Pedale..... 222

Elenco Funzioni Assegnabili allo Switch a Pedale .....	222
--	-----

### Assegnare il Pedale ..... 223

Elenco delle Funzioni Assegnabili al Pedale di Volume .....	223
--	-----

### Trasmissione MIDI relativa ai l'operatività dei controller della TR ..... 224

### Operazioni della TR alla ricezione/ trasmissione dei messaggi di control change ..... 228

### Applicazioni MIDI ..... 231

■ Note sul MIDI.....	231
■ Collegare i moduli MIDI/computer (connessioni MIDI) .....	231
■ Messaggi MIDI trasmessi e ricevuti dalla TR.....	232

### Messaggi vari..... 242

### Compatibilità dei dati..... 247

### Informazioni sulla modalità Media ..... 249

Blocchi dati supportati.....	249
Note sui file in formato KORG .....	250

### Scheda opzionale EXB-SMPL ..... 253

Memoria utilizzabile con la scheda EXB-SMPL .....	253
Note sull'installazione della scheda opzionale .....	254
Procedura d'installazione della scheda opzionale/memoria .....	254

### Indice Analitico ..... 25

\* I nomi delle case produttrici, i nomi dei formati etc., sono tutti marchi registrati dai rispettivi proprietari.

# 1. Modalità Program

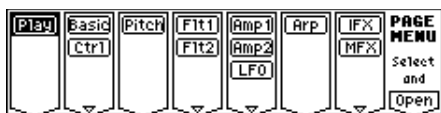
## MENU' PAGINA PROG

Per selezionare la pagina desiderata nella presente modalità, utilizzare la seguente procedura:

- 1 Premere il tasto [MENU] per accedere alla "PAGE MENU."  
Le pagine disponibili sono indicate con termini abbreviati.
- 2 Usare i tasti [F1]–[F7] posizionati al di sotto delle pagine per selezionare la pagina desiderata. La pressione ripetuta del tasto consente di accedere alla varie sotto-pagine. In alternativa, utilizzare i cursori [▲], [◀], [▼], [▶].
- 3 Premere il tasto [F8] ("Open") per accedere alla pagina.
- 4 Se la pagina selezionata contiene due o più pagine tab, premere il tasto [F1]–[F7] più vicino alla pagina tab che si desidera selezionare.

### note Altri modi di selezionare una pagina

- La selezione di una pagina può anche essere effettuata tenendo premuto il tasto [MENU] e premendo uno dei tasti numerici [0]–[9] per inserire il numero di pagina a due cifre. Se per esempio si desidera accedere alla pagina 5.3: Ed-LFOs, tenere premuto il tasto [MENU] e quindi premere consecutivamente il tasto [5] ed il tasto [3].
- Tenendo premuto il tasto [MENU] ed usando i cursori [◀](–) o [▶](+), è possibile selezionare le pagine successive o precedenti seguendo l'ordine 1.1→2.1→2.2→3.1, etc.



Play	1.1: Play	Per la selezione e riproduzione dei programmi. La Performance Editor può essere usata per l'editing di base dei programmi e dei pattern di arpeggio. (☞p.1)
Basic	2.1: Ed-Basic	Per l'impostazione dei parametri di base del programma, come per esempio l'Oscillatore ed il Multicampione. (☞p.5)
Ctrl	2.2: Ed-Ctrl	Impostazioni dei controller. (☞p.9)
Pitch	3.1: Ed-Pitch	Per l'impostazione del pitch (tono) e del pitch dell'EG. (☞p.10)
Flt1	4.1: Ed-Filter1	Impostazione del Filter 1 (tono) ed del filtro dell'EG. (☞p.13)
Flt2	4.2: Ed-Filter2	Impostazione del Filter 2 (tono) ed del filtro dell'EG. (☞p.18)
Amp1	5.1: Ed-Amp1	Per la regolazione dell'Amp 1 (volume), dell'Amp EG e del pan (posizione stereo). (☞p.18)
Amp2	5.2: Ed-Amp2	Per la regolazione dell'Amp 2 (volume), dell'Amp EG e del pan (posizione stereo). (☞p.22)
LFO	5.3: Ed-LFOs	Per la regolazione del tipo e della velocità etc., dei due LFO di ciascun oscillatore. (Usare le pagine relative al pitch, filtro ed amp per determinare la profondità dell'LFO specificato in questa pagina.) (☞p.22)
Arp	6.1: Ed-Arp.	Impostazioni dell'arpeggiatore. (Condiviso con i parametri di 1.1: Play. E' consentito modificare entrambi.) (☞p.24)
IFX	7.1: Ed-InsertFX	Per la selezione del BUS e del livello di mandata all'effetto master per l'uscita audio dell'oscillatore, oltre che per il routing, la selezione e le impostazioni degli effetti. (☞p.26)
MF1	7.2: Ed-MasterFX	Per la selezione e le impostazioni degli Effetti Master, e per le regolazioni dell'EQ master. (☞p.28)

## PROG 1.1: Play

Pagina che consente di selezionare e riprodurre i programmi.

**MIDI** Tutti i messaggi MIDI relativi alla pagina PROG 1.1: Play sono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI Global (☞GLOBAL 2.1–1a).

### 1.1–1: Program



### 1.1–1a: Bank, Program Select, Category, Cat. Hold, 10's Hold, J(Tempo)

#### Bank [Bank A...D, G, g(d)]

Indica il banco di appartenenza del programma. Usare i tasti BANK [A]–[GM] per selezionare il banco.

La pressione del tasto BANK [GM] alterna la selezione dei banchi GM e g(d).

G→g(d)→G→g(d)→G...

La TR è provvista dei banchi riscrivibili **A, B, C e D**, ognuno dei quali contiene 128 programmi (per un totale di 512). I banchi non riscrivibili sono distinti dalle lettere **G** (per i programmi GM), e **g(d)** (programmi percussivi). (☞Per l'elenco completo dei programmi, consultare la VNL.)

Bank A	Programmi pre-caricati
Bank B	
Bank C	
Bank D000–063	Programmi utente (programmi che utilizzano multicampioni creati in modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL))
Bank D064–127	
Bank G	Programmi GM
Bank g(d)	Programmi percussivi GM



## Program Select

[(A...D)0...127: name, (G, g(d))1...128: name]

Seleziona il programma desiderato.

Scegliere il parametro, ed usare i tasti [INC], [DEC], i tasti numerici [0]–[9], o il controllo [VALUE] per selezionare il programma.

La scelta può essere effettuata per categoria o utilizzando la funzione “10’s Hold.” (☞ “Category,” “Cat. HOLD,” “10’s HOLD”)

**MIDI** La selezione del programma può avvenire anche mediante la ricezione di messaggi MIDI di program change da un’unità MIDI esterna, o grazie allo switch a pedale connesso. (☞ p.125 “Foot SW Assign” (GLOBAL 1.1–3a), p.222 “Elenco Funzioni Assegnabili allo Switch a Pedale”)

## Category

[00...15: Name]

Consente la selezione del programma in base alla categoria di appartenenza. Tutti i programmi sono suddivisi in sedici categorie, le quali possono essere selezionate per la scelta dei programmi ad esse attribuiti. Per conoscere la procedura di selezione per categoria, consultare “Cat. HOLD” e “Select by Category.”

**note** Per assegnare la categoria a ciascun programma, usare la finestra di dialogo “Write Program” (1.1–1c). Per modificare il nome di una categoria, utilizzare invece “Category Name Prog. 00–07, 08–15” (☞ GLOBAL 4.1–1/2).

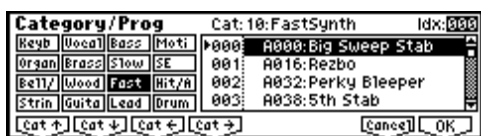
## Cat. HOLD (Category Hold)

- 1 Premere il tasto [./HOLD] per visualizzare **Cat. HOLD** e mantenere la categoria in uso.
- 2 Usare “Category” per selezionare la categoria desiderata.
- 3 Scegliere “Program Select” ed usare i tasti [INC], [DEC] o il controllo [VALUE] per selezionare in maniera sequenziale i programmi appartenenti alla categoria scelta.
- 4 Per cancellare, premere il tasto [./HOLD] due volte e disabilitare l'icona **Cat. HOLD** sul display.

**note** La pressione ripetuta del tasto [./HOLD] nella pagina PROG 1.1: Play, alterna le funzioni nell'ordine: **Cat. HOLD** → **10's HOLD** → Cancel.

## Select by Category

- 1 Premere il tasto [F8] (“UTILITY”) per accedere al menù Utility.
- 2 Premere il tasto [F7] o utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] per selezionare “Select by Category,” e premere il tasto [F8] (“OK”) per visualizzare la finestra di dialogo Select Program by Category.



**note** La finestra di dialogo Category può essere selezionata direttamente premendo il tasto [CATEGORY]. (☞ BG p.22)

- 3 Premere il tasto [F1] (“Cat ↑”), [F2] (“Cat ↓”), [F3] (“Cat ←”) o [F4] (“Cat →”) per selezionare la categoria che incorpora il programma desiderato. In alternativa, usare i tasti cursore [▲]/[▼] per selezionare “Cat.” ed utilizzare i tasti [INC]/[DEC] o il controllo [VALUE] per scegliere la categoria desiderata.
- 4 Usare i tasti cursore [▲]/[▼] per selezionare un programma dalla lista. In alternativa, usare i tasti cursore [←]/[→] per selezionare “Idx:” ed usare quindi i tasti [INC]/[DEC] o il controllo [VALUE] per scegliere il programma.
- 5 Per eseguire la scelta, premere il tasto [F8] (“OK”). Per cancellare senza effettuare alcuna scelta, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

## 10's HOLD

- 1 Premere il tasto [./HOLD] due volte per visualizzare **10's HOLD**; ciò consente di mantenere in uso il numero della decina attribuito al programma.
- 2 La selezione del secondo numero (unità) appartenente al programma, mediante i tasti numerici [0]–[9], permette di effettuare così la selezione del programma con una singola azione.
- 3 Il numero appartenente alla decina può essere modificato con i tasti [INC] e [DEC].
- 4 Per cancellare e disabilitare l'icona **10's HOLD** dal display, premere il tasto [./HOLD].

## ♪ (Tempo)

[040...240, EXT]

Imposta il tempo dell'arpeggiatore. Il tempo può anche essere regolato mediante il controllo [TEMPO] (appartenente alle manopole REALTIME CONTROLS) in modalità C. Se il display indica **EXT**, significa che il “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1–1a) è stato impostato su **External**, e l'arpeggiatore è quindi sincronizzato ai messaggi di MIDI Clock ricevuti da un'unità MIDI esterna.

Il parametro può anche essere impostato nella pagina 6.1: Ed-Arp.

## 1.1–1b: Program Information

Pagina che mostra le funzioni assegnate ai tasti [SW1], [SW2] ed alle manopole [ASSIGNABLE 1]–[ASSIGNABLE 4] dei REALTIME CONTROLS in modalità B per il programma selezionato.

## 1.1–1c: UTILITY



Per selezionare il comando di Utility desiderato:

- 1 Premere il tasto [F8] (“UTILITY”) per accedere al menù Utility.
- 2 Premere il tasto [F7] o i tasti cursore [▲], [◀], [▼], [▶] per selezionare il comando desiderato.
- 3 Premere il tasto [F8] (“OK”) per accedere alla finestra di dialogo.

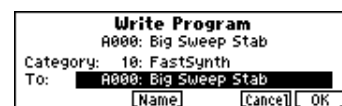
**note** I comandi di Utility fino al n°10 possono essere selezionati anche tenendo premuto il tasto [ENTER], e premendo il tasto numerico [0]–[9] corrispondente, per accedere alla finestra di dialogo.

## Write Program

Il salvataggio di un programma può essere effettuato soltanto mediante l'operazione di scrittura sulla memoria della TR.

I programmi modificati non possono essere richiamati se si spegne lo strumento o si seleziona un programma differente prima di aver eseguito l'operazione di scrittura.

- 1 Selezionare “Write Program” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 La linea superiore indica il banco, il numero di programma ed il nome del programma.
- 3 In “Category,” specificare la categoria del programma che si desidera salvare. Le impostazioni originali prevedono l'assegnazione del nome della categoria in base al tipo di strumento etc., ma è consentito comunque usare “Category Name Prog. 00–07, 08–15” (GLOBAL 4.1–1/2) per modificare il nome della categoria. La categoria selezionata in questo modo può essere usata per richiamare il programma nelle modalità Program, Combination o Sequencer.

- 4 Premere "To" per specificare il programma di destinazione per la scrittura.

**note** E' possibile anche usare i tasti Bank [A]–[D] per selezionare un banco.

**🔧** La scrittura sui banchi G, g(d) non è consentita. Se si è modificato un programma appartenente a tali banchi, il salvataggio può comunque essere effettuato sui banchi A–D.

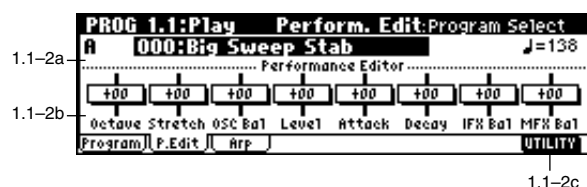
- 5 Se si desidera modificare il nome di un programma, premere il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di testo, ed inserire il nuovo nome.
- 6 Per scrivere il programma, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare senza eseguire alcuna scrittura, premere il tasto [F7] ("Cancel").

**note** La pressione del tasto [REC/WRITE] consente l'accesso alla finestra di dialogo Update Program, dalla quale è possibile (in alternativa) eseguire l'operazione di scrittura.

## Selezione per Categoria

Consente la selezione del programma in base alla categoria. (☞p.2)

## 1.1–2: P.Edit (Performance Editor)



### 1.1–2a: Bank, Program Select, ♩ (Tempo)

Seleziona il programma, permettendo la visualizzazione del banco, del numero e del nome del programma (☞p.1). Il parametro "♩" consente l'impostazione del tempo.

### 1.1–2b: Performance Editor

La Performance Editor permette di modificare la maggior parte dei parametri del programma correntemente selezionato, senza quindi dover accedere per forza alle pagine PROG 2.1–7.2 Ed (Edit). La **Performance Editor** può essere quindi utilizzata per variare la profondità di un effetto etc., durante l'esecuzione strumentale, o anche in fase di preparazione delle sonorità di base. Le operazioni di editing effettuate in questo modo hanno effetto sui parametri del programma contenuto nel buffer edit. Se si desidera mantenere il programma così modificato, è necessario eseguire l'operazione di scrittura sulla memoria interna. (☞BG p.43).

**🔧** L'editing eseguito con la Performance Editor consente quindi di modificare i parametri secondo necessità. Se dopo aver effettuato le modifiche mediante tale opzione ci si sposta in un'altra pagina o modalità, e poi si ritorna alla pagina iniziale, il parametro modificato rimarrà inalterato ma il valore indicato sul display sarà sempre +00. Ciò consentirà di eseguire ulteriori operazioni di editing. Poiché l'editing effettuato mediante la Performance Editor non è dettagliato come l'editing convenzionale, il bilanciamento dei parametri potrebbe subire delle variazioni innaturali. Se ciò dovesse accadere, utilizzare le pagine 2.1: Ed-Basic–7.2: Ed-MasterFx per ristabilire un più corretto rapporto tra i suddetti parametri.

**MIDI** Se il box di selezione MIDI Filter "Exclusive" (GLOBAL 2.1–1b) è **spuntato**, le modifiche apportate ai parametri MIDI exclusive saranno trasmesse come messaggi MIDI ogni volta che si utilizzerà la Performance Editor. La ricezione di tali messaggi da parte di un'unità MIDI, il cui box di selezione "Exclusive" è **spuntato**, causerà la corrispondente modifica dei parametri interessati dalle operazioni di editing.

### Octave [–03...+00...+03]

Un valore di **+01** aumenta l'intonazione del suono di un'ottava. Un valore di **–01** abbassa l'intonazione del suono di un'ottava. La variazione ottenibile è compresa tra un valore di 4' e 32' piedi (unità di misura delle canne dell'organo classico, dove il DO centrale corrisponde a 8').

### Stretch (Pitch Stretch) [–12...+00...+12]

Regola simultaneamente i parametri di Transpose e Tune dell'oscillatore, per consentire la creazione di un'ampia gamma di variazioni tonali senza tuttavia perdere il carattere del suono originale.

Un valore di **+00** non modifica alcun parametro del programma. Un valore di **+01** decrementa il valore del parametro Transpose di un'unità, ed aumenta contemporaneamente il valore del parametro Tune fino a 100.

Un valore di **–01** incrementa il valore del parametro Transpose di un'unità, e decrementa contemporaneamente di 100 il valore del parametro Tune.

Non è consentito comunque impostare il parametro Transpose con un valore superiore a ±12, così come il parametro Tune non può eccedere il valore di ±1200.

### OSC Bal (OSC Balance) [–10...+00...+10]

Parametro che regola il livello di bilanciamento tra l'oscillatore 1 e 2.

Un valore di **+00** non modifica alcun parametro del programma.

Un valore **positivo (+)** abbassa il livello dell'oscillatore 2.

Con un'impostazione di **+10**, il livello dell'oscillatore 2 è 0, mentre il livello dell'oscillatore 1 rimane invariato.

Un valore **negativo (–)** abbassa il livello dell'oscillatore 1.

Con un'impostazione di **–10**, il livello dell'oscillatore 1 è 0, mentre il livello dell'oscillatore 2 rimane invariato.

**🔧** L'oscillatore 2 dei programmi che hanno il parametro "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) impostato su **Single**, non produrrà alcun suono. Le modifiche interesseranno quindi soltanto l'oscillatore 1. Questo tipo di performance editor inoltre non ha alcun effetto sui programmi percussivi (**Drum**).

### Level (Amp Level) [–10...+00...+10]

Regola il livello dell'amplificatore.

Un valore di **+00** non modifica alcun parametro del programma.

Valori **positivi (+)** incrementano il livello di amplificazione al di sopra del livello inizialmente impostato.

Con un valore di **+10**, il livello corrisponde al livello massimo consentito (127).

Valori **negativi (–)** abbassano il livello di amplificazione al di sotto del livello originariamente impostato.

Con un valore di **–10**, il livello corrisponde a 0.

### Attack (Attack Time) [–10...+00...+10]

Determina il tempo di attacco del filtro e dell'amplificatore EG.

Un valore di **+00** non modifica alcun parametro del programma.

Valori **positivi (+)** incrementano il tempo di attacco al di sopra del valore inizialmente impostato.

Un valore di **+10** corrisponde ad un tempo di attacco di 90.

Valori **negativi (–)** decrementano il tempo di attacco.

Un valore di **–10** corrisponde ad un tempo di attacco di 0.

**🔧** La modifica del parametro "Attack Time" comporta la variazione simultanea anche dei parametri EG Start Level, Attack Level, Start Level Modulation ed Attack Time Modulation dell'amplificatore EG, per consentire la massima efficacia dell'operazione di editing effettuata.

## Decay (Decay Time)

[−10...+00...+10]

Parametro che determina il tempo di Decay e di Slope del filtro EG e dell'amplificatore EG.

Un valore di **+00** non modifica alcun parametro del programma.

Un valore **positivo (+)** incrementa il tempo di Decay e di Slope rispetto al tempo inizialmente impostato. Un valore di **+10** corrisponde ad un tempo di 99.

Un valore **negativo (−)** decrementa il tempo di Decay e di Slope. Un valore di **−10** corrisponde a 0.

## IFX Bal (IFX Balance)

[−10...+00...+10]

Regola l'impostazione del parametro "W/D(Wet/Dry)", relativo all'inserimento dell'effetto.

Un valore di **+00** non modifica alcun parametro del programma.

Un valore **positivo (+)** incrementa il livello Wet al di sopra dell'impostazione iniziale, e contemporaneamente decrementa il valore del livello Dry. Un valore di **+10** produce solo il segnale elaborato ("Wet").

Un valore **negativo (−)** decrementa il livello Wet al di sotto dell'impostazione iniziale, ed incrementa il valore del livello Dry. Un valore di **−10** produce soltanto il segnale originale ("Dry").

## MFX Bal (MFX Balance)

[−10...+00...+10]

Determina il livello di ritorno dell'effetto master (parametri "Rtn1 (Return1)" e "Rtn2 (Return2)") (7.2–1a) come valore unico.

Un valore di **+00** non modifica alcun parametro del programma.

Un valore **positivo (+)** incrementa il livello di ritorno al di sopra delle impostazioni iniziali del programma.

Un valore di **+10** corrisponde al valore massimo ottenibile (127).

Un valore **negativo (−)** decrementa il livello di ritorno rispetto alle impostazioni iniziali del programma.

Un valore di **−10** corrisponde a 0.

Octave	Octave dell'OSC 1 e 2
Stretch	Transpose e Tune dell'OSC 1 e 2
OSC Bal	High Level e Low Level dell'OSC1 e 2
Level	Amp1 Level, Amp2 Level
Attack	Amp EG Attack Time, Start Level, Attack Level, Level Modulation S, Time Modulation A dell'Amp 1 e 2, e Filter EG Attack Time del Filter 1 e 2
Decay	AmpEG Decay Time, Slope Time dell'Amp 1 e 2, Filter EG Decay Time e Slope Time del Filter 1 e 2
IFX Bal	Bilanciamento W/D (Wet/Dry) dell'effetto IFX
MFX Bal	Master Effect RTN1, 2 (Return1, 2)

## 1.1–2c: UTILITY

☞ "Write Program," "Select by Category" (1.1–1c)

## 1.1–3: Arp (Arp. Play)

Anche se molti parametri dell'arpeggiatore possono essere modificati nella pagina PROG 6.1: Ed-Arp., alcuni di essi possono comunque essere variati nella presenta pagina. Mentre si sta suonando e si sta utilizzando la pagina PROG 1.1: Play, è possibile quindi apportare modifiche in tempo reale all'arpeggiatore, come per esempio cambiare il pattern di arpeggio etc.

L'editing dell'arpeggio in tempo reale può essere in alternativa eseguito tramite i controlli [TEMPO], [ARP-GATE], e [ARP-VELOCITY] (REALTIME CONTROLS in modalità C) (☞BG p.28).



## 1.1–3a: Arpeggiator

**Pattern** [P000...P004, U000(INT)...U215(User)]

**Reso (Resolution)** [♩<sub>3</sub>, ♩, ♩<sub>3</sub>, ♩, ♩<sub>3</sub>, ♩]

**Octave** [1, 2, 3, 4]

**Sort** [Off, On]

**Latch** [Off, On]

**Key Sync.** [Off, On]

**Keyboard** [Off, On]

Parametri che consentono l'impostazione dell'arpeggiatore (☞"PROG: Ed-Arp.'). Tali parametri possono inoltre essere impostati nella pagina 6.1: Ed-Arp. setup (☞6.1–1a).

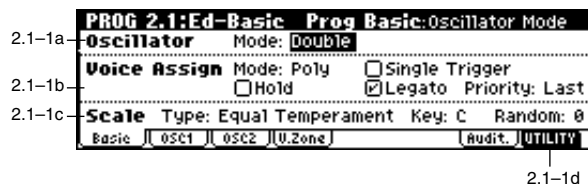
## 1.1–3b: UTILITY

☞ "Write Program," "Select by Category" (1.1–1c)

## PROG 2.1: Ed-Basic

Pagina che permette di effettuare le impostazioni di base per gli oscillatori.

### 2.1-1: Basic (Prog Basic)



#### 2.1-1a: Oscillator

**Mode (Oscillator Mode)** [Single, Double, Drums]

Specifica il tipo di programma base, e cioè se utilizzare un oscillatore o due, oppure se selezionare un kit di batteria.

**Single:** Il programma utilizza solo **un oscillatore** (Oscillator 1, Filter 1, Amplifier 1). In questo caso il programma dispone di una **polifonia massima di 62 note**.

**Double:** Il programma utilizza **due oscillatori** (Oscillator 1/2, Filter 1/2, Amplifier 1/2), permettendo così maggiore libertà nella creazione di sonorità complesse. La **polifonia massima** è di **31 note**.

**Drums:** Il programma utilizza **un oscillatore** (simile alla modalità **Single**), ma l'Oscillatore 1 è assegnato ad un kit percussivo piuttosto che ad un multicampione. Il programma dispone di una **polifonia massima di 62 note**.

#### 2.1-1b: Voice Assign

**Mode (Voice Assign Mode)** [Poly, Mono]

**Poly:** Il programma è polifonico, e consente di suonare e riprodurre accordi a più voci.


**Mono:** Il programma è monofonico, e consente la riproduzione soltanto di una nota per volta.

**Hold** [Off, On]

**On (spuntato):** Hold è **On**. La nota continua a suonare anche dopo aver rimosso la pressione dalle note sulla tastiera (a meno che i parametri "Amp1 EG", "Amp2 EG" (5.1-3a, 5.2-3) "S (Sustain Level)" non siano stati impostati su **0**).

E' l'impostazione ideale per la riproduzione di suoni percussivi. Se si imposta il parametro "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) su **Drums**, si consiglia di regolare **Hold** su **On**.

**Off (non spuntato):** Hold è **Off**. E' l'impostazione standard per quasi tutti i programmi, fatta eccezione appunto per i programmi percussivi (vedere sopra).

 Impostando "Hold" su **On** per un programma percussivo, i tasti assegnati al kit di batteria per i quali il parametro "Enable Note Off" (GLOBAL 5.1-3a) non è spuntato, saranno automaticamente regolati su **Hold On**, mentre i tasti per i quali il box di selezione è spuntato saranno impostati su **Hold Off**. Se invece si imposta **Hold** su **Off**, i tasti saranno tutti impostati su **Hold Off** a prescindere dalle impostazioni di "Enable Note Off".

**Single Trigger** [Off, On]

Disponibile quando il parametro "Mode (Voice Assign Mode)" è impostato su **Poly**.

**On (spuntato):** L'esecuzione ripetuta della stessa nota fa sì che la riproduzione della nota che precede sia interrotta prima dell'inizio della nota che segue, per impedirne la sovrapposizione.

#### Legato


[Off, On]

Disponibile quando il parametro "Mode (Voice Assign Mode)" è impostato su **Mono**.

**On (spuntato):** Il legato è abilitato. I messaggi di note-on in rapida successione causano la riproduzione soltanto della prima nota. Abilitando il legato, le note successive alla prima saranno tutte riprodotte in base all'altezza di tono, mantenendo costante invece il suono dell'oscillatore, la curva d'involuppo e l'LFO. E' un tipo d'impostazione utile per l'esecuzione di suoni di fiati o di sintetizzatori analogici.

**Off (non spuntato):** Il legato è disabilitato. Le note sono riprodotte in base ai messaggi di note-on.

Il suono dell'oscillatore, la curva d'involuppo e l'LFO sono reimpostati (e riattivati) in relazione alle impostazioni del programma.

 Se il box di selezione "Legato" è **spuntato**, alcuni multicampioni, o suoni assegnati a determinate porzioni della tastiera, potrebbero non riprodurre il tono in maniera corretta.

#### Priority

[Low, High, Last]

Parametro valido quando il parametro "Mode (Voice Assign Mode)" è impostato su **Mono**.

Specifica a quale nota accordare la priorità nel caso due o più note vengano suonate contemporaneamente.

**Low:** Priorità accordata alla nota più bassa.

**High:** Priorità accordata alla nota più alta.

**Last:** Priorità accordata all'ultima nota suonata.

#### 2.1-1c: Scale

##### Type (Scale Type)

[Equal Temperament...User Octave 15]

Determina la scala base per il generatore di tono interno.

**Equal Temperament:** E' la scala più utilizzata, dove tutti i semitoni sono egualmente distanziati tra loro (in termini di frequenza).

**Pure Major:** Scala che produce accordi maggiori della tonica selezionata.

**Pure Minor:** Scala che produce accordi minori della tonica selezionata.

**Arabic:** Tipo di scala che include intervalli di un quarto di tono, tipici della musica araba.

**Pythagoras:** Scala basata sulle teorie musicali degli antichi greci, utilizzabile per l'esecuzione di melodie.

**Werkmeister (Werkmeister III):** Scala temperata utilizzata spesso nell'ultimo periodo barocco.

**Kirnberger (Kirnberger III):** Scala creata nel 18° secolo, principalmente utilizzata per l'accordatura del clavicembalo.

**Slendro:** Tipo di scala indonesiana, nella quale l'ottava è composta da cinque note. Impostando "Key" su **C**, la scala sarà composta dalle note C, D, F, G ed A - DO, RE, FA, SOL e LA. (Gli altri tasti riprodurranno la scala temperata).

**Pelog:** Tipo di scala indonesiana, nella quale l'ottava è composta da sette note.

Impostare "Key" su **C**, ed utilizzare i tasti bianchi. (I tasti neri riprodurranno la scala temperata).

**Stretch:** Principalmente utilizzata per i pianoforte acustici.

**User All Notes:** Scala dall'estensione massima (C-1 / G9 - DO1 / SOL9), specificata dal parametro "User All Notes Scale" (GLOBAL 3.1-2a).

**User Octave 00-15:** Scale di un'ottava di estensione, ciascuna delle quali specificata dal parametro "User Octave Scale" (GLOBAL 3.1-1a).

## Key

Indica la tonica della scala specificata.

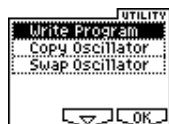
L'impostazione è valida per le scale **Equal Temperament**, **Stretch**, e **User All Notes Scale**.

## Random

Parametro che permette di applicare variazioni di tono alle note suonate in maniera casuale. A **maggior valore** corrisponde **maggior discrepanza** d'intonazione. E' generalmente impostato su un valore di **0**. L'effetto può essere utilizzato per simulare strumenti che hanno una certa instabilità tonale, come per esempio gli organi a nastro o alcuni strumenti acustici.

Se si seleziona una scala diversa da Equal Temperament, la combinazione tra la scala scelta e la relativa chiave ("Key") potrebbe non rispettare la frequenza della nota base di riferimento (per esempio A=440 Hz). Se ciò accade, utilizzare il parametro "Master Tune" (GLOBAL 1.1-1a) per correggere l'intonazione.

## 2.1-1d: UTILITY



"Write Program" (1.1-1c)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

## Copy Oscillator

Funzione che consente di copiare le impostazioni dell'oscillatore del programma correntemente selezionato.

- 1 Selezionare "Copy Oscillator" per accedere alla finestra di dialogo.

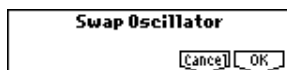


- 2 In "From," selezionare l'oscillatore che si desidera copiare ed il programma sorgente cui appartiene. Usare i tasti Bank [A]–[GM] per scegliere il banco desiderato.
- 3 In "To," selezionare l'oscillatore sul quale incollare le impostazioni copiate.
- 4 Per eseguire l'operazione Copy Oscillator, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Swap Oscillator

Comando che permette di scambiare tra loro le impostazioni degli oscillatori 1 e 2.

- 1 Selezionare "Swap Oscillator" per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Per eseguire l'operazione Swap Oscillator, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare senza eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

**note** Le suddette operazioni possono essere eseguite soltanto se il parametro "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) è impostato su **Double**.

## [C...B]

## [0...7]

## 2.1-2: OSC1

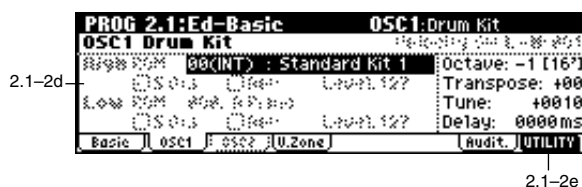
Permette di selezionare il multicampione (forma d'onda sonora) o il kit di batteria per l'oscillatore 1 e/o 2.

La memoria ROM interna contiene **425** multicampioni preset e **33** kit di batteria. I multicampioni RAM possono essere creati in modalità Sampling solo dopo aver installato la scheda opzionale EXB-SMPL. In alternativa, è possibile usare i multicampioni caricati in modalità Media.

La figura in basso mostra la schermata dove il parametro "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) è impostato su **Double**. Regolando tale parametro su **Single**, non sarà possibile visualizzare ed impostare la pagina OSC2.



La figura in basso mostra la schermata dove il parametro "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) è impostato su **Drums**.



## 2.1-2a: OSC1 Multisample

### Velocity SW L→H

[001...127]

I multicampioni High e Low dell'oscillatore 1, specificati con il parametro "High, Low" (2.1-2b), sono riprodotti in base al valore di velocity stabilito. Le note suonate con una velocity superiore a quella impostata riprodurranno il multicampione High.

## 2.1-2b: High, Low

Permette di selezionare il multicampione.

I multicampioni High e Low possono essere diversi tra loro. Ciò permette l'utilizzo della velocity per la riproduzione in relazione alla dinamica d'esecuzione. I parametri Start Offset, Reverse e Level sono regolabili individualmente per ciascuno dei due multicampioni.

### High:

#### High MS Bank

[ROM, RAM]

#### High Multisample

[000...424, 000...999]

Specifica il banco ed il numero del multicampione High. Tale multicampione è riprodotto quando il valore di velocity supera il valore impostato con il parametro "**Velocity SW L→H**" (2.1-2a). Se non si desidera utilizzare la velocity switching, impostare tale parametro su **001**, e selezionare soltanto il multicampione **High**.


**ROM:** Seleziona il multicampione preset.

Usare "**High Multisample**" per selezionare i multicampioni compresi tra **000** e **424**.

**RAM:** Consente l'uso dei multicampioni creati in modalità Sampling, o caricati in modalità Media (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL e/o l'installazione della memoria RAM.)

Scegliere i multicampioni "**High Multisample**" tra **000-999**.

Se la RAM non è installata, il programma scelto dopo aver selezionato "RAM" non produrrà alcun suono.

 Ogni multicampione ha un limite superiore di velocity, oltre il quale potrebbe non riprodurre alcun suono.

### S.Ofs (High Start Offset) [Off, On]

Determina il punto (della forma d'onda sonora) dal quale il multicampione è riprodotto. Per alcuni multicampioni, tale parametro non ha alcun effetto.

**On (spuntato):** Il suono è riprodotto a partire dalla posizione di start offset, predeterminata per ciascun multicampione. Selezionando il banco RAM, tale posizione dipenderà dal multicampione selezionato. Se invece si seleziona un multicampione contenente uno dei seguenti tipi di campione, l'abilitazione del presente box di selezione comporterà la riproduzione del suono a partire dal punto di Loop Start.

- Campione registrato (campionato) in modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL).
- Campione il cui punto di Loop Start sia stato modificato in modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), dopo averne effettuato il caricamento in modalità Media.
- Campione il cui punto di Loop Start sia stato specificato automaticamente dopo il caricamento del file in formato AKAI, AIFF, o WAVE in modalità Media.

**Off (non spuntato):** Il suono è riprodotto dal punto iniziale della forma d'onda del multicampione.

### Rev (High Reverse) [Off, On]


Il multicampione è riprodotto al contrario. Nel caso di multicampioni ROM originariamente impostati in loop, o nel caso di multicampioni RAM impostati in loop nella modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), il multicampione è riprodotto al contrario in modalità "one-shot". Se comunque il multicampione è stato originariamente impostato per la riproduzione in reverse, questo sarà riprodotto senza alcuna variazione.

**On (spuntato):** Il multicampione è riprodotto al contrario.

**Off (non spuntato):** Il multicampione è riprodotto normalmente.

### Level (High Level) [000...127]

Determina il livello del multicampione.

 Un valore troppo alto di questo parametro potrebbe causare la distorsione del suono durante l'esecuzione di accordi con determinati multicampioni. Se ciò dovesse accadere, abbassare il valore del livello impostato.

### Low:

Specifica il multicampione Low dell'OSC1.

Tale multicampione è riprodotto quando la velocity ricade al di sotto del valore impostato con il parametro "Velocity SW L→H" (2.1-2a)


### Low MS Bank [ROM, RAM]

### Low Multisample [000...424, 000...999]

### S.Ofs (Low Start Offset) [Off, On]

### Rev (Low Reverse) [Off, On]

### Level (Low Level) [000...127]

 Fare riferimento al corrispondente multicampione "High."

## 2.1-2c: Octave, Transpose, Tune, Delay

### Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

Regola l'intonazione (pitch) in unità di ottava. Il valore standard dell'ottava del multicampione è rappresentato da 8' (feet).

### Transpose [-12...+12]

Parametro che determina la trasposizione del tono (in semitoni) con un'ampiezza massima di  $\pm 1$  ottava.

### Tune [-1200...+1200]

Regola il tono del campione in step di un cent (dove un semitono è composto da 100 cent), con un'ampiezza massima di  $\pm 1$  ottava.

### Delay [0ms...5000ms, KeyOff]

Determina il tempo di delay (ritardo) dal momento in cui avviene l'evento di note-on fino all'effettiva riproduzione del suono.

Con un'impostazione di **KeyOff**, il suono sarà riprodotto all'evento di note-off. Ciò può essere sfruttato per creare suoni tipo il "click" solitamente udito quando si rilasciano i tasti del clavicembalo. In questo caso, impostare il parametro "S (Sustain Level)" di "Amp1 EG" e "Amp2 EG" (5.1-3a, 5.2-3) su 0.

## 2.1-2d: OSC1 Drum Kit


### Drum Kit [00(INT)...15(INT), 16(User)...23(User), 24(GM)...32(GM)]

Permette la selezione di un kit di batteria.

00 (INT)-15 (INT)	Kit di batteria pre-caricati.
16 (User)-23 (User)	Kit di batteria utente
24 (GM)-32 (GM)	Kit di batteria preset ROM compatibili con il GM2.

### Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

Parametro che regola l'intonazione in unità di ottava. Se si desidera utilizzare un kit di batteria, il parametro dovrebbe essere impostato sempre su 8'.

 Durante l'editing di un programma percussivo, impostare il parametro su 8'. Un'impostazione diversa comporterà l'assegnazione dei suoni del kit alle note sbagliate della tastiera.

### Transpose [-12...+12]

Determina la posizione degli strumenti appartenenti al kit di batteria. A meno di particolari esigenze, lasciare il parametro impostato su 0.

### Tune [-1200...+1200]

Parametro che regola l'intonazione in step di un cent.

L'intonazione di ciascun kit di batteria può essere determinata nella pagina GLOBAL 5.1: DKit.

### Delay [0ms...5000ms, KeyOff]

Determina il tempo di delay (ritardo) dal momento in cui avviene l'evento di note-on fino all'effettiva riproduzione del suono.

Con un'impostazione di **KeyOff**, il suono è riprodotto all'evento di note-off. In questo caso, impostare il parametro "S (Sustain Level)" di "Amp1 EG" (5.1-3a) su 0.

## ■ 2.1-2e. UTILITY



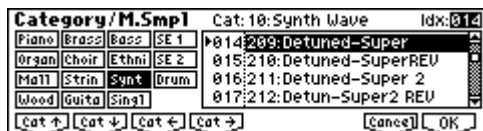
 "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator," "Swap Oscillator" (2.1-1d)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

### Select by Category

Consente la selezione dei multicampioni in base alla loro categoria di appartenenza.

Per la procedura, consultare “Select by Category” (p.2).



**note** Il comando è valido quando i parametri di 2.1–2b: High, Low sono selezionati in base alle seguenti condizioni:

- Il parametro “Mode (Oscillator Mode)” (2.1–1a) è impostato su **Single** o **Double**.
- I parametri “High MS Bank” e “Low MS Bank” (2.1–2b) sono impostati su **ROM**.

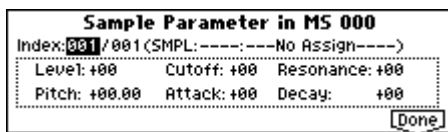
## Sample Parameters

Schermata che permette di modificare il campione registrato (è richiesta l’installazione della scheda opzionale EXB-SMPL). Il comando consente di variare il livello di riproduzione del campione, il cutoff, la risonanza, il pitch (tono), l’attacco ed il decay (decadimento) per ciascun indice del multicampione RAM.

**note** Il comando è valido se il parametro “Mode (Oscillator Mode)” (2.1–1a) è impostato su **Single** o **Double**, e sono stati selezionati i parametri di 2.1–2b: High o Low dell’OSC1 o dell’OSC2 per i quali **RAM** è stato specificato per i parametri “High MS Bank” o “Low MS Bank.”

**Le impostazioni sono valide per il multicampione selezionato. Inoltre, le impostazioni saranno adottate anche qualora si utilizzi quel determinato multicampione con un altro oscillatore o programma.**

- 1 Selezionare “Sample Parameters” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 **Index:** Specifica l’indice per il quale si desidera effettuare le impostazioni. Il numero successivo al simbolo “/” rappresenta il numero totale degli indici per il multicampione selezionato.  
**SMPL:** Indica il numero del campione ed il nome per l’indice.
- 3 Per ciascun indice, è possibile effettuare le seguenti impostazioni:
  - Level:** Regola il volume. E’ relativo alle impostazioni di “Level (High, Low Level)” (2.1–2b) e “Level (Amp1, 2 Level)” (5.1–1a, 5.2–1); **valori negativi (–)** decrementano il livello, mentre **valori positivi (+)** incrementano il volume. Un valore di **+99** raddoppia il volume in uscita, mentre un valore di **–99** non produce alcun suono. Il parametro è collegato a “Level” (SMPL 4.1–2a). Il valore mostrato corrisponde a quello specificato nella modalità Sampling.
  - Cutoff:** Determina la frequenza di taglio del filtro. Il valore dell’impostazione sarà sommato al valore specificato per il parametro “Frequency” (4.1–1b/1c, 4.2–1) del Filter 1 e 2.
  - Resonance:** Imposta il livello di risonanza del filtro. Il valore dell’impostazione sarà sommato al valore specificato per il parametro “Resonance” (4.1–1b, 4.2–1) del Filter 1 e 2.
  - Pitch:** Regola l’intonazione della riproduzione in step di un cent. Un valore di **+12.00** alza il tono di un’ottava, mentre un valore di **–12.00** lo abbassa di un’ottava. E’ collegato al parametro “Pitch” (SMPL 4.1–2a). Il valore mostrato corrisponde a quello specificato nella modalità Sampling.
  - Attack:** Determina il tempo di attacco del filtro e dell’amplificatore EG. Il valore è sommato al parametro “A (Attack Time)” di “Filter 1 EG,” “Filter 2 EG,” “Amp 1 EG” e “Amp 2 EG” (4.1–5a, 4.2–5, 5.1–3a, 5.2–3).

**Decay:** Imposta il tempo di decay (decadimento) del filtro e dell’amplificatore EG. Il valore è sommato al parametro “D (Decay Time)” di “Filter 1 EG,” “Filter 2 EG,” “Amp 1 EG” e “Amp 2 EG.”

- 4 Premere il tasto [F8] (“Done”) per eseguire il comando e chiudere la finestra di dialogo.

**La funzione Compare non è disponibile per questo comando.**

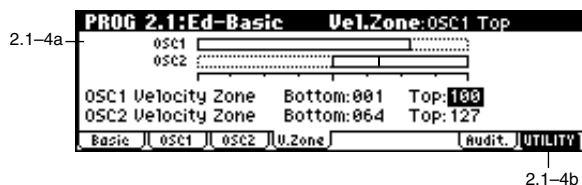
## 2.1–3: OSC2

La schermata appare quando il parametro “Mode (Oscillator Mode)” (2.1–1a) è impostato su **Double**.

Per i dettagli sulle impostazioni e sulla funzione del parametro, consultare “2.1–2: OSC1.”

## 2.1–4: V.Zone (Velocity Zone)

Determina i valori di velocity per i quali alternare la riproduzione degli oscillatori 1 e 2. Utilizzando quest’impostazione in congiunzione con il parametro “Velocity SW L→H” (2.1–2a) di ciascun oscillatore, è possibile specificare i valori min/max di velocity per i multicampioni High/Low o per i kit di batteria.



### 2.1–4a: OSC 1/2 Velocity Zone

#### OSC1 Bottom [001...127]

Determina il valore minimo di velocity per l’oscillatore 1.

#### OSC1 Top [001...127]

Determina il valore massimo di velocity per l’oscillatore 1.

#### OSC2 Bottom [001...127]

Determina il valore minimo di velocity per l’oscillatore 2.

#### OSC2 Top [001...127]

Determina il valore massimo di velocity per l’oscillatore 2.

**Il valore di Bottom Velocity deve essere sempre inferiore al valore di Top Velocity, così come il valore di Top Velocity non deve essere inferiore al valore di Bottom Velocity.**

**note** Il valore di velocity può anche essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo le note sulla tastiera.

### ■ 2.1–4b: UTILITY

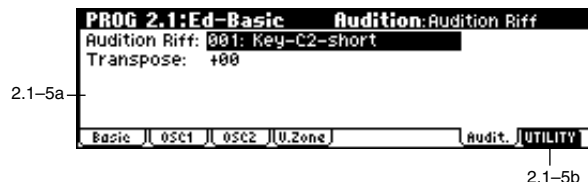
■ “Write Program” (1.1–1c), “Copy Oscillator,” “Swap Oscillator” (2.1–1d)

## 2.1-5: Audit. (Audition)

La funzione **Audition** permette di riprodurre un riff musicale per il programma pre-caricato scelto.

Dopo aver premuto il tasto [AUDITION] per abilitare la funzione, il riff musicale sarà riprodotto in maniera continua e ripetuta.

La presente pagina permette di specificare il riff di audizione e di determinarne la trasposizione.



### 2.1-5a: Audition Riff, Transpose

#### Audition Riff [000: Off...383: Name]

Seleziona il riff di audizione. La TR è provvista di 383 frasi musicali sufficienti a soddisfare qualsiasi esigenza in campo musicale. (☞“VNL”)

Se non si desidera riprodurre alcun riff musicale, impostare il valore **000: Off**.

#### Transpose [-24...+24]

Determina la trasposizione di tono (in semitoni) del riff scelto.

⚠ Non è consentito modificare il tempo di riproduzione del riff di audizione, così come non è possibile impostare il tempo dell'arpeggiatore durante la riproduzione del riff stesso.

⚠ L'arpeggiatore è automaticamente disabilitato non appena si riproduce il riff di audizione.

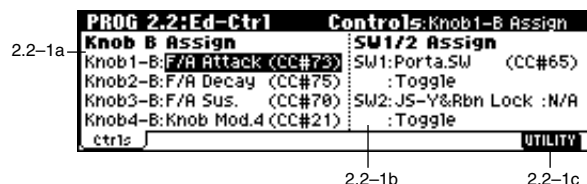
### ■ 2.1-5b: UTILITY

☞ “Write Program” (1.1-1c)

## PROG 2.2: Ed-Ctrl

Queste impostazioni determinano le funzioni (in modalità B) dei controlli REALTIME CONTROLS [1]–[4] nella modalità Program, ed assegnano le funzioni dei tasti [SW1] e [SW2].

### 2.2-1: Ctrls (Controls)



### 2.2-1a: Knob B Assign

Pagina che permette di assegnare le funzioni (principalmente vari tipi di control change, in modalità B) dei controlli REALTIME CONTROLS [1]–[4] (☞p.221 “Elenco funzioni assegnabili ai controlli Realtime Control (mod. B)”).

Le funzioni assegnate hanno effetto quando si utilizzano i controlli REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità B.

**Knob1-B (Knob1-B Assign)** **AMSource** [Off...MIDI CC#95]  
**Knob2-B (Knob2-B Assign)** **AMSource** [Off...MIDI CC#95]  
**Knob3-B (Knob3-B Assign)** **AMSource** [Off...MIDI CC#95]  
**Knob4-B (Knob4-B Assign)** **AMSource** [Off...MIDI CC#95]

### 2.2-1b: SW1/2 Assign

Impostazioni che consentono di assegnare le funzioni desiderate ai tasti [SW1] e [SW2] (☞p.220 “Elenco delle Funzioni assegnabili ai tasti SW1, SW2”).

**SW1 Assign** **AMSource** [Off...AfterT Lock]

Permette di assegnare la funzione desiderata al tasto [SW1]. Lo status on/off del tasto è salvato insieme alla scrittura del programma in memoria. Se si modifica la funzione assegnata al tasto, questo sarà automaticamente impostato su “off”.

**SW1 Mode** [Toggle, Momentary]

Specifica lo status on/off ogni volta che si preme il tasto [SW1].

**Toggle:** Alterna lo status on/off ogni volta che si preme il tasto [SW1].

**Momentary:** Lo status rimane on (attivo) solo fin tanto che si mantiene premuto il tasto [SW1].

**SW2 Assign** **AMSource** [Off...AfterT Lock]

**SW2 Mode** [Toggle, Momentary]

Permette di assegnare la funzione desiderata al tasto [SW2].

Le funzioni assegnabili al tasto [SW2] sono simili a quelle del tasto [SW1], fatta eccezione per la funzione **SW2 Mod. (CC#81)** invece della **SW1 Mod. (CC#80)**.

**note** Anche se i valori che seguono possono comunque essere selezionati per i parametri di “SW1 Assign” e “SW2 Assign,” essi in realtà non hanno alcun effetto pratico.

I dati della TR sono compatibili con quelli di TRITON/TRITONpro/TRITONproX e del TRITON-Rack. Viceversa, tutti i dati creati da strumenti della serie TRITON possono a loro volta essere utilizzati dalla TR.



Per mantenere tale compatibilità, è possibile impostare tali parametri come “non validi” sulla TR.

N/A indica Non Disponibile.

Ribbon Lock	: N/A
JS X&Rbn Lock	: N/A
JS+Y&Rbn Lock	: N/A
JS-Y&Rbn Lock	: N/A

## ■ 2.2-1c: UTILITY

☞ “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator,” “Swap Oscillator” (2.1-1d)

## PROG 3.1: Ed-Pitch

Pagina che consente di effettuare le impostazioni per la modulazione del tono per gli oscillatori 1 e 2.

### 3.1-1: OSC1

Determina in che modo la posizione della nota sulla tastiera influenza l'intonazione dell'oscillatore 1, e seleziona il controller incaricato di eseguire le variazioni tonali (compresa la profondità d'intervento). E' anche possibile specificare la quantità di variazione di tono causata dal pitch EG, ed impostare la modalità del portamento con il relativo status on/off.



#### 3.1-1a: Pitch

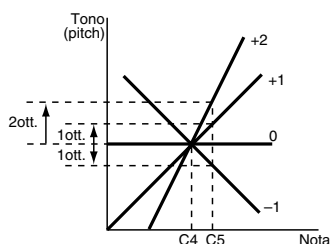
##### Pitch Slope [-1.0...+2.0]

Generalmente usato con un valore di +1.0.

**Valori positivi (+)** determinano un aumento dell'intonazione in maniera direttamente proporzionale all'altezza delle note suonate sulla tastiera; viceversa, **valori negativi (-)** causano un decremento dell'intonazione in maniera direttamente proporzionale all'altezza delle note suonate sulla tastiera.

Un valore di **0** mantiene invariata l'intonazione, e l'unica nota riprodotta corrisponde alla C4 (DO4), a prescindere dalla nota suonata sulla tastiera.

Relazione tra Pitch Slope e tono



##### Ribbon (#16) [-12...+12]

Specifica (in semitoni) la variazione di tono del timbro alla ricezione di messaggi di CC#16 (o in risposta ai comandi eseguiti con un controller ribbon su uno strumento esterno collegato via MIDI, come

per esempio la TRITON).

**12** semitoni corrispondono ad un'ottava. Un valore **positivo (+)** causa un incremento dell'intonazione alla pressione della parte destra di un controller ribbon. Un valore **negativo (-)** viceversa, ne provoca il decremento.

Con un'impostazione di **+12** per esempio, la pressione del punto all'estrema destra del controller ribbon causa l'incremento dell'intonazione fino ad un massimo di un'ottava. Con un'impostazione di **-12** invece, la pressione del punto all'estrema destra del controller ribbon causa il decremento dell'intonazione fino ad un massimo di un'ottava.

L'intonazione rimane invariata usando il ribbon in posizione centrale, per cui, utilizzando le due caratteristiche simultaneamente, è possibile riprodurre l'effetto di “hammering-on”, una tecnica spesso utilizzata dai chitarristi.

##### JS (+X) [-60...+12]

Specifica in che modo l'intonazione varia in risposta al movimento del joystick verso destra.

Un valore di **12** produce una variazione di 1 ottava.

Impostando quindi il valore di **+12** e spingendo il joystick tutto a destra, il tono sarà trasposto di un'ottava al di sopra dell'intonazione originale.

##### JS (-X) [-60...+12]

Specifica in che modo l'intonazione debba variare in risposta al movimento del joystick verso sinistra.

Un valore di **12** produce una variazione di 1 ottava.

Impostando quindi il valore di **-60** e spingendo il joystick tutto a sinistra, il tono sarà trasposto di cinque ottave al di sotto dell'intonazione originale. Ciò può essere utilizzato per simulare l'effetto provocato dall'uso della leva di vibrato con la chitarra elettrica.

##### AMS (Pitch AMS) [Off, (FEG, AEG, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di modulare l'intonazione dell'oscillatore 1 (☞p.212 “Elenco delle AMS”).

##### Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da “AMS (Pitch AMS).”

Un valore di **0** non causa alcuna modulazione, mentre un'impostazione di **12.00** modifica di un'ottava il timbro selezionato.

Impostando per esempio “AMS” su **AfterT** ed applicando pressione alla tastiera, l'intonazione aumenterà se il parametro sarà stato impostato con un **valore positivo (+)**, mentre diminuirà con **valori negativi (-)**. Il valore massimo corrisponde ad un'ottava. (☞p.214)

#### 3.1-1b: Pitch EG

##### Intensity [-12.00...+12.00]

Determina la profondità e la direzione della modulazione applicata al tono dal pitch EG, specificato nella pagina “EG (Pitch EG)” (3.1-5). Un'impostazione di **12.00** modifica il tono di  $\pm 1$  ottava.

##### AMS (Pitch EG AMS) [Off, (KT, EXT)]

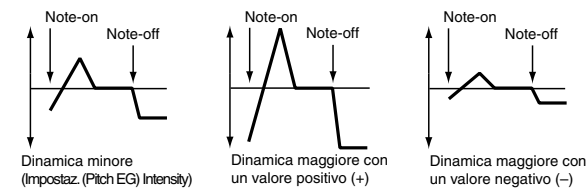
Seleziona la sorgente incaricata di controllare la modulazione del tono applicata dal pitch EG (☞p.212 “Elenco delle AMS”).

##### Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da “AMS (Pitch EG AMS).”

Impostando per esempio “AMS (Pitch EG AMS)” su **Velocity** e regolandone il valore su **+12.00**, la velocity controllerà l'ampiezza di variazione tonale prodotta dal pitch EG in un raggio di  $\pm 1$  ottava (☞p.214). Con una dinamica di esecuzione morbida, la variazione tonale si avvicinerà maggiormente ai livelli di pitch EG.

Variazione tonale (livello)



**note** “Intensity” e “AMS (Pitch EG AMS)” sono sommati per determinare la profondità e la direzione della modulazione di tono applicata dal pitch EG.

### 3.1-1c: Portamento

Alterna lo status on/off del portamento (altrimenti detto glissando) e di come debba essere applicato. Il portamento consente il passaggio graduale da una nota all'altra. Impostando i tasti [SW 1] o [SW2] su **Porta.SW(CC#65)**, è possibile attivare/disabilitare la funzione di portamento mediante i suddetti tasti (☞p.212 “AMS List,” p.220 “SW1, SW2 Assign List,” Prta.SWCC#65).

**MIDI** La funzione di portamento può essere attivata anche dalla ricezione del messaggio CC#65 (Portamento SW).

**Enable (Porta. Enable)** [Off, On]

**On (spuntato):** Il portamento è abilitato.

**Off (non spuntato):** Il portamento non è abilitato.

**Fingered (Porta. Fingered)** [Off, On]

Il parametro è disponibile quando il box di selezione “Enable (Porta. Enable)” è spuntato.

**On (spuntato):** Il portamento è applicato quando si mantiene premuta la nota precedente e contemporaneamente si preme la nota successiva (esecuzione in legato).

**Off (non spuntato):** Il portamento è sempre applicato, a prescindere dal tipo di esecuzione strumentale.

**Time (Porta. Time)** [000...127]

Il parametro è disponibile quando il box di selezione “Enable (Porta. Enable)” è spuntato, e permette di impostare il tempo di portamento. Un valore di tempo maggiore comporta una variazione di tono più lenta.

### ■ 3.1-1d: UTILITY

☞ “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator,” “Swap Oscillator” (2.1-1d)

## 3.1-2: OS1lfo (OSC1 LFO)

Specifica la quantità di variazione tonale prodotta dall'LFO1 e LFO2 per l'oscillatore 1.

3.1-2a

PROG 3.1:Ed-Pitch OSC1 LFO:LF01 Intensity	
<b>LF01 Intensity:</b> +00.00	<b>AMS:</b> AfterT
<b>JS+Y Int.:</b> +01.00	<b>Intensity:</b> +00.25
<b>LF02 Intensity:</b> +00.00	<b>AMS:</b> Off
<b>JS+Y Int.:</b> +00.00	<b>Intensity:</b> +00.00

3.1-2b

### 3.1-2a: Pitch LFO1/2 Modulation

**LFO1:**

**Intensity (LFO1 Intensity)** [-12.00...+12.00]

Determina la profondità e la direzione della modulazione di tono applicata dalle impostazioni dell'OSC 1 LFO1 effettuate nella pagina “OS1LFO1” (5.3-1).

Un valore di **12.00** consente una modulazione massima di  $\pm 1$  ottava.

**Valori negativi (-)** consentono d'invertire la forma d'onda dell'LFO.

**JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.)** [-12.00...+12.00]

Specifica la profondità e la direzione che il movimento nella direzione +Y (verso l'esterno) del joystick provoca sulla modulazione del tono applicata dall'OSC1 LFO1.

Valori maggiori causano una modulazione tonale più profonda da parte dell'OSC1 LFO1. Un valore di **12.00** consente una modulazione massima di  $\pm 1$  ottava. **Valori negativi (-)** permettono invece di invertire la forma d'onda dell'LFO.

**AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]**

Indica la sorgente incaricata di controllare la profondità della modulazione di tono prodotta dall'OSC1 LFO1 (☞p.212 “AMS List”).

**Intensity (AMS Intensity)** [-12.00...+12.00]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da “AMS (LFO1 AMS)”.

Un valore di **0** non causa alcuna modulazione. Con un valore di **12.00**, l'OSC1 LFO1 applica una modulazione massima di  $\pm 1$  ottava. **Valori negativi (-)** permettono di invertire la forma d'onda dell'LFO.

Impostando per esempio “AMS” su **AfterT** ed applicando pressione alle note della tastiera, un valore **positivo** di questo parametro (+) comporta l'applicazione della modulazione tonale creata dall'OSC1 LFO1 con una fase normale, mentre utilizzando la stessa funzione ma con un valore **negativo (-)** ne consente l'applicazione con la fase invertita.

Le impostazioni di “Intensity (LFO1 Intensity),” “JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.)” e “AMS (LFO1 AMS)” sono sommate per determinare la profondità e la direzione della modulazione di tono applicata dall'OSC1 LFO1 (☞p.214).

**LFO2:**

**Intensity (LFO2 Intensity)** [-12.00...+12.00]

**JS+Y Int. (LFO2 JS+Y Int.)** [-12.00...+12.00]

**AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]**

**Intensity (AMS Intensity)** [-12.00...+12.00]

Fare riferimento a quanto descritto per “LFO1.”

### ■ 3.1-2b: UTILITY

☞ “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator,” “Swap Oscillator” (2.1-1d)

## 3.1-3: OSC2

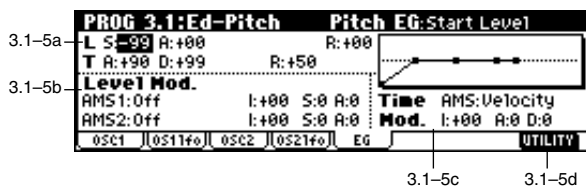
Determina in che modo la posizione delle note sulla tastiera ha effetto sull'intonazione dell'oscillatore 2, e seleziona il controller incaricato di gestire l'intonazione e la relativa profondità di controllo. In questa pagina è anche possibile specificare la quantità di variazione di tono prodotta dal pitch EG, e di impostare la modalità e lo status on/off del portamento. Per i dettagli su ciascun parametro, consultare il paragrafo “3.1-1: OSC1.”

### 3.1-4: OS2lfo (OSC2 LFO)

Specifica la quantità di variazione tonale prodotta dall'LFO1 ed LFO2 per l'oscillatore 1. Per la descrizione di ciascun parametro, consultare "3.1-2: OS1lfo."

### 3.1-5: EG (Pitch EG) AMS

Pagina che permette di effettuare le impostazioni del pitch EG, che consente di creare variazioni di tono su tempo degli oscillatori 1 e 2. La profondità di variazione tonale prodotta da queste impostazioni di EG sull'oscillatore 1 (2) è regolata dal parametro "Pitch EG" (3.1-1b, 3.1-3).



#### 3.1-5a: Pitch EG

Impostazioni che determinano la variazione del tono rispetto al tempo.

##### L (Level):

Determina la quantità di variazione di tono. La quantità effettiva di variazione dipende dal valore impostato per il parametro "Intensity" di "Pitch EG" (3.1-1b, 3.1-3). Con un'impostazione "Intensity" di +12.00, un valore "Level" di +99 incrementa il tono di un'ottava, mentre un valore "Level" di -99 abbassa l'intonazione di un'ottava.

##### S (Start Level - Livello Iniziale) [-99...+99]

Specifica la quantità di variazione tonale nel momento in cui si verifica l'evento di note-on.

##### A (Attack Level - Livello d'Attacco) [-99...+99]

Determina la quantità di variazione tonale al termine del tempo di attacco.

##### R (Release Level- Livello di Rilascio) [-99...+99]

Specifica la quantità di variazione tonale al termine del tempo di rilascio.

##### T (Time - Tempo):

Parametro che specifica il tempo durante il quale avviene la variazione di tono.

##### A (Attack Time - Tempo di Attacco) [0...99]

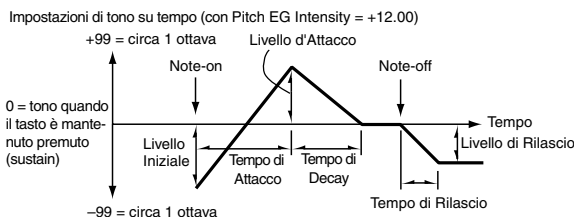
Determina il tempo che impiega il tono a passare dall'intonazione specificata dall'evento di note-on a quella stabilita dal livello di attacco.

##### D (Decay Time - Tempo di Decay) [0...99]

Specifica il tempo che impiega il tono a passare dall'intonazione raggiunta con il livello di attacco a quella originale.

##### R (Release Time - Tempo di Rilascio) [0...99]

Determina il tempo che impiega il tono a passare dal valore specificato dall'evento di note-off a quello stabilito dal livello di rilascio.



#### 3.1-5b: Level Mod. (Level Modulation)

Impostazioni che permettono di controllare i parametri "L (Level)" del pitch EG tramite la modulazione alternata.

##### AMS1 (Level Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare i parametri "L (Level)" del pitch EG (p.212 "AMS List").

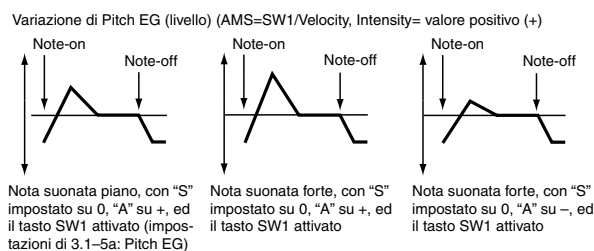
##### I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto applicati da "AMS1 (Level Mod. AMS1)."

Con un'impostazione di 0, il livello utilizzato è quello determinato da "Pitch EG" (3.1-5a).

Per esempio, se "AMS1 (Level Mod. AMS1)" è SW1 #80, la pressione del tasto [SW1] modificherà l'impostazione del parametro "Level" del Pitch EG ("SW1/2 Assign": 2.2-1b) su SW1 Mod. (CC#80). Incrementando quindi il valore assoluto di "I (AMS1 Intensity)", i livelli di pitch EG aumenteranno in maniera ancora maggiore all'abilitazione del tasto [SW1]. La direzione della variazione è determinata dai parametri "S (AMS1 SW Start)" e "A (AMS1 SW Attack)." Disabilitando il tasto [SW1], i livelli di pitch EG torneranno alle impostazioni originali.

Se "AMS1" è impostato su Velocity, l'incremento del valore assoluto di "Intensity" produrrà una variazione tonale direttamente proporzionale alla dinamica di esecuzione. La direzione della variazione tonale è specificata dai parametri "S (AMS1 SW Start)" e "A (AMS1 SW Attack)." Con una dinamica di esecuzione minore, la variazione tonale si avvicinerà maggiormente ai livelli di pitch EG.



##### S (AMS1 SW Start) [-, 0, +]

Specifica la direzione della variazione tonale in "S (Start Level)" causata da "AMS1 (Level Mod. AMS1)." Se il valore di "I (AMS1 Intensity)" è positivo (+), un'impostazione di + causa un incremento del livello di EG, mentre un'impostazione di - ne provoca l'abbassamento. Un valore di 0 non comporta alcuna variazione.

##### A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

Determina la direzione della variazione tonale in "A (Attack Level)" causata da "AMS1 (Level Mod. AMS1)." Se il valore di "I (AMS1 Intensity)" è positivo (+), un'impostazione di + causa un incremento del livello di EG, mentre un'impostazione di - ne provoca l'abbassamento. Un valore di 0 non comporta alcuna variazione.

**AMS2 (Level Mod. AMS2)** [Off, (KT, EXT)]  
**I (AMS2 Intensity)** [-99...+99]  
**S (AMS2 SW Start)** [-, 0, +]  
**A (AMS2 SW Attack)** [-, 0, +]

Consultare i paragrafi precedenti "AMS1 (Level Mod. AMS1)" - "A (AMS1 SW Attack)."

### 3.1-5c: Time Mod. (Time Modulation)

Questi parametri consentono l'utilizzo della modulazione alternata per controllare i parametri "T (Time)" del pitch EG.

**AMS (Time Mod. AMS)** [Off, (KT, EXT)]

Indica la sorgente incaricata di controllare i parametri "T (Time)" del pitch EG (☞p.212 "AMS List").

**I (AMS Intensity)** [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "AMS (Time Mod. AMS)".

Con un valore di **0**, il tempo del pitch EG corrisponde a quello specificato dalle impostazioni di "Pitch EG" (3.1-5a).

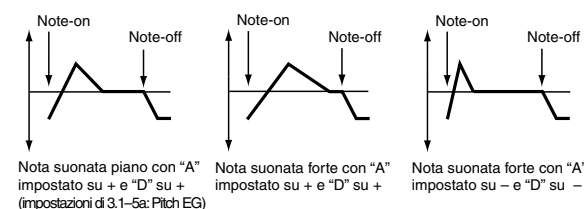
Il valore della modulazione alternata (nel momento in cui l'EG raggiunge ciascun punto), determina il valore effettivo di tempo EG successivo.

Per esempio, il tempo di decay è determinato dal valore della modulazione alternata nel momento in cui raggiunge il livello di attacco.

Quando il parametro è impostato su un valore di **16, 33, 49, 66, 82, o 99**, il tempo EG specificato è incrementato rispettivamente di 2, 4, 8, 16, 32 o 64 volte (oppure rallentato di 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 o 1/64 rispetto al tempo originale).

Se per esempio "AMS (Time Mod. AMS)" è impostato su **Velocity**, l'incremento del valore assoluto di "I (AMS Intensity)" consente alle note suonate con maggiore dinamica di aumentare i valori di "T (Time)" del pitch EG. La direzione della variazione è specificata da "A (AMS SW Attack)" e "D (AMS SW Decay)". Una dinamica più morbida permette, invece, di ottenere valori di tempo del pitch EG più vicini alle impostazioni effettive del pitch EG.

Variazione di Pitch EG (Tempo) (AMS = Velocity, Intensity= valore positivo (+))



**A (AMS SW Attack)** [-, 0, +]

Specifica la direzione con la quale il parametro "AMS (Time Mod. AMS)" agisce sul parametro "A (Attack Time)". Con un valore **positivo (+)** di "I (AMS Intensity)", un'impostazione di + causa un'incremento del valore di tempo, mentre un'impostazione di - ne provoca l'abbassamento. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

**D (AMS SW Decay)** [-, 0, +]

Specifica la direzione con la quale il parametro "AMS (Time Mod. AMS)" agisce sul parametro "D (Decay Time)". Con un valore **positivo (+)** di "I (AMS Intensity)", un'impostazione di + causa un'incremento del valore di tempo, mentre un'impostazione di - ne provoca l'abbassamento. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

### ■ 3.1-5d: UTILITY

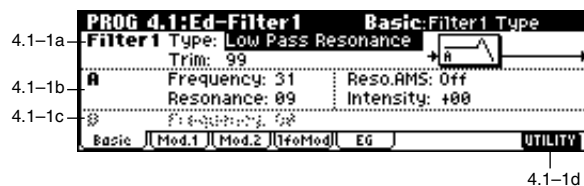
☞ "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator," "Swap Oscillator" (2.1-1d)

## PROG 4.1: Ed-Filter1

Pagina che mostra le impostazioni del filtro (filter) 1, incaricato di gestire il tono dell'oscillatore 1. La scelta possibile comprende un filtro passa-bassi da 24 dB/ottava con risonanza, oppure un filtro passa-bassi e passa-alti da 12 dB/ottava ciascuno collegati in serie. Quando "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) è impostato su **Single** o **Drums**, l'unico filtro utilizzabile è il filtro 1 (così come non è consentito selezionare le pagine del filtro 2). Per usare entrambi i filtri 1 e 2, è necessario impostare "Mode" su **Double**.

### 4.1-1: Basic

Pagina che permette di determinare il filtro di base utilizzato dall'oscillatore 1, e di impostarne la frequenza di taglio e la risonanza.



#### 4.1-1a: Filter1

**Type (Filter1 Type)**

[Low Pass Resonance, Low Pass & High Pass]

Indica il tipo di filtro 1.

**Low Pass Resonance:** filtro passa bassi da 24dB/ottava con risonanza



**Low Pass & High Pass:** filtro passa bassi e passa alti da 12 dB/ottava in serie



**Trim**

[00...99]

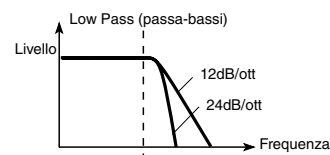
Regola il livello audio in uscita dall'OSC1 ed in ingresso nel filtro 1A.



Con un valore di trim e di Resonance alto, potrebbe verificarsi una significativa distorsione del suono, specialmente nel caso in cui si suonino un accordo.

#### 4.1-1b: A (Filter A)

Filtro che elimina le frequenze acute al di sopra della frequenza di taglio. E' il tipo di filtro più comune, che permette di attenuare la brillantezza dei timbri caratterizzati da molti armonici. Impostando il parametro "Type (Filter1 Type)" su **Low Pass Resonance**, la curva di taglio sarà più accentuata.



**Frequency (A Frequency)**

[00...99]

Specifica la frequenza di taglio del filtro 1A.

**Resonance (A Resonance)**

[00...99]

Parametro che permette di enfatizzare gli armonici presenti nella zona intorno alla frequenza specificata da "Frequency (A Frequency)". Ad un maggior valore corrisponde un più pronunciato effetto di risonanza.

## Reso.AMS (Resonance AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

Indica la sorgente incaricata di controllare il livello di "Resonance (A Resonance)" (cfr p.212 "AMS List").

## Intensity (AMS Intensity)

[-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "Reso. AMS (Resonance AMS)" sul livello di risonanza determinato dal parametro "Resonance (A Resonance)".

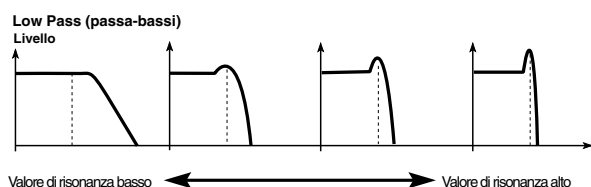
Selezionando per esempio **Velocity**, le variazioni di risonanza sono provocate dalla dinamica di esecuzione strumentale.

Con **valori positivi (+)**, la risonanza aumenta in maniera direttamente proporzionale all'intensità con la quale si premono le note sulla tastiera, mentre il livello risulta più vicino a quello specificato con l'impostazione di "Resonance (A Resonance)" con una dinamica più morbida.

Con **valori negativi (-)**, il valore di risonanza è indirettamente proporzionale al valore di velocity mentre, con una dinamica più morbida, il livello risulta più vicino a quello specificato con l'impostazione di "Resonance (A Resonance)".

Il livello di risonanza è determinato sommando i valori dei parametri "Resonance (A Resonance)" ed "Intensity (AMS Intensity)".

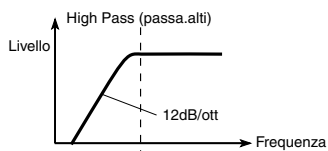
Effetto della risonanza



## 4.1-1c: B (Filter B)

Visualizzato quando "Type (Filter Type)" (4.1-1a) è impostato su **Low Pass & High Pass**.

E' un tipo di filtro che elimina le frequenze gravi al di sotto della frequenza di taglio, rendendo il timbro più "leggero".



## Frequency (B Frequency)

[00...99]

Specifica la frequenza di taglio del filtro 1B.

## 4.1-1d: UTILITY

☞ "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator," "Swap Oscillator" (2.1-1d)

## 4.1-2: Mod.1 (Filter1 Modulation1)

Indica le impostazioni della tastiera (keyboard tracking) con le quali è possibile modificare il tono mediante la modulazione della frequenza di taglio del filtro 1 specificata in "Frequency (A/B Frequency)," e le impostazioni di intensity per il filtro 1 EG, etc.

PROG 4.1:Ed-Filter1		Mod.1:KBDTrk Key Low	
Keyboard Track			
4.1-2a	Key Low: <b>C-1</b>	High: G#1	Int. to A: +49 B: +49
	Ramp Low: +00	High: +10	
Filter EG			
4.1-2b	Int. to A: +00	to B: +00	AMS: JS-Y #02
	Vel to A: +37	to B: +31	Int. to A: -15 B: -15
Basic		Mod.1	Mod.2
		1toMod	EG
		4.1-2c	4.1-2d

## 4.1-2a: Keyboard Track AMSsource

Impostazioni che determinano la keyboard tracking relativa alla frequenza di taglio del filtro 1. Il modo in cui la frequenza di taglio è affetta dalla posizione delle note sulla tastiera, può essere specificato dai parametri Key: "Low" e "High," Ramp: "Low" e "High".

### Key:

Specifica i numeri di nota per i quali applicare la keyboard tracking, ed imposta i parametri "Int. to A" e "(Int. to) B", incaricati di determinare la profondità e la direzione delle variazioni applicate ai filtri 1 A e B.

La frequenza di taglio varierà invece in relazione alla posizione dei tasti, per le note dall'intervallo determinato dai parametri di "Low (KBDTrk Key Low)" e "High (KBDTrk Key High)".

**note** Il valore può anche essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

## Low (KBDTrk Key Low)

[C-1...G9]

La keyboard tracking è applicata alle note comprese al di sotto del numero di nota specificato.

## High (KBDTrk Key High)

[C-1...G9]

La keyboard tracking è applicata alle note comprese al di sopra del numero di nota specificato.

### Ramp (Ramp Setting):

Determina l'angolo d'incidenza della keyboard tracking.

## Low (KBDTrk Ramp Low)

[-99...+99]

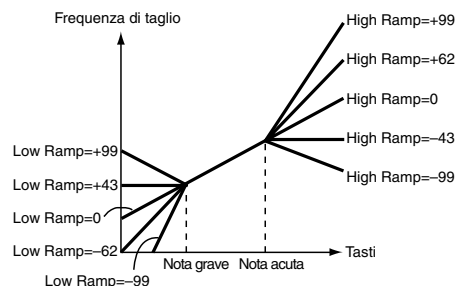
## High (KBDTrk Ramp High)

[-99...+99]

Impostando "Int. to A (KBDTrk Int. to A)" e "Int. to B (KBDTrk Int. to B)" a **+50**, "Low (KBDTrk Ramp Low)" a **-62** ed "High (KBDTrk Ramp High)" a **+62**, l'angolo di variazione della frequenza di taglio corrisponderà alla frequenza della nota premuta (pitch). Ciò significa che l'oscillazione prodotta quando si incrementa il valore di "Resonance (A Resonance)" (4.1-1b) corrisponderà alla posizione della nota sulla tastiera.

Regolando invece "Low (KBDTrk Ramp Low)" a **+43** ed "High (KBDTrk Ramp High)" a **-43**, la frequenza di taglio non sarà interessata dalla posizione della nota sulla tastiera. E' l'impostazione da utilizzare quando si desidera mantenere costante la frequenza di taglio per tutte le note suonate.

Ecco come la frequenza di taglio è affetta dalla posizione delle note sulla tastiera e dall'impostazione di Ramp ("Int. to A," "Int. to B"=+50)



## Int. to A (KBDTrk Int. to A)

[-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalle impostazioni di "Low (KBDTrk Key Low)," "High (KBDTrk Key High)," "Low (KBDTrk Ramp Low)," e "High (KBDTrk Ramp High)" della keyboard tracking sul filtro 1A.

Con **valori positivi (+)**, l'effetto ottenuto è direttamente proporzionale alla direzione delle impostazioni della keyboard tracking.

Con **valori negativi (-)**, l'effetto ottenuto è indirettamente proporzionale a tali regolazioni.

**Int. to B (KBDTrk Int. to B)** [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla keyboard tracking sul filtro 1B. (☞“Int. to A (KBDTrk Int. to A)”)

**4.1-2b: Filter EG****Int. to A (Intensity to A)** [-99...+99]

Determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalle variazioni create dal filtro 1 EG sulla frequenza di taglio del filtro 1A.

Con valori **positivi** (+), il suono diviene più brillante quando i livelli di EG, impostati con i parametri Filter 1 EG “L (Level)” e “T (Time)” (4.1-5a), ricadono in zona “+”, e più cupo quando gli stessi livelli ricadono in zona “-”.

Con valori **negativi** (-), il suono diviene più cupo quando i livelli di EG, impostati con i parametri Filter 1 EG “L (Level)” e “T (Time)” (4.1-5a), ricadono in zona “+”, e più brillante quando gli stessi livelli ricadono in zona “-”.

**Int. to B (Intensity to B)** [-99...+99]

Determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalle variazioni create dal filtro 1 EG sulla frequenza di taglio del filtro 1B. (☞“Int. to A (Intensity to A)”)

**Vel to A (Velocity to A)** [-99...+99]

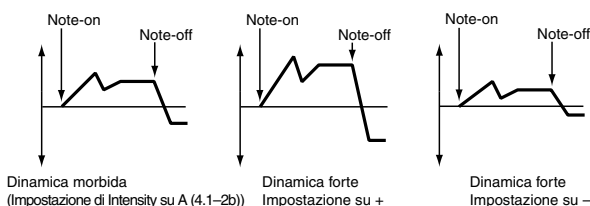
Parametro che determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla velocity sulle variazioni create dal filtro 1 EG (così come impostato in “Filter 1 EG” 4.1-5) per il controllo della frequenza di taglio del filtro 1A.

Con valori **positivi** (+), una dinamica maggiore induce il filtro 1 EG a produrre variazioni più ampie nella frequenza di taglio. Con valori **negativi** (-) e lo stesso tipo di dinamica si otterrà un effetto simile, ma la polarità dell'EG risulterà invertita.

**Vel to B (Velocity to B)** [-99...+99]

Parametro che determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla velocity sulle variazioni create dal filtro 1 EG per il controllo della frequenza di taglio del filtro 1B. (☞“Vel to A (Velocity to A)”)

Variazioni nella frequenza di taglio

**■ 4.1-2c: AMS, Into to A, Int to B****AMS (Filter EG AMS)** [Off, (EXT)]

Indica la sorgente incaricata di controllare la profondità e la direzione dell'effetto che le variazioni prodotte dal filtro 1 EG hanno sulle frequenze di taglio dei filtri 1A e 1B (☞p.212 “Elenco delle AMS”).

**Int. to A (AMS Int. to A)** [-99...+99]

Determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da “AMS (Filter EG AMS)” sul filtro 1A.

Per maggiori dettagli sull'argomento, consultare “Int. to A (Intensity to A).”

**Int. to B (AMS Int. to B)** [-99...+99]

Determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da “AMS (Filter EG AMS)” sul filtro 1B. (☞“Int. to A (Intensity to A).”)

**MDI** La profondità e la direzione dell'effetto prodotto dal filtro EG sono determinati dalla somma delle impostazioni di “Int. to A (B),” “Vel to A (B),” ed “Int. to A (B) (AMS Int. to A/B).”

**■ 4.1-2d: UTILITY**

☞ “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator,” “Swap Oscillator” (2.1-1d)

**4.1-3: Mod.2 (Filter1 Modulation2)**

Indica le impostazioni del controller incaricato di modificare il tono applicando la modulazione alla frequenza di taglio del filtro 1, specificata in “Frequency (A/B Frequency).”

Impostando “Type (Filter Type)” (4.1-1a) su **Low Pass Resonance**, non sarà possibile visualizzare i parametri del filtro B.

PROG 4.1:Ed-Filter1 Mod.2:Filter A AMS1			
Filter Modulation			
4.1-3a	Filter-A	AMS1: Velocity	Intensity: +55
		AMS2: Ribbon #16	Intensity: +49
4.1-3b	Filter-B	AMS1: JS X	Intensity: +00
		AMS2: AfterT	Intensity: +00
Basic   Mod.1   Mod.2   LfoMod   EG   UTILITY			

4.1-3c

**4.1-3a: Filter-A Modulation****AMS1 (Filter A AMS1)** [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Indica la sorgente incaricata di controllare la modulazione della frequenza di taglio del filtro 1A (☞p.212 “AMS List”).

**Intensity (A AMS1 Intensity)** [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da “AMS1 (Filter A AMS1)”.

Quando “AMS1 (Filter A AMS1)” è impostato su **JS X**, un valore **positivo** (+) di tale parametro consente di incrementare la frequenza di taglio con il movimento del joystick verso destra; viceversa, la frequenza di taglio è decrementata spostando il joystick verso sinistra. Valori **negativi** (-) di questo parametro causano l'effetto opposto.

Il presente valore è sommato alle impostazioni del Filter A, parametro “Frequency (A Frequency)” (4.1-1b).

**AMS2 (Filter A AMS2)** [Off, (PEG, AEG, EXT)]**Intensity (A AMS2 Intensity)** [-99...+99]

Seleziona “AMS2 (Filter A AMS2),” e specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla sorgente scelta (☞“AMS1,” “Intensity”).

**■ 4.1-3b: Filter-B Modulation**

Visualizzata quando “Type (Filter Type)” (4.1-1a) è impostato su **Low Pass & High Pass**.

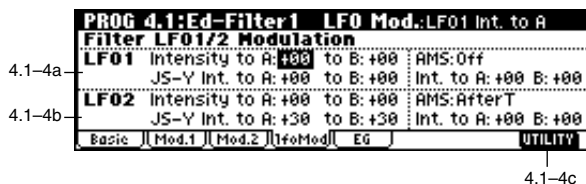
La modulazione della frequenza di taglio del filtro 1B può essere eseguita da due differenti sorgenti di modulazione alternata (☞“Filter-A Modulation”).

**■ 4.1-3c: UTILITY**

☞ “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator,” “Swap Oscillator” (2.1-1d)

## 4.1–4: lfoMod (LFO Modulation)

Pagina che permette di usare l'LFO del filtro 1 per applicare la modulazione ciclica alla frequenza di taglio del filtro 1 (per l'oscillatore 1), per creare variazioni cicliche di tono su tempo.



4.1–4c

### 4.1–4a: Filter LFO1 Modulation

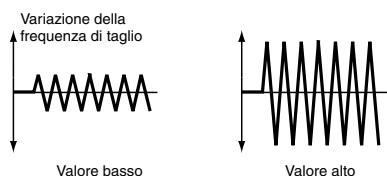
#### Intensity to A (LFO1 Int. to A) [–99...+99]

Specifica la profondità e la direzione della modulazione prodotta dall'OSC1 LFO1 (impostato in "OSC1 LFO1" 5.3–1a) sulla frequenza di taglio del filtro 1A.

**Valori negativi (–)** causano l'inversione di fase.

#### Intensity to B (LFO1 Int. to B) [–99...+99]

Specifica la profondità e la direzione della modulazione prodotta dall'OSC1 LFO1 sulla frequenza di taglio del filtro 1B (☞ "Intensity to A (LFO1 Int. to A)").



#### JS–Y Int. to A (LFO1 JS–Y Int. to A) [–99...+99]

Muovendo il joystick in direzione –Y (verso l'interno), è possibile controllare la profondità di modulazione dell'OSC1 LFO1 sulla frequenza di taglio del filtro 1A. Questo parametro determina quindi la profondità e la direzione di tale controllo.

Incrementandone per esempio il valore, è possibile aumentare la modulazione prodotta dall'OSC1 LFO1, in relazione al movimento del joystick in direzione –Y.

#### JS–Y Int. to B (LFO1 JS–Y Int. to B) [–99...+99]

Muovendo il joystick in direzione –Y (verso l'interno), è possibile controllare la profondità di modulazione dell'OSC1 LFO1 sulla frequenza di taglio del filtro 1B. Questo parametro determina quindi la profondità e la direzione di tale controllo (☞ "JS –Y Int. to A (LFO1 JS–Y Int. to A)").

#### AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare la profondità e la direzione delle variazioni della frequenza di taglio per entrambi i filtri 1A e 1B (☞ p.212 "AMS List").

#### Int. to A (LFO1 AMS Int. to A) [–99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "AMS (LFO1 AMS)" sul filtro 1A.

Impostando per esempio "AMS" su **AfterT**, un valore **alto** di questo parametro permette di ottenere grandi variazioni dell'OSC1 LFO1 mediante l'applicazione di (ulteriore) pressione alle note già premute sulla tastiera.

#### Int. to B (LFO1 AMS Int. to B) [–99...+99]

Determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "AMS (LFO1 AMS)" sul filtro 1B (☞ "Int. to A (LFO1 AMS Int. to A)").

### 4.1–4b: Filter LFO2 Modulation

Regola la profondità della modulazione ciclica applicata dall'OSC1 LFO2 (impostato in "OSC1 LFO 2" 5.3–2) alla frequenza di taglio dei filtri 1A e 1B (☞ "Filter LFO 1 Modulation" 4.1–4a).

#### Intensity to A (LFO2 Int. to A) [–99...+99]

#### Intensity to B (LFO2 Int. to B) [–99...+99]

#### JS–Y Int. to A (LFO2 JS–Y Int. to A) [–99...+99]

#### JS–Y Int. to B (LFO2 JS–Y Int. to B) [–99...+99]

#### AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

#### Int. to A (LFO2 AMS Int. to A) [–99...+99]

#### Int. to B (LFO2 AMS Int. to B) [–99...+99]

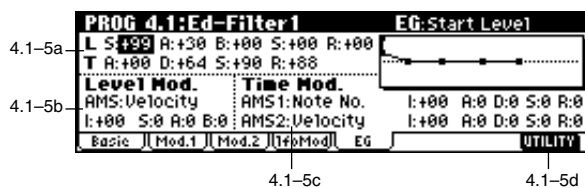
### ■ 4.1–4c: UTILITY

☞ "Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator," "Swap Oscillator" (2.1–1d)

## 4.1–5: EG (Filter1 EG) **AMSource**

Pagina che permette di effettuare le impostazioni per l'EG, per produrre variazioni della frequenza di taglio dei filtri 1A e 1B.

La profondità dell'effetto che tali impostazioni hanno sulla frequenza di taglio è determinata dai parametri di "Filter EG" (4.1–2b).



4.1–5c

4.1–5d

### 4.1–5a: Filter1 EG

Determina le variazioni prodotte dal filtro 1 EG.

#### L (Level):

Il risultato varia in base al tipo di filtro selezionato in "Type (Filter Type)" (4.1–1a). Usando per esempio un filtro **Low Pass Resonance**, valori **positivi** di (+) "Int. to A" (4.1–2b) causano un'enfaticizzazione delle frequenze acute da parte dei **livelli positivi** (+), ed un decremento delle stesse con **livelli negativi** (–).

#### S (Start Level-Livello Iniziale) [–99...+99]

Specifica la variazione della frequenza di taglio nel momento in cui si verifica l'evento di note-on.

#### A (Attack Level-Livello di Attacco) [–99...+99]

Determina la variazione della frequenza di taglio al termine del tempo di attacco.

#### B (Break Point Level-Livello del punto di rottura) [–99...+99]

Specifica la variazione della frequenza di taglio al termine del tempo di decay.

#### S (Sustain Level-Livello di Sustain) [–99...+99]

Determina la variazione della frequenza di taglio mantenuta dal termine di slope fino al momento in cui si verifica l'evento di note-off.

**R (Release Level-Livello di Rilascio)** [-99...+99]

Specifica la variazione della frequenza di taglio al termine del tempo di rilascio.

**T (Time):**

I seguenti parametri determinano il tempo durante il quale interverranno le variazioni.

**A (Attack Time-Tempo di Attacco)** [00...99]

Specifica il tempo che impiega la nota a passare dal livello espresso dall'evento di note-on fino al raggiungimento del livello di attacco.

**D (Decay Time-Tempo di Decay)** [00...99]

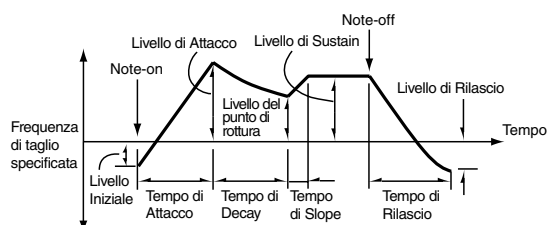
Determina il tempo che impiega la nota a passare dal livello di attacco fino al livello espresso dal punto di rottura.

**S (Slope Time-Tempo di Slope)** [00...99]

Specifica il tempo che impiega la nota a passare dal livello al termine del tempo di decay fino al raggiungimento del livello di sustain.

**R (Release Time-Tempo di Rilascio)** [00...99]

Determina il tempo che impiega la nota a passare dal livello espresso dall'evento di note-off fino al raggiungimento del livello di rilascio.

**4.1-5b: Level Mod. (Level Modulation)**

Queste impostazioni permettono l'uso della modulazione alternata per il controllo dei parametri di "L (Level)" del filtro 1 EG.

**AMS (Level Mod. AMS)** [Off, (KT, EXT)]

Indica la sorgente incaricata del controllo dei parametri di "L (Level)" del filtro 1 EG (☞p.212 "AMS List").

**I (AMS Intensity)** [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "AMS (Level Mod. AMS)".

Impostando per esempio "AMS (Level Mod. AMS)" su **Velocity**, regolando "S (AMS SW Start)," "A (AMS SW Attack)" e "B (AMS SW Break)" su + e "I (AMS Intensity)" con un **valore positivo (+)**, i livelli di EG aumentano in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione. Regolando "Intensity" con **valori negativi (-)**, i livelli di EG diminuiscono in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione. Impostando un valore **0**, i livelli usati corrispondono a quelli determinati in "Filter 1 EG" (4.1-5a).

**S (AMS SW Start)** [-, 0, +]

Specifica la direzione con la quale "AMS (Level Mod. AMS)" ha effetto su "S (Start Level)." Quando "I (AMS Intensity)" ha un **valore positivo (+)**, un'impostazione di + di questo parametro consente ad "AMS" di incrementare il livello di EG, mentre un'impostazione di - permette ad "AMS" di decrementare il livello di EG. Un valore di **0** non comporta alcuna variazione.

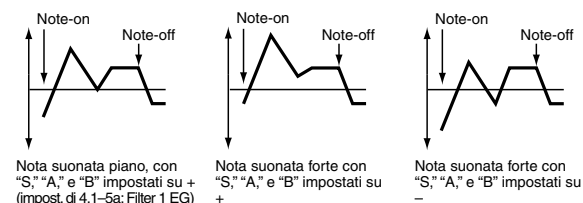
**A (AMS SW Attack)** [-, 0, +]

Specifica la direzione con la quale "AMS (Level Mod. AMS)" ha effetto su "A (Attack Level)." Se "I (AMS Intensity)" ha un **valore positivo (+)**, un'impostazione di + di questo parametro consente ad "AMS" di incrementare il livello di EG, mentre un'impostazione di - permette ad "AMS" di decrementare il livello di EG. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

**B (AMS SW Break)** [-, 0, +]

Determina la direzione con la quale "AMS (Level Mod. AMS)" ha effetto su "B (Break Point Level)." Quando "I (AMS Intensity)" ha un **valore positivo (+)**, un'impostazione di + di questo parametro consente ad "AMS" di incrementare il livello di EG, mentre un'impostazione di - permette ad "AMS" di decrementare il livello di EG. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

Variazioni del Filter 1 EG (livello) (AMS = Velocity, Intensity = valore positivo (+))

**4.1-5c: Time Mod. (Time Modulation)**

Queste impostazioni consentono l'uso della modulazione alternata per il controllo dei parametri "T (Time)" del filtro 1 EG.

**AMS1 (Time Mod. AMS1)** [Off, (KT, EXT)]

Indica la sorgente incaricata di controllare i parametri "T (Time)" del filtro 1 EG (☞p.212 "AMS List").

**I (AMS1 Intensity)** [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "AMS1 (Time Mod. AMS1)".

Regolando per esempio "AMS1 (Time Mod. AMS1)" su **Flt KTr +**, i parametri di EG "T (Time)" sono controllati dalle impostazioni di Keyboard Track (4.1-2a). Con valori positivi (+) di questo parametro, **valori positivi (+)** di "Ramp (Ramp Setting)" (4.1-2a) allungano i tempi di EG (viceversa con valori negativi).

La direzione della variazione è determinata dai parametri "A (AMS1 SW Attack)," "D (AMS1 SW Decay)," "S (AMS1 SW Slope)," e "R (AMS1 SW Release)." Con un'impostazione di **0**, i valori usati sono quelli determinati da "Filter1 EG" (4.1-5a).

Regolando "AMS1 (Time Mod. AMS1)" su **Velocity**, valori positivi (+) di questo parametro causano un'allungamento dei tempi di EG in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione, mentre valori negativi provocano una diminuzione del valore dei tempi di EG. Con un'impostazione di **0**, i valori usati sono quelli determinati da "Filter1 EG".

**A (AMS1 SW Attack)** [-, 0, +]

Specifica la direzione con la quale "AMS1 (Time Mod. AMS1)" ha effetto sul tempo di attacco. Con **valori positivi (+)** di "I (AMS1 Intensity)," l'impostazione del parametro su + consente ad AMS1 di aumentare il valore del tempo, mentre con un'impostazione - il valore del tempo diminuisce. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

**D (AMS1 SW Decay)** [-, 0, +]

Determina la direzione con la quale "AMS1 (Time Mod. AMS1)" ha effetto sul tempo di decay. Con **valori positivi (+)** di "I (AMS1 Intensity)," l'impostazione del parametro su + permette ad AMS1 di aumentare il valore del tempo, mentre con un valore - del parametro il tempo diminuisce. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

**S (AMS1 SW Slope)** [-, 0, +]

Specifica la direzione con la quale "AMS1 (Time Mod. AMS1)" ha effetto sul tempo di slope. Con **valori positivi (+)** di "I (AMS1 Intensity)," l'impostazione del parametro su + permette ad AMS1 di aumentare il valore del tempo, mentre con un'impostazione - il valore del tempo diminuisce. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

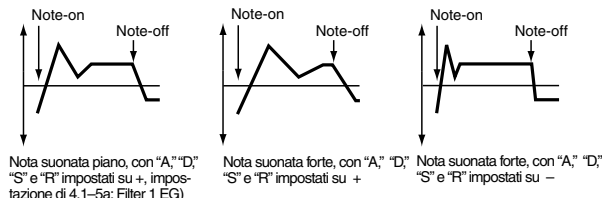


## R (AMS1 SW Release)

[-, 0, +]

Specifica la direzione con la quale "AMS1 (Time Mod. AMS1)" ha effetto sul tempo di rilascio. Con **valori positivi (+)** di "I (AMS1 Intensity)," l'impostazione del parametro su + permette alla AMS1 di incrementare il valore del tempo, mentre la regolazione del parametro su - ne provoca la diminuzione. Un'impostazione di 0 non comporta alcuna variazione.

Variazioni del Filtro 1 EG (Tempo) (AMS = Velocity, Intensity = valore positivo (+))



## AMS2 (Time Mod. AMS2)

[Off, (KT, EXT)]

## I (AMS2 Intensity)

[-99...+99]

## A (AMS2 SW Attack)

[-, 0, +]

## D (AMS2 SW Decay)

[-, 0, +]

## S (AMS2 SW Slope)

[-, 0, +]

## R (AMS2 SW Release)

[-, 0, +]

Questi parametri permettono di impostare "AMS2" per il controllo dei parametri di "Time" del filtro 1 EG (☞ "AMS1 (Time Mod. AMS1)" - "R (AMS1 SW Release)").

## ■ 4.1-5d: UTILITY



☞ "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator," "Swap Oscillator" (2.1-1d)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

## Sync Both EGs

Selezionando "Sync Both EGs" dal menù Utility, e premendo il tasto [F8], apparirà un segno di spunta alla sinistra del parametro "Sync Both EGs." In tale condizione, il filtro 1 EG ed il filtro 2 EG potranno essere modificati contemporaneamente. (Le variazioni apportate ad uno dei due filtri avranno effetto anche sull'altro.)

**note** "Sync Both EGs" non permette l'editing simultaneo del filtro EG e dell'amplificatore EG in maniera indipendente.

**note** Il parametro può essere selezionato soltanto se "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) è impostato su **Double**.

## PROG 4.2: Ed-Filter2

### 4.2-1: Basic

### 4.2-2: Mod.1 (Filter2 Modulation1)

### 4.2-3: Mod.2 (Filter2 Modulation2)

### 4.2-4: lfoMod (LFO Modulation)

### 4.2-5: EG (Filter2 EG) **AMSource**

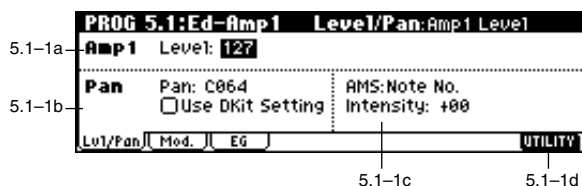
Pagina che mostra le impostazioni del filtro (filter) 2, incaricato di gestire il tono dell'oscillatore 1. La scelta possibile comprende un filtro passa-bassi da 24 dB/ottava con risonanza, oppure un filtro passa-bassi e passa-alti da 12 dB/ottava ciascuno collegati in serie. Il filtro 2 può essere usato soltanto quando "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) è impostato su **Double**. (☞ "PROG 4.1: Ed-Filter 1")

## PROG 5.1: Ed-Amp1

Indica le impostazioni dell'amplificatore 1, incaricato di controllare il volume dell'oscillatore 1. La pagina permette anche di effettuare le regolazioni di pan.

### 5.1-1: Lvl/Pan (Level/Pan)

Parametri che controllano il volume ed il pan dell'oscillatore 1.



### 5.1-1a: Amp1 Level

#### Level (Amp1 Level)

[0...127]

Imposta il volume dell'oscillatore 1.

**MIDI** Il volume del programma può essere controllato da CC#7 (volume) e CC#11 (espressione). Il livello risultante è determinato dalla somma dei valori di CC#7 e CC#11. Il controllo può essere effettuato tramite il parametro "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a) del canale MIDI Global.

### 5.1-1b: Pan

#### Pan (Amp1 Pan) [Random, L001...C064...R127]

Regola il pan (posizione stereo) dell'oscillatore 1.

Un'impostazione di **L001** posiziona il suono all'estrema sinistra, il valore **C064** pone il suono al centro ed un'impostazione di **R127** colloca il suono all'estrema destra.

**Random:** La posizione del suono è diversa per ciascun evento di note-on.

**MIDI** Il pan può essere controllato da CC#10 (panpot). Un valore CC#10 di 0 o 1 colloca il suono all'estrema sinistra, il valore di 64 utilizza l'impostazione dell'oscillatore specificata in "Pan", mentre un valore di 127 pone il suono all'estrema destra. Il controllo può essere effettuato tramite il parametro "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a) del canale MIDI Global.

**Use DKit Setting****[Off, On]**

Valido quando il parametro "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) è impostato su **Drums**.

**On (spuntato):** Il suono è prodotto in base alle impostazioni di "Pan" effettuate per ciascun tasto del kit di batteria (GLOBAL 5.1-3a). E' l'impostazione da utilizzare quando "Mode (Oscillator Mode)" è impostato su **Drums**.

**Off (non spuntato):** Tutte le note sono riprodotte in base all'impostazione determinata dal parametro "Pan (Amp1 Pan)".

**5.1-1c: AMS, Intensity****AMS (Pan AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]**

Indica la sorgente incaricata di modificare il pan (p.212 "AMS List"). Le variazioni sono relative alle impostazioni di "Pan (Amp1 Pan)".

**Intensity****[-99...+99]**

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "AMS (Pan AMS):"

Impostando per esempio "Pan (Amp1 Pan)" su **C064** con "AMS (Pan AMS)"= **Note Number, valori positivi (+)** di questo parametro causano lo spostamento del suono verso la destra del panorama stereo in maniera proporzionale all'altezza delle note suonate, e verso sinistra in maniera inversamente proporzionale al numero di nota suonata. Con **valori negativi (-)** del parametro si ottiene l'effetto opposto.

**■ 5.1-1d: UTILITY**

☞ "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator," "Swap Oscillator" (2.1-1d)

**5.1-2: Mod. (Amp1 Modulation)**

Queste impostazioni permettono la modulazione del volume mediante l'amplificatore 1 (per l'oscillatore 1).

PRG 5.1:Ed-Amp1		Mod.:KBDTrk Key Low	
5.1-2a	Keyboard Track	Key Low: F#4	High: F#4
		Ramp Low: +04	High: +00
5.1-2b	Amp Mod.	Velocity Int: +50	AMS: AfterT Int: +00
		LF01 Mod. Intensity: +00	AMS: Off Int: +00
	LF02 Mod.	Intensity: +00	AMS: Off Int: +00
		LU1/Pan] Mod. ] EG ]	UTILITY

5.1-2c

5.1-2d

**5.1-2a: Keyboard Track**

I seguenti parametri permettono l'uso della keyboard tracking per regolare il volume dell'oscillatore 1. Usare i parametri "Key" e "Ramp" per determinare in che modo il volume debba essere variato in relazione alle note suonate sulla tastiera.

**Key (Keyboard Track Key):**

Determina il numero di nota dal quale applicare la funzione di keyboard tracking.

Il volume rimane invariato per le note presenti nell'intervallo specificato dai parametri "Low (KBDTrk Key Low)" e "High (KBDTrk Key High)."

**note** Il valore può anche essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

**Low (KBDTrk Key Low)****[C-1...G9]**

La keyboard tracking è applicata alle note comprese al di sotto del numero di nota specificato.

**High (KBDTrk Key High)****[C-1...G9]**

La keyboard tracking è applicata alle note comprese al di sopra del numero di nota specificato.

**Ramp (Ramp Setting):**

Determina l'angolo d'incidenza della keyboard tracking.

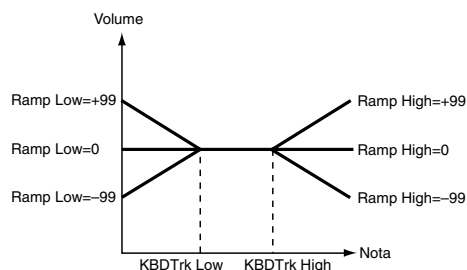
**Low (KBDTrk Ramp Low)****[-99...+99]**

Con **valori positivi (+)** di questo parametro, il volume aumenta suonando le note al di sotto del numero di nota specificato da "Low (KBDTrk Key Low)". Con **valori negativi (-)**, il volume diminuisce.

**High (KBDTrk Ramp High)****[-99...+99]**

Con **valori positivi (+)** di questo parametro, il volume aumenta suonando le note al di sopra del numero di nota specificato da "High (KBDTrk Key High)". Con **valori negativi (-)**, il volume diminuisce.

Variazioni di volume prodotte dalla posizione delle note e dalle impostazioni di Ramp



### 5.1-2b: Amp Mod., LFO1 Mod., LFO2 Mod.

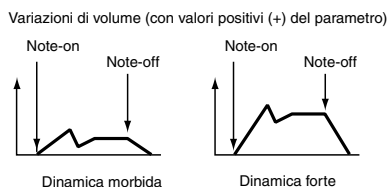
Indica le impostazioni che specificano in che modo il volume dell'oscillatore 1 debba essere controllato dalla velocity, dall'OSC1 LFO1, e dall'OSC1 LFO2.

**Amp Mod. (Amp Modulation):**

**Velocity Int. (Amp Velocity Int.)** [-99...+99]

Con **valori positivi (+)**, il volume aumenta in maniera direttamente proporzionale alla dinamica di esecuzione.

Con **valori negativi (-)**, il volume diminuisce in maniera direttamente proporzionale alla dinamica di esecuzione.



**LFO1 Mod. (LFO1 Modulation):**

**Intensity (LFO1 Intensity)** [-99...+99]

Parametri che consentono l'uso di "OSC1 LFO1" (5.3-1) per il controllo del volume dell'oscillatore 1.

**Valori negativi (-)** invertono la forma d'onda dell'LFO.

**LFO2 Mod. (LFO2 Modulation):**

**Intensity (LFO2 Intensity)** [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "OSC1 LFO2" (5.3-2) sul volume dell'oscillatore 1. Consultare il paragrafo "LFO1 Mod. (LFO1 Modulation)."

### 5.1-2c: AMS, Int.

**AMS (Amp AMS)** [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Indica la sorgente incaricata di controllare il volume dell'amplificatore 1 (☞p.212 "AMS List") (EXT). **Velocity** non può essere selezionata.

**Int. (AMS Intensity)** [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "AMS (Amp AMS)".

Il volume attuale è determinato dalla somma delle variazioni prodotte dall'amplificatore EG con i valori della Modulazione Alternata etc. Se quindi i livelli dell'amplificatore EG sono bassi, la modulazione alternata applicata sarà di conseguenza minore. Impostando per esempio "AMS (Amp AMS)" su **AfterT** ed applicando ulteriore pressione alle note già premute, il volume aumenterà qualora il parametro sia stato impostato su **valori positivi (+)**. Se comunque, in base alle impostazioni di EG etc., il volume è già al massimo consentito, la funzione non consentirà di andare oltre il volume specificato. Impostando il parametro su valori negativi (-), il volume diminuirà.

**AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]**

Indica la sorgente incaricata di controllare la profondità con la quale "OSC1 LFO1" (5.3-1) applicherà la modulazione al volume dell'oscillatore 1 (☞p.212 "AMS List").

**Int. (AMS Intensity)** [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "OSC1 LFO1" sul volume dell'oscillatore 1. **Valori negativi (-)** invertono la forma d'onda dell'LFO.

**AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]**

Indica la sorgente incaricata di controllare la profondità con la quale "OSC1 LFO2" (5.3-2) applica la modulazione al volume dell'oscillatore 1 (☞p.212 "AMS List").

**Int. (AMS Intensity)** [-99...+99]

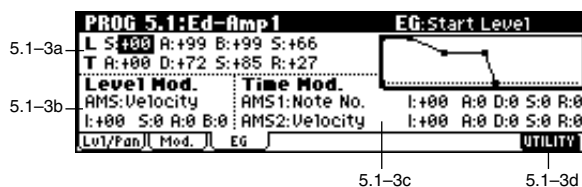
Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "OSC1 LFO2" sul volume dell'oscillatore 1. **Valori negativi (-)** invertono la forma d'onda dell'LFO.

### 5.1-2d: UTILITY

☞ "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator," "Swap Oscillator" (2.1-1d)

### 5.1-3: EG (Amp1 EG) AMSSource

Indica le impostazioni che determinano le variazioni di volume su tempo dell'oscillatore provocate dall'amplificatore 1.



### 5.1-3a: Amp1 EG

Parametri che determinano le variazioni dell'amp 1 EG sul tempo.

**L (Level):**

**S (Start Level-Livello Iniziale)** [00...99]

Specifica il volume nel momento in cui si verifica l'evento di note-on. Se si desidera far iniziare la nota con un volume piuttosto elevato, impostare un valore alto.

**A (Attack Level-Livello di Attacco)** [00...99]

Determina il livello di volume al termine del tempo di attacco.

**B (Break Point Level-Livello del Punto di Rottura)** [00...99]

Specifica il livello di volume al termine del tempo di decay.

**S (Sustain Level-Livello di Sustain)** [00...99]

Determina il livello di volume che sarà mantenuto dal termine del tempo di slope fino al momento in cui si verifica l'evento di note-off

**Time:**

**A (Attack Time-Tempo di Attacco)** [00...99]

Specifica il tempo che impiega la nota a passare dal livello di volume espresso dall'evento di note-on fino al raggiungimento del livello di attacco.

**D (Decay Time-Tempo di Decay)** [00...99]

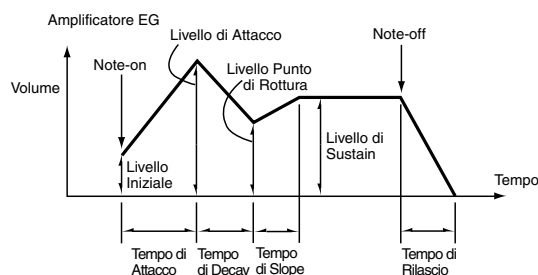
Determina il tempo che impiega la nota a passare dal volume del livello di attacco fino al livello espresso dal punto di rottura.

**S (Slope Time-Tempo di Slope)** [00...99]

Specifica il tempo che impiega la nota a passare dal livello di volume al termine del tempo di decay fino al raggiungimento del livello di sustain.

## R (Release Time-Tempo di Rilascio) [00...99]

Determina il tempo che impiega la nota a passare dal livello espresso dall'evento di note-off fino al raggiungimento del livello 0.



## 5.1-3b: Level Mod. (Level Modulation)

Questi parametri permettono l'uso della AMS per la modulazione dei livelli dell'amplificatore 1 EG specificato in "Amp 1 EG" (5.1-3a).

### AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare i parametri "Level" dell'amplificatore 1 EG (☞p.212 "AMS List").

### I (AMS Intensity) [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "AMS (Level Mod. AMS)".

Impostando per esempio "AMS (Level Mod. AMS)" su **Velocity**, regolando "S (AMS SW Start)," "A (AMS SW Attack)" e "B (AMS SW Break)" su + e "Intensity" con un **valore positivo (+)**, i livelli dell'amplificatore 1 EG aumentano in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione. Regolando "Intensity" con **valori negativi (-)**, i livelli dell'amplificatore 1 EG diminuiscono in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione. Impostando un valore **0**, i livelli usati corrispondono a quelli determinati in "Amp 1 EG" (5.1-3a).

### S (AMS SW Start) [-, 0, +]

Specifica la direzione con la quale "AMS (Level Mod. AMS)" ha effetto su "S (Start Level)." Quando "I (AMS Intensity)" ha un **valore positivo (+)**, un impostazione + di questo parametro consente ad "AMS" di incrementare il livello di EG, mentre una regolazione su - permette ad "AMS" di diminuire il livello di EG. Un valore di **0** non comporta alcuna variazione.

### A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

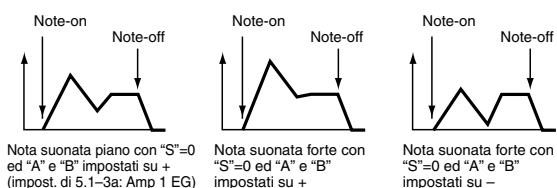
Specifica la direzione con la quale "AMS (Level Mod. AMS)" ha effetto su "A (Attack Level)." Quando "I (AMS Intensity)" ha un **valore positivo (+)**, un impostazione + di questo parametro consente ad "AMS" di incrementare il livello di EG, mentre una regolazione su - permette ad "AMS" di decrementare il livello di EG.

Un impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

### B (AMS SW Break) [-, 0, +]

Determina la direzione con la quale "AMS (Level Mod. AMS)" ha effetto su "B (Break Point Level)." Quando "I (AMS Intensity)" ha un **valore positivo (+)**, un impostazione + di questo parametro consente ad "AMS" di incrementare il livello di EG, mentre una regolazione su - permette ad "AMS" di decrementare il livello di EG. Un impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

Variazioni dell'Amplificatore 1 EG (Livello) (AMS=Velocity, Intensity = valore positivo (+))



## 5.1-3c: Time Mod. (Time Modulation)

E' possibile utilizzare due sorgenti AMS per il controllo dei tempi dell'amplificatore 1 EG specificato in "Amp 1 EG" (5.1-3a).

### AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (EXT, KT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare i parametri "Time" dell'amplificatore 1 EG. (☞p.212 "AMS List")

### I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "AMS1 (Time Mod. AMS1)".

Impostando per esempio "AMS1 (Time Mod. AMS1)" su **Amp KT +/+**, le regolazioni di (Amp) "Keyboard Track" (5.1-2a) controllano i parametri "Time" di EG. Con **valori positivi (+)** di questo parametro, valori **positivi (+)** di "Ramp (Ramp Setting)" provocano un'incremento dei tempi di EG, mentre valori **negativi (-)** ne causano la diminuzione. La direzione della variazione è specificata da "A (AMS1 SW Attack)," "D (AMS1 SW Decay)," "S (AMS1 SW Slope)," e "R (AMS1 SW Release)."

Regolando "AMS1 (Time Mod. AMS1)" su **Velocity**, valori **positivi (+)** causano un incremento dei tempi di EG in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione, mentre valori **negativi (-)** ne provocano la diminuzione. Con un valore di **0**, i tempi di EG corrispondono a quelli specificati in "Amp 1 EG" (5.1-3a).

### A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

Specifica la direzione con la quale "AMS1 (Time Mod. AMS1)" ha effetto su "A (Attack Time)." Con **valori positivi (+)** di "I (AMS1 Intensity)," l'impostazione del parametro su + permette ad AMS1 di aumentare il valore del tempo, mentre la regolazione con un valore - ne provoca la diminuzione. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

### D (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]

Determina la direzione con la quale "AMS1 (Time Mod. AMS1)" ha effetto su "D (Decay Time)." Con **valori positivi (+)** di "I (AMS1 Intensity)," l'impostazione del parametro su + permette ad AMS1 di aumentare il valore del tempo, mentre la regolazione con un valore - ne provoca la diminuzione. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

### S (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

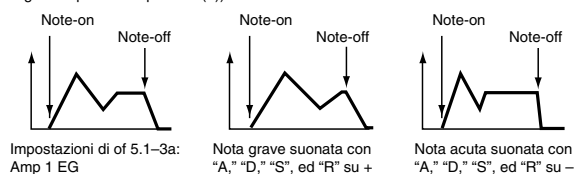
Specifica la direzione con la quale "AMS1 (Time Mod. AMS1)" ha effetto su "S (Slope Time)." Con **valori positivi (+)** di "I (AMS1 Intensity)," l'impostazione del parametro su + permette ad AMS1 di aumentare il valore del tempo, mentre una regolazione su - ne provoca la diminuzione. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

### R (AMS1 SW Release) [-, 0, +]

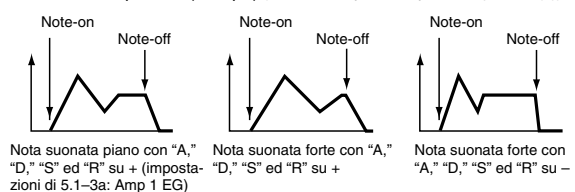
Specifica la direzione con la quale "AMS1 (Time Mod. AMS1)" ha effetto su "R (Release Time)." Con **valori positivi (+)** di "I (AMS1 Intensity)," l'impostazione del parametro su + permette alla AMS1 di incrementare il valore del tempo, mentre una regolazione su - ne causa la diminuzione. Un'impostazione di **0** non comporta alcuna variazione.

## Variazioni Amp 1 EG (Tempo)

(AMS=Amp KTrk +/-, Intensity = valore positivo (+))  
(Quando Amp Keyboard Track (5.1-2a) Low Ramp= valore positivo (+), e High Ramp = valore positivo (+))



## Variazioni Amp 1 EG (Tempo) (AMS=Velocity, Intensity= valore positivo (+))



## AMS2 (Time Mod. AMS2)

[Off, (EXT, KT)]

### I (AMS2 Intensity)

[-99...+99]

### A (AMS2 SW Attack)

[-, 0, +]

### D (AMS2 SW Decay)

[-, 0, +]

### S (AMS2 SW Slope)

[-, 0, +]

### R (AMS2 SW Release)

[-, 0, +]

Parametri che determinano in che modo "AMS2 (Time Mod. AMS2)" controlla i parametri "Time" dell'amplificatore 1 EG (es. "AMS1 (Time Mod. AMS1)"-"R(AMS1 SW Release)").

## 5.1-3d: UTILITY



es. "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator," "Swap Oscillator" (2.1-1d)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

## Sync Both EGs

Selezionando "Sync Both EGs" dal menù Utility, e premendo il tasto [F8], apparirà un segno di spunta alla sinistra del parametro "Sync Both EGs." In tale condizione, l'amplificatore 1 EG e 2 EG potranno essere modificati contemporaneamente. (Le variazioni apportate ad uno dei due avranno effetto anche sull'altro.) (es. 4.1-5d note)

## PROG 5.2: Ed-Amp2

Pagina che mostra le impostazioni dell'amplificatore 2 incaricato di controllare il volume ed il pan dell'oscillatore 2.

### 5.2-1: Lvl/Pan (Level/Pan)

### 5.2-2: Mod. (Amp2 Modulation)

### 5.2-3: EG (Amp2 EG) AMSource

Impostazioni selezionabili quando il parametro "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) è regolato su **Double**. (es. "5.1: Ed-Amp1")

## PROG 5.3: Ed-LFOs

Pagina che consente di effettuare le impostazioni dell'LFO, che può essere utilizzato per modulare ciclicamente il Pitch (tono), il Filtro e l'Amplificatore degli oscillatori 1 e 2. Sono presenti due unità LFO per ciascun oscillatore. Impostando il parametro Intensity dell'LFO1 o LFO2 con un valore negativo (-) per quanto riguarda il Pitch, il Filtro o l'Amplificatore, è possibile invertire la forma d'onda dell'LFO.

### 5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1) AMSource

Mostra le impostazioni di "OSC1 LFO1," il primo LFO utilizzabile per l'oscillatore 1.



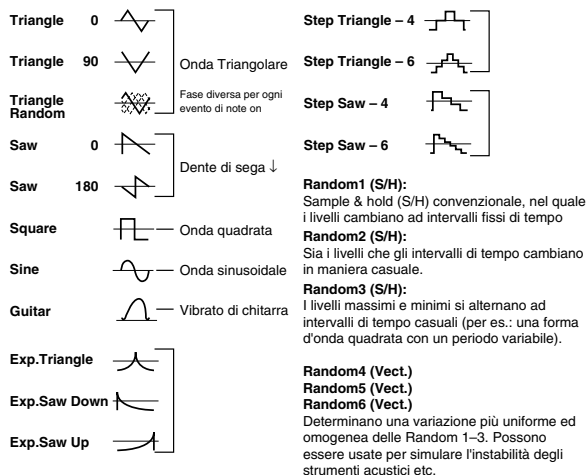
### 5.3-1a: OSC1 LFO1

#### Waveform

[Triangle 0...Random6 (Vect.)]

Seleziona il tipo di forma d'onda dell'LFO.

I numeri che appaiono alla destra di alcune delle forme d'onda dell'LFO indicano la fase iniziale dell'onda stessa.



#### Frequency

[00...99]

Imposta la frequenza dell'LFO. Un valore di **99** rappresenta la velocità massima.

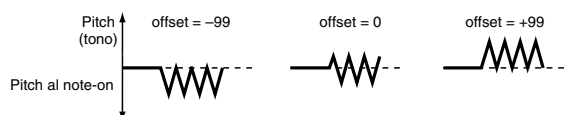
#### Ofs (Offset)

[-99...+99]

Specifica il valore centrale della forma d'onda dell'LFO.

Per esempio, con un'impostazione di **0** (vedi figura in basso), il vibrato applicato è centrato intorno alla frequenza determinata dall'evento di note-on. Con un valore di **+99** invece, il vibrato applicato consente micro-variazioni crescenti del tono della frequenza prodotta dall'evento di note on (simile al vibrato chitarristico). Se "Waveform" è impostato su **Guitar**, la modulazione avviene soltanto in direzione positiva (+), anche se "Offset" è **0**.

Impostazioni di Offset e variazioni di tono prodotte dal vibrato



**Key Sync.****[Off, On]**

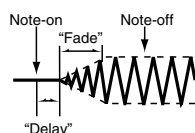
**On (spuntato):** Key Sync. è **On**. L'LFO è avviato alla pressione di ogni nota, ed un LFO indipendente opera per ciascuna nota.

**Off (non spuntato):** Key Sync. è **Off**, e l'effetto prodotto dall'LFO per la prima nota suonata è applicato a tutte le note successive. (In questo caso, "Delay" e "Fade" sono applicati soltanto all'inizio.)

**Fade****[00...99]**

Specifica il tempo che impiega l'LFO a raggiungere la massima amplitudine dal momento in cui entra in azione. Quando "Key Sync." è **Off**, l'effetto è prodotto soltanto nella parte iniziale.

L'effetto di "Fade" sull'LFO (quando "Key Sync." è **On**)

**Dly (Delay)****[00...99]**

Determina il tempo impiegato dall'LFO ad entrare in azione dal momento in cui si verifica l'evento di note-on.

Quando "Key Sync." è **Off**, l'effetto è prodotto soltanto nella parte iniziale.

**5.3-1b: Freq.Mod (Frequency Modulation)**

E' possibile utilizzare due sorgenti di modulazione alternata per regolare la velocità di OSC1 LFO1.

**AMS1 (Freq. AMS1)****[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]**

Indica le sorgenti in grado di regolare la frequenza dell'LFO dell'oscillatore 1 (☞p.212 "AMS List"). L'OSC1 LFO1 può essere modulato anche dall'OSC1 LFO2.

**Int (AMS1 Intensity)****[-99...+99]**

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "AMS1 (Freq. AMS1)".

Impostando il parametro su valori di **16, 33, 49, 66, 82 o 99**, la frequenza dell'LFO può essere incrementata rispettivamente di 2, 4, 8, 16, 32 o 64 volte (o decrementata di 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 o 1/64). Per esempio, impostando "AMS1 (Freq. AMS1)" su **Note No., valori positivi (+)** del parametro causano un aumento della velocità dell'LFO dell'oscillatore 1 in maniera proporzionale all'altezza delle note suonate. Con **valori negativi (-)** si ottiene una diminuzione della velocità in maniera proporzionale all'altezza delle note suonate. La variazione è centrata sulla nota C4 (DO4).

Impostando "AMS1 (Freq. AMS1)" su **JS +Y #01**, l'incremento di questo parametro causa l'aumento della velocità dell'LFO dell'oscillatore 1 in corrispondenza del movimento del joystick in avanti. Con un valore di **+99**, muovendo il joystick tutto in avanti si ottiene un incremento di circa 64 volte della velocità dell'LFO.

**AMS2 (Freq. AMS2)****[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]****Int (AMS2 Intensity)****[-99...+99]**

Indica le impostazioni della seconda sorgente di modulazione alternata, incaricata anch'essa di regolare la frequenza dell'LFO dell'oscillatore 1.

☞ "AMS1 (Freq. AMS1)," "Int. (AMS1 Intensity)"

**5.3-1c: MIDI/Tempo Sync.****(Frequency MIDI/Tempo Sync.)****Sync. (MIDI/Tempo Sync.)****[Off, On]**

**On (spuntato):** La frequenza dell'LFO è sincronizzata al tempo (MIDI Clock). In questo caso, i valori specificati per "Frequency" (5.3-1a) e "Freq.Mod" (5.3-1b) saranno ignorati.

**Base Note (Sync. Base Note)**

[♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮]

**Times (Sync. Times)****[01...16]**

Quando "Sync. (MIDI/Tempo Sync.)" è **spuntato**, questi parametri determinano il valore della nota "Base Note (Sync. Base Note)" relativa a "♩ (Tempo)" e i diversi "Times (Sync. Times)" applicati. Questi parametri specificano la frequenza dell'OSC1 LFO1. Se per esempio "Base Note (Sync. Base Note)" è ♩ (un quarto di nota) e "Times (Sync. Times)" è impostato su **04**, l'LFO eseguirà un ciclo completo ogni quattro beat.

Anche modificando l'impostazione di "♩ (Tempo)" dell'arpeggiatore o del sequencer, l'LFO continuerà ad eseguire lo stesso ciclo nel tempo specificato.

**■ 5.3-1d: UTILITY**

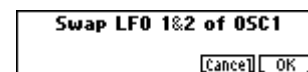
☞ "Write Program" (1.1-1c)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

**Swap LFO 1&2**

Comando che consente di scambiare le impostazioni dell'LFO 1 e 2 tra loro. Se l'LFO2 è selezionato per AMS1 (Freq. AMS1) o AMS2 (Freq. AMS2) dell'LFO1 Freq.Mod (5.3-1b), allora le impostazioni non sono valide per l'LFO2 dopo aver eseguito l'operazione di scambio tra l'LFO1 e 2. Selezionando invece l'operazione nelle pagine OSC1 LFO1 o OSC1 LFO2, sarà possibile scambiare l'LFO1 e l'LFO2 dell'OSC1 tra loro.

- 1 Selezionare "Swap LFO 1&2" per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Per eseguire l'operazione, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare senza eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

**5.3-2: 1LFO2 (OSC1 LFO2)**

Pagina che permette di effettuare le impostazioni dell'OSC1 LFO2, che rappresenta il secondo LFO applicabile all'oscillatore 1.

(☞"5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)"). Non è comunque consentito utilizzare l'LFO per applicare la modulazione in "AMS1 (Freq. AMS1)" o "AMS2 (Freq. AMS2)" della Freq. Mod.

**5.3-3: 2LFO1 (OSC2 LFO1)**

Utilizzabile quando il parametro "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) è impostato su **Double**. Permette di effettuare le impostazioni dell'OSC2 LFO1, che rappresenta il primo LFO applicabile all'oscillatore 2 (☞"5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)").

## 5.3–4: 2LFO2 (OSC2 LFO2)

Utilizzabile quando il parametro “Mode (Oscillator Mode)” (2.1–1a) è impostato su **Double**. Permette di effettuare le impostazioni dell’OSC2 LFO2, che rappresenta il secondo LFO applicabile all’oscillatore 2 (☞ “5.3–1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)” e “5.3–2: OS1LFO2 (OSC1 LFO2)”).

## PROG 6.1: Ed–Arp. (Arpeggiatore)

Pagina che consente di effettuare le impostazioni dell’arpeggiatore utilizzato nel programma.

Tali regolazioni possono utilizzare anche su programmi diversi. Per consentire ciò, spuntare il box di selezione **Program** in “Auto Arp. Program” (GLOBAL 1.1–1c).

L’arpeggiatore può essere attivato/disattivato mediante il tasto [ARP ON/OFF]. Lo status On è segnalato dall’accensione del tasto stesso.

Le impostazioni dei controlli [TEMPO], [ARP-GATE], [ARP-VELOCITY] ed [ARP ON/OFF] (appartenenti ai controlli REAL-TIME CONTROLS) in modalità C, possono essere salvate per ciascun programma.

Le impostazioni sono valide quando il parametro “Program” Auto Arp. è **On**.

**MIDI** L’arpeggiatore può essere controllato da un sequencer esterno sul quale, a sua volta, è possibile registrare gli eventi relativi alle note dell’arpeggio stesso. (☞ p.239)

**note** I parametri “Pattern,” “Resolution,” “Octave,” “Sort,” “Latch,” “Key Sync,” “Keyboard,” e “J (Tempo)” possono essere impostati nella pagina tab Arp. Play della pagina 1.1:Play.

## 6.1–1: Setup (Arpeg. Setup)



### 6.1–1a: Arpeggiator Setup

☞ Consultare BG pag. 105.

#### Pattern\* [P000...P004, U000(INT)...U215(User)]

Seleziona il pattern di arpeggio.

P000: UP	Pattern di Arpeggio Preset
P001: DOWN	Pattern di Arpeggio Preset
P002: ALT1	Pattern di Arpeggio Preset
P003: ALT2	Pattern di Arpeggio Preset
P004: RANDOM	Pattern di Arpeggio Preset
U000(INT)...U199(INT)	per Pattern di Arpeggio Utente Pre-caricati
U200(User)...U215(User)	per Pattern di Arpeggio Utente

I pattern **P000–P004** sono pattern di arpeggio preset, mentre i pattern **U000 (INT)–U215(User)** sono pattern di arpeggio utente. Quest’ultimi possono essere creati in GLOBAL 6.1.

**note** I pattern di arpeggio **U000 (INT)–U215(User)** possono essere selezionati utilizzando i tasti numerici [0]–[9] ed il tasto [ENTER].

#### Octave\* [1, 2, 3, 4]

Specifica il numero di ottave interessate dalla riproduzione dell’arpeggio.

Se si seleziona un pattern di arpeggio utente, tale valore dipenderà dalle impostazioni del parametro “Octave Motion” (GLOBAL 6.1–1c).

#### Reso (Resolution)\* [♩<sub>3</sub>, ♪<sub>3</sub>, ♩<sub>3</sub>, ♪<sub>3</sub>, ♩<sub>3</sub>, ♪<sub>3</sub>]

Determina la risoluzione del timing dell’arpeggio. Le note saranno quindi riprodotte in base all’intervallo specificato: ♩<sub>3</sub>, ♪<sub>3</sub>, ♩<sub>3</sub>, ♪<sub>3</sub>, ♩<sub>3</sub>, o ♪<sub>3</sub>. La velocità del pattern di arpeggio è invece determinata dai parametri “J (Tempo)” e “Resolution.”

#### Gate [000...100(%), Step]

Specifica la durata (gate time) di ciascuna nota dell’arpeggio.

**000–100(%)**: Ogni nota è riprodotta in base alla durata impostata (gate time).

**Step**: Disponibile quando si seleziona uno dei pattern **U000 (INT)–U215(User)** per il parametro “Pattern.” In questo caso, la durata delle note corrisponderà al valore impostato per ciascun step.

Il gate time può anche essere controllato dalla manopola [ARP-GATE] dei controlli REALTIME CONTROLS (in modalità C). Ruotando il controllo verso sinistra la durata diminuisce, mentre ruotando la manopola verso destra si ottiene un incremento della durata delle note. Quando il controllo è in posizione centrale (ore 12), il gate time corrisponde al valore specificato con il presente parametro.

#### Velocity [001...127, Key, Step]

Determina la velocity delle note appartenenti all’arpeggio.

**001–127**: Ogni nota è riprodotta in base al valore di velocity specificato.

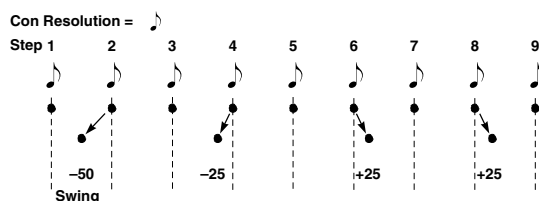
**Key**: Le note sono riprodotte in relazione all’effettivo valore di velocity inserito durante l’esecuzione strumentale.

**Step**: Disponibile quando si seleziona uno dei pattern **U000 (INT)–U215(User)** per il parametro “Pattern.” In questo caso, la velocity delle note corrisponde al valore impostato per ciascun step.

La velocity può anche essere controllata dalla manopola [ARP-VELOCITY] dei controlli REALTIME CONTROLS (in modalità C). Ruotando il controllo verso sinistra il valore diminuisce, mentre ruotando la manopola verso destra si ottiene un incremento della velocity delle note. Quando il controllo è in posizione centrale (ore 12), la velocity corrisponde al valore specificato con il presente parametro.

#### Swing [–100...+100(%)]

Parametro che consente di modificare la posizione delle note pari dell’arpeggio.



#### Sort\* [Off, On]

Specifica l’ordine di riproduzione delle note arpeggiate.

**On (spuntato)**: Le note sono riprodotte in base alla loro altezza, a prescindere dall’ordine cronologico con il quale sono state suonate.

**Off (non spuntato)**: Le note sono riprodotte in base alla sequenza stabilita dall’esecuzione strumentale.

## Latch\*

[Off, On]

Determina se l'arpeggio debba continuare a suonare anche dopo aver rilasciato la pressione delle note sulla tastiera.

**On (spuntato):** L'arpeggio continua a suonare anche dopo aver rilasciato la pressione delle note sulla tastiera.

**Off (non spuntato):** L'arpeggio termina non appena si rilasciano i tasti.

## Key Sync.\*

[Off, On]

Specifica se il pattern di arpeggio debba essere riprodotto non appena si preme una nota o se debba seguire le impostazioni di “♩ (Tempo)”.

**On (spuntato):** Il pattern di arpeggio inizia la riproduzione dalla prima misura nel momento in cui si verifica l'evento di note-on (quando cioè nessun altro tasto era stato premuto). E' l'impostazione ideale per riprodurre ogni volta l'arpeggio a partire dalla misura iniziale.

**Off (non spuntato):** Il pattern di arpeggio è sempre riprodotto in base alle impostazioni di “♩ (Tempo)”.

## Keyboard\*

[Off, On]

Determina se le note suonate sulla tastiera debbano essere o meno riprodotte insieme alle note dell'arpeggio.

**On (spuntato):** Le note suonate sono riprodotte insieme a quelle che fanno parte dell'arpeggio. Suonando due o più note, per esempio, queste saranno riprodotte normalmente in aggiunta alle stesse note facenti parte dell'arpeggio.

**Off (non spuntato):** Le uniche note riprodotte sono quelle dell'arpeggio.

\* Questi parametri possono inoltre essere impostati nella pagina “1.1-3: Arp.”

## 6.1-1b: Arpeggiator Tempo

♩ (Tempo)

[040...240, EXT]

Imposta il tempo.

La regolazione di tale parametro può essere effettuata anche tramite la manopola [TEMPO] (appartenente ai controlli REALTIME CONTROLS) in modalità C. Impostando “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1-1a) su **External**, il parametro indicherà **EXT**, e l'arpeggiatore sarà così sincronizzato ai messaggi di MIDI Clock ricevuti da un modulo MIDI esterno.

## ■ 6.1-1c: UTILITY



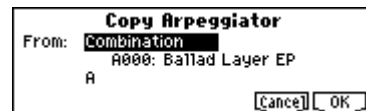
☞ “Write Program” (1.1-1c)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

## Copy Arpeggiator

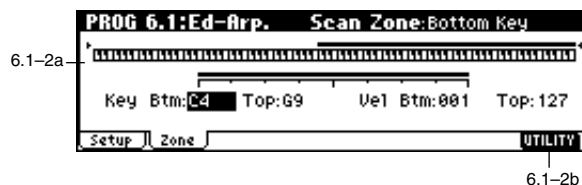
Comando che permette di copiare le impostazioni dell'arpeggiatore.

- 1 Selezionare “Copy Arpeggiator” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 In “From”, specificare le impostazioni del pattern di arpeggio sorgente che si desiderano copiare (modalità, banco, numero).
- 3 Se si sta effettuando la copia da una Combinazione o da una Song, specificare se si desidera copiare da **A** o **B**.
- 4 Per eseguire l'operazione di Copy Arpeggio, premere il tasto [F8] (“OK”). Per cancellare senza eseguire l'operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

## 6.1-2: Zone (Scan Zone)



## 6.1-2a: Scan Zone

### Zone Map

Mostra le impostazioni di “Scan Zone”.

### Key:

**Btm (Bottom Key)**

[C-1...G9]

**Top (Top Key)**

[C-1...G9]

Parametri che determinano l'intervallo di note utilizzabile dall'arpeggiatore. “Top” rappresenta il limite superiore, “Btm” quello inferiore.

### Vel:

**Btm (Bottom Velocity)**

[001...127]

**Top (Top Velocity)**

[001...127]

Determina l'intervallo di velocity utilizzabile dall'arpeggiatore. “Top” rappresenta il limite superiore, “Btm” quello inferiore.

**note** I parametri di cui sopra possono anche essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

## ■ 6.1-2b: UTILITY

☞ “Write Program” (1.1-1c), “Copy Arpeggiator” (6.1-1c)



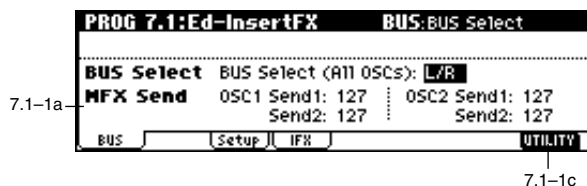
## PROG 7.1: Ed-InsertFX

☞ Per ulteriori dettagli sugli effetti, consultare p.155 “7. Guida agli Effetti.”

### 7.1-1: BUS

Impostazioni che determinano il bus d'uscita dell'oscillatore, e che permettono la regolazione dei livelli di mandata all'effetto master.

La figura in basso mostra la schermata che appare quando il parametro “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) è impostato su **Single** o **Double**.



#### 7.1-1a: BUS

##### BUS Select:

**BUS Select (All OSCs)** [L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Specifica il bus d'uscita degli oscillatori 1 e 2.

☛ Regolando il parametro su **1/2**, le impostazioni di pan dell'oscillatore (5.1-1b, 5.2-1) sono utilizzate per inviare il suono all'uscita stereo AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2. Quando il pan dell'oscillatore è controllato da CC#10 (pan) o dall'AMS (Sorgente di Modulazione Alternata), il suono è inviato alle uscite in base alle impostazioni di pan effettive nel momento in cui si verifica l'evento di note-on. A differenza di quanto avviene quando il parametro è impostato su **L/R** (che invia il suono alle uscite (MAIN) L/MONO ed R), il pan della nota riprodotta non potrà essere modificato in tempo reale. Se si desidera ottenere ciò, ed inviare il suono alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, impostare “BUS Select” su **IFX**, regolare “IFX” su **00: No Effect**, ed impostare “BUS Select” (7.1-2a) dopo aver inviato il segnale attraverso IFX ad **1/2**.

##### MFX Send:

**OSC1 Send1** [000...127]

Regola il volume (livello di mandata) del segnale in uscita dall'OSC1 all'effetto master 1. Il parametro è valido soltanto quando “BUS Select” è impostato su **L/R** o **Off**.

Se “BUS Select” è impostato su **IFX**, i livelli di mandata agli effetti master 1 e 2 saranno regolati da “S1 (Send1(MFX1))” e “S2 (Send2(MFX2))” (7.1-2a) per il segnale in uscita dall'IFX della pagina Setup.

**OSC1 Send2** [000...127]

Imposta il volume (livello di mandata) del segnale in uscita dall'OSC1 all'effetto master 2 (☞ “OSC1 Send1”).

**OSC2 Send1** [000...127]

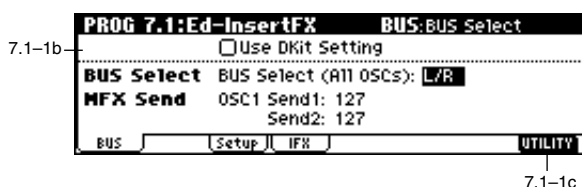
**OSC2 Send2** [000...127]

Imposta il volume (livello di mandata) del segnale in uscita dall'OSC2 agli effetti master 1 e 2. Questi parametri sono validi solo quando “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) è impostato su **Double** e “BUS Select” è regolato su **L/R** oppure **Off** (☞ “OSC1 Send1”).

**MIDI** CC#93 controlla il livello di mandata Send 1 per l'OSC 1 e 2, mentre il control change #91 si occupa del livello di mandata Send 2 per l'OSC 1 e 2. Tali parametri possono essere controllati dal parametro “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a) del canale MIDI global. Il livello di mandata effettivo è determinato dalla somma di questi valori con le impostazioni dei livelli di mandata di ciascun oscillatore.

#### 7.1-1b: Use DKit Setting

La schermata illustrata in basso appare quando il parametro “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) è impostato su **Drums**.



##### Use DKit Setting

[Off, On]

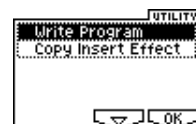
Disponibile soltanto quando il parametro “Mode (Oscillator Mode)” è impostato su **Drums**.

**On (spuntato):** Le impostazioni di “BUS (BUS Select)” (GLOBAL 5.1-3a) utilizzate corrispondono a quelle effettive di ciascun tasto del kit di batteria. E' l'impostazione da scegliere quando si desidera applicare un'effetto ad un singolo strumento percussivo, o quando si desidera inviare l'audio di una delle percussioni alle uscite individuali AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

L'impostazione non ha alcun effetto se “Mode (Oscillator Mode)” è impostato su **Single** o **Double**.

**Off (non spuntato):** Utilizza le impostazioni dei parametri “BUS Select,” “MFX Send” (7.1-1a) qui di seguito descritte. Le percussioni sono inviate al bus specificato.

#### 7.1-1c: UTILITY



☞ “Write Program” (1.1-1c)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

##### Copy Insert Effect

Comando che permette di copiare le impostazioni degli effetti dalle modalità Program, Combination, Song o Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL).

- 1 Selezionare “Copy Insert Effect” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 In “From”, selezionare la modalità, il banco ed il numero sorgente dai quali copiare le impostazioni.

**note** Usare i tasti Bank [A]–[GM] per selezionare il banco.

- 3 Selezionare l'effetto che si desidera copiare (compresi gli effetti master).

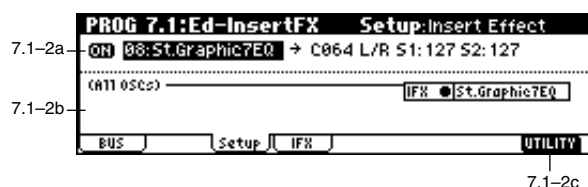
☛ La copia di un effetto master potrebbe non essere eseguita correttamente, in quanto potrebbero verificarsi delle differenze relative alle impostazioni di routing e di livello.

- 4 **Spuntando** il box di selezione “Post IFX Mixer Setting,” la copia includerà anche le impostazioni di “Pan (CC#8),” “BUS Select,” “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))” appartenenti alla sorgente che si desidera copiare. Lasciando invece il box in bianco, la copia comprenderà soltanto il tipo di effetto ed i relativi parametri.
- 5 Per eseguire il comando Copy Insert Effect, premere il tasto [F8] (“OK”). Per cancellare, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

## 7.1-2: Setup

Pagina che consente di selezionare il tipo di effetto, lo status on/off, il relativo pan etc.

Il suono diretto (Dry) di un effetto insert è sempre stereo in/out. L'in/out del suono elaborato (Wet) invece, dipende dal tipo di effetto selezionato (☞p.156).



### 7.1-2a: InsertFX Setup

#### IFX On/Off

[Off, ON]

Alterna lo status on/off dell'effetto insert.

Quando è **Off**, il suono in ingresso corrisponde a quello in uscita, senza alcun cambiamento. (Per l'effetto **00: No Effect**, lo status on/off produce lo stesso risultato.)

**MIDI** Oltre a quest'impostazione, è possibile utilizzare il control change #92 per regolare lo status on/off dell'effetto insert. Un valore di **0** corrisponde ad Off, mentre un valore compreso tra **1-127** fa riferimento alle impostazioni originali. Il messaggio è ricevuto sul canale MIDI global specificato dal parametro “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

#### Insert Effect

[00...89: name]

Indica il tipo di effetto insert.

Per “Insert Effect”, è possibile scegliere tra 89 diversi tipi di effetto: **01: St.Amp Sim – 89: Reverb-Gate**.

La selezione può anche essere effettuata per categorie, grazie al comando di Utility “Select by Category” (7.1-2c).

#### Pan(CC#8) (Post IFX Pan CC#8) [L000...C064...R127]

Imposta il pan del suono in uscita dall'effetto insert. La regolazione è valida soltanto quando “BUS Select” dall'uscita dell'IFX è impostato su **L/R** (☞p.158).

**MIDI** CC#8 controlla il valore di pan.

#### BUS Select

[L/R, 1, 2, 1/2, Off]

Specifica il bus d'uscita del suono elaborato dall'effetto insert. E' di solito impostato su **L/R**. Se si desidera utilizzare le uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL), impostare il parametro su **1, 2 o 1/2**. Il valore **Off** può essere usato quando si desidera utilizzare “S1 (Send1(MFX1))” e “S2 (Send2(MFX2))” per collegare in serie anche gli effetti master.

#### S1 (Send1(MFX1))

[000...127]

#### S2 (Send2(MFX2))

[000...127]

Impostano i livelli di mandata agli effetti master 1 e 2 del suono in uscita dall'effetto insert. Le impostazioni sono valide quando “BUS Select” (7.1-1a) è regolato su **L/R** oppure **Off**.

**MIDI** Control change CC#93 controlla il livello di mandata Send 1, mentre control change CC#91 è incaricato di gestire il livello di mandata Send 2. Tali messaggi sono ricevuti sul canale MIDI global, specificato dal parametro “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

### 7.1-2b: Routing

Display che mostra lo status dell'effetto insert.



La schermata indica il routing (percorso audio) dell'effetto insert, il nome dell'effetto selezionato ed il relativo status on/off.

E' anche consentito selezionare **All OSCs** ed usare il controllo VALUE per impostare “BUS Select” (☞7.1-1a).

### 7.1-2c: UTILITY

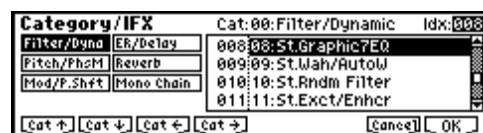


☞ “Write Program” (1.1-1c), “Copy Insert Effect” (7.1-1c)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

#### Select by Category

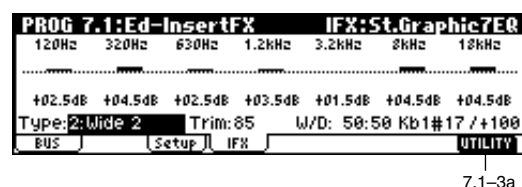
Consente la selezione dell'effetto in base alla categoria di appartenenza. Per la procedura da seguire, consultare “Select by Category” (☞p.2).



**note** Il comando è valido quando si selezionano i parametri 7.1-2a.

## 7.1-3: IFX (Insert Effect)

Pagina che consente l'impostazione dei parametri dell'IFX selezionato nella pagina Setup (☞p.164).



7.1-3a

**MIDI** La modulazione dinamica degli effetti (Dmod) può essere controllata dal parametro “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a) del canale MIDI global. (☞p.217 “Sorgenti di Modulazione Dinamica (Dmod)”)

### 7.1-3a: UTILITY

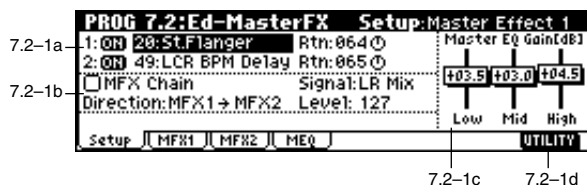
☞ “Write Program” (1.1-1c)

## PROG 7.2: Ed-MasterFX

☞ Per i dettagli sugli effetti master, consultare p.155 “7. Guida agli Effetti.”

### 7.2-1: Setup

Pagina che permette di selezionare gli effetti master, impostarne lo status on/off, specificarne l'ordine e regolare l'EQ master.



#### 7.2-1a: Master Effect Setup

Gli effetti master non inviano il suono diretto (Dry) all'uscita. I livelli di ritorno (“Rtn 1, 2”) inviano l'audio elaborato (**Wet**) al bus L ed R, dove solo a questo punto è mixato al suono originale (“BUS Select” **L/R**: 7.1-1a, 7.1-2a).

Gli effetti master sono provvisti di un ingresso mono. Il suono posizionato sui canali L ed R, dopo essere passato attraverso l'oscillatore e l'effetto insert, è mixato al segnale mono in base alle impostazioni dei livelli di “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))”, e quindi inserito negli effetti master.

☛ Gli effetti master sono del tipo **mono-in stereo-out**. Anche se quindi si seleziona un tipo di effetto con ingresso stereo, l'input sarà sempre mono.

#### MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, ON]

Alterna lo status degli effetti master 1, 2 on/off. Quando il parametro è off, il suono non è inviato all'uscita.

**MIDI** E' anche consentito utilizzare CC#94 e CC#95 per impostare rispettivamente gli effetti master 1 e 2 on/off. Un valore di 0 corrisponde ad Off, mentre un valore compreso tra 1-127 fa riferimento alle impostazioni originali. Tali parametri possono essere controllati dal canale MIDI global, specificato dal parametro “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

#### Master Effect 1, 2 [00...89: name]

Indica il tipo di effetto selezionato per gli effetti master 1, 2. La scelta può essere effettuata tra 89 tipi diversi di effetti: **01: St.Amp** **Sim-89: Reverb-Gate**. Selezionando **00: No Effect**, l'uscita degli effetti master è posta in mute.

#### Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Determina i livelli di ritorno dagli effetti master al bus L/R (uscite audio principali L/MONO, R).

#### 7.2-1b: Chain

##### MFX Chain [Off, On]

**On (spuntato):** Consente la connessione in serie (a catena) per MFX1 ed MFX2. (☞p.161)

**Off (non spuntato):** MFX 1 ed MFX2 operano in parallelo.

##### Direction (Chain Direction)

[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Specifica la direzione del percorso audio quando MFX1 ed MFX2 sono collegati in serie.

**MFX1→MFX2:** L'audio in uscita da MFX1 è inviato a MFX2.

**MFX2→MFX1:** L'audio in uscita da MFX2 è inviato a MFX1.

##### Signal (Chain Signal) [L/R Mix, L Only, R Only]

Quando MFX Chain è **On**, questo parametro determina in che modo il segnale stereo in uscita dal primo effetto master debba essere connesso all'ingresso (mono) dell'effetto master collegato in serie.

**L/R Mix:** L'uscita stereo L/R del primo effetto master è mixato prima di essere inviato all'effetto master successivo.

**L Only, R Only:** Solo il canale sinistro o destro dell'uscita del primo effetto master è inviato all'ingresso dell'effetto master che segue.

##### Level (Chain Level) [000...127]

Imposta il livello di mandata del primo effetto master al secondo effetto master collegato in serie (quando cioè Chain è **On**).

#### 7.2-1c: Master EQ Gain [dB]

Regola la quantità di taglio per le tre bande dell'equalizzazione, quest'ultima posizionata immediatamente prima delle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO e R. E' collegato ai vari parametri “Gain” dell'EQMaster (7.2-4).

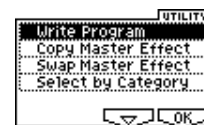
**Low** [-18.0...+18.0]

**Mid** [-18.0...+18.0]

**High** [-18.0...+18.0]

La pagina MEQ permette l'impostazione (in unità di “dB”) della frequenza di taglio per le bande “Low,” “Mid” ed “High”, oltre alla regolazione del parametro “Q” per la banda “Mid”.

#### 7.2-1d: UTILITY



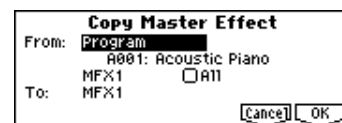
☞ “Write Program” (1.1-1c)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

#### Copy Master Effect

Comando che permette di copiare le impostazioni di qualsiasi effetto contenuto nei Programmi, Combinazioni o Song.

- 1 Selezionare “Copy Master Effect” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 In “From,” selezionare la modalità, il banco ed il numero sorgente dai quali effettuare la copia. Usare i tasti Bank [A]–[GM] per scegliere il banco.
- 3 Selezionare l'effetto che si desidera copiare. Selezionando **MFX 1 o 2**, il parametro “Rtn (Return)” (livello di ritorno) sarà copiato insieme alle impostazioni. Selezionando invece **Master EQ**, la copia interesserà soltanto le impostazioni dell'EQ master. La copia può anche essere eseguita per un effetto insert. **Spuntando** il box di selezione “All,” la copia interesserà sia gli effetti master che l'EQ master.

☛ La copia di un effetto insert potrebbe non essere eseguita correttamente, in quanto potrebbero verificarsi delle differenze relative alle impostazioni di routing e di livello.

- 4 In “To,” selezionare l'effetto master di destinazione.

- 5 Per eseguire l'operazione Copy Master Effect, premere il tasto [F8] (“OK”). Per cancellare, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

## Swap Master Effect

Comando che permette di scambiare le impostazioni di MFX1 ed MFX2 tra loro.

- 1 Selezionare “Swap Master Effect” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Per eseguire il comando Swap Master Effect, premere il tasto [F8] (“OK”). Per cancellare, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

## Select by Category

Consente la selezione degli effetti master in base alla categoria di appartenenza.

Per conoscere l'esatta procedura, consultare “Select by Category” (p.2).

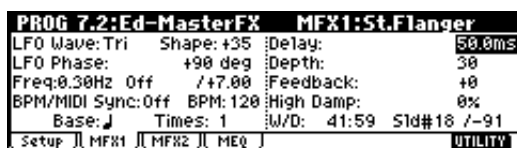


**note** Il comando è valido quando i parametri 7.2-1a sono abilitati.

## 7.2-2: MFX 1 (Master Effect1)

## 7.2-3: MFX 2 (Master Effect2)

Indicano le impostazioni dei parametri per gli effetti di MFX1 e 2, selezionati nella pagina Setup (p.164).



7.2-2a

**MIDI** La modulazione dinamica degli effetti (Dmod) è controllata dal canale MIDI global, specificato dal parametro “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a). (p.217 “Sorgenti di Modulazione Dinamica (Dmod)”)

## 7.2-2(3)a: UTILITY

“Write Program” (1.1-1c)

## 7.2-4: MEQ (Master EQ)

Equalizzatore a tre bande stereo. Può essere utilizzato per bilanciare la sonorità generale del mix immediatamente prima dell'uscita AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO e R (p.209). I parametri di MEQ High Gain e MEQ Low Gain possono essere controllati assegnando una sorgente di modulazione alle funzioni “Low Gain Mod-Src.” ed “High Gain Mod-src.” nella presente pagina.



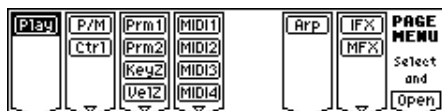
7.2-4a

---

## 2. Modalità Combination

### PAGINA MENU' COMBI

Per i dettagli su come selezionare le pagine della modalità Combination, consultare p.1.



Play	1.1: Play	Selezione e riproduzione delle combinazioni. Selezione dei programmi per ciascun timbro, impostazione status, pan, e livello. Selezione ed impostazione dei pattern arpeggio. (☞p.31)
P/M	2.1: Ed-Prog/Mix	Selezione dei programmi per ciascun timbro, impostazione di pan e livello. (Identico ai parametri di 1.1: Play; editing consentito da entrambe le pagine.) (☞p.35)
Ctrl	2.2: Ed-Ctrl	Impostazioni dei controller. (☞p.36)
Prm1	3.1: Ed-Param1	Impostazioni MIDI, OSC, e Pitch (Tono) per ciascun timbro. (☞p.36)
Prm2	3.2: Ed-Param2	Impostazioni del Delay e delle scale per ciascun timbro. (☞p.38)
KeyZ	3.3: Ed-Key Zone	Impostazioni di Key zone per ciascun timbro. (☞p.39)
VelZ	3.4: Ed-Vel Zone	Impostazioni di Velocity zone per ciascun timbro. (☞p.40)
MIDI1	4.1: Ed-MIDI Filter 1	Ricezione/trasmissione dei messaggi MIDI ed impostazioni dei filtri MIDI per ciascun timbro, come per es. Prog Change ed After Touch. (☞p.41)
MIDI2	4.2: Ed-MIDI Filter 2	Impostazioni dei filtri come per es. JS e Ribbon Ctrl. (☞p.41)
MIDI3	4.3: Ed-MIDI Filter 3	Impostazioni dei filtri; Controlli REAL-TIME CONTROL (☞p.42)
MIDI4	4.4: Ed-MIDI Filter 4	Impostazioni dei filtri; SW, Other Ctrl Change (☞p.42)
Arp	6.1: Ed-Arp.	Impostazioni dell'Arpeggiatore. (Identico ai parametri di 1.1: Play; editing consentito da entrambe le pagine.) (☞p.43)
IFX	7.1: Ed-InsertFX	Impostazioni del livello di mandata degli effetti master e bus per ciascun timbro. Routing, selezione ed impostazioni degli effetti insert. (☞p.45)
MFX	7.2: Ed-MasterFX	Selezione ed impostazioni degli effetti master. Impostazione dell'EQ Master. (☞p.47)

### COMBI 1.1: Play

Pagina che permette la selezione e la riproduzione delle Combinazioni. Ciascuna di queste consente l'utilizzo fino ad otto programmi simultaneamente.

#### 1.1-1: Combi (Combination)



#### 1.1-1a: Bank, Combi Select, Category, Cat.Hold, 10's Hold, J (Tempo)

##### Bank (Bank Select)

[Bank A...C]

Consente la visualizzazione del banco di appartenenza della combinazione.

Usare i tasti BANK [A]–[C] per selezionare il banco desiderato.

Sono disponibili 384 combinazioni in tre banchi riscrivibili (A, B, C), ognuno dei quali provvisto di 128 combinazioni. (☞Per l'elenco completo delle combinazioni, consultare VNL.)

Bank A	
Bank B	Combinazioni pre-caricate
Bank C	

Selezionando la cella edit "Program Select" (1.1-2c) per uno dei timbri 1–8 nella pagina Prog, i tasti Bank [A]–[GM] metteranno la selezione dei banchi per i timbri 1–8.

##### Combi Select (Combination Select)

[0...127: name]

Pagina che consente di selezionare la combinazione desiderata. Selezionare il presente parametro, ed usare i tasti [INC], [DEC], i tasti numerici [0]–[9], o il controllo [VALUE] per scegliere la combinazione. Utilizzare in alternativa la selezione per categoria, oppure effettuare la scelta usufruendo delle funzioni "10's Hold:" (☞p.2 "Cat.HOLD," "Select by Category," "10's HOLD")

**MIDI** La selezione delle combinazioni può essere effettuata anche mediante la ricezione di messaggi di program change da moduli MIDI esterni, oppure mediante l'utilizzo di uno switch a pedale. (☞p.125 "Foot SW Assign" (GLOBAL 1.1-3a), p.222 "Elenco delle Funzioni assegnabili allo Switch a pedale")

## Category

[00...15: name]

Indica la categoria di appartenenza della combinazione.

Tutte le combinazioni sono suddivise in sedici categorie, dalle quali è possibile quindi scegliere la combinazione desiderata.

Per selezionare una combinazione in base alla categoria, usare

“Cat.HOLD” ed il comando di Utility “Select by Category.”

(☞ PROG 1.1–1a)

**note** Per specificare la categoria di una combinazione, usare il comando di Utility “Write Combination” (1.1–1c). Per modificare il nome di una categoria, utilizzare “Category Name Comb. 00–07, 08–15” (GLOBAL 4.1–3/4).

## Cat.HOLD

Premere il tasto [./HOLD] per visualizzare **Cat. HOLD**. La categoria scelta è così mantenuta attiva. (☞ PROG 1.1–1a)

Per cancellare, premere il tasto [./HOLD] due volte, ed eliminare l'icona **Cat. HOLD** dal display.

## 10's HOLD

Premendo una seconda volta il tasto [./HOLD], il display mostrerà l'icona **10's HOLD**. Ciò consentirà di mantenere attiva la prima cifra (decina) appartenente ad una combinazione, per agevolare la selezione delle combinazioni immediatamente precedenti o successive. (☞ PROG 1.1–1a)

Per cancellare, premere il tasto [./HOLD] ed eliminare l'icona

**10's HOLD** dal display.

## ♪ (Tempo)

[040...240, EXT]

Imposta il tempo dell'arpeggiatore. Il parametro può essere modificato dalla manopola [TEMPO] (in modalità C) appartenente ai controlli REALTIME CONTROLS.

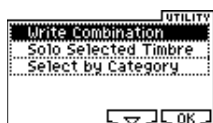
Il valore **EXT** è visualizzato nel caso il parametro “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1–1a) sia stato impostato su **External**. In questo caso, l'arpeggiatore è sincronizzato al MIDI clock proveniente da un modulo MIDI esterno.

Il parametro può anche essere impostato dalla pagina 6.1: Ed-Arp.

## 1.1–1b: Combination Information

Mostra le informazioni relative alla combinazione selezionata, e cioè le funzioni assegnate ai tasti [SW1], [SW2], ed alle manopole [ASSIGNABLE 1–4] dei controlli REALTIME CONTROLS (in modalità B).

## ■ 1.1–1c: UTILITY

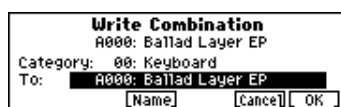


Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1–1c: UTILITY.”

## Write Combination

Comando che permette la scrittura di una combinazione sulla memoria interna dello strumento. Se si desidera riutilizzare una combinazione modificata, è necessario eseguirne la scrittura prima di spegnere lo strumento o di selezionare una combinazione diversa da quella sulla quale si è intervenuti in editing.

Per la procedura di scrittura, consultare “Write Program” (PROG 1.1–1c).



Se si utilizza “Category” per specificare la categoria per la combinazione che si desidera memorizzare, la successiva selezione di tale

combinazione potrà essere effettuata mediante la funzione “Select by Category”, nella pagina COMBI 1.1: Play.

**note** Dopo aver premuto il tasto [REC/WRITE], appare la finestra di dialogo “Update Combination”, con la quale è possibile eseguire l'operazione di scrittura.

## Solo Selected Timbre

Lo status della funzione Solo è alternativamente impostato on/off ogni volta che si seleziona “Solo Selected Timbre.”

- 1 Dal menù Utility, scegliere “Solo Selected Timbre,” premere il tasto [F8] (“OK”) per eseguire il comando, e visualizzare il segno di spunta alla sinistra della voce “Solo Selected Timbre”, che indica l'abilitazione della funzione.
- 2 La funzione può essere abilitata in tutte le pagine che mostrano i parametri dei singoli timbri (nella pagina 1.1: Play, Prog “Program Select,” etc.) in modo da consentire un monitoraggio critico di ciascun timbro componente la combinazione. L'area “Selected Timbre Information” (1.1–2d) di ciascuna pagina indicherà “Solo.”

Per abilitare la funzione di Solo per un altro timbro, selezionare il parametro corrispondente ed eseguire la funzione.

**note** E' possibile accedere ai timbri “T1”–“T8” tenendo premuto il tasto [TIMBRE/TRACK] e premendo uno dei tasti [F1](T1/T9)–[F8](T8/T16).

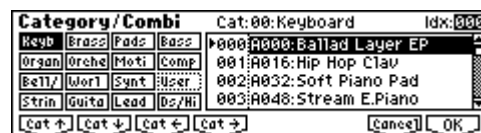
- 3 Per disabilitare la funzione Solo, scegliere “Solo Selected Timbre” dal menù Utility, e premere il tasto [F8] (“OK”).

**note** I messaggi MIDI di note-on/off dei timbri per i quali il parametro “Status” (3.1–1a) è impostato su **EXT** o **EX2** non saranno trasmessi.

## Select by Category

Consente la selezione delle combinazioni in base alla categoria di appartenenza.

Per conoscere l'esatta procedura, consultare “Select by Category” (☞ p.2)



## 1.1-2: Prog (Programma del Timbro)

Indica il programma utilizzato da ciascun timbro.



### 1.1-2a: Bank, Combi Select, Cat.Hold, 10's Hold, (Tempo)

**Bank** [Bank A...C]  
**Combi Select (Combination Select)** [0...127: name]  
**Cat. (Cat. HOLD)**  
**10's (10's HOLD)**  
**(Tempo)** [040...240, EXT]

Parametri che consentono la selezione della combinazione ed impostano il tempo dell'arpeggiatore, così come già visto nella pagina Combi. (☞ 1.1-1a)

### 1.1-2b: Timbre Number & Category

#### Timbre Number & Category 1...8

Indica il numero del timbro ed ne mostra il nome abbreviato della categoria di appartenenza.

### 1.1-2c: Program Select, Program Name

#### Program Select [A000...g128]

Indica il programma utilizzato da ciascun timbro.

Quando si seleziona "Program Select", è possibile usare i tasti Bank [A]–[GM] ed i controller VALUE per la scelta dei programmi. Le impostazioni di "Program Select" possono inoltre essere effettuate nella pagina tab Prog di 2.1: Ed-Prog/Mix.

La selezione del programma può anche essere effettuata in base alla categoria, utilizzando il comando Utility "Select by Category".

**note** E' possibile accedere ai timbri "T1"–"T8" tenendo premuto il tasto [TIMBRE/TRACK] e premendo uno dei tasti [F1](T1/T9)–[F8](T8/T16).

**MIDI** La selezione di una combinazione sulla TR comporta la trasmissione di un messaggio MIDI di program change attraverso il canale MIDI global, specificato dal parametro "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a). Contemporaneamente, le informazioni sul banco, program change e volume (CC#7), sono trasmesse sul canale MIDI specificato dei timbri per i quali il parametro "Status" (3.1-1a) è impostato su **EXT** o **EX2**. Tali messaggi invece non sono trasmessi per i timbri impostati su canali MIDI i cui numeri corrispondono al numero del canale MIDI global. In questo caso, i timbri impostati su **EX2** indicheranno il parametro Bank "Program Select" Bank come "–", e trasmetteranno il numero di banco specificato in "Bank (EX2) MSB" e "Bank (EX2) LSB" (3.1-1a).

I messaggi MIDI della TR sono trasmessi attraverso il canale MIDI global. I timbri per i quali invece il parametro "Status" è impostato su **EXT** o **EX2**, trasmetteranno gli stessi messaggi ma sul canale MIDI loro assegnato.

La ricezione dei messaggi di bank select e program change attraverso il canale MIDI del timbro il cui parametro "Status" (3.1-1a) è impostato su **INT**, comporta la selezione del programma corrispondente. Se comunque il canale MIDI sul quale è trasmesso il messaggio corrisponde al numero del canale MIDI global, la variazione interesserà la combinazione.

Se quindi non si desidera cambiare la combinazione, impostare un numero per il canale MIDI global diverso da quello sul quale sono trasmessi i messaggi di program change, oppure cancellare il segno di spunta dal box di selezione di "Combi (Combi Change)" (GLOBAL 2.1-1b). In alternativa, cancellare il segno di spunta da "Bank (Bank Change)" (GLOBAL 2.1-1b), in modo da far cambiare soltanto il numero del programma e non quello del banco.

Se si desidera cambiare il programma senza tuttavia cambiare la combinazione, è anche possibile impostare "Program Change" (4.1-1a) in maniera tale da permettere la selezione di programmi diversi soltanto per alcuni timbri.

### Program Name

Mostra il nome del programma selezionato per quel determinato timbro. Nel caso del banco GM percussivo, apparirà il simbolo (d).

### 1.1-2d: Selected Timbre Information

Indica informazioni riguardanti il timbro (1-8) correntemente selezionato per l'editing.

#### Timbre No.: Bank No., Prog No.: and name

Mostra il numero del timbro, il banco del programma, il nome ed il numero del programma scelto per il timbro.

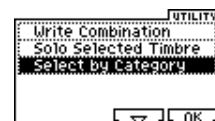
#### Status (INT, Off, EXT, EX2)

Indica lo status relativo al MIDI ed al generatore di tono impostati per ciascuna traccia.

#### Ch (01...16, Gch)

Parametro che mostra il numero di canale MIDI specificato per il timbro selezionato.

### ■ 1.1-2e: UTILITY



☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre" (1.1-1c)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

#### Select by Category (Category/Combi, Category/Prog T1...T8)

Le combinazioni ed i programmi utilizzati da ciascun timbro possono essere selezionati in base alla categoria di appartenenza.

Dopo aver selezionato "Combi Select", utilizzare il comando di Utility "Select by Category" per accedere alla finestra di dialogo Category/Combi, con la quale è consentito effettuare la scelta della combinazione per categorie. (☞ p.32)



Se invece è stato selezionato “Program Select,” scegliere il comando di Utility “Select by Category” per accedere alla finestra di dialogo Category/Prog T1...T8, e quindi effettuare la selezione del programma per i timbri in base alla categoria di appartenenza.

Per conoscere la procedura di selezione per categoria, consultare p.2.

## 1.1-3: Mix (Mixer)

Pagina che permette di effettuare le impostazioni di volume e pan per i timbri 1-8.



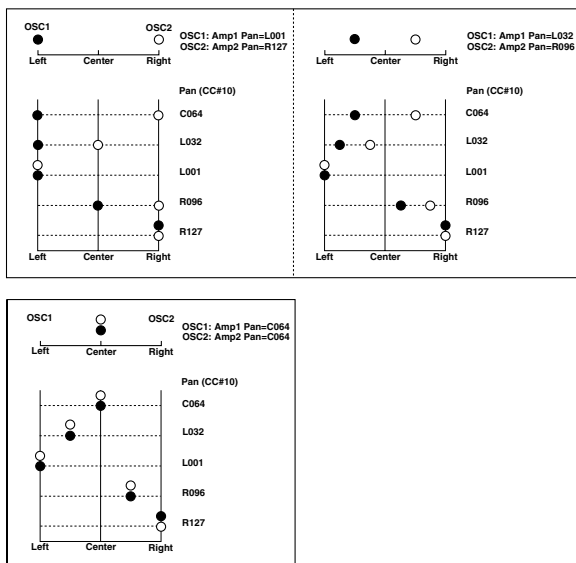
### 1.1-3a: Pan, Volume

#### Pan

[RND, L001...C064...R127]

Imposta il pan dei timbri 1-8. (Il parametro può anche essere regolato nella pagina tab Mixer della pagina 2.1: Ed-Prog/Mix.)

**L001...C064...R127:** Un valore di **L001** posiziona il suono all'estrema sinistra, mentre **R127** lo colloca all'estrema destra. Il valore **C064** riproduce invece le impostazioni specificate per l'oscilatore nella modalità Program.



Se il tipo di effetto scelto è del tipo mono, tali impostazioni saranno ignorate. Per determinare quindi il pan del suono in uscita dall'effetto, utilizzare il parametro “Pan (CC#8)” della pagina 7.1: Ed-InsertFX, tab Setup (p.158 “3. Mixer”).

**RND:** Il pan dell'oscilatore varia in maniera casuale ad ogni evento di note-on.

**MIDI** Impostando il parametro “Status” (3.1-1a) su **INT**, è possibile utilizzare i messaggi MIDI di control change #10 (panpot) ricevuti per controllare tali impostazioni. Un valore del CC#10 di **0** o **1** posiziona il suono all'estrema sinistra, **64** lo colloca al centro e **127** all'estrema destra.

Il pan può essere controllato dai messaggi MIDI ricevuti dal canale MIDI specificato dal parametro “MIDI Channel” (3.1-1a).

## Volume

[000...127]

Regola il volume dei timbri 1-8. (Il parametro può anche essere regolato nella pagina tab Mixer della pagina 2.1: Ed-Prog/Mix)

**MIDI** Il volume di ciascun timbro è determinato dalla somma del presente valore più il volume MIDI (CC#7) e dell'espressione (CC#11). Impostando il parametro “Status” (3.1-1a) su **INT**, è possibile utilizzare i messaggi MIDI CC#7 o CC#11 per controllare il volume di ciascun timbro. (Tali messaggi non influiscono comunque sulle impostazioni del parametro.) Impostando il parametro “Status” su **EXT** o **EX2**, è possibile trasmettere il valore del parametro come MIDI CC#7 ogni volta che si seleziona una combinazione diversa. Il messaggio non è comunque trasmesso dai timbri impostati su canali MIDI i cui numeri corrispondono al numero del canale MIDI global. Il messaggio è trasmesso dal canale MIDI specificato dal parametro “MIDI Channel” (3.1-1a) di ciascun timbro.

### 1.1-3b: UTILITY



“Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c), “Select by Category” (1.1-1c, PROG 1.1-1a)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

#### Hold Balance

Regola il volume della combinazione, preservando tuttavia il bilanciamento tra i diversi timbri che compongono la combinazione stessa.

Selezionare “Volume” di un qualsiasi timbro, selezionare “Hold Balance” dal menù Utility e premere il tasto [F8] (“OK”). Il segno di spunta appare alla sinistra di “Hold Balance.” (L'angolo superiore destro dello schermo mostra [Hold Bal.]). Ciò consente di modificare il volume dell'intera combinazione (mediante il parametro “Volume”), senza tuttavia alterare il bilanciamento tra i diversi timbri componenti la combinazione stessa.

## 1.1-4: Arp. A (Arpeggio Play A)

## 1.1-5: Arp. B (Arpeggio Play B)

Consente di selezionare le impostazioni dell'arpeggiatore per la combinazione. Ciascuna di queste può utilizzare due arpeggiatori contemporaneamente. I parametri sono principalmente modificabili nella pagina 6.1: Edit-Arp., ma alcune regolazioni possono essere effettuate anche nella presente pagina. Le modifiche sono eseguibili in tempo reale, per esempio variando il pattern di arpeggio durante la riproduzione, quando è selezionata la pagina COMBI 1.1: Play.

Per salvare le modifiche effettuate, usare il comando "Write Combination." Ulteriori modifiche in tempo reale possono essere eseguite grazie alle manopole [TEMPO], [ARP-GATE] e [ARP-VELOCITY] (appartenenti ai controlli REALTIME CONTROLS) in modalità C. (☞BG p.27)



### 1.1-4(5)a: Arpeggiator Run, Timbre assign

#### Arpeggiator Run A, B (Run A, B)

[Off, On]

Quando il tasto [ARP ON/OFF] è acceso, l'arpeggiatore selezionato dal segno di spunta è automaticamente abilitato, a patto che sia stato attribuito al timbro desiderato mediante il parametro "Assign" (6.1-1b).

Anche in questo caso, è possibile modificarne lo status on/off indipendentemente da tali impostazioni.

Il parametro può infine essere anche impostato nella pagina tab Setup della pagina 6.1: Ed-Arp.

#### Timbre assign

Indica i timbri 1-8 ai quali sono stati assegnati gli arpeggiatori A e B. Le assegnazioni possono essere effettuate tramite il parametro "Assign" (6.1-1b).

### 1.1-4(5)b: Arpeggiator A(B)

**Pattern** [P000....P004, U000(INT)...U215(User)]

**Reso (Resolution)** [ 1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2 ]

**Octave** [1, 2, 3, 4]

**Sort** [Off, On]

**Latch** [Off, On]

**Key Sync.** [Off, On]

**Keyboard** [Off, On]

Permette l'impostazione dei diversi parametri dell'arpeggiatore per la combinazione selezionata (☞"PROG: Ed-Arp."). I parametri possono essere impostati anche nella pagina COMBI 6.1: Ed-Arp.

#### ■ 1.1-4(5)c: UTILITY

☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre," "Select by Category" (1.1-1c)

## COMBI 2.1: Ed-Prog/Mixer

### 2.1-1: Prog (Timbre Program)

Indica il banco ed il programma selezionato per ciascuno dei timbri 1-8. I parametri possono essere regolati nella pagina tab Prog della pagina 1.1: Play.



#### 2.1-1a: Program Select, Program Name

##### Program Select

Mostra il programma selezionato per ciascun timbro. (☞1.1-2c)

##### Program Name

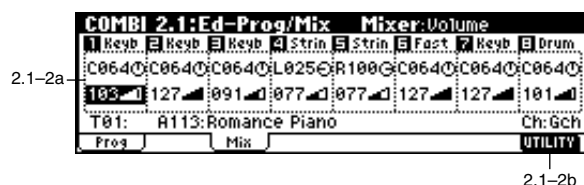
Indica il nome (abbreviato) del programma selezionato per ciascun timbro. (☞1.1-2c)

#### ■ 2.1-1b: UTILITY

☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre" (1.1-1c), "Select by Category (Category/Combi, Category/Prog T1...T8)" (1.1-2e)

### 2.1-2: Mix (Mixer)

Specifica il pan ed il volume dei timbri 1-8. I parametri possono essere impostati nella pagina tab Mixer della pagina 1.1: Play.



#### 2.1-2a: Pan, Volume

##### Pan

Imposta il pan dei timbri 1-8. (☞1.1-3a)

##### Volume

Regola il volume dei timbri 1-8. (☞1.1-3a)

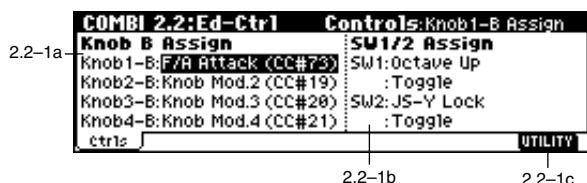
#### ■ 2.1-1b: UTILITY

☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre" (1.1-1c)

## COMBI 2.2: Ed-Ctrl

Pagina che permette di impostare le funzioni dei controlli REALTIME CONTROLS [1]–[4] (in modalità B) e dei tasti [SW1] e [SW2], per la modalità Combination.

### 2.2–1: Ctrls (Controls)



#### 2.2–1a: Knob B Assign

Queste impostazioni consentono l'assegnazione delle funzioni (principalmente di control change) in modalità B dei controlli REALTIME CONTROLS [1]–[4] (cfr. p. 221 "Elenco funzioni assegnabili ai controlli Realtime Control (mod. B)").

Le funzioni specificate sono quindi controllate mediante l'uso dei controlli REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità B.

Poiché l'assegnazione delle funzioni ai controlli REALTIME CONTROLS [1]–[4], effettuata per i programmi relativi ai timbri, non è valida per la combinazione, sarà necessario eseguire nuovamente l'impostazione delle funzioni desiderate.

<b>Knob1–B (Knob1–B Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off...MIDI CC#95]</b>
<b>Knob2–B (Knob2–B Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off...MIDI CC#95]</b>
<b>Knob3–B (Knob3–B Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off...MIDI CC#95]</b>
<b>Knob4–B (Knob4–B Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off...MIDI CC#95]</b>

#### 2.2–1b: SW1/2 Assign

Impostazioni che determinano le funzioni assegnate ai tasti [SW1] e [SW2] (cfr. p. 220 "Elenco delle Funzioni assegnabili ai tasti SW1, SW2").

Poiché l'assegnazione delle funzioni ai tasti [SW1] e [SW2], effettuata per i programmi relativi ai timbri, non è valida per la combinazione, sarà necessario eseguire nuovamente l'impostazione delle funzioni desiderate.

<b>SW1 (SW1 Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off...AfterT Lock]</b>
<b>SW1 Mode</b>		<b>[Toggle, Momentary]</b>
<b>SW2 (SW2 Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off...AfterT Lock]</b>
<b>SW2 Mode</b>		<b>[Toggle, Momentary]</b>

(cfr. PROG 2.2–1b)

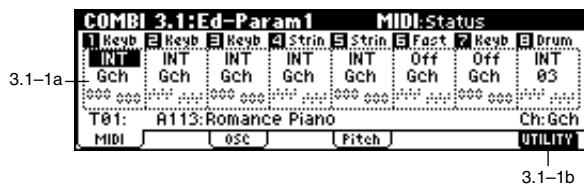
#### ■ 2.2–1c: UTILITY

☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

## COMBI 3.1: Ed-Param1

### 3.1–1: MIDI

Pagina che permette di effettuare le impostazioni MIDI per ciascun timbro della combinazione.



#### 3.1–1a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

##### Status

[INT, Off, EXT, EX2]

Specifica lo status MIDI ed il generatore di tono per ciascun timbro.

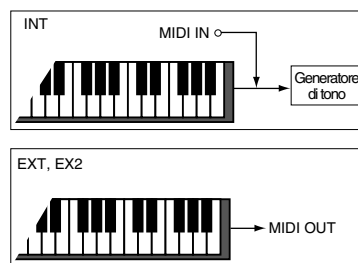
**INT:** Il generatore di tono utilizzato è quello interno della TR

, il quale è usato anche per la riproduzione di suoni in relazione ai messaggi MIDI esterni ricevuti dallo strumento.

**Off:** Il programma non riproduce alcun suono e non invia messaggi MIDI ad eventuali moduli MIDI esterni collegati.

**EXT:** Lo strumento non produce alcun suono (per il programma impostato su EXT), ma trasmette comunque i messaggi MIDI relativi agli eventi ai moduli MIDI esterni collegati.

**EX2:** Abilita "Bank (EX2) MSB" e "Bank (EX2) LSB" (3.1–1a). Al posto dei numeri dei banchi A–G(d) selezionabili sulla TR, è possibile specificare e trasmettere numeri di banco relativi ad altri strumenti. Al di fuori di questa peculiarità, il resto delle funzioni è del tutto simile ad EXT.



##### MIDI Channel

[01...16, Gch]

Imposta lo status di trasmissione/ricezione MIDI per i timbri 1–8.

**Gch:** Il timbro utilizza il canale MIDI selezionato come canale MIDI global, specificato con il parametro "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

Quando "Status" è impostato su INT, i messaggi MIDI sono ricevuti sul canale MIDI specificato dal presente parametro. Se il numero del canale MIDI interessato corrisponde al numero del canale MIDI global, il generatore di tono riproduce le sonorità in relazione alle impostazioni interne. Se invece il parametro è impostato su EXT o EX2, l'esecuzione strumentale causa la trasmissione di messaggi MIDI sul canale MIDI specificato (oltre ad essere contemporaneamente trasmessi sul canale MIDI global.)

##### Bank(EX2) MSB

[000:000...127:127]

##### Bank(EX2) LSB

[000:000...127:127]

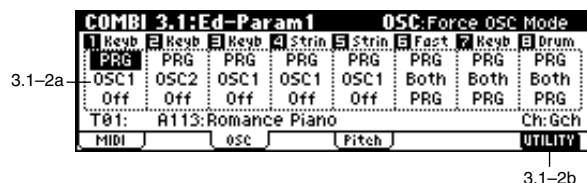
Specifica il numero del banco trasmesso quando "Status" è impostato su EX2. In caso contrario, l'impostazione non ha alcun effetto.

#### ■ 3.1–1b: UTILITY

☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

## 3.1-2: OSC

Pagina che specifica il modo in cui ciascun timbro è riprodotto.



### 3.1-2a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

#### Force OSC Mode

[PRG, Poly, Mono, LGT]

Determina l'impostazione del parametro "Mode (Voice Assign Mode)" (PROG 2.1-1b) del programma selezionato per ciascuno degli otto timbri.

**PRG:** Utilizza le impostazioni del programma selezionato.

**Poly:** Il timbro è riprodotto polifonicamente, a prescindere dalle impostazioni del programma selezionato.

**Mono:** Il timbro è riprodotto monofonicamente, a prescindere dalle impostazioni del programma selezionato.

**LGT (Legato):** Il timbro è riprodotto monofonicamente, con triggering singolo (legato).

Usando le impostazioni **Mono** o **LGT**, la priorità di riproduzione delle note sarà determinata dalle impostazioni di "Priority" (PROG 2.1-1b) del programma selezionato.

#### OSC Select

[Both, OSC1, OSC2]

Specifica l'impostazione del parametro "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1-1a) dei programmi selezionati per i timbri 1-8. Regolando "Mode (Oscillator Mode)" su **Double**, è possibile specificare se il programma debba utilizzare un solo oscillatore o entrambi.

**Both:** Utilizza entrambi gli oscillatori OSC1 e 2, così come specificato dalle impostazioni del programma.

**OSC1:** Utilizza soltanto l'OSC1.

**OSC2:** Utilizza soltanto l'OSC2. Impostando "Mode (Oscillator Mode)" su **Single** o **Drums** quindi, non potrà essere riprodotto alcun suono.

#### Portamento

[PRG, Off, 001...127]

Indica le impostazioni per il portamento (glissando) per ciascuno degli otto timbri della combinazione.

**PRG:** Il portamento è applicato in base alle impostazioni del programma.

**Off:** Il portamento non è applicato, anche se la funzione è abilitata nelle impostazioni del programma.

**001...127:** Il portamento è applicato con le impostazioni di tempo specificate dal presente parametro, anche se la funzione non è abilitata nelle impostazioni del programma.

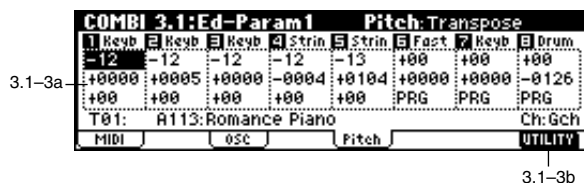
**MIDI** Impostando "Status" (3.1-1a) su **INT**, è possibile utilizzare i messaggi CC#05 (tempo del portamento) e CC#65 (switch del portamento) per modificare tali impostazioni. (I messaggi di CC#05 non possono essere ricevuti se il parametro è impostato su **PRG**.) I messaggi sono ricevuti sul canale MIDI specificato per ciascun timbro tramite il parametro "MIDI Channel" (3.1-1a).

### 3.1-2b: UTILITY

☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre" (1.1-1c)

## 3.1-3: Pitch

Pagina che consente di effettuare le impostazioni relative all'intonazione di ciascun timbro.



### 3.1-3a: Transpose, Detune, Bend Range

#### Transpose

[-24...+24]

Regola la trasposizione di tono di ciascun timbro (in semitoni). 12 unità corrispondono ad un'ottava.

**MIDI** Quando "Status" (3.1-1a) è impostato su **INT**, il parametro ha effetto sull'intonazione della TR. Se invece "Status" è impostato su **EXT**, il parametro ha effetto sui numeri delle note trasmessi dai messaggi MIDI.

Impostando per esempio rispettivamente un valore di **+04** e **+07** per due timbri regolati su **EXT**, e suonando la nota C (DO), si otterrà la trasmissione di detta nota sul canale MIDI global, e contemporaneamente la trasmissione delle note E (MI) e G (SOL) sui canali MIDI specificati per i timbri in questione.

#### Detune (BPM Adj.)

[-1200...+1200]

Determina la trasposizione di tono dei timbri (in centesimi di unità). **0:** Intonazione normale.

**note** E' anche possibile utilizzare il comando di Utility "Detune BPM Adj." (3.1-3b) per trasporre automaticamente il tono in relazione al calcolo effettuato tenendo conto delle unità BPM.

**MIDI** "Transpose" e "Detune" possono essere controllati tramite i messaggi MIDI RPN. In base alle impostazioni di "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1-1a) dei programmi utilizzati dai timbri 1-8, i controlli possibili sono i seguenti:

Quando "Mode (Oscillator Mode)" è impostato su **Single** o **Double**, i messaggi di MIDI RPN Coarse Tune ricevuti controllano le impostazioni di "Transpose," mentre RPN Fine Tune controlla il valore di "Detune."

Quando "Mode (Oscillator Mode)" è impostato su **Drums**, i messaggi di MIDI RPN Coarse Tune e Fine Tune ricevuti controllano le impostazioni del parametro "Detune." L'intervallo massimo complessivo controllabile è di  $\pm 1$  ottava per l'intonazione Coarse e Fine.

#### Bend Range

[PRG, -24...+24]

Specifica la quantità di trasposizione ottenibile (in semitoni) mediante l'utilizzo del pitch bender.

**PRG:** Utilizza la trasposizione specificata dal programma.

**-24...+24:** Utilizza il valore determinato dal presente parametro, a prescindere dalle impostazioni del programma.

**MIDI** Il parametro può essere controllato e modificato mediante i messaggi MIDI di RPN Pitch Bend Change (eccezion fatta per l'impostazione **PRG**.) I messaggi sono ricevuti sul canale MIDI specificato per ciascun timbro tramite il parametro "MIDI Channel" (3.1-1a).

### ■ 3.1-3b: UTILITY



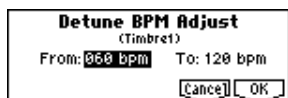
☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

#### Detune BPM Adjust

Comando che consente di modificare il valore in BPM della frase o del loop campionato (o importato in modalità Media) per facilitarne per esempio l’inserimento in un pattern creato con un valore di BPM diverso. Il comando “Detune BPM Adjust” permette quindi di modificare il valore BPM della frase o del loop variandone l’intonazione. Il comando è valido per le tracce per le quali è stato selezionato il parametro “Detune”. L’esecuzione del comando comporta la reimpostazione automatica del valore di “Detune”. (☞ PROG 2.1-2c, 2.1-3, GLOBAL 5.1-1b, 5.1-2)

- 1 Selezionare “Detune BPM Adjust” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 In “From”, specificare il valore di BPM originale. In “To”, specificare il valore di BPM desiderato. Il valore di “Detune” più appropriato è calcolato automaticamente in base alle impostazioni dei due parametri.  
Impostando per esempio “From” su **60bpm** e “To” su **120bpm**, il valore di “Detune” sarà +1200 (un’ottava superiore).
- 3 Per eseguire il comando di Detune BPM Adjust, premere il tasto [F8] (“OK”). Per cancellare senza eseguire il comando, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

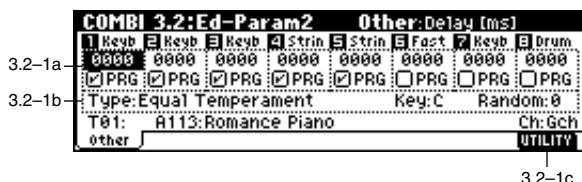
🔊 Il valore di detune calcolato grazie al suddetto comando è sommato al valore “Detune” **+0000**. E’ necessario quindi impostare il valore BPM del parametro “From” solo quando “Detune” è **+0000**. Se infatti si esegue il comando con “From” impostato su **60bpm** e “To” su **120bpm**, e successivamente si cerca di eseguire l’operazione al contrario (“From” su **120bpm** e “To” su **60bpm**), il risultato sarà diverso da quello previsto (e cioè Detune= -1200, che corrisponderà esattamente ad un’ottava inferiore.)

**note** Il comando è valido solo quando si seleziona “Detune” (3.1-3a).

## COMBI 3.2: Ed-Param2

### 3.2-1: Other

Specifica il tempo di delay che intercorre tra l’evento di note-on fino all’effettiva riproduzione del suono da parte del timbro. Determina inoltre il tipo di scala adottata.



#### 3.2-1a: Delay [ms], Use Prog’s Scale

**Delay [ms]** [0000...5000, KeyOff]

Specifica il tempo di delay che intercorre tra l’evento di note-on fino all’effettiva riproduzione del suono da parte del timbro.

**KeyOff:** La nota è riprodotta nel momento in cui si verifica l’evento di note-off. La durata del suono è corrispondente al livello di sustain impostato per l’amplificatore EG del programma. E’ l’impostazione da adottare se si desiderano ricreare sonorità tipiche del clavicembalo.

Per qualsiasi altro scopo, impostare il parametro su **0**.

#### Use Prog’s Scale

[Off, On]

Consente di impostare il tipo di scala desiderata per ciascun timbro della combinazione. Il parametro interessato è “Scale” (PROG 2.1-1c).

**On (spuntato):** Utilizza la scala specificata dal programma.

**Off (non spuntato):** Utilizza la scala specificata dal parametro “Type (Combi’s Scale)” (3.2-1b).

#### 3.2-1b: Combi’s Scale, Key, Random

Determina la scala utilizzata dalla combinazione.

##### Type (Combi’s Scale)

[Equal Temperament...User Octave15]

Mostra il tipo di scala selezionata.

☞ “Type (Scale Type)” (PROG 2.1-1c)

##### Key

[C...B]

Indica la tonica della scala selezionata.

☞ “Key” (PROG 2.1-1c)

##### Random

[0...7]

A valori maggiori di questo parametro corrisponde una progressiva deviazione casuale dell’intonazione prodotta dagli eventi di note-on.

☞ “Random” (PROG 2.1-1c)

### ■ 3.2-1c: UTILITY

☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c)



### ■ 3.3-3b: UTILITY

☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c)

## COMBI 3.4: Ed-Vel Zone (Velocity Zone)

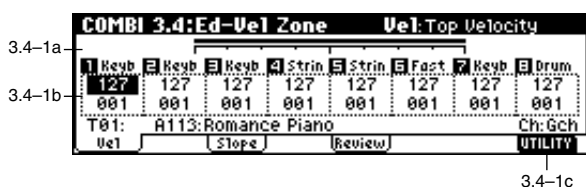
Imposta i parametri di Top/Bottom Velocity per determinare l'intervallo di velocity per il quale riprodurre ciascuno dei timbri della combinazione, e regola le Top/Bottom Slope per specificare l'intervallo interessato dalle variazioni di volume.

Assegnando due o più timbri a diverse velocity zone, è possibile riprodurre le diverse sonorità in base alla dinamica di esecuzione (**Velocity Switch**).

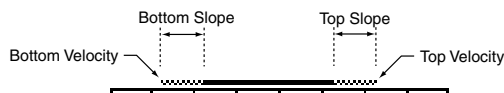
Sovrapponendo invece le velocity zone di due o più timbri, i suoni sono riprodotti simultaneamente (**Layer**).

Accavallando anche le slope (linea grigia), la proporzione tra le sonorità sovrapposte varierà in relazione alla dinamica di esecuzione (**Velocity Cross-fade**).

### 3.4-1: Vel (Velocity Zone)



#### 3.4-1a: Velocity Zone Map (1)



Mostra l'intervallo di velocity assegnato a ciascun timbro. Tale intervallo è indicato sul display con una linea continua, mentre la porzione di slope è rappresentata dalla linea ondulata.

#### 3.4-1b: Top Velocity, Bottom Velocity

##### Top Velocity [1...127]

Specifica la velocity massima assegnata a ciascun timbro.

##### Bottom Velocity [1...127]

Determina la velocity minima assegnata a ciascun timbro.

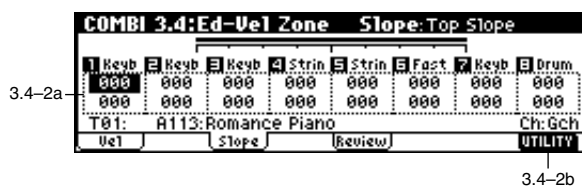
**note** I parametri possono essere impostati anche tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera.

**⚠** Non è consentito impostare un valore bottom velocity superiore al valore della top velocity, così come non è possibile sovrapporre le slope top e bottom.

### ■ 3.4-1c: UTILITY

☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c)

### 3.4-2: Slope (Velocity Slope)



#### 3.4-2a: Top Slope, Bottom Slope

##### Top Slope [0...120]

Specifica il numero di step necessari al raggiungimento del volume originale, a partire dalla Top Velocity.

**0:** Il volume è già al livello originale sin dalla top velocity.

**120:** Il volume decresce quanto più la velocity si avvicina al valore di top velocity.

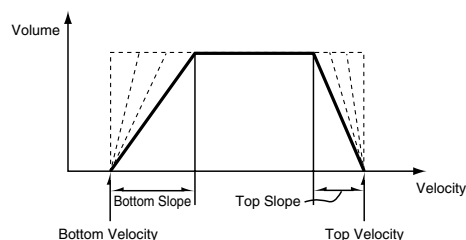
##### Bottom Slope [0...120]

Specifica il numero di step necessario al raggiungimento del volume originale, a partire dalla Bottom Velocity.

**0:** Il volume è già al livello originale sin dalla bottom velocity.

**120:** Il volume decresce quanto più la velocity si avvicina al valore di bottom velocity.

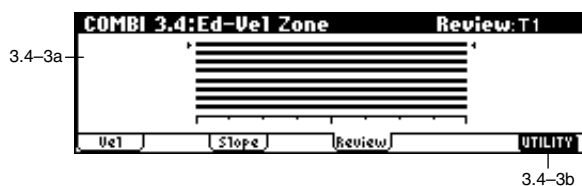
Variazioni di volume in base alle note della tastiera



### ■ 3.4-2b: UTILITY

☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c)

### 3.4-3: Review



#### 3.4-3a: Velocity Zone Map (All)

##### T1...T8

Mostra l'intervallo di velocity in base al quale ciascun timbro è riprodotto.

Tale intervallo è indicato sul display con una linea continua, mentre la porzione di slope è rappresentata dalla linea ondulata.

### ■ 3.4-3b: UTILITY

☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c)

## COMBI 4.1: Ed-MIDI Filter1

Queste impostazioni consentono di filtrare i dati MIDI trasmessi e ricevuti dai timbri della combinazione. Se per esempio due timbri condividono lo stesso canale MIDI, è possibile specificare che il pedale di sustain (damper) debba essere attivo soltanto per uno dei due timbri.

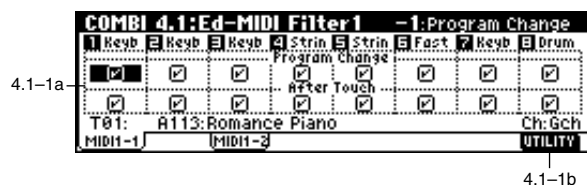
**On (spuntato):** Abilita la trasmissione/ricezione di dati MIDI. Quando “Status” (3.1-1a) è impostato su **INT**, le operazioni dei controller incorporati (o i messaggi MIDI in ricezione), influiscono sulle voci selezionate del programma assegnato al timbro (quest’impostazione non riguarda la modulazione dinamica degli effetti). Se invece “Status” è impostato su **EXT** o **EX2**, le operazioni dei controller sono trasmesse sul canale MIDI assegnato a quel determinato timbro. Le impostazioni per la trasmissione/ricezione di messaggi MIDI da parte della TR sono effettuate in “MIDI Filter” (GLOBAL 2.1-1b).

Le pagine MIDI Filter 3 e MIDI Filter 4 contengono filtri MIDI per i controller assegnabili (i controller cioè, le cui funzioni possono essere stabilite dall’utente), ed assegnando quindi a tali controller funzioni di MIDI control change, le impostazioni dei filtri avranno effetto su tali messaggi.

In questo caso, se ai controller assegnabili è stata attribuita la funzione di control change già affidata alle pagine MIDI Filter 1 o MIDI Filter 2, le impostazioni effettuate su quest’ultime avranno la priorità. Infine, se lo stesso control change è stato assegnato a due o più controller contemporaneamente (nelle pagine MIDI Filter 3 e MIDI Filter 4), sarà sufficiente abilitare la funzione desiderata in soltanto una delle suddette pagine.

**Off (non spuntato):** La trasmissione e ricezione dei dati MIDI è disabilitata.

### 4.1-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1)



#### 4.1-1a: Program Change, After Touch

##### Program Change [Off, On]

Specifica se i messaggi MIDI di program change debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

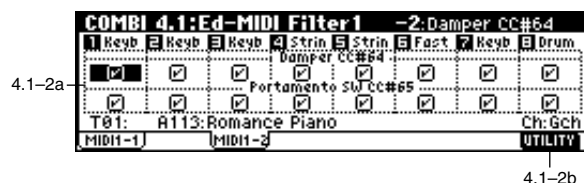
##### After Touch [Off, On]

Specifica se i messaggi MIDI di after touch debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

#### ■ 4.1-1b: UTILITY

☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c)

### 4.1-2: MIDI 1-2 (MIDI Filter 1-2)



#### 4.1-2a: Damper CC#64, Portamento SW CC#65

##### Damper CC#64 [Off, On]

Specifica se i messaggi MIDI di control change #64 hold (relativi al pedale di sustain) debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

##### Portamento SW CC#65 [Off, On]

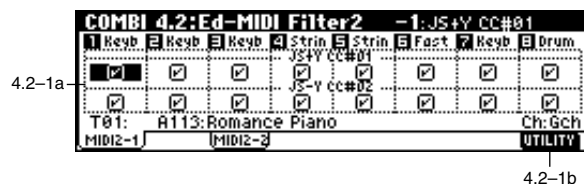
Specifica se i messaggi MIDI di control change #65 portamento on/off (relativi al glissando) debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

#### ■ 4.1-2b: UTILITY

☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c)

## COMBI 4.2: Ed-MIDI Filter2

### 4.2-1: MIDI 2-1 (MIDI Filter 2-1)



#### 4.2-1a: JS+Y CC#01, JS-Y CC#02

##### JS+Y CC#01 [Off, On]

Determina se i messaggi MIDI di control change #1 (asse +Y del joystick, o modalità B di una manopola REALTIME CONTROL) debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

##### JS-Y CC#02 [Off, On]

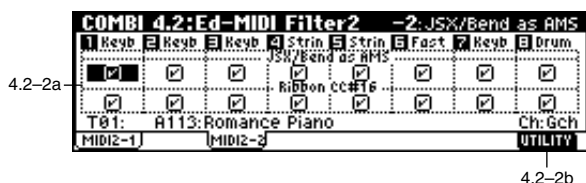
Determina se i messaggi MIDI di control change #1 (asse -Y del joystick, o modalità B di una manopola REALTIME CONTROL) debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

#### ■ 4.2-1b: UTILITY

☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c)



## 4.2-2: MIDI 2-2 (MIDI Filter 2-2)



### 4.2-2a: JS X/Bend as AMS, Ribbon CC#16

#### JS X/Bend as AMS

[Off, On]

Specifica se i messaggi MIDI di pitch bend (asse X del joystick) debbano essere o meno ricevuti per consentire il controllo della AMS (p.212 "Elenco delle AMS") assegnato a JS X. (Non agisce come filtro per la ricezione dei messaggi MIDI di pitch bend.)

#### Ribbon CC#16

[Off, On]

Determina se i messaggi MIDI di control change #16 (selezionati come modalità B dei controlli REALTIME CONTROLS [1]-[4], o assegnati al controller ribbon della TRITON etc.) debbano essere o meno ricevuti.

### 4.2-2b: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (1.1-1c)

## COMBI 4.3: Ed-MIDI Filter3

Specifica se gli effetti in modalità A e B dei controlli REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] e [4] debbano essere o meno trasmessi e ricevuti. Il messaggio di control change in modalità A è fisso per tutte le manopole di cui sopra. La modalità B consente invece di assegnare il messaggio MIDI di control change specificato in 2.2: Ed-Ctrl.

## 4.3-1: MIDI 3-1 (MIDI Filter 3-1)

## 4.3-2: MIDI 3-2 (MIDI Filter 3-2)



### 4.3-1a: Real-time Control Knob 1, 2

#### Knob1

[Off, On]

Determina se il messaggio MIDI di control change #74 (frequenza di taglio del filtro passa-bassi interno) per la modalità A del controllo [1], ed il messaggio MIDI di control change assegnato (in modalità B) alla manopola [1], debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

#### Knob2

[Off, On]

Determina se il messaggio MIDI di control change #71 (risonanza del filtro passa-bassi interno o frequenza di taglio del filtro passa-alti) per la modalità A del controllo [2], ed il messaggio MIDI di control change assegnato (in modalità B) alla manopola [2], debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

### 4.3-2a: Real-time Control Knob 3, 4

#### Knob3

[Off, On]

Determina se il messaggio MIDI di control change #79 (intensità del filtro EG interno) per la modalità A del controllo [3], ed il messaggio MIDI di control change assegnato (in modalità B) alla manopola [3], debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

#### Knob4

[Off, On]

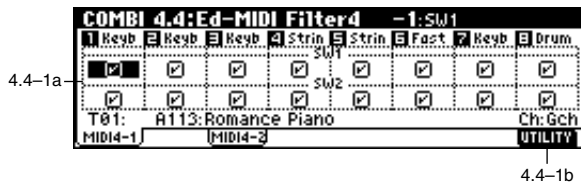
Specifica se il messaggio MIDI di control change #72 (tempo di rilascio del filtro e dell'amplificatore EG interno) per la modalità A del controllo [4], ed il messaggio MIDI di control change assegnato (in modalità B) alla manopola [4], debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

### 4.3-1(2)b: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (1.1-1c)

## COMBI 4.4: Ed-MIDI Filter4

## 4.4-1: MIDI 4-1 (MIDI Filter 4-1)



### 4.4-1a: SW1, SW2

#### SW1, SW2

[Off, On]

Determina se l'effetto dei tasti [SW1] e [SW2] debba essere o meno trasmesso e ricevuto.

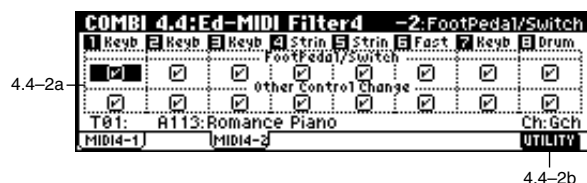
I tasti [SW1] e [SW2] corrispondono ai messaggi di control change specificati in 2.2: Ed-Ctrl.

Quest'impostazione del filtro è valida per le regolazioni di SW1 Mod.(CC#80), SW2 Mod.(CC#81), o Porta.SW(CC#65).

### 4.4-1b: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (1.1-1c)

## 4.4-2: MIDI 4-2 (MIDI Filter 4-2)



### 4.4-2a: Foot Pedal/Switch, Other Control Change

#### FootPedal/Switch

[Off, On]

Determina se l'effetto dell'ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH debba essere o meno trasmesso e ricevuto. La funzione è attribuita nella pagina GLOBAL 1.1-3a: System tab Foot.

L'impostazione del filtro è valida quando si assegna almeno un control change MIDI.

#### Other Ctrl Change

[Off, On]

Specifica se i messaggi MIDI di control change (non compresi in quelli finora descritti) debbano essere o meno trasmessi e ricevuti.

### 4.4-2b: UTILITY

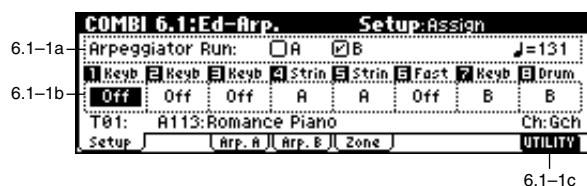
☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre" (1.1-1c)

## COMBI 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator)

Questi parametri determinano la modalità d'uso dell'arpeggiatore all'interno della combinazione. E' possibile utilizzare contemporaneamente anche due arpeggiatori.

Ciò consente di ottenere una vasta gamma di possibilità, come per esempio l'assegnazione di due diversi pattern di arpeggio a due timbri assegnati ad uno split di tastiera, oppure l'utilizzo della velocity per alternare i due pattern di arpeggio selezionati.

## 6.1-1: Setup



### 6.1-1a: Arpeggiator Run, ♪ (Tempo)

#### Arpeggiator Run A, B (Run A, B)

Quando il tasto [ARP ON/OFF] è acceso, l'arpeggiatore selezionato è automaticamente abilitato, a patto che sia stato assegnato ad almeno un timbro, specificato in "Assign" (6.1-1b). (☞ 1.1-4(5)a)

#### ♪ (Tempo)

[040...240, EXT]

Imposta il tempo dell'arpeggiatore. Il parametro può essere modificato anche dalla manopola [TEMPO] dei controlli REALTIME CONTROLS in modalità C. (☞ 1.1-1a)

## 6.1-1b: Assign

### Assign

[Off, A, B]

Assegna l'arpeggiatore A o B ai timbri 1-8. Quando il tasto [ARP ON/OFF] è acceso, l'arpeggiatore specificato per ciascun timbro opererà in base al parametro "Arpeggiator Run" ed alle presenti impostazioni.

**Off:** L'arpeggiatore del timbro è disabilitato.

**A:** Il timbro utilizza l'Arpeggiatore A. Effettuare le impostazioni desiderate nella pagina Arp. A, per selezionare il pattern di arpeggio etc.

**B:** Il timbro utilizza l'Arpeggiatore B. Effettuare le impostazioni desiderate nella pagina Arp. B, per selezionare il pattern di arpeggio etc.

**MIDI** Se il parametro "Status" (3.1-1a) del timbro è impostato su **INT**, l'assegnazione dell'arpeggiatore A o B al suddetto timbro comporta l'utilizzo delle note generate dall'arpeggiatore, a prescindere dalle impostazioni del parametro "MIDI Channel" (3.1-1a) del timbro stesso. Impostando il timbro su **EXT** o **EX2**, gli eventi MIDI sono trasmessi sul canale MIDI (specificato dal parametro "MIDI Channel") di ciascun timbro.

In quest'ultimo caso, l'arpeggiatore può essere attivato (trigger) per mezzo del canale MIDI impostato per il timbro relativo, al quale ovviamente dovrà essere stato in precedenza assegnato l'arpeggiatore A o B.

☛ Se il parametro Local Control ("Local Control On," GLOBAL 2.1-1a) è Off, la tastiera non potrà attivare l'arpeggiatore, poiché ciò sarà possibile soltanto via MIDI IN. Impostare quindi Local Control OFF solo nel caso si siano registrate delle note trigger su un sequencer esterno, il quale dovrà quindi essere utilizzato per la riproduzione delle note incaricate di attivare l'arpeggiatore della TR.

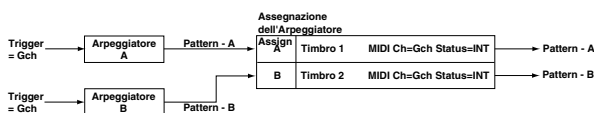
Se si desidera registrare le note generate dall'arpeggiatore su un sequencer esterno, impostare il parametro Local Control della TR ON, e disattivare la funzione di echo back sul sequencer esterno.

**MIDI** L'arpeggiatore può essere controllato da un sequencer esterno. Il sequencer inoltre può essere usato come registratore per gli eventi generati dall'arpeggiatore della TR. (☞ p.239)

### Esempio 1

Impostare "MIDI Channel" (3.1-1a) dei timbri 1 e 2 su **Gch**, e regolare "Status" (3.1-1a) su **INT**. Assegnare l'arpeggiatore A al timbro 1 e l'arpeggiatore B al timbro 2, e spuntare il box di selezione "Arpeggiator Run A, B" (1.1-4a/5a, 6.1-1a).

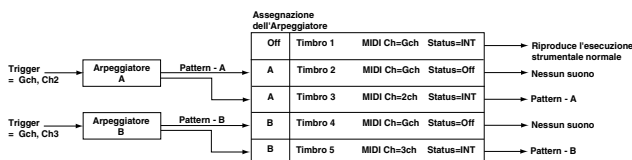
- Con il tasto [ARP ON/OFF] spento, l'esecuzione strumentale riproduce i timbri 1 e 2 simultaneamente (layer).
- Con il tasto [ARP ON/OFF] acceso, il timbro 1 utilizza l'arpeggiatore A, mentre il timbro 2 l'arpeggiatore B.



## Esempio 2

I parametri "MIDI Channel" (3.1-1a) dei timbri 1, 2, 3, 4 e 5 sono impostati rispettivamente su **Gch**, **Gch**, **02**, **Gch** e **03**. le impostazioni di "Status" (3.1-1a) corrispondono invece a **INT**, **Off**, **INT**, **Off** e **INT**. Assegnare l'arpeggiatore A ai timbri 2 e 3, l'arpeggiatore B ai timbri 4 e 5, e spuntare il box di selezione "Arpeggiator Run A, B" (1.1-4/5a, 6.1-1a).

- Con il tasto [ARP ON/OFF] spento, suonare la tastiera e verificare come soltanto il timbro 1 sia riprodotto (i timbri 2 e 4 ricevono i messaggi di Gch, ma non possono riprodurre alcun suono poichè il loro parametro "Status" è impostato su Off.)
- Accendere il tasto [ARP ON/OFF] per assegnare l'arpeggiatore A ai timbri 2 e 3, e l'arpeggiatore B ai timbri 4 e 5 (in maniera indipendente per quest'ultimi). Da notare che gli arpeggiatori A e B sono generalmente attivati dalle note ricevute attraverso il canale MIDI assegnato al timbro corrispondente, ma in quest'esempio sono attivati dal canale **Gch**. Suonare la tastiera, e notare come l'arpeggiatore A funzioni per i timbri 2 e 3, ma solo il timbro 3 (il cui "Status" è impostato su **INT**) produca suoni. Analogamente, l'arpeggiatore B opera per i timbri 4 e 5, ma solo il timbro 5 (il cui "Status" è impostato su **INT**) produce suoni. Così facendo, è possibile quindi effettuare impostazioni tali da consentire la riproduzione dei timbri solo quando l'arpeggiatore è abilitato.



## 6.1-1c: UTILITY



☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre" (1.1-1c)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

## Copy Arpeggiator

Comando che permette la copia delle impostazioni dell'arpeggiatore.

- Selezionare "Copy Arpeggiator" per accedere alla finestra di dialogo.



- In "From", selezionare l'arpeggiatore sorgente del quale si desidera copiare le impostazioni (modalità, banco, numero). Se si desidera copiare le impostazioni da una combinazione o da una song, selezionare **A** o **B** se si intende copiare le impostazioni di un solo arpeggiatore, o scegliere **A&B** per copiare le regolazioni di entrambi gli arpeggiatori.
- Per copiare le impostazioni da un programma, o nel caso si intenda effettuare la copia degli arpeggiatori A o B di una combinazione/song, selezionare A o B come parametro "To" (destinazione delle impostazioni copiate).
- Per eseguire il comando Copy Arpeggiator, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare senza eseguire alcuna operazione di copia, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 6.1-2: Arp. A (Arpeggiator A)

## 6.1-3: Arp. B (Arpeggiator B)

La pagina Arp. A consente di effettuare le impostazioni per l'arpeggiatore A, mentre la pagina Arp. B permette le regolazioni dell'arpeggiatore B.

**note** Per copiare le impostazioni dell'arpeggiatore da un'altra modalità, come per esempio la modalità Program, è possibile utilizzare il comando di Utility "Copy Arpeggiator" (6.1-1c).



## 6.1-2(3)a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern*	[P000...P004, U000(INT)...U215(User)]
Octave*	[1, 2, 3, 4]
Reso (Resolution)*	[ 1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2 ]
Gate	[000...100%, Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100%]
Sort*	[Off, On]
Latch*	[Off, On]
Key Sync.*	[Off, On]
Keyboard*	[Off, On]

Questi parametri consentono l'impostazione dell'arpeggiatore A per la combinazione.

(☞ p.24 PROG 6.1: Ed-Arp.)

\* I parametri possono anche essere impostati in "1.1-4: Arp. A, 1.1-5: Arp. B"

## 6.1-2(3)b: 1/2 (Tempo)

1/2 (Tempo) [040...240, EXT]

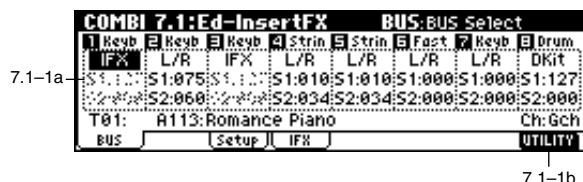
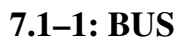
☞ 1.1-1a

## 6.1-2(3)c: UTILITY

☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre" (1.1-1c), "Copy Arpeggiator" (6.1-1c)

## COMBI 7.1: Ed–InsertFX

☞ Per i dettagli sull'utilizzo degli effetti, consultare p.155 "7. Guida agli Effetti."



## Zone Map

The diagram illustrates the C-1-G9 key zone, which spans from C-1 to G-9. It shows the arrangement of keys and the velocity zones for arpeggiators A and B. The keys are organized into two main sections: the upper section (C-1 to G-9) and the lower section (C-1 to G-9). The upper section is divided into two sub-sections: the left sub-section (C-1 to G-9) and the right sub-section (C-1 to G-9). The lower section is divided into two sub-sections: the left sub-section (C-1 to G-9) and the right sub-section (C-1 to G-9). The velocity zones for arpeggiators A and B are indicated by horizontal bars below the key zones. The velocity zone for arpeggiator A is shown as a single bar, while the velocity zone for arpeggiator B is shown as two bars, one for the left sub-section and one for the right sub-section.

**A: Key**

<b>Btm (A-Bottom Key)</b>	<b>[C-1...G9]</b>
<b>Top (A-Top Key)</b>	<b>[C-1...G9]</b>

Determina l'intervallo di note (tasti) che attiva l'arpeggiatore A. "Top" specifica la nota superiore e "Btm" quella inferiore.

**A: Vel (Velocity)**

<b>Btm (A-Bottom Velocity)</b>	<b>[001...127]</b>
<b>Top (A-Top Velocity)</b>	<b>[001...127]</b>

Specifica l'intervallo di velocity che attiva l'arpeggiatore A. "Top" determina il limite superiore e "Btm" quello inferiore.

***B: Key***

<b>Btm (B-Bottom Key)</b>	<b>[C-1...G9]</b>
<b>Top (B-Top Key)</b>	<b>[C-1...G9]</b>

**B: Vel (Velocity)**

<b>Btm (B-Bottom Velocity)</b>	<b>[001...127]</b>
<b>Top (B-Top Velocity)</b>	<b>[001...127]</b>

Specifica l'intervallo di note e di velocity che attiva l'arpeggiatore B (☞ "A: Key," "A: Vel").

**note** I valori di questi parametri possono essere inseriti anche tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota interessata sulla tastiera.

### ■ 6.1–4b: UTILITY

✎ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1–1c), “Copy Arpeggiator” (6.1–1c)

### 7.1–1a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

Consente di specificare il bus d'uscita per ciascuno dei timbri 1-8, ed il livello di mandata agli effetti master.


### BUS Select

[DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Determina il bus d'uscita dell'oscillatore del programma per ciascuno dei timbri 1-8. Le impostazioni correnti possono essere visualizzate nella pagina 7.1-2c: Routing Map.

**DKit:** Selezionabile soltanto per i programmi percussivi (quelli cioè per i quali il parametro “Mode (Oscillator Mode)” è impostato su **Drums**) (PROG 2.1–1a)). Le impostazioni di “BUS Select” (GLOBAL 5.1–3a) utilizzate sono quelle attribuite a ciascun tasto del kit di batteria.

Se per esempio le impostazioni di “BUS Select” per il kit di batteria prevedono l’invio del rullante ad **IFX**, e degli altri strumenti ad **L/R**, la selezione di **Dkit** per il bus d’uscita confermerà tale regolazioni. Se invece si desidera reimpostare il routing di tutti gli strumenti appartenenti al kit di batteria, utilizzare il comando di Utility “DKit IFX Patch” (7.1–1b).

 Impostando il parametro su **1/2**, i programmi dei timbri 1-8 saranno inviati in stereo all'uscita AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2. Se il pan dell'oscillatore del programma è controllato dai messaggi MIDI di control change #10 (pan) o dall'AMS (Sorgente di Modulazione Alternata), il suono sarà inviato al bus d'uscita con le impostazioni di pan effettive nel momento in cui si verifica l'evento di note-on. A differenza del caso in cui il parametro è impostato su **L/R**, il pan della nota riprodotta non potrà essere modificato in tempo reale. Se quindi si desidera modificare il pan in tempo reale e contemporaneamente utilizzare l'uscita AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, sarà necessario impostare il parametro "BUS Select" su **IFX**, selezionare **00: No Effect** per "IFX" (7.1-2a), ed infine impostare "BUS Select" (7.1-2a) su **1/2**.

<b>S1 (Send1(MFX1))</b>	<b>[000...127]</b>
<b>S2 (Send2(MFX2))</b>	<b>[000...127]</b>

Parametri che consentono di impostare il livello di mandata agli effetti master 1 e 2 per i timbri 1-8. Le impostazioni sono valide quando il parametro “BUS Select” è impostato su **L/R** o **Off**. Se invece si seleziona **IFX**, i livelli di mandata agli effetti master 1 e 2 sono regolati dai parametri “S1 (Send1(MFX))”, “S2 (Send2(MFX))” nella pagina Setup (7.1-2a), dopo l’invio del suono attraverso IFX.

Le impostazioni sono ignorate quando il parametro “BUS Select” è regolato su **1**, **2** o **1/2**.

**MIDI** Il messaggio di control change #93 può essere utilizzato per controllare il livello di mandata Send 1, mentre il messaggio #91 può essere sfruttato per il controllo del livello di mandata Send 2, oltre che per impostare i relativi parametri. Tali messaggi sono trasmessi sul canale MIDI di ciascun timbro, specificato nella pagina 3.1: Ed-Param1, tab MIDI.

I livelli di mandata effettivi sono determinati dalla somma dei presenti valori con i livelli di mandata “S1 (Send1(MFX)),” “S2 (Send2(MFX))” (PROG 7.1–2a) di ciascun oscillatore appartenente al programma selezionato per il timbro.

## 7.1–1b: UTILITY



☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1–1c)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1–1c: UTILITY.”

### Copy Insert Effect

☞ PROG 7.1–1c

La copia non include il canale MIDI di controllo, specificato dal parametro “Control Channel” della pagina 7.1: Ed-InsertFX, tab Setup.

### DKit IFX Patch (DrumKit IFX Patch)

Comando che consente di effettuare le impostazioni di “BUS Select” per ciascun tasto del kit di batteria, in maniera da reimpostare temporaneamente i collegamenti su L/R (originariamente su IFX). Il comando può essere eseguito soltanto se il programma specificato per il timbro è un programma percussivo, il parametro “BUS Select” (7.1–1a) è regolato su **DKit**, ed il “BUS Select” (GLOBAL 5.1–3a) di ciascun tasto del kit di batteria è impostato su **IFX**.

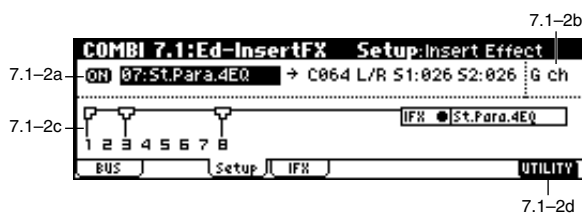
- 1 Selezionare “DKit IFX Patch” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Alla destra di “DrumKit IFX→,” selezionare **L/R** come patch di destinazione.
- 3 Per eseguire il comando di Drum Kit Insert Effect Patch, premere il tasto [F8] (“OK”). Per cancellare senza eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”). Per tornare alle impostazioni originali del kit di batteria, eseguire il comando IFX → **IFX**.

## 7.1–2: Setup

Pagina che permette di selezionare il tipo di effetti insert, di impostarne lo status on/off etc.



### 7.1–2a: Ed-InsertFX Setup

<b>IFX On/Off</b>	[Off, ON]
<b>Insert Effect</b>	[00...89: name]
<b>Pan(CC#8)</b>	[L000...C064...R127]
<b>BUS Select</b>	[L/R, 1, 2, 1/2, Off]
<b>S1 (Send1(MFX1))</b>	[000...127]
<b>S2 (Send2(MFX2))</b>	[000...127]

Questi parametri sono gli stessi già descritti per la modalità Program. (☞ PROG 7.1–2)

Comunque, a differenza di quest’ultima, la modulazione dinamica (Dmod) dell’effetto insert ed i parametri di “Pan (CC#8),” “Send1(MFX1)” e “Send2(MFX2)” che seguono l’effetto insert, sono controllati dal canale MIDI specificato dal parametro “Control Channel” (7.1–2b). I messaggi di control change utilizzati sono identici a quelli della modalità Program.

### 7.1–2b: Control Channel

<b>Control Channel</b>	[Ch01...16, G ch, All Rt.]
------------------------	----------------------------

**MIDI** Specifica il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica dell’effetto insert (Dmod), così come i parametri di “Pan (CC#8),” “Send1(MFX1)” e “Send2(MFX2)” che seguono l’effetto insert.

Il numero di canale del timbro ruotato attraverso questo IFX è visualizzato sul display con il simbolo “\*” alla destra di Ch01–16. Nel caso due o più timbri con impostazioni di canali MIDI diversi tra loro debbano essere ruotati attraverso l’IFX, questo parametro specifica quale di questi canali debba essere utilizzato per il controllo dell’effetto.

**G ch:** Il controllo dell’effetto è eseguito dal canale MIDI global specificato da “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1–1a). E’ l’impostazione standard utilizzata.

**All Rt. (All Routed):** Il controllo dell’effetto può essere eseguito dal canale di un qualsiasi timbro. (I canali dei timbri ruotati all’effetto sono indicati dal simbolo “\*”).

Impostando il parametro “BUS Select” (7.1–1a) su **DKit** per un timbro che utilizza un programma percussivo, il canale MIDI di tale timbro sarà valido soltanto se impostato su **All Rt.**, a prescindere dalle impostazioni di “BUS Select” (GLOBAL 5.1–3a) o di “DrumKit IFX Patch” (7.1–1b).

## 7.1-2c: Routing Map, BUS Select

Indica il bus d'uscita del programma assegnato al timbro.

### Routing Map

Mostra le impostazioni dell'effetto insert, comprendenti il routing (percorso audio), il nome dell'effetto ed il relativo status on/off.

### T01...8: BUS Sel [DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

L'assegnazione del bus d'uscita di ciascun timbro può essere effettuata mentre si visualizza la Routing Map.

Usare i tasti cursori per selezionare il timbro, ed utilizzare i tasti [INC]/[DEC] oppure il controllo [VALUE] per impostare il parametro "BUS Select" (7.1-1a) secondo necessità.

Tali regolazioni possono inoltre essere effettuate in "BUS Select" (7.1-1a).

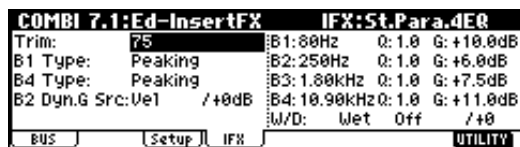
## 7.1-2d: UTILITY



☞ "Write Combination," "Solo Selected Timbre" (1.1-1c), "Copy Insert Effect" (PROG 7.1-1c, 7.1-1b), "Dkit IFX Patch" (7.1-1b), "Select by Category" (PROG 7.1-2c)

## 7.1-3: IFX (Insert Effect)

Pagina che consente di regolare i parametri dell'effetto selezionato (IFX) selezionato nella pagina tab Setup (☞ p.164).



7.1-3a

## 7.1-3a: UTILITY

☞ "Write Combination" (1.1-1c)

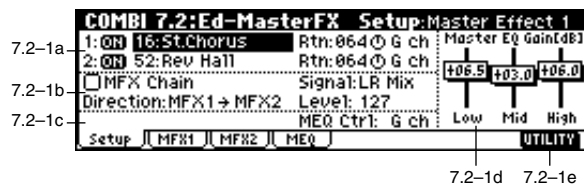
## COMBI 7.2: Ed-MasterFX

☞ Per i dettagli sugli effetti master, consultare p.155 "7. Guida agli Effetti."

## 7.2-1: Setup

Pagina che permette la scelta dell'effetto master, la relativa impostazione dello status on/off, l'inserimento chain e le regolazioni dell'EQ master.

Ad eccezione dei parametri "MFX1 Control Ch," "MFX2 Control Ch" ed "MEQ Control Ch," la pagina è del tutto simile a quella della modalità Program. (☞ PROG 7.2: Ed-MasterFX)



### 7.2-1a: MasterFX Setup

**MFX1 On/Off, MFX2 On/Off** [Off, ON]

**Master Effect 1, 2** [00...89: name]

**Rtn 1, 2 (Return 1, 2)** [000...127]

Parametri identici a quelli della modalità Program. Consultare "PROG 7.2-1: Setup." Gli effetti master tuttavia, a differenza della modalità Program, sono controllati dal canale MIDI determinato dal parametro "MFX 1, 2 Control Ch".

I control change utilizzati sono identici a quelli della modalità Program.

**MFX 1, 2 Control Ch** [Ch01...16, G ch]

**MIDI** Seleziona il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica (Dmod) degli effetti master.

**G ch:** Il controllo dell'effetto è eseguito dal canale MIDI global specificato da "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a). E' l'impostazione standard generalmente utilizzata.

### 7.2-1b: MasterFX Chain

**MFX Chain** [Off, On]

**Direction (Chain Direction)** [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

**Signal (Chain Signal)** [LR Mix, L Only, R Only]

**Level (Chain Level)** [000...127]

Parametri identici a quelli della modalità Program. (☞ PROG 7.2-1: Setup)

### 7.2-1c: MEQ Ctrl

**MEQ Ctrl (MEQ Control Ch)** [Ch01...16, G ch]

**MIDI** Seleziona il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica (Dmod) dell'EQ master.

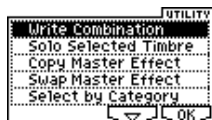
**G ch:** Il controllo dell'effetto è eseguito dal canale MIDI global specificato da "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a). E' l'impostazione standard generalmente utilizzata.

### 7.2-1d: Master EQ Gain [dB]

Low	[-18.0...+18.0]
Mid	[-18.0...+18.0]
High	[-18.0...+18.0]

Parametri identici a quelli della modalità Program. (☞p.209) PROG 7.2-1: Setup)

### ■ 7.2-1e: UTILITY



☞ “Write Combination,” “Solo Selected Timbre” (1.1-1c), “Select by Category” (PROG 7.2-1d)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

### Copy Master Effect

☞p.28 PROG 7.2-1d

Nota: il canale MIDI di controllo specificato con il parametro “MFX1, 2 Control Ch” (7.2-1a) non sarà copiato.

### Swap Master Effect

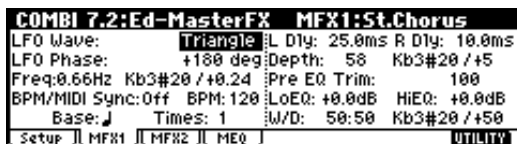
☞p.29 PROG 7.2-1d

Nota: il canale MIDI di controllo specificato con il parametro “MFX1, 2 Control Ch” (7.2-1a) non sarà scambiato.

## 7.2-2: MFX1 (Master Effect1)

## 7.2-3: MFX2 (Master Effect2)

Consente l'impostazione dei parametri di “Master Effect1” e “Master Effect2”, selezionati nella pagina tab Setup (☞p.164).



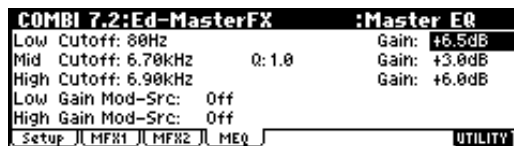
7.2-2a

### ■ 7.2-2(3)a: UTILITY

☞ “Write Combination” (1.1-1c)

## 7.2-4: MEQ (Master EQ)

Equalizzazione master del tipo stereo a tre bande. E' posizionata immediatamente prima dell'uscita AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO e R dal bus L/R, e può essere utilizzata per bilanciare il tono complessivo del suono. (☞p.209). I parametri di MEQ High Gain e MEQ Low Gain possono essere controllati assegnando una sorgente di modulazione alle funzioni “Low Gain Mod-Src.” e “High Gain Mod-src.” nella presente pagina.



7.2-4a

### ■ 7.2-4a: UTILITY

☞ “Write Combination” (1.1-1c)

### 3. Modalità Sequencer

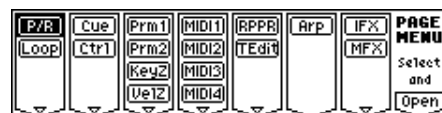
La modalità Sequencer permette l'utilizzo del sequencer a 16 tracce integrato per la riproduzione, registrazione e modifica delle song. Altre funzioni utili comprendono la registrazione e riproduzione dei pattern, l'impostazione della funzione RPPR (Realtime Pattern Play Recording), la riproduzione di song che utilizzano gli arpeggiatori ed infine la creazione di Cue List per la riproduzione (nell'ordine desiderato) di più brani musicali in sequenza.

**note** Installando la scheda opzionale EXB-SMPL, è possibile sfruttare il comando "Time Slice" della modalità Sampling (SMPL 3.1–2e) per dividere il campione e creare contemporaneamente i dati corrispondenti ai singoli eventi. Ciò rende possibile riarrangiare il loop registrato secondo necessità, per esempio modificando il tempo della song nella modalità Sequencer, per riprodurre la frase musicale a velocità diverse senza tuttavia variare l'intonazione originale, oppure cambiando il numero di nota dell'evento desiderato ed il relativo timing.

**!** Tutte le impostazioni e gli eventi delle song registrate non sono automaticamente salvate allo spegnimento della tastiera. E' necessario quindi eseguirne il salvataggio su SD Card o un dispositivo equivalente (data filer) prima della fine della sessione di lavoro. Subito dopo l'accensione quindi, il sequencer non conterrà alcun evento, e sarà quindi indispensabile effettuare il caricamento dei dati dal dispositivo che contiene tali dati (card SD Card o sequencer esterno, mediante il MIDI bulk data dump) (☞ p.130).

#### PAGINA MENU' SEQ

Per maggiori dettagli su come selezionare le pagine della modalità Sequencer, consultare p.1.



P/R	1.1: Play/REC	Impostazioni per la riproduzione/registrazione della song, selezione del programma di una traccia e relative impostazioni di pan e livello. (☞ p.50)
Loop	1.2: Loop	Impostazioni per la funzione di track play loop. (☞ p.57)
Cue	2.1: Cue List	Riproduzione, creazione ed impostazioni della cue list. (☞ p.58)
Ctrl	2.2: Controller	Regolazioni del controller. (☞ p.61)
Prm1	3.1: Param1	Impostazioni MIDI, OSC, e pitch per ciascuna traccia. (☞ p.62)
Prm2	3.2: Param2	Impostazioni di delay e scala per ciascuna traccia. (☞ p.64)
KeyZ	3.3: Key Zone	Regolazioni di Key zone per ciascuna traccia. (☞ p.64)
VelZ	3.4: Vel Zone	Impostazioni di Velocity zone per ciascuna traccia. (☞ p.65)
MIDI1	4.1: MIDI Filter1	Impostazioni dei filtri per la ricezione/trasmisione dei messaggi MIDI di ciascuna traccia: Prog Change, After Touch etc. (☞ p.66)
MIDI2	4.2: MIDI Filter2	Impostazione dei filtri: JS, Ribbon Ctrl etc. (☞ p.67)
MIDI3	4.3: MIDI Filter3	Impostazione dei filtri: controlli REALTIME CONTROL (☞ p.68)
MIDI4	4.4: MIDI Filter4	Impostazione dei filtri: SW, Other Ctrl Change (☞ p.68)
RPPR	5.1: RPPR	Editing e registrazione dei pattern. Rinnova del pattern. Impostazioni RPPR. (☞ p.69)
TEdit	5.2: Track Edit	Editing della traccia. Assegnazione del nome alla traccia. (☞ p.73)
Arp	6.1: Arp.	Impostazioni dell'arpeggiatore. (☞ p.81)
IFX	7.1: Insert FX	Impostazione del BUS e dei livelli di mandata di ciascuna traccia agli effetti master. Routing, selezione ed impostazioni degli effetti insert. (☞ p.84)
MFX	7.2: Master FX	Selezione ed impostazione degli effetti master. Regolazioni dell'EQ master. (☞ p.85)



## SEQ 1.1: Play/REC

Pagina che permette di selezionare/creare una song e di effettuarne le impostazioni di base, come per esempio la scelta del programma per ciascuna traccia.

### 1.1-1: Play.REC (Play/REC)

Permette la selezione della song, le relative impostazioni di riproduzione/registrazione e la regolazione dello status on/off della funzione RPPR.



#### 1.1-1a: Location, Meter, Reso (Resolution), ♩ (Tempo), Tempo Mode

##### Location

[001:01.000...999:16.191]

Indica la posizione corrente della song. Da sinistra mostra rispettivamente la misura, il beat ed il clock. La modifica di tali valori comporta il corrispondente spostamento della song sulla nuova posizione selezionata.

**MIDI** Impostando il parametro "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) su **Internal**, la modifica della posizione comporta la trasmissione del messaggio di Song Position Pointer. Se invece il parametro è impostato su **External**, la modifica della posizione corrente della song può essere ottenuta mediante la ricezione di tale messaggio da un modulo esterno.

**♩** L'intervallo disponibile per la modifica del beat e del clock dipende dalla divisione ritmica impostata per la song.

##### Meter

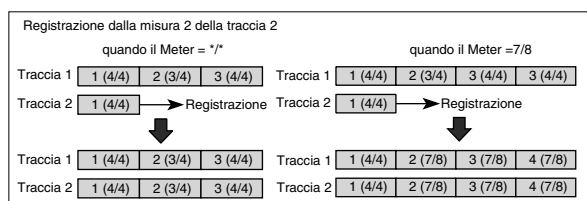
[\*/\*, 1/4...16/16]

Parametro che determina la divisione ritmica della misura corrente della song. Il valore può essere diverso per ciascuna misura della song.

**\*/\***: Valore mostrato alla pressione del tasto [REC/WRITE]. Da utilizzare quando si desidera conservare la divisione ritmica già impostata per la misura in oggetto.

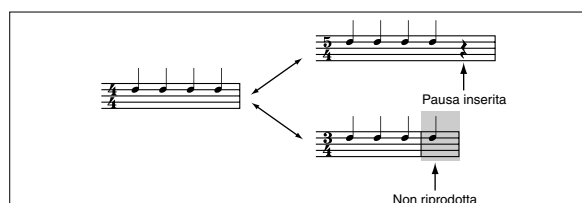
**1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16**: Indicano la divisione ritmica della misura corrente della song. Il valore può essere impostato dopo aver premuto il tasto [REC/WRITE]. Premere quindi il tasto [START/STOP] per avviare la registrazione. La divisione ritmica così impostata è incisa automaticamente sulla **Master Track** (Traccia Master) e sulle tracce precedentemente registrate. Da notare che se si preme il tasto [START/STOP] durante il conteggio iniziale (precedente la registrazione), tale valore non sarà registrato.

Generalmente, la divisione ritmica è specificata all'inizio della registrazione della prima traccia del brano musicale, per consentire l'uso di tale valore anche per le restanti tracce (selezionando il valore **\*/\***).



#### Modificare la divisione ritmica all'interno della misura

Se si conosce in anticipo il punto sul quale si desidera modificare la divisione ritmica (all'interno della misura), utilizzare "Insert Measure" (5.2-1b) per specificare ed inserire il valore scelto per ciascuna misura, e quindi iniziare la registrazione. Se invece si desidera modificare la divisione ritmica nel mezzo di una song che già contiene eventi musicali, utilizzare "Track Select" (1.1-1c) per specificare **Master Track** (o una qualsiasi delle **Track01-16** contenenti dati), ed usare "Event Edit" (5.2-1b) per variare la divisione ritmica sulla Bar event. Nel caso il numero di beat della misura incrementi in seguito alla modifica della divisione ritmica, la funzione prevede l'inserimento di una pausa nella porzione della misura aggiunta. Viceversa, se il numero di beat diminuisce, la parte della misura tagliata fuori dalle nuove impostazioni ritmiche non sarà riprodotta. Ripristinando comunque le impostazioni originali, tale porzione è automaticamente richiamata e riprodotta normalmente.



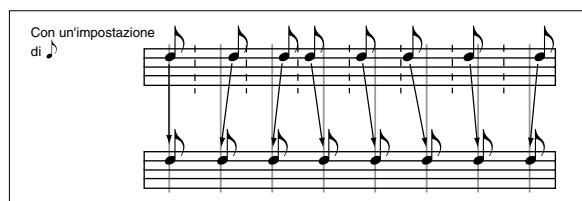
#### Reso (Real-time Quantize Resolution)

[Hi, ♩...]

Parametro corregge (in tempo reale) il timing delle note registrate (non ha effetto sugli eventi registrati in precedenza).

**Hi (High Resolution)**: Il timing rimane invariato, e la registrazione avrà luogo ad una risoluzione massima di (♩/192).

**♩**: Gli eventi sono corretti istantaneamente in base all'intervallo più vicino determinato dal presente valore. Impostando per esempio il valore **♩**, gli eventi saranno collocati nelle posizioni specificate dalla divisione ritmica della misura (in questo caso intervalli di trentaduesimi di nota terzinati). Impostando invece un valore di **♩**, gli eventi saranno posizionati sull'intervallo del quarto di nota più vicino.



Quindi, poichè gli eventi registrati sul sequencer sono posizionati in base alla risoluzione specificata, la non corretta impostazione di tale parametro potrebbe provocare l'errato posizionamento delle note interessate da operazioni dei controller, come per esempio il pitch bend. Per evitare ciò, utilizzare un valore di **Hi** per la registrazione, e solo in seguito usare "Quantize" (5.2-1b) per correggere gli eventi desiderati (note etc.). Si consiglia quindi di non iniziare la registrazione con impostazioni che possano limitare eccessivamente la fluidità dell'esecuzione strumentale.

#### ♩ (Tempo)

[040...240, EXT]

Parametro che determina la velocità di riproduzione della song ed il tempo dell'arpeggiatore.

**040...240**: Il parametro impostato con tali valori è utilizzato per la riproduzione/registrazione quando "Tempo Mode" è regolato su **Manu**. Quando "Tempo Mode" è **REC**, il tempo è registrato automaticamente sulla traccia master.

**EXT**: Appare quando il parametro "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) è impostato su **External**. Il tempo del sequencer è così sincronizzato ai messaggi di MIDI Clock ricevuti da un sequencer esterno etc. Quando "MIDI Clock" è regolato su **Internal**, il valore utilizzato sarà quello specificato in (040...240).

**MIDI** Selezionando **Tempo** come sorgente di modulazione alternata, il valore di tempo base corrisponderà a ♩ = 120.

## Tempo Mode

[Auto, Manu, REC]

**Auto:** Il tempo segue il valore impostato per la traccia master (**Master Track**). Quest'ultimo può essere determinato usando "Event Edit" (5.2-1b) dopo aver scelto Master Track con "Track Select," (1.1-1c) oppure mediante l'operazione **REC**, descritta più in basso. L'impostazione **Auto** non consente la modifica in seguito del parametro "♪ (Tempo)" durante la riproduzione, la registrazione o la modalità standby.

**Manu (Manual):** Utilizza le impostazioni di "♪ (Tempo)".

**REC:** Le variazioni di tempo sono registrate sulla Master Track. Tale opzione può essere selezionata dopo aver impostato "Track Select" (1.1-1c) su **T01-T016** e dopo aver premuto il tasto [REC/ WRITE] per entrare in pausa di registrazione.

Iniziare la registrazione e regolare il valore "♪ (Tempo)", (anche mediante la manopola [TEMPO] dei controlli **REALTIME CONTROLS** in modalità C).

Quest'impostazione non può essere selezionata quando il parametro "REC Setup" della pagina 1.1-6: Preferences è impostato su **Loop All Tracks**.

Le variazioni di tempo possono inoltre essere create utilizzando "Event Edit" (5.2-1b) o "Create/Ers. Ctrl" (5.2-1b).

**note** Se si desidera registrare soltanto le variazioni di tempo, impostare "REC Setup" (1.1-6a) su **OverDub**. Così facendo, il tempo sarà registrato sulla traccia master senza tuttavia essere influenzato dagli eventi musicali di "Track Select."

## 1.1-1b: Song Select

### Song Select

[000...199: name]

Mostra la song selezionata per la registrazione/riproduzione.

Se si desidera creare una nuova song, selezionare un numero dal menù a scomparsa per il quale il nome è in bianco, oppure utilizzare i tasti numerici [0]-[9] per inserire direttamente il numero della song, e quindi premere il tasto [ENTER] per accedere alla finestra di dialogo. Infine, premere il tasto [F8] ("OK").

**note** Nel caso si desideri in seguito modificare la lunghezza della song, eseguire il comando "Set Song Length" (p.81, 5.2-1b). Si consiglia comunque di determinare una lunghezza della song maggiore di quella necessaria; sarà quindi possibile, al termine della registrazione, utilizzare il comando "Set Song Length" per specificare la lunghezza corretta della song.

**MIDI** Impostando "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) su **Internal**, la modifica della song comporta la trasmissione dei messaggi di Song Select e Song Position Pointer. Se invece "MIDI Clock" è regolato su **External**, i messaggi di Song Select possono essere ricevuti dalla TR per consentire la selezione della song desiderata da un modulo esterno. Quando si apporta una modifica alla song, le tracce per le quali lo status ("Status" (3.1-1a)) è impostato su **EXT**, **EX2** o **BTH**, trasmettono messaggi di Bank Select, Program Change, Volume, Panpot, Poramento, Send1, 2, Post IFX Pan e Post IFX send 1, 2 sui rispettivi canali MIDI.

## 1.1-1c: RPPR (Real-time Pattern Play/Rec), Track Select, Selected Track Information

### RPPR

[Off, On]

Parametro che determina lo status on/off della funzione RPPR (Real-time Pattern Play/Recording). Tale funzione consente l'assegnazione di un pattern a ciascuna nota della tastiera, in modo da permetterne successivamente la riproduzione/registrazione con la semplice pressione del tasto.

**On (spuntato):** La funzione RPPR è abilitata. La pressione del tasto causa la riproduzione del pattern ad esso assegnato nella pagina 5.1-2: RPPR tab Setup (p.5.1-2: RPPR Setup).

## Track Select

[T01...T16: name, Master Track]

**T01-T16:** Seleziona la traccia per la registrazione o la riproduzione di eventi musicali. Il nome della traccia può essere specificato utilizzando la procedura "Rename Track" (5.1-1c).

La registrazione in tempo reale di una singola traccia prevede l'incisione sulla traccia specificata con il presente parametro.

Viceversa, la registrazione in tempo reale su due o più tracce (p. "Multi REC" 1.1-6a), è effettuata selezionando le tracce tramite "PLAY/MUTE/REC" (1.1-2(3)b), e le impostazioni del presente parametro saranno quindi ignorate.

**Master Track:** Seleziona la traccia master, per consentire l'editing del tempo della traccia mediante i comandi della pagina 5.2-1: Track Edit. La registrazione della sola traccia master non è possibile durante la registrazione step o quella in tempo reale.

**MIDI** Il generatore di tono interno della TR riproduce i suoni dell'esecuzione strumentale in relazione alle impostazioni (programmi, livelli etc.) delle tracce selezionate con il presente parametro (se "Status" 3.1-1a è **INT** o **BTH**), e di tutte quelle assegnate allo stesso canale MIDI (con "Status" 3.1-1a regolato su **INT** o **BTH**). I relativi messaggi MIDI corrispondenti agli eventi sono invece trasmessi sui canali MIDI delle tracce il cui "Status" è impostato su **EXT**, **EX2** o **BTH**.

## Selected Track Information

Mostra le informazioni relative alla "Track Select" correntemente selezionata per l'editing.

**T (Track) No.: Bank No.: Prog No. and name**

Indica rispettivamente il numero della traccia ed il banco, numero e nome del programma selezionato per quella determinata traccia.

**Ch 01...16**

Mostra il canale MIDI assegnato alla traccia selezionata.

## 1.1-1d: UTILITY

UTILITY	
Memory Status	Load Template Song
Solo Selected Track	Save Template Song
Rename Song	FF/REW Speed
Delete Song	Set Location
Copy From Song	GM Initialize
Copy From Combi	

Per i dettagli su come selezionare la funzione di Utility desiderata, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

## Memory Status

Mostra la quantità di memoria disponibile del sequencer.

## Solo Selected Track

Lo status della funzione Solo è alternata on/off ogni volta che si seleziona il presente comando.

Quando il box di selezione è **spuntato**, la funzione Solo è abilitata. Ciò permette di monitorare in maniera isolata la traccia selezionata, escludendo automaticamente tutte le altre. Per abilitare la funzione anche per altre tracce, selezionare e spuntare lo stesso box per le tracce desiderate. Il parametro "Selected Track Information" (1.1-1c) indicherà [Solo].

Per disabilitare la funzione Solo, selezionare nuovamente il comando di menù "Solo Selected Track".



L'impostazione della funzione Solo, effettuata nella maniera appena descritta, ha la priorità nel caso di impostazioni multiple della funzione "SOLO On/Off" (1.1-2(3)b). Ciò significa che anche nel caso si sia utilizzata la funzione "SOLO On/Off" per abilitare (**On**) il Solo per altre tracce, la funzione "Solo Selected Track" permetterà l'ascolto soltanto della traccia indicata da tale parametro.

**note** Le tracce il cui "Status" (3.1-1a) è **EXT**, **EX2** o **BTH**, poste automaticamente in mute dalla funzione Solo, non possono trasmettere i messaggi MIDI di note-on/off.

## Rename Song

Consente di rinominare la song selezionata. La lunghezza massima del nome attribuibile a ciascuna song è di 16 caratteri. (☞BG p.45)

## Delete Song

Comando che permette di cancellare la song selezionata.

- 1 Selezionare “Delete Song” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Per eseguire il comando Delete Song, premere il tasto [F8] (“OK”). Per cancellare senza eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”). L’esecuzione del comando comporta la cancellazione totale (eventi, pattern, impostazioni etc.) della song selezionata, consentendo di liberare spazio disponibile sulla memoria del sequencer.

## Copy From Song

Comando che permette di copiare tutte le impostazioni e gli eventi musicali della song desiderata sulla song selezionata.

- 1 Selezionare “Copy From Song” per aprire la finestra di dialogo.

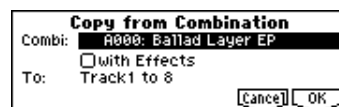


- 2 In “From,” indicare il numero della song che si desidera copiare.
- 3 Scegliere il tipo di dati che si desidera copiare.  
**All:** Copia tutti gli eventi musicali (per. es.: eventi della traccia, pattern) e le relative impostazioni.  
**Without Track/Pattern Events:** Copia soltanto le impostazioni della song, escludendo anche i dati relativi alle funzioni Play Loop ed RPPR.
- 4 Per eseguire il comando Copy Song, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”). L’esecuzione del comando **All** comporta la sovraincisione di tutti i dati della song selezionata con i dati provenienti dalla song sorgente. L’opzione **Without Track/Pattern Events** permette di copiare soltanto le impostazioni della song sorgente su quella selezionata, fatta eccezione per le funzioni di Play Loop e RPPR.

## Copy From Combi (Copy From Combination)

Consente la copia delle impostazioni della combinazione desiderata sulle impostazioni della song selezionata.

- 1 Selezionare “Copy From Combi” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 In “Combi,” scegliere la combinazione che si desidera copiare.
- 3 Spuntare (o lasciare in bianco) il box di selezione “with Effects”, per determinare se la copia debba comprendere o meno anche le impostazioni degli effetti e dell’equalizzazione.  
Se il box è **spuntato**, la copia comprenderà anche le impostazioni degli effetti insert, master ed EQ master.
- 4 In “To,” selezionare le tracce di destinazione (1–8 o 9–16).
- 5 Per eseguire la copia, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”). L’esecuzione del comando comporta la sovraincisione delle impostazioni della song da parte di quelle della combinazione.

## Load Template Song

Comando che carica una song template come song.

Il sequencer incorpora 16 diverse **song template preset** (P00–15), contenenti impostazioni preset ed effetti in grado di coprire qualsiasi genere musicale. In alternativa, è anche possibile creare le proprie impostazioni per i programmi, per le tracce e gli effetti, salvando successivamente il tutto nelle 16 locazioni di memoria disponibili per l’utente (**user template songs** (U00–15)) (☞“Save as User Template Song”).

- 1 Selezionare “Load Template Song” per accedere alla finestra di dialogo.



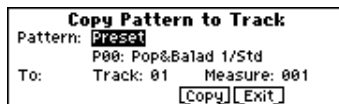
- 2 In “From,” specificare la song template che si desidera caricare.
- 3 **Spuntando** “Copy Pattern to Track too?” la finestra di dialogo “Copy Pattern To Track” apparirà automaticamente dopo l’esecuzione del comando “Load Template Song”.

Song Preset Template	N°Traccia: Nome	Programma	Pattern Preset corrispondente N°.:Nome
P00: Pop/Ballade	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P00: Pop&Balad 1/Std ... P10: Pop(6/8) 3/Std
P01: Rock/Metal Rock	Track01: Drums	D020:Processed Kit	P11: Rock 1/Process ... P21: Rock11/Process
P02: R & B	Track01: Drums 1(Std 2)	B020:Standard Kit 2	P22: R&B 1/Std2 ... P27: R&B 6/Std2
	Track09: Drums 2(Std)	A020:Standard Kit1	P28: R&B 7/Std ... P32: R&B11/Std
P03: Jazz	Track01: Drums	C020:Jazz/Brush Kits	P33: Jazz 1/Jazz ... P39: Jazz 7/Jazz
P04: Latin	Track01: Drums	C020:Jazz/Brush Kits	P40: Latin 1/Jazz ... P42: Latin 3/Jazz
	Track08: Percussion	C100:Percussion Kit	P46: Latin 7/Jazz ... P47: Latin 8/Jazz
P05: Reggae	Track01: Drums	B084:Drum'nBass Kit	P43: Latin 4/Perc ... P45: Latin 6/Perc
P06: Country	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P48: Reggae 1/D'n'B ... P53: Reggae 6/D'n'B
P07: Folk	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P54: Country 1/Std ... P57: Country 4/Std
P08: European Trad.	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P58: Folk 1/Std ... P61: Folk 4/Std
	Track08: Percussion	C100:Percussion Kit	P62: E.Trad 1/Std ... P67: E.Trad(3/4)2/Std
P09: Orchestral	Track01: Percussion	B100:Orchestra&Ethnic	—
P10: Techno/Euro Beat	Track01: Drums	C004:House Kit	P68: Techno 1/House ... P78: Techno11/House
P11: House	Track01: Drums	C004:House Kit	P79: House 1/House ... P92: House14/House
P12: Drum'n'Bass	Track01: Drums	B084:Drum'n'Bass Kit	P93: Drum'nBs 1/D'n'B ... P108: Drum'nBs16/D'n'B
P13: Acid Jazz	Track01: Drums	B020:Standard Kit 2	P109: AcidJazz 1/Std2 ... P120: AcidJazz12/Std2
P14: Hip Hop/Rap	Track01: Drums	B004:HipHop Kit	P121: HipHop 1/HipHop ... P135: HipHop15/HipHop
P15: Big Beats	Track01: Drums 1(Hip/Hop)	B004:HipHop Kit	P136: Bigbeat 1/HipHop ... P143: Bigbeat 8/HipHop
	Track09: Drums 2(Tricky)	A100:1 {Tricky} Kit!	P144: Bigbeat 9/Tricky ... P149: Bigbeat14/Tricky

Se si esegue il comando **senza spuntare** il box di selezione, il caricamento interesserà soltanto la song template specificata al punto 2 della procedura.

- Per eseguire il caricamento, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non eseguire il comando, premere il tasto [F7] ("Cancel"). L'esecuzione del comando comporta la copia delle impostazioni, fatta eccezione per le funzioni di Play Loop ed RPPR.

Se al punto 3 della procedura è stato invece spuntato il box di selezione "Copy Pattern to Track too?", la pressione del tasto [F8] ("OK") provocherà l'apertura della finestra di dialogo "Copy Pattern To Track".



La finestra è del tutto simile a quella già descritta per la pagina 5.1: RPPR, tab Pattern, del comando di Utility "Copy To Track" (☞p.71).

- In "Pattern," selezionare il pattern che si desidera copiare. Premere eventualmente il tasto [START/STOP] per ascoltare il pattern scelto.  
In To "Track," selezionare la traccia di destinazione.  
In "Measure," specificare la misura iniziale sulla quale incollare i dati copiati.

**note** La traccia 1 (**Track 1**) di tutte le 16 song template contiene un programma della categoria percussiva. (Nelle song template P02, P04, P08 e P15 i programmi percussivi sono presenti su più tracce.)  
I nomi dei 150 pattern preset indicano il genere musicale e parte dei programmi percussivi suggeriti per l'utilizzo. (☞Tabella della pagina precedente)

Per esempio, per la song **P00: Pop&Balad 1/Std**, il genere musicale è "Pop&Balad 1," mentre "Std" indica parte del nome della categoria del programma percussivo più indicato. Caricando la traccia ritmica per la song template scelta ed il relativo pattern preset, è così possibile impostare la traccia di batteria più idonea per ciascuna song template.

- Per eseguire l'operazione, premere il tasto [F6] ("Copy"). Il parametro "Measure" è aggiornato automaticamente. E' anche possibile copiare i pattern. Per uscire dal comando, premere il tasto [F7] ("Exit").

#### (Esempio)

**Caricare la song template preset P00: Pop/Ballade ed il pattern preset P01: Pop&Balad 2/Std sulla song S000.**

- Selezionare "Load Template Song" per accedere alla finestra di dialogo.
- In "From," selezionare **P00: Pop/Ballade**.
- Spuntare il box di selezione "Copy Pattern to Track too?"
- Premere il tasto [F8] ("OK") per accedere alla finestra di dialogo "Copy Pattern To Track".
- Impostare "Pattern" su **Preset** per selezionare i pattern preset, e scegliere uno dei pattern **P00: Pop&Balad 1/Std-P07: Pop&Balad 8/Std**. (La song template preset **P00: Pop/Ballade** ha la traccia 1 impostata con il programma **A036: Standard Kit**.) Se si desidera riprodurre il pattern selezionato, premere il tasto [START/STOP]. Per impostarne il tempo, utilizzare invece il controllo [TEMPO].  
Nel nostro esempio, selezionare **P01: Pop&Balad 2/Std**.

- Impostare To:"Track" su **01**, e "Measure" su **001**.
- Premere il tasto [F6] ("Copy") una sola volta. Ciò permette di copiare le otto misure del pattern preset **P01: Pop&Balad 2/Std** sulla song. Il parametro "Measure" è automaticamente aggiornato.

Ripetere i punti 5 e 7 per copiare altri pattern. Premere il tasto [F7] ("Exit") per chiudere la finestra di dialogo.

## Save Template Song (Save as User Template Song)

Comando che consente di salvare i programmi, i parametri delle tracce, le impostazioni degli effetti etc. del brano come una song template utente (user template song) U00-15.

- Selezionare "Save Template Song" per accedere alla finestra di dialogo.

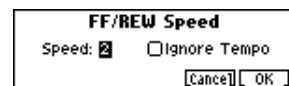


- In "To," specificare la song template utente (U00-15) sulla quale effettuare il salvataggio.
- Per eseguire il salvataggio, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). L'operazione comporta la cancellazione e la sovrascrittura della song template utente di destinazione.

## FF/REW Speed

Funzione che permette di impostare la velocità relativa ai comandi di trasporto [FF] o [REW].

- Selezionare "FF/REW Speed" per aprire la finestra di dialogo.

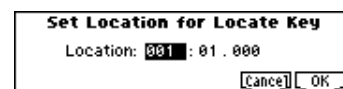


- In "Speed," specificare la velocità di avanzamento e riavvolgimento rapido. Un valore di **2** permette di raddoppiare la velocità di avanzamento/riavvolgimento rispetto alla velocità di riproduzione; **3** la triplica e **4** la quadruplica. Da notare che nelle sezioni ad alta densità di dati, tale velocità potrebbe non essere applicabile con la massima fedeltà.
- Nel caso il box di selezione "Ignore Tempo" sia **spuntato**, il tempo della song e la durata delle note saranno ignorati, e le operazioni di avanzamento/riavvolgimento rapido saranno eseguite con la velocità massima consentita. Tale velocità tuttavia, potrà variare in relazione alla densità dei dati presenti nelle diverse sezioni della song. Se il box di selezione menzionato è lasciato in bianco, la velocità di avanzamento/riavvolgimento rapido sarà determinata dal valore specificato con "Speed."
- Per confermare le impostazioni, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Set Location (Set Location for Locate Key)

La pressione del tasto [LOCATE] comporta la selezione automatica della posizione all'interno della song, specificata dal presente parametro.

- Selezionare "Set Location" per accedere alla finestra di dialogo.



- In "Location," specificare la posizione alla quale accedere mediante la pressione del tasto [LOCATE]. Impostando un valore di **001:01:000**, la pressione del suddetto tasto richiama automaticamente l'inizio della song.
- Per confermare le impostazioni, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare, premere il tasto [F7] ("Cancel").

**note** L'impostazione del parametro può essere effettuata anche tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo il tasto [LOCATE].

## GM Initialize

Comando che trasmette un messaggio di GM System On alla modalità Sequencer, permettendo il reset di tutte le tracce con le impostazioni GM (vedere tabella in basso).

**MIDI** La ricezione del messaggio di GM System On, da parte di un dispositivo esterno, comporta il reset del generatore interno della TR, come in effetti avverrebbe eseguendo il presente comando (anche in questo caso però, il comando non influirà sulle impostazioni di 7.2: Master Fx).

## 1.1–2: Prog...8 (Program T01...08)

## 1.1–3: Prog...16 (Program T09...16)

Pagine che permettono di effettuare le impostazioni di base, come per esempio la selezione dei programmi utilizzati da ciascuna traccia.



## 1.1–2(3)a: Program

### Program Select

[A...D/000...127, G001...128, g001...g128:d]

Consente di selezionare il programma da utilizzare per ciascuna traccia.

La scelta può essere effettuata grazie al controllo VALUE. Il tasto BANK SELECT si accende per segnalare il banco di appartenenza del programma selezionato, ed il display mostra il numero di traccia ed il nome abbreviato della categoria cui appartiene il programma selezionato.

**note** La selezione delle tracce “T1”–“T16” può essere effettuata anche tenendo premuto il tasto [TIMBRE/TRACK] e premendo uno dei tasti [F1](T1/T9)–[F8](T8/T16).

Il banco del programma a sua volta può essere selezionato direttamente utilizzando i tasti BANK [A]–[GM].

**note** Selezionando il presente parametro, è possibile utilizzare il comando “Select by Category” del menù Utility per effettuare la scelta del programma in base alle diverse categorie di suoni presenti. (☞p.2)

## GM Initialize Parameters (Parametri di Inizializzazione GM)

	Parametro	Tracce1–9, 11–16	Traccia10	
1.1	Program Select	G001:Acoustic Piano	g001: (d): STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
3.1	Status	–	–	Le impostazioni non variano
3.2	Use Program's Scale	–	–	Le impostazioni non variano
6.1	Arpeggiator Assign	–	–	Le impostazioni non variano
	Parametri Other Arpeggiator	–	–	Le impostazioni non variano
7.1	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX	–	–	Le impostazioni non variano
	Pan(CC#8)	–	–	Le impostazioni non variano
	BUS Select	–	–	Le impostazioni non variano
	Send1	–	–	Le impostazioni non variano
	Send2	–	–	Le impostazioni non variano
	Parametri Other Insert Effect	–	–	Le impostazioni non variano
7.2	MFX1	–	–	16: St. Chorus
	MFX2	–	–	53: Rev Smth. Hall
	Return1	–	–	127
	Return2	–	–	050
	Parametri Other Master Effect e Master EQ	–	–	Impostazioni di Default

Il programma selezionato in questo modo è utilizzato automaticamente all'inizio della song. Se si seleziona un programma diverso durante la registrazione, tale modifica è registrata insieme all'esecuzione strumentale, in modo tale da poter essere utilizzata anche in riproduzione. La selezione di un programma differente da quello in riproduzione può essere effettuata anche manualmente. Se tuttavia in registrazione si sono verificate modifiche di questo genere, la riproduzione seguirà fedelmente i cambi effettuati durante l'incisione.

**MIDI** Impostando "Status" (3.1-1(2)a) su **INT** o **BTH**, la selezione di un programma differente può essere attuata mediante i messaggi MIDI di program change. La selezione di una song diversa, o il riavvolgimento della song all'inizio, comporta la trasmissione del messaggio MIDI che comprende le informazioni di banco e del numero di programma, per quelle tracce il cui "Status" è impostato su **EXT**, **EX2** o **BTH**. Per le tracce il cui "Status" è regolato su **EX2**, il display mostrerà il Bank come "–," e la trasmissione MIDI includerà i numeri di banco specificati dai parametri "Bank (EX2) MSB" e "Bank (EX2) LSB" nella pagina tab Param1(3.1-1(2)a).

### 1.1-2(3)b: PLAY/MUTE/REC, SOLO On/Off

#### PLAY/MUTE/REC [PLAY, MUTE, REC]

Specifica lo status di mute di ciascuna traccia, così come la selezione delle tracce per la registrazione multi-traccia. Durante la registrazione della singola traccia o la riproduzione, è possibile selezionare **PLAY** o **MUTE** per le tracce non interessate dall'incisione, mentre durante la registrazione multi-traccia, ciascuna traccia può essere impostata individualmente su **PLAY**, **MUTE** o **REC**. Utilizzare i tasti [INC][DEC], o il controllo [VALUE] per modificare tali impostazioni.

**PLAY:** Permette la riproduzione della traccia.

**MUTE:** La traccia è posta in mute (nessun suono riprodotto).


**REC:** Appare per la registrazione della singola traccia (registrazione convenzionale). Non può essere selezionato.

Se si è scelta la registrazione multi-traccia (pagina Preference, "Multi REC" on), selezionare **REC** per le tracce sulle quali si desidera registrare.

#### SOLO On/Off [SOLO On, SOLO Off]

Imposta lo status on/off della funzione Solo. Selezionare il box posizionato alla destra di "PLAY/MUTE/REC," ed impostare lo status della funzione on/off. Il simbolo "S" appare per le tracce per le quali la funzione Solo è stata abilitata (**On**), consentendone l'isolamento dal resto delle tracce (automaticamente poste in mute).

**MIDI** Le tracce il cui "Status" (3.1-1a) è **EXT**, **EX2** o **BTH**, poste automaticamente in mute dalla funzione Solo, non possono trasmettere i messaggi MIDI di note-on/off.

 Se il comando di Utility "Solo Selected Track" (1.1-1d) è **On**, non sarà possibile disabilitare la funzione Solo della traccia con il presente parametro, ma sarà necessario utilizzare il suddetto comando (1.1-1d).

### 1.1-2(3)c: UTILITY



☞ "Memory Status," "Solo Selected Track," "Rename Song," "Delete Song," "Copy From Song," "Copy From Combi," "Load Template Song," "Save Template Song," "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d)

Per i dettagli su come selezionare la funzione di Utility desiderata, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

### Select by Category

Consente la selezione del programma per la traccia in base alla categoria di appartenenza. La scelta può essere effettuata quando si seleziona "Program Select". (☞ PROG 1.1-1a)

### 1.1-4: Mix..8 (Mixer T01...08)

#### 1.1-5: Mix..16 (Mixer T09...16)

Pagine che permettono l'impostazione del pan e del volume per ciascuna traccia. Tali regolazioni hanno effetto sulla riproduzione e sulla registrazione della song, quando questa è effettuata a partire dall'inizio. Le modifiche apportate durante la registrazione saranno considerate a tutti gli effetti eventi musicali, per consentirne la riproduzione fedele durante il playback. Le impostazioni possono essere modificate anche durante la riproduzione della song, ma il successivo playback terrà conto soltanto delle variazioni apportate durante la precedente registrazione.

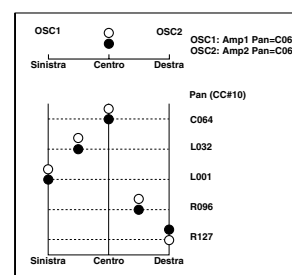
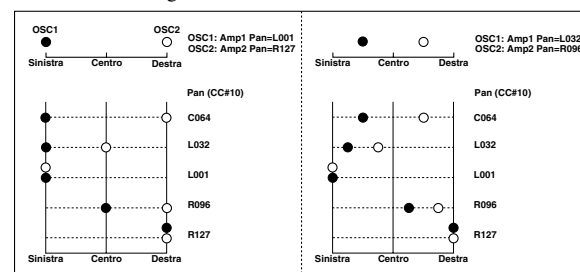


#### 1.1-4(5)a: Pan, Volume

#### Pan (Panpot) [RND, L001...C064...R127]

Imposta il pan delle tracce 1-16.

**L001...C064...R127:** Un valore di **L001** corrisponde all'estrema sinistra, mentre **R127** colloca il suono all'estrema destra. Il valore di **C064** richiama l'impostazione di pan effettuata per l'oscillatore nella modalità Program.



L'impostazione è ignorata nel caso si utilizzi un effetto insert mono. In questo caso, il pan può essere regolato dal "Pan (CC#8)" della pagina 7.1: Insert FX, tab Setup. (☞ p.158 "3. Mixer")

**RND:** La posizione del suono è diversa ad ogni evento di note-on.

**MIDI** Con "Status" (3.1-1(2)a) impostato su **INT** o **BTH**, il messaggio CC#10 Panpot può essere ricevuto ai fini del controllo del pan. Un valore di CC#10 di **0** o **1** colloca il suono all'estrema sinistra, **64** al centro e **127** all'estrema destra. Se si seleziona una song diversa o si ritorna all'inizio della song, le tracce il cui parametro "Status" è impostato su **EXT**, **EX2** o **BTH** trasmetteranno il valore di pan via MIDI (eccezion fatta per **RND**).

## Volume

[000...127]

Imposta il volume delle tracce 1–16.

**MIDI** Quando “Status” (3.1–1(2)a) è impostato su **INT** o **BTH**, il messaggio CC#7 Volume può essere ricevuto ai fini del controllo del volume da parte di un modulo MIDI esterno. Il volume di una traccia è ottenuto moltiplicando il valore di MIDI Volume (CC#7) con il valore di Expression (CC#11). Se si seleziona una song diversa o si ritorna all’inizio della song, le tracce il cui parametro “Status” è impostato su **EXT**, **EX2** o **BTH** trasmetteranno il valore di volume specificato tramite il messaggio di MIDI Volume.

## ■ 1.1–4(5)b: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1–1d)

## 1.1–6: Pref. (Preference)

Pagina che consente di specificare il metodo di registrazione (in tempo reale) desiderato e di impostare il metronomo.



### 1.1–6a: Rec Setup, Metronome

Mostra il metodo di registrazione in tempo reale selezionato. Per ulteriori dettagli, fare riferimento a BG p.66, 77.

#### REC Setup:

**Recording Mode** [Over Write...Loop All Tracks]

#### Over Write

E' il metodo solitamente utilizzato per la prima registrazione.

Per iniziare la registrazione, premere il tasto [REC/WRITE] e quindi il tasto [START/STOP]. Per arrestare la registrazione, premere nuovamente il tasto [START/STOP].

Da notare che l'uso di questo metodo comporta la sovraincisione delle tracce sulle quali si effettua la registrazione, con conseguente sostituzione degli eventi già incisi con quelli appena registrati, per le misure precedentemente specificate.

#### Over Dub

Metodo da selezionare quando si desidera aggiungere eventi musicali alle tracce precedentemente registrate.

Per iniziare la registrazione, premere il tasto [REC/WRITE] e quindi il tasto [START/STOP]. Per arrestare la registrazione, premere nuovamente il tasto [START/STOP].

I nuovi eventi musicali si vanno così ad aggiungere a quelli già presenti sulla traccia oggetto di registrazione.

## Manual Punch In

Il presente metodo permette di utilizzare il tasto [REC/WRITE], oppure lo switch a pedale, per effettuare incisioni di porzioni di traccia precedentemente registrate.

Premere il tasto [START/STOP] per avviare la riproduzione della song. Premere il tasto [REC/WRITE] (o lo switch a pedale) nel punto preciso in cui si desidera effettuare una nuova registrazione. Al termine dell'esecuzione, premere nuovamente il tasto [REC/WRITE] (o lo switch a pedale) per arrestare la registrazione.

## Auto Punch In

Metodo simile al precedente, ma che consente di impostare a priori i punti tra i quali effettuare la nuova registrazione.

Selezionando **Auto Punch In**, la parte destra del display indicherà “M\*\*\*-M\*\*\* (Auto P Start Meas–Auto P End Meas)”, permettendo così di specificare l'intervallo (in misure) destinato alla registrazione. Premere il tasto [REC/WRITE] e quindi il tasto [START/STOP] per avviare la riproduzione. La registrazione ha quindi luogo soltanto quando la song raggiunge l'intervallo specificato (“Auto P Start Meas–Auto P End Meas”), consentendone la sovraincisione (sostituzione) degli eventi musicali.

### Auto P Start Meas–Auto P End Meas

[M001...M999–M001...M999]

Quando “Recording Mode” è impostato su **Auto Punch In**, i presenti parametri determinano la misura iniziale e finale tra le quali dar luogo alla registrazione.

## Loop All Tracks

Il presente metodo può essere scelto per la registrazione ripetuta di un determinato intervallo, permettendo ad ogni passaggio di inserire nuovi eventi musicali, senza tuttavia modificare quelli registrati in precedenza. E' il metodo più adatto alla registrazione di loop di batteria etc.

Quando si seleziona **Loop All Tracks**, la parte destra del display indica “M\*\*\*-M\*\*\* (Auto P Start Meas–Auto P End Meas)”, permettendo così di specificare l'intervallo (in misure) destinato alla registrazione in loop.

Premere il tasto [REC/WRITE] e quindi il tasto [START/STOP] per avviare la riproduzione. La registrazione ha quindi luogo soltanto quando la song raggiunge l'intervallo specificato (“Auto P Start Meas–Auto P End Meas”), consentendone la sovraincisione in passaggi ripetuti (loop) degli eventi musicali, senza tuttavia modificare i dati incisi con i passaggi precedenti. Spuntare il box di selezione “Remove Data” per cancellare gli eventi non più necessari.



Non è possibile utilizzare la funzione Loop All Tracks se in precedenza è stato **spuntato** il box di selezione “Multi REC”.

### Loop Start Meas–Loop End Meas

[M001...M999–M001...M999]

Quando “Recording Mode” è impostato su **Loop All Tracks**, questi parametri determinano l'intervallo (in misure) da assegnare al loop.

## Remove Data

[Off, On]

Funzione che permette, durante la registrazione in **Loop All Tracks**, di cancellare gli eventi musicali non più necessari precedentemente registrati.

**On (spuntato):** Durante la registrazione, premere la nota che corrisponde all'evento musicale che si desidera cancellare. La cancellazione ha effetto fin tanto che si mantiene la pressione sulla nota della tastiera.

La procedura può essere applicata in maniera analoga anche agli eventi dei controller. Se per esempio si desidera cancellare gli eventi di bending precedentemente registrati, muovere il joystick in corrispondenza dell'asse X (orizzontale), mentre per cancellare i dati relativi all'aftertouch è sufficiente applicare pressione alle note già premute.

Per cancellare tutti gli eventi musicali compresi in un determinato intervallo, tenere premuto il tasto [REC/WRITE] per l'intervallo di tempo desiderato.

## Multi REC

[Off, On]

**On (spuntato):** Seleziona la modalità di registrazione multi-traccia. Il box deve essere spuntato quando si desidera registrare più tracce contemporaneamente.

E' il metodo da utilizzare per la registrazione dell'esecuzione strumentale mediante i suoni di una combinazione, o della performance di un arpeggiatore in tempo reale su tracce diverse per canali diversi. Dopo aver **spuntato** il box di selezione, le impostazioni di "PLAY/MUTE/REC" (1.1-2(3)b) per tutte le tracce indicheranno **REC**. Utilizzare quindi il parametro "PLAY/MUTE/REC" della pagina Program (1.1-2(3)b) per determinare le tracce interessate dal tipo di registrazione in oggetto. (BG p.83)

Questo tipo di impostazione consente inoltre la ricezione di dati MIDI su canali multipli (provenienti, per esempio, da un sequencer multi-traccia esterno). Ciò permette di effettuare la registrazione di tali dati su più tracce del sequencer della TR.

In questo caso, i dati MIDI corrispondenti ai canali MIDI saranno registrati sulle tracce per le quali il parametro "PLAY/MUTE/REC" (1.1-2(3)b) è impostato su **REC**, a prescindere alle impostazioni di "Track Select" (1.1-1c).

E' buona norma quindi regolare il "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) su **External**, in maniera tale da sincronizzare lo strumento al sequencer esterno. I cambi di tempo tuttavia non saranno registrati. p.239 "Registrare eventi musicali da un dispositivo esterno"

**Off (non spuntato):** La modalità di registrazione selezionata è quella per la singola traccia, specificata con il parametro "Track Select."

## Metronome:

Permette di effettuare le impostazioni riguardanti il metronomo.

## Metronome Sound

[REC Only, REC/Play, Off]

**REC Only:** Il metronomo è attivo soltanto durante la registrazione.

**REC/Play:** Il metronomo è attivo sia durante la registrazione che la riproduzione.

**Off:** Il metronomo è disabilitato. E' tuttavia possibile monitorare il conteggio che precede l'inizio della registrazione.

Il parametro è collegato a "Metronome Sound" della pagina SEQ 5.1: RPPR Pattern (5.1-1b).

## Precount

[0...2]

Specifica il numero di misure da riprodurre prima dell'inizio della registrazione.

Impostando un valore di **0**, la registrazione inizierà nel momento in cui si premerà il tasto [START/STOP] (successivo alla pressione del tasto [REC/WRITE]).

## Level

[000...127]

Imposta il livello di volume del metronomo.

## BUS (BUS Select)

[L/R, L, R, 1, 2, 1/2]

Seleziona il bus d'uscita del suono prodotto dal metronomo.

**L/R, L, R:** Uscita audio OUTPUT (MAIN) L/MONO e/o R.

**1, 2, 1/2:** Uscita audio OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, rispettivamente.

## 1.1-6b: UTILITY

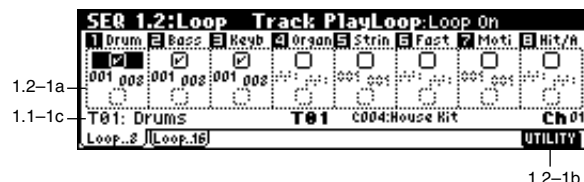
"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location", "GM Initialize" (1.1-1d)

## SEQ 1.2: Loop

### 1.2-1: Loop...8 (Track Play Loop T01...08)

### 1.2-2: Loop...16 (Track Play Loop T09...16)

Permette il playback in loop delle tracce 1-16, sia durante la riproduzione che la registrazione.



### 1.2-1(2)a: Track Play Loop

#### Loop On

[Off, On]

Alterna lo status on/off del loop per ciascuna delle sedici tracce.

**On (spuntato):** La traccia è in loop per l'intervallo determinato dai parametri "Loop Start Meas" e "Loop End Meas."

#### Loop Start Meas (Loop Start Measure)

[001...999]

Specifica la prima misura del loop.

#### Loop End Meas (Loop End Measure)

[001...999]

Specifica l'ultima misura del loop.

#### Play Intro

[Off, On]

**On (spuntato):** Determina se il loop impostato debba essere preceduto dalla riproduzione delle misure che precedono l'intervallo di loop.

Ciò può essere sfruttato, per esempio, per riprodurre un fill di batteria prima che il loop vero e proprio inizi a suonare.

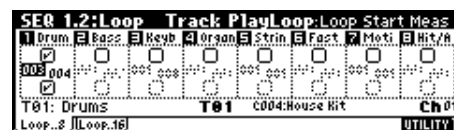
**Off (non spuntato):** La riproduzione del loop inizia istantaneamente dal punto di "Loop Start Meas".



Il parametro è valido soltanto se il box di selezione "Track Play Loop" è stato **spuntato**, ed il parametro "Loop Start Meas" non è impostato su un valore di **001**.

#### Esempio

Quando il box di selezione "Play Intro" è **spuntato**



La traccia 1 eseguirà il loop nel seguente modo:

M001-M002-M003-M004-M003-M004-M003-M004...

Quando il box di selezione "Play Intro" **non è spuntato**



La traccia 1 eseguirà il loop nel seguente modo:

M003-M004-M003-M004-M003-M004-M003-M004...



## ■ 1.2-1(2)b: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1-1d)

## SEQ 2.1: Cue List

### 2.1-1: Cue List

La cue list permette di riprodurre più song in successione. Ciascuna song della lista può inoltre essere ripetuta per il numero specificato di volte.

La TR consente la creazione di un massimo di venti cue list, ciascuna delle quali può contenere fino a 99 song.

Ogni singola unità della cue list è denominata “step,” alla quale è possibile assegnare il numero della song ed il numero di ripetizioni desiderate.

E’ quindi possibile, per esempio, creare una song per ogni singola parte di un determinato brano musicale (intro, melodia A, melodia B, ritornello, assolo, coda etc.), ed utilizzare la cue list per assemblare tali segmenti nell’ordine desiderato fino al raggiungimento del risultato finale. Ciò risulta molto utile nel caso poi si debba invertire o scambiare l’ordine dei segmenti per modificare la struttura del brano musicale.

Il comando di Utility “Convert to Song” (2.1-1e) consente infine di convertire la cue list in una song. Questo permetterà di utilizzare la cue list per la creazione (per esempio) di una parte di accompagnamento e, dopo la relativa conversione in una song, di aggiungere le frasi soliste sulle tracce inutilizzate.



### 2.1-1a: Location, Meter, Cue List Select, Track Select, Selected Track Information, ♪ (Tempo), Tempo Mode

#### Location [0001:01.000...9999:16.191]

Mostra la posizione corrente della cue list selezionata. Da sinistra è rispettivamente indicata la misura, il beat ed il clock.

L’intervallo di beat e di clock dipendono dalla divisione ritmica impostata sulla song corrispondente.

☞ Quando “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1-1a) è impostato su **Internal**, la modifica della posizione all’interno della cue list causerà la trasmissione di un messaggio di Song Position Pointer. Se invece “MIDI Clock” è regolato su **External**, tale messaggio potrà essere ricevuto per consentire la modifica della posizione all’interno della cue list da parte di un dispositivo esterno.

Se il valore determinato dalla posizione corrente della cue list è superiore al valore massimo segnalabile dal messaggio di Song Position Pointer, la trasmissione non avrà luogo.

#### Meter (Time Signature) [1/4...16/16]

Mostra la divisione ritmica della song correntemente in riproduzione.

### Cue List Select

[C00...C19: name]

Mostra la cue list che si desidera riprodurre.

Prima di poter riprodurre le song mediante la cue list, è necessario caricare i relativi dati sulla memoria interna. Ciò può essere ottenuto sia grazie alle card SD Card, sia per mezzo del MIDI dump da parte di un sequencer esterno (☞ p.129).

☞ Quando “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1-1a) è impostato su **Internal**, la selezione di una cue list in questa pagina causerà la trasmissione di un messaggio di Song Select (corrispondente al numero di cue list scelto) e di un messaggio di Song Position Pointer. Se invece “MIDI Clock” è impostato su **External**, la ricezione di un messaggio di Song Select permetterà la selezione della cue list da parte di un dispositivo esterno.

### Track Select

[T01...T16: name]

Seleziona la traccia incaricata di riprodurre l’esecuzione strumentale effettuata in tempo reale durante il playback della cue list. E’ possibile quindi suonare lo strumento durante la riproduzione della cue list, utilizzando le impostazioni della song relativa allo “Step” (2.1-1c) correntemente in uso. La traccia così selezionata seguirà quindi le impostazioni delle singole song appartenenti alla cue list. Se si desidera mantenere la stessa sonorità per tutta la durata della cue list, impostare lo stesso programma sulla stessa traccia per tutte le song della cue list.

### Selected Track Information

Mostra il numero di banco del programma, il numero del programma ed il nome della traccia selezionata in “Track Select.”

### ♪ (Tempo)

[040...240, EXT]

Specifica il tempo di riproduzione della cue list (☞ “1.1-1a: Tempo”).

### Tempo Mode

[Auto, Manu]

**Auto:** La riproduzione della cue list segue il tempo specificato per ciascuna song. Non è possibile modificare le impostazioni di “♪ (Tempo)” durante la riproduzione.

**Manu (Manual):** Il tempo delle singole song è ignorato, e la cue list è riprodotta in relazione al valore di tempo specificato con il parametro “♪ (Tempo).”

### 2.1-1b: Step, Cue Edit-Song, Rep (Cue Edit-Repeat), FX (Cue Edit-Load FX)

Permette la creazione e l’editing della Cue List. Per default, tutte le nuove cue list sono composte di due “Steps,” e cioè lo “Step” 01 (S000: NEW SONG) e lo “Step” 02 (End).

Per creare o modificare una cue list, premere il tasto [F7] (“EDIT”). La song selezionata per lo “Step” 01 è in questo modo riprodotta una sola volta. Impostare (se necessario) “Rep (Repeat)” su 02 per ripetere la song.

Premere il tasto [F7] (“EDIT”) e, con lo “Step” 01 selezionato, premere il tasto [F4] (“Insert”) per inserire un nuovo step.

Esempio: con “Song” S001 selezionata per lo “Step” 01, impostare “Rep” su 02, selezionare “Song” S002 per lo “Step” 02 ed impostare “Rep” su 02. Premere il tasto [START/STOP] e verificare come la song 1 (S001) e 2 siano riprodotte entrambi per due volte, nell’ordine stabilito dalla cue list alla quale sono state assegnate. Utilizzare il presente metodo per assemblare le cue list secondo la propria necessità.

### Step [Measure]

[01...100 (M0001...M9999)]

Mostra il numero dello step e la relativa misura iniziale. Quando si arresta la riproduzione, lo step correntemente selezionato da “Step” (2.1-1c) è indicato da un triangolo nero. Premendo nuovamente il tasto [START/STOP], la riproduzione inizierà dallo step indicato. Durante la riproduzione, il triangolo nero indicherà anche lo step correntemente in uso.

“M\*\*\* (Measure)” indica la misura iniziale di ciascun step. Tale valore non può essere modificato.

## Cue Edit-Song

[S000...S199: name, End, Continue to Step01]

Seleziona la song per lo step. La scelta non può essere effettuata durante la riproduzione della cue list. E' possibile determinare se la riproduzione debba arrestarsi alla fine dell'ultimo step o se debba riprendere dallo "Step" 01 e continuare in loop.

**End:** La riproduzione termina alla fine dell'ultimo step.

**Continue to Step01:** Al termine del primo ciclo, la riproduzione ritorna allo "Step" 01, e continua in loop fino a quando non si preme il tasto [START/STOP].

## Rep (Cue Edit-Repeat)

[01...64, FS]

Specifica il numero di ripetizioni per ciascuna song assegnata allo step desiderato.

**FS:** Permette l'uso di uno switch a pedale connesso sul retro dello strumento. Tale switch può essere utilizzato per determinare la fine delle ripetizioni di una determinata song. La pressione del pedale consente quindi di accedere alla song dello step successivo. Impostare "Foot Switch Assign" (GLOBAL 6.1-1a) su **Cue Repeat Control**.


## FX (Cue Edit-Load FX)

[Off, On]

Specifica se le impostazioni degli effetti debbano cambiare in relazione alle diverse song degli step.

**On (spuntato):** Le impostazioni degli effetti cambiano in relazione alle regolazioni di ciascuna song.

**Off (non spuntato):** Le impostazioni degli effetti non cambiano.

 Le diverse impostazioni degli effetti, relative alle song della cue list, potrebbero richiedere una certa quantità di tempo per poter essere applicate, e ciò potrebbe impedire una riproduzione lineare della cue list.

Per evitare ciò, **spuntare** il box di selezione "FX" per lo "Step" 01, e lasciare lo stesso box **in bianco** per tutti gli altri step della cue list. Così facendo, le impostazioni degli effetti saranno applicate prima dell'inizio della riproduzione, e non si verificheranno ritardi di sorta nel passaggio tra una song e l'altra. Anche se in questo modo non è possibile modificare gli effetti nel mezzo della riproduzione della cue list, è comunque consentito utilizzare la modulazione dinamica oppure i control change MIDI (effect control) per modificare, per esempio, il riverbero di alcune song, o variare la velocità dell'LFO per altre etc. E' il metodo più efficace per l'assemblaggio di una song mediante la cue list. L'esecuzione del comando "Convert to Song" (2.1-1e) comporterà altresì l'impostazione degli effetti dello "Step" 01 per tutta la nuova song convertita.

La transizione tra le song potrebbe risultare problematica anche nel caso in cui il box "FX" **non sia spuntato**, e ciò potrebbe essere imputato agli eventi contenuti all'interno della song.

Potrebbero inoltre verificarsi problemi con il timing di alcuni eventi durante la transizione tra le song. Per ovviare a ciò, eseguire l'editing della singola song oppure, in alternativa, convertire la cue list in una song. L'esecuzione del comando "Convert to Song" (2.1-1e), per la conversione della cue list in song, dovrebbe definitivamente risolvere qualsiasi problema relativo al timing degli eventi contenuti all'interno delle singole song.

## 2.1-1c: Step (Current Step)

### Step (Current Step)

[01...100]

Indica lo step da inserire, da tagliare o da copiare.

Se si desidera iniziare la riproduzione della cue list da un determinato step, utilizzare il presente parametro per selezionare lo step interessato, e premere il tasto [START/STOP].

### Last Step

[Last: 001...100]

Indicazione che appare alla destra dell'ultimo step della cue list.

## 2.1-1d: EDIT/DONE, INSERT, CUT, COPY

### EDIT/DONE ([F7])

Premere il presente tasto per modificare o creare una cue list. Dopo aver premuto il suddetto tasto, il display cambierà da "EDIT" a "DONE." Al termine dell'operazione effettuata, premere "DONE" (tasto [F7]).

### INSERT ([F4])

Permette l'inserimento dei dati dello step temporaneamente salvati nel buffer di memoria mediante il tasto [F6] ("Copy") o [F5] ("Cut"). I dati saranno inseriti nello step indicato dal parametro "Current Step." (Nel caso non sia stata eseguita precedentemente alcuna operazione di copia o taglio, l'inserimento riguarderà i dati di default.)

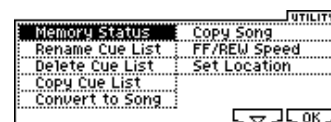
### CUT ([F5])

Consente il taglio e lo spostamento del "Current Step" nel buffer di memoria. Nel caso si esegua l'operazione di Insert immediatamente dopo quella di taglio, i dati tagliati saranno riposizionati nella locazione originale, come se l'operazione non fosse mai stata eseguita.

### COPY ([F6])

Permette la copia e lo spostamento del "Current Step" sul buffer di memoria. Premere il tasto [F4] ("Insert") per inserire lo step copiato sullo "Step" desiderato.

## ■ 2.1-1e: UTILITY



☞ "Memory Status," "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d)

Per i dettagli su come selezionare la funzione di Utility desiderata, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

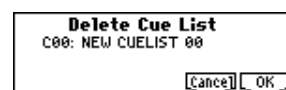
### Rename Cue List

Comando che permette di modificare il nome della cue list selezionata. Accedere alla finestra di dialogo "Rename Cue List", premere il tasto [F5] ("Name"), ed inserire il nome desiderato. La lunghezza massima consentita del nome è di 16 caratteri. (☞BG p.45)

### Delete Cue List

Comando che permette di cancellare la cue list selezionata.

- 1 Selezionare "Delete Cue List" per accedere alla finestra di dialogo.

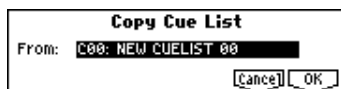


- 2 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). L'esecuzione del comando comporta la cancellazione delle impostazioni della cue list selezionata.

## Copy Cue List

Comando che consente di copiare le impostazioni della cue list desiderata su quella correntemente selezionata.

- 1 Selezionare “Copy Cue List” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 In “From,” specificare la cue list della quale si desiderano copiare le impostazioni.
- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”). L'esecuzione dell'operazione comporta la sovrascrittura delle impostazioni della cue list selezionata.

## Convert to Song (Convert Cue List to Song)

Comando che permette la conversione della cue list in una song. Poiché non è possibile aggiungere registrazioni supplementari alla cue list, l'unico metodo valido per ovviare a tale problema è quello di convertire la cue list stessa in una vera e propria song, sulla quale sarà possibile effettuare tutte le operazioni consuete sulle tracce libere. La conversione è inoltre necessaria quando si desidera effettuare il salvataggio su SD Card in formato SMF. Durante la conversione, le impostazioni di traccia e degli effetti dello “Step” 01 saranno copiati all'inizio della song risultante, e tutti gli step successivi utilizzeranno tali regolazioni.

Il comando “Convert to Song” converte la cue list in una song, nella maniera qui di seguito descritta.

**Parametri della Song/Traccia che utilizzeranno le impostazioni della song assegnata allo “Step” 01.**

- ▲ L'assegnazione dei canali MIDI di ciascuna traccia farà riferimento alle impostazioni per la song dello “Step” 01. Nel caso in cui la song dello “Step” 02 (e successive) siano impostate in maniera diversa, potrebbe non essere possibile effettuare la conversione della cue list. Si consiglia quindi di fare la massima attenzione nell'assegnazione dei canali MIDI alle tracce componenti le song che si desidera inserire nella cue list.

I seguenti parametri non saranno interessati dalla conversione. Così come descritto per i canali MIDI, si suggerisce quindi di mantenere una certa uniformità di tali parametri per le diverse song componenti la cue list.

SOLO On/Off, Status, MIDI Channel, Bank(EX2) LSB, Bank(EX2) MSB, Force OSC Mode, OSC Select, Delay, Use Programs Scale, Key Zone, Velocity Zone, MIDI Filter1-4

## Convertire i parametri della Song/Traccia in eventi di traccia

La conversione della cue list comporta la conversione in eventi di traccia (dati musicali) della seconda (e successive) ripetizioni della song dello “Step” 01, e delle impostazioni della song assegnata allo “Step” 02 (e step successivi). I dati convertiti sono i seguenti.

Tracce1-16	Bank/Program, Pan, Volume, Portamento, Detune, Bend Range
Traccia Master	Tempo, Meter

Se “Pan” (1.1-4(5)a) è impostato su **RND**, il parametro sarà convertito come C064. Se “Portamento” (3.1-3(4)a) è regolato **PRG**, o se “Bend Range” (3.1-5(6)a) è impostato su **PRG** (o su **valori negativi**), tali parametri saranno esclusi dalla conversione.

- ▲ Il parametro “Detune” (3.1-5(6)a) è suddiviso in RPN Fine Tuning e Coarse Tuning, e convertito in eventi. Per esempio, con un'impostazione di “Detune” di **+600**, il parametro Fine Tuning corrisponderà a **00**, mentre il valore di Coarse Tuning sarà **6**. Il parametro Fine Tuning modificherà l'intonazione della riproduzione (Detune). Coarse Tuning avrà effetto sulla trasposizione delle note riprodotte (Transpose). Per questo motivo, la conversione di cue list che incorporano programmi

percussivi potrebbe non essere eseguita in maniera corretta.

## Convertire “Track Play Loop” (SEQ 1, 2: Loop, tab Track Play-loop)

Quando “Loop On” è **on**, l'intervallo specificato dai punti di “Loop Start Meas” e “Loop End Meas” è esteso fino all'ultima misura della traccia master.

## Esempio

Se la Track Play Loop è formata dalle misure **M005-M008**, e la traccia master contiene 10 misure, i dati dell'intervallo saranno ampliati dall'inizio della traccia nella sequenza **M005, 6, 7, 8, M005, 6, 7, 8, M005, 6** (totale: 10 misure).

## Convertire i pattern

I pattern della song assegnata allo “Step” 01 saranno copiati come pattern della song convertita.

Se lo “Step” 01 è ripetuto all'interno della cue list, o se la song dello “Step” 02 (e successive) contengono pattern, quest'ultimi saranno convertiti in eventi di traccia (dati musicali).

## Impostazioni di “Transpose”

Se l'impostazione del parametro “Transpose” (3.1-5(6)a) per le tracce della song assegnata allo “Step” 02 (e successive), differisce dalle impostazioni della song assegnata allo “Step” 01, i numeri di nota saranno trasposti in base alla differenza di valore.

## Esempio

Se il parametro “Transpose” dello “Step” 01 = **+1**, ed il parametro “Transpose” dello “Step” 02 = **-1**, i numeri di nota dello “Step” 02 saranno trasposti di 2 unità.

**Se “Rep” è impostato su FS (Foot Switch), sarà convertito come “Rep” 1.**

- ▲ L'esecuzione del comando “Convert to Song”, ai fini della creazione di una song, comporta la conversione in eventi musicali delle impostazioni di track play loop, dei pattern e delle song ripetute all'interno della cue list. Per questo motivo, la quantità di dati potrebbe aumentare enormemente dopo la conversione della cue list nella song, e ciò potrebbe addirittura impedirne la creazione se la memoria non dovesse essere sufficiente ad accogliere tutti i dati convertiti. Ciò potrebbe verificarsi nel caso in cui le song della cue list siano particolarmente lunghe, o se il numero di ripetizioni di ciascun step sia abbastanza alto, così come nel caso in cui si utilizzino molti pattern. Si consiglia quindi di usare il comando “Convert to Song” più volte durante l'assemblaggio della cue list, per verificare che la memoria disponibile sia sufficiente a compiere la conversione.

- ▲ Una cue list con più di 999 misure non può essere convertita in una song.

- 1 Selezionare la cue list (C00-C19) che si desidera convertire in una song.
- 2 Selezionare “Convert to Song” per accedere alla finestra di dialogo.



- 3 In “To,” specificare la song sulla quale convertire la cue list. Se si sceglie una nuova song, appare una finestra di dialogo che chiede la conferma. Premere il tasto [F8] (“OK”) per creare una nuova song sulla quale convertire la cue list.
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”). La conversione della cue list comporta la sovrascrittura dei dati sulla song di destinazione per cui, nel caso si scelga una song utilizzata in precedenza, accertarsi che tale brano non contenga impostazioni e/o eventi musicali necessari. Dopo aver eseguito l'operazione, è possibile utilizzare il tasto [COMPARE] per tornare allo status precedente la conversione.

## Copy Song

Questo comando consente di creare una song da una determinata porzione di una song appartenente alla cue list. Se per esempio la cue list contiene una song di otto misure, e si desidera ripetere soltanto le misure 5–8, è possibile utilizzare il presente comando per creare una song di quattro misure, ed inserirne il risultato in uno step della cue list per il numero specificato di ripetizioni.

- 1 In “Step,” selezionare lo step desiderato.
- 2 Selezionare “Copy Song” per accedere alla finestra di dialogo.



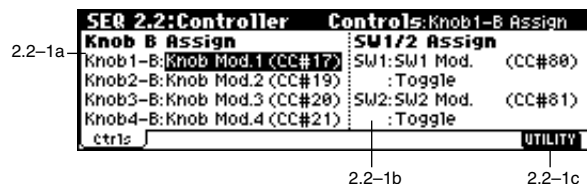
- 3 In “From Measure,” specificare la prima misura della song che si desidera copiare. In “To End of Meas,” specificare l’ultima misura.
- 4 In “To,” specificare la song sulla quale convertire i dati desiderati. Se si seleziona una nuova song, appare una finestra di dialogo che chiede la conferma. Premere il tasto [F8] (“OK”) per creare una nuova song ed incollare i dati copiati. L’operazione di copia comporta la sovrascrittura dei dati sulla song di destinazione per cui, nel caso si scelga una song utilizzata in precedenza, accertarsi che tale brano non contenga impostazioni e/o eventi musicali necessari.
- 5 Spuntando ed eseguendo il comando “Replace to original Song in Cue”, la song appartenente allo “Step” dalla quale è stata effettuata la copia delle misure sarà sostituita dalla song composta dagli stessi eventi copiati. Se invece si lascia in bianco il suddetto box di selezione, la nuova song creata potrà essere successivamente selezionata ed assegnata allo step desiderato della cue list.
- 6 Per eseguire l’operazione di Copy Song, premere il tasto [F8] (“OK”). Per cancellare senza eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

## SEQ 2.2: Controller

### 2.2–1: Ctrls (Controls)

Permette l’uso dei controlli REALTIME CONTROL [1]–[4] ed i tasti [SW1]/[SW2] in modalità B, per la modalità Sequencer.

**MIDI** L’utilizzo dei tasti e controlli durante la registrazione comporta la registrazione dei relativi messaggi MIDI assegnati.



#### 2.2–1b: Knob B Assign

Permette l’assegnazione delle funzioni (in modalità B) ai controlli REALTIME CONTROL [1]–[4] nella modalità Sequencer (p.221 “Elenco funzioni assegnabili ai controlli Realtime Control (mod. B)”). L’attribuzione delle funzioni con il seguente metodo rende nuovamente possibile l’utilizzo delle manopole ai fini del controllo di determinati parametri, giacché le funzioni assegnate al programma di ciascuna traccia non avrebbero potuto essere utilizzate.

<b>Knob1-B (Knob1-B Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off...MIDI CC#95]</b>
<b>Knob2-B (Knob2-B Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off...MIDI CC#95]</b>
<b>Knob3-B (Knob3-B Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off...MIDI CC#95]</b>
<b>Knob4-B (Knob4-B Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off...MIDI CC#95]</b>

“Knob B Assign” (PROG 2.2–1a).

#### 2.2–1b: SW1/2 Assign

Consente l’assegnazione delle funzioni ai tasti [SW1] e [SW2] (p.220 “Elenco delle Funzioni assegnabili ai tasti SW1, SW2”). L’attribuzione delle funzioni con il seguente metodo rende nuovamente possibile l’utilizzo dei tasti ai fini del controllo di determinati parametri, giacché le funzioni assegnate al programma di ciascuna traccia non avrebbero potuto essere utilizzate.

<b>SW1 (SW1 Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off, ..., AfterT Lock]</b>
<b>SW1 Mode</b>		<b>[Toggle, Momentary]</b>
<b>SW2 (SW2 Assign)</b>	<b>AMSource</b>	<b>[Off, ..., AfterT Lock]</b>
<b>SW2 Mode</b>		<b>[Toggle, Momentary]</b>

“SW 1/2 Assign” (PROG 2.2–1b).

#### 2.2–1c: UTILITY



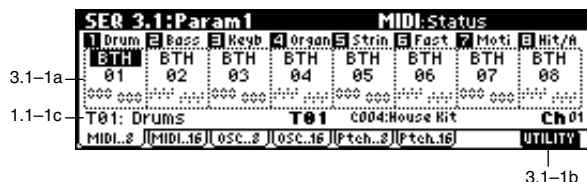
“Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1–1d)

## SEQ 3.1: Param1

### 3.1-1: MIDI..8 (MIDI T01...08)

### 3.1-2: MIDI..16 (MIDI T09...16)

Queste pagine consentono di effettuare le impostazioni relative al MIDI per ciascuna traccia.



### 3.1-1(2)a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

#### Status

[INT, Off, BTH, EXT, EX2]

Regola lo status MIDI ed il tipo di generatore di tono utilizzato da ciascuna traccia.

**INT:** La riproduzione degli eventi musicali registrati sulla traccia e l'esecuzione strumentale (effettuata mediante la selezione di tracce il cui parametro è impostato su **INT**), utilizzano il generatore di tono interno della TR. In questo caso, nessun messaggio MIDI è trasmesso agli eventuali moduli MIDI esterni collegati.

**Off:** Il programma non emette alcun suono, così come non sono trasmessi messaggi MIDI.

**BTH:** Incorpora le caratteristiche di **INT** ed **EXT**. La riproduzione degli eventi musicali registrati sulla traccia e l'esecuzione strumentale (effettuata mediante la selezione di tracce il cui parametro è impostato su **BTH**), utilizzano il generatore di tono interno della TR. E' altresì possibile trasmettere messaggi MIDI ad eventuali moduli MIDI esterni collegati.

**EXT:** La riproduzione degli eventi musicali registrati sulla traccia e l'esecuzione strumentale (effettuata mediante la selezione di tracce il cui parametro è impostato su **EXT**), causano l'invio di messaggi MIDI ad un generatore di tono esterno, per consentire l'uso delle relative sonorità.

Se si seleziona una song, o si riavvolge la song all'inizio, le tracce impostate su **EXT** trasmetteranno i messaggi MIDI di program change, volume, panpot, portamento, send 1, 2, post IFX pan e post IFX send 1, 2.

**EX2:** Abilita "Bank Select". Ciò consente di selezionare e trasmettere un numero di banco diverso da A-g: (d). A parte ciò, è del tutto simile ad **EXT**.

**MIDI** I dati MIDI sono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI specificato dal parametro "MIDI Channel" di ciascuna traccia.

	Dati registrati Operazioni della tastiera e dei controller		Dati ricevuti	
Status	Generatore di tono interno	MIDI OUT	Generatore di tono interno	MIDI OUT
INT	●	×	●	—
EXT, EX2	×	●	×	—
BTH	●	●	●	—

### MIDI Channel

[01...16]

Specifica il canale MIDI utilizzato dalla traccia per la trasmissione/ricezione degli eventi musicali. Impostando "Status" su **INT**, la traccia potrà ricevere i messaggi MIDI, mentre regolando il parametro su **EXT** o **EX2**, sarà possibile trasmettere tali dati a moduli esterni. Infine, **BTH** consentirà sia la ricezione che la trasmissione. Le tracce impostate su **INT**, alle quali è stato assegnato lo stesso numero di canale MIDI, risponderanno allo stesso modo alla ricezione dei messaggi MIDI ricevuti sul suddetto canale.

### Bank(EX2) MSB

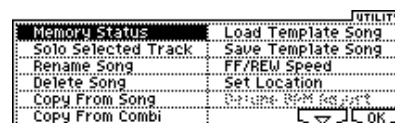
[000...127]

### Bank(EX2) LSB

[000...127]

Quando "Status" è impostato su **EX2**, questo parametro determina il numero di banco da trasmettere. Impostando "Status" su un valore diverso da **EX2**, il parametro non avrà alcun effetto.

### 3.1-1(2)b: UTILITY

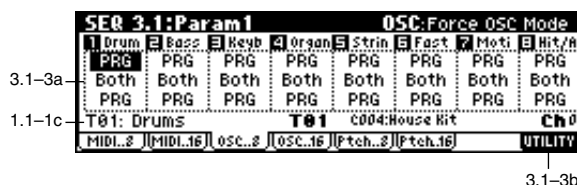


☞ "Memory Status," "Solo Selected Track," "Rename Song," "Delete Song," "Copy From Song," "Copy From Combi," "Load Template Song," "Save Template Song," "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d)

### 3.1-3: OSC..8 (OSC T01...08)

### 3.1-4: OSC..16 (OSC T09...16)

Parametri che determinano la sonorità di ciascuna traccia.



### 3.1-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

#### Force OSC Mode

[PRG, Poly, Mono, LGT]

Indica il "Voice Assign Mode" (PROG 2.1-1b) dei programmi assegnati alle tracce 1-16 (☞COMBI 3.1-2a).

#### OSC Select

[Both, OSC1, OSC2]

Specifica il parametro "Oscillator Mode" (PROG 2.1-1a) dei programmi assegnati alle tracce 1-16. Impostando "Oscillator Mode" su **Double**, è possibile utilizzare il presente parametro per determinare quale dei due oscillatori debba essere riprodotto (☞COMBI 3.1-2a).

**Portamento****[PRG, Off, 001...127]**

Parametro che determina l'effetto di portamento (glissando) per le tracce 1-16 (COMBI 3.1-2a).

**MIDI** Le impostazioni effettuate con il presente parametro sono utilizzate quando si riproduce o si registra la song dall'inizio. Se si modifica tale valore durante la registrazione, la variazione sarà memorizzata come parte dell'evento musicale (tranne quando il parametro è impostato su **PRG**). L'impostazione può essere modificata durante la riproduzione, ma se durante la registrazione sono state effettuate alcune variazioni, queste saranno applicate nel momento in cui la riproduzione giunge sul punto oggetto di modifica.

Le tracce per le quali "Status" (3.1-1a) è impostato su **INT** o **BTH**, possono ricevere i messaggi MIDI di control change (CC) #05 (Portamento Time) e CC#65 (Portamento Switch), per consentire la modifica delle impostazioni da parte di un modulo esterno (regolando il parametro su **PRG**, il messaggio di CC#05 Portamento Time non sarà ricevuto).

Quando si seleziona una song o si ritorna all'inizio di una song, le tracce per le quali lo "Status" è impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**, trasmetteranno tale impostazione via MIDI. Se il Portamento è **Off**, il messaggio trasmesso sarà quello di CC#65 con un valore di 0. Se invece il valore è compreso tra **001-127**, la trasmissione comprenderà i messaggi di CC#65 (valore 127), e CC#05 (valore compreso tra 1-127).

Impostando il parametro su **PRG**, nessun messaggio sarà trasmesso.

I dati MIDI sono trasmessi sul canale MIDI specificato dal parametro "MIDI Channel" di ciascuna traccia. (3.1-1a).

**MIDI** Le impostazioni di "Transpose" e "Detune" non hanno alcun effetto sui dati relativi alla trasmissione via MIDI delle note. "Transpose" e "Detune" possono essere controllati mediante l'invio di messaggi MIDI RPN. Il parametro "Oscillator Mode" (PROG 2.1-1a), del programma selezionato per le tracce 1-16, può invece essere controllato come segue:

- Se "Oscillator Mode" è impostato su **Single** o **Double**, i messaggi di MIDI RPN Coarse Tune possono essere ricevuti per consentire il controllo e la modifica delle impostazioni di "Transpose", mentre i messaggi di Fine Tune possono essere usati per controllare e modificare le impostazioni di "Detune".
- Se "Oscillator Mode" è impostato su **Drums**, i messaggi di MIDI RPN Coarse Tune e Fine Tune possono essere ricevuti per il controllo e la modifica delle impostazioni di "Detune". L'intervallo massimo controllabile corrisponde a  $\pm 1$  ottava (sommando i valori di Coarse Tune e Fine Tune).

**Bend Range****[PRG, -24...+24]**

Determina la variazione di tono applicabile mediante l'uso del pitch bender.

**PRG:** Il valore utilizzato è quello specificato per il programma.

**-24...+24:** Il valore utilizzato è quello specificato dal presente parametro, a prescindere dalle impostazioni presenti nel programma.

**MIDI** L'impostazione può essere controllata e modificata mediante la ricezione di messaggi MIDI di MIDI RPN Pitch Bend Range. (Questi messaggi non possono essere ricevuti quando il parametro è impostato su **PRG**.)

**3.1-3(4)b: UTILITY**

☞ "Memory Status," "Solo Selected Track," "Rename Song," "Delete Song," "Copy From Song," "Copy From Combi," "Load Template Song," "Save Template Song," "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d)

**3.1-5: Ptch..8 (Pitch T01...08)****3.1-6: Ptch..16 (Pitch T09...16)**

Queste pagine consentono di effettuare le impostazioni relative all'intonazione di ciascuna traccia.

SEQ 3.1:Param1		Pitch Transpose	
1 Drum	2 Bass	3 Keyb	4 Organ
5 Strin	6 Fast	7 Moti	8 Hit/A
+00	+00	-12	+00
+12	+00	+12	+00
+0000	+0000	+0000	+0000
+0000	+0000	+0000	+0000
+02	+02	+02	+02
+02	+02	+02	+02
T01: Drums	T01	C004:House kit	Ch 01
MIDI..8	MIDI..16	Osc..8	Osc..16
Ptch..8	Ptch..16		

3.1-5b

**3.1-5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range****Transpose****[-24...+24]**

Regola l'intonazione di ciascuna traccia (in semitoni).  
12 unità corrispondono ad un'ottava.

**Detune (BPM Adj.)****[-1200... +1200]**

Determina l'intonazione di ciascuna traccia, in unità di cent rispetto all'intonazione originale.

**0:** Intonazione normale.

**note** E' possibile utilizzare il comando "Detune BPM Adjust" (3.1-5(6)b) per effettuare il calcolo in unità BPM e permettere così di impostare automaticamente il Detune.

**Detune BPM Adjust**

Nel caso il programma della traccia utilizzi una frase musicale o un loop ritmico di un (multi)campione creato mediante la modifica del parametro BPM in modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), o caricato in modalità Media, questo comando permette di variare il valore BPM. "Detune BPM Adjust" consente quindi di regolare il BPM del loop modificandone l'intonazione.

Il comando è disponibile per le tracce per le quali è stata selezionata l'impostazione di "Detune". L'esecuzione del comando comporta la modifica del valore di "Detune" selezionato.

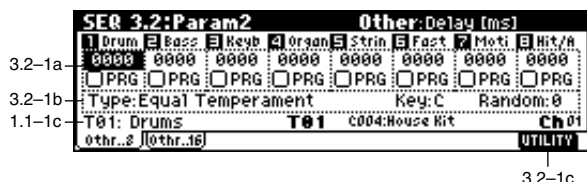
Per conoscere l'esatta procedura di esecuzione del comando, consultare "Detune BPM Adjust" (COMBI 3.1-3b).

## SEQ 3.2: Param2

### 3.2-1: Othr..8 (Other T01...08)

### 3.2-2: Othr..16 (Other T09...16)

Queste pagine consentono di effettuare ulteriori impostazioni per ciascuna delle sedici tracce.



#### 3.2-1(2)a: Delay [ms], Use Prog's Scale

**Delay [ms] (Delay Time)** [0000...5000, KeyOff]

Specifica il tempo di delay (ritardo) che intercorre tra l'evento di note-on e l'effettiva riproduzione del suono.

**KeyOff:** Il suono è riprodotto quando si verifica l'evento di note-off. In questo caso, il suono è riprodotto in maniera continua, a meno che il valore del parametro di EG Sustain Level dell'amplificatore del programma non sia impostato su 0. E' un tipo di impostazione utile a ricreare sonorità di clavicembalo.

L'impostazione standard per la maggior parte degli usi è comunque 0.

**Use Prog's Scale (Use Program's Scale)** [On, Off]

Parametro che consente ad ogni traccia di utilizzare il tipo di scala specificato per il programma mediante il parametro "Type."

**On (spuntato):** Consente l'uso della scala del programma.

**Off (non spuntato):** Permette l'uso della scala specificata dal parametro "Type" (3.2-1(2)b).

#### 3.2-1(2)b: Scale

Specifica il tipo di scala utilizzata per la song.

**Type (Song's Scale)**

[Equal Temperament...User Octave 15]

Indica il tipo di scala (☞ "Type" PROG 2.1-1c).

**Key** [C...B]

Mostra la tonica della scala selezionata (☞ "Key" PROG 2.1-1c).

**Random** [0...7]

Parametro con il quale è possibile ottenere una deviazione casuale dell'intonazione ad ogni evento di note-on, in maniera **proporzionale** al valore del parametro stesso (☞ "Random" PROG 2.1-1c).

#### ■ 3.2-1(2)c: UTILITY

☞ "Memory Status," "Solo Selected Track," "Rename Song," "Delete Song," "Copy From Song," "Copy From Combi," "Load Template Song," "Save Template Song," "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d)

## SEQ 3.3: Key Zone

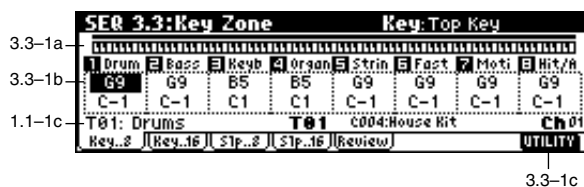
Pagina che consente di specificare l'intervallo di note assegnato a ciascuna traccia.

Le impostazioni di Top/Bottom Key determinano il numero di note assegnate rispettivamente alle **tracce 1-8, 9-16**, mentre le regolazioni di Top/Bottom Slope specificano l'intervallo necessario (a partire dai tasti top/bottom key) al raggiungimento del volume originariamente impostato.

**MIDI** Queste impostazioni non hanno alcun effetto sulla trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI. Tutti gli eventi di nota ricevuti dalla TR sono registrati sul sequencer interno, e tutti gli eventi di nota dello stesso sequencer o della tastiera sono trasmessi, a prescindere dalle impostazioni di tale parametri.

### 3.3-1: Key..8 (Key T01...08)

### 3.3-2: Key..16 (Key T09...16)



#### 3.3-1(2)a: Key Zone Map

Mostra l'intervallo di note assegnato alla traccia selezionata.

La linea continua rappresenta l'intervallo assegnato alla traccia, mentre la linea grigia indica l'area delle slope. (☞ p.39 COMBI 3.3-1a)

#### 3.3-1(2)b: Top Key, Bottom Key

**Top Key** [C-1...G9]

Specifica la nota superiore (top key) dell'intervallo assegnato alla traccia.

**Bottom Key** [C-1...G9]

Specifica la nota inferiore (bottom key) dell'intervallo assegnato alla traccia. Per maggiori dettagli sui parametri di Key e Slope, consultare "COMBI 3.3: Ed-Key Zone."

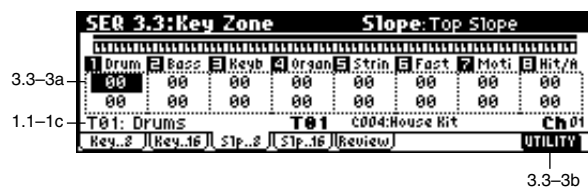
**note** Il valore di tali parametri può in alternativa essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER], e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

#### ■ 3.3-1(2)c: UTILITY

☞ "Memory Status," "Solo Selected Track," "Rename Song," "Delete Song," "Copy From Song," "Copy From Combi," "Load Template Song," "Save Template Song," "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d)

### 3.3-3: Slp..8 (Slope T01...08)

### 3.3-4: Slp..16 (Slope T09...16)



#### 3.3-3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

##### Top Slope

[00...72]

Specifica l'intervallo di note (12 note corrispondono ad un'ottava) necessario a raggiungimento del volume originale, a partire dalla nota superiore (top key).

##### Bottom Slope

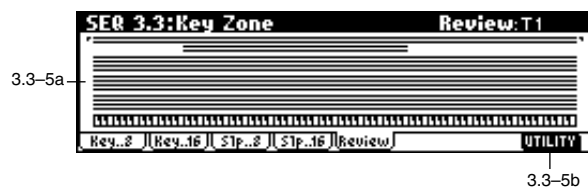
[00...72]

Specifica l'intervallo di note (12 note corrispondono ad un'ottava) necessario a raggiungimento del volume originale, a partire dalla nota inferiore (bottom key).

#### ■ 3.3-3(4)b: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1-1d)

### 3.3-5: Review



#### 3.3-5a: Key Zone Map (All)

##### T1...16

Mostra l'intervallo di note assegnato ad ognuna delle sedici tracce. La linea continua rappresenta l'intervallo assegnato alla traccia, mentre la linea grigia indica l'area di slope.

#### ■ 3.3-5b: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1-1d)

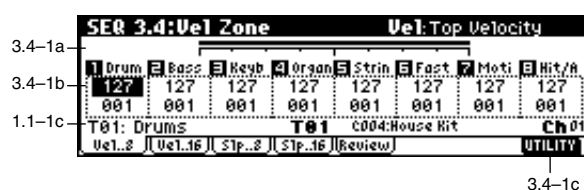
## SEQ 3.4: Vel Zone

I parametri di Top/Bottom Velocity determinano l'intervallo di velocity in base al quale riprodurre le tracce, mentre i parametri di Top/Bottom Slope specificano l'intervallo entro il quale il volume varia.

**MIDI** Queste impostazioni non hanno alcun effetto sulla trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI. Tutti gli eventi di nota ricevuti dalla TR sono registrati sul sequencer interno, e tutti gli eventi di nota dello stesso sequencer o della tastiera sono trasmessi, a prescindere dalle impostazioni di tale parametri.

### 3.4-1: Vel..8 (Vel T01...08)

### 3.4-2: Vel..16 (Vel T09...16)



#### 3.4-1(2)a: Velocity Zone Map (1)

Indica l'intervallo di velocity assegnato alla traccia selezionata. La linea continua rappresenta l'intervallo di velocity della traccia, mentre la linea grigia indica l'area di slope. (☞p.40 COMBI 3.4-1a)

#### 3.4-1(2)b: Top Velocity, Bottom Velocity

##### Top Velocity

[1...127]

Determina la velocity massima attribuita a ciascuna delle sedici tracce.

##### Bottom Velocity

[1...127]

Determina la velocity minima attribuita a ciascuna delle sedici tracce.

Fare riferimento alle figure illustrate nel paragrafo “COMBI 3.4: Ed-Vel Zone.”

**note** I valori dei presenti parametri possono anche essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER], e premendo una delle note sulla tastiera.

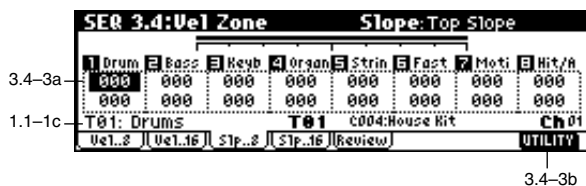
#### ■ 3.4-1(2)c: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1-1d)



### 3.4-3: Slp..8 (Slope T01...08)

### 3.4-4: Slp..16 (Slope T09...16)



#### 3.4-3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

##### Top Slope [0...120]

Specifica l'intervallo di velocity necessario per il raggiungimento del volume originale dalla top velocity.

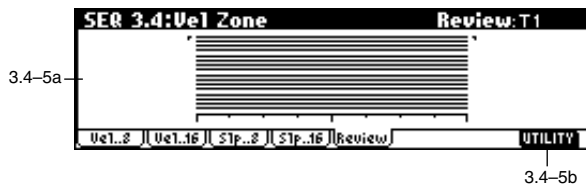
##### Bottom Slope [0...120]

Specifica l'intervallo di velocity necessario per il raggiungimento del volume originale dalla bottom velocity.

#### ■ 3.4-3(4)b: UTILITY

☞ "Memory Status," "Solo Selected Track," "Rename Song," "Delete Song," "Copy From Song," "Copy From Combi," "Load Template Song," "Save Template Song," "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d)

### 3.4-5: Review



#### 3.4-5a: Velocity Zone Map (All)

##### T1...16

Mostra l'intervallo di velocity assegnato a ciascuna delle sedici tracce. La linea continua rappresenta l'intervallo assegnato alla traccia, mentre la linea grigia indica l'area di slope.

#### ■ 3.4-5b: UTILITY

☞ "Memory Status," "Solo Selected Track," "Rename Song," "Delete Song," "Copy From Song," "Copy From Combi," "Load Template Song," "Save Template Song," "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d)

## SEQ 4.1: MIDI Filter1

Questa pagina consente di specificare l'uso dei filtri per i dati MIDI ricevuti dalle tracce 1-16. Per esempio, nel caso in cui due tracce siano impostate sullo stesso canale MIDI, è possibile stabilire che soltanto una di esse debba rispondere ai messaggi provenienti dal pedale di sustain.

**note** Le impostazioni dei filtri MIDI non hanno alcun effetto sui messaggi MIDI già registrati.

**note** Queste impostazioni non hanno alcun effetto sulla trasmissione dei messaggi MIDI già registrati, ma soltanto sui messaggi trasmessi durante le regolazioni dei parametri del programma, pan, volume, portamento e send (mandata) 1/2 delle tracce il cui "Status" (3.1-1(2)a) è impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.

**On (spuntato):** La ricezione dei messaggi MIDI è abilitata.

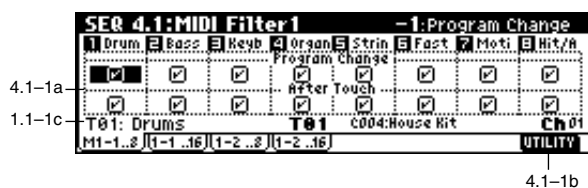
Le tracce per le quali il parametro "Status" (3.1-1(2)a) è impostato su **INT** o **BTH** ricevono i messaggi MIDI, a condizione che i canali MIDI coincidano con quelli di trasmissione, e che il relativo box di selezione sia stato spuntato. L'effetto è applicato al programma assegnato a ciascuna traccia nel momento in cui si operano i controller, o quando si ricevono messaggi MIDI da moduli esterni (la funzione di modulazione dinamica degli effetti non è interessata da queste impostazioni). Le regolazioni che determinano la trasmissione/ricezione MIDI della TR possono essere effettuate con il parametro "MIDI Filter" (GLOBAL 2.1-1b).

Il MIDI Filter 1 può essere usato anche nel caso si attribuiscono ai controller assegnabili (filtrabili mediante le pagine MIDI Filter 3 e MIDI Filter 4) funzioni di control change MIDI, ma la priorità è comunque accordata alle operazioni di filtraggio dei messaggi di control change specificate nelle pagine MIDI Filter 1 e MIDI Filter 2. Inoltre, assegnando lo stesso tipo di control change a più controller, per i quali sono già state effettuate le impostazioni di filtro nelle pagine MIDI Filter 3 e 4, spuntando il relativo box di selezione si otterrà l'abilitazione di quel determinato tipo di control change.

**Off (non spuntato):** La ricezione dei dati MIDI è disabilitata.

#### 4.1-1: M1-1..8 (MIDI Filter1-1 T01...08)

#### 4.1-2: 1-1..16 (MIDI Filter1-1 T09...16)



#### 4.1-1(2)a: Program Change, After Touch

##### Program Change [Off, On]

Specifica se i messaggi di MIDI program change debbano essere o meno ricevuti.

##### After Touch [Off, On]

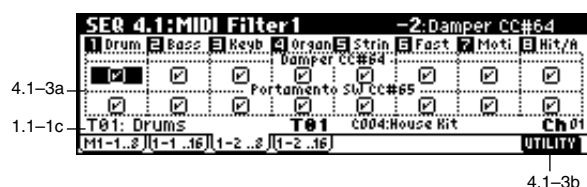
Determina se i messaggi di MIDI after touch debbano essere o meno ricevuti.

## ■ 4.1-1(2)b: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,”  
“Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load  
Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set  
Location” (1.1-1d)

## 4.1-3: 1-2..8 (MIDI Filter1-2 T01...08)

## 4.1-4: 1-2..16 (MIDI Filter1-2 T09...16)



## 4.1-3(4)a: Damper, Portamento SW

### Damper CC#64 [Off, On]

Specifica se il messaggio MIDI control change #64 Hold (pedale di sustain) debba essere o meno ricevuto.

### Portamento SW CC#65 [Off, On]

Determina se il messaggio MIDI di control change #65 Portamento On/Off (glissando) debba essere o meno ricevuto.

## 4.1-3(4)b: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,”  
“Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load  
Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set  
Location” (1.1-1d)

## JS-Y CC#02

[Off, On]

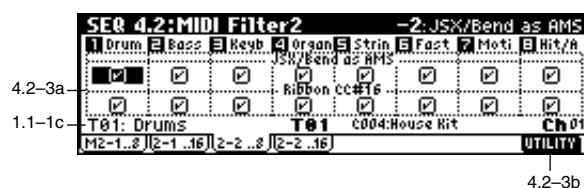
Specifica se il messaggio MIDI control #2 (asse -Y del joystick della TR, o modalità B di una manopola dei REALTIME CONTROL [1]-[4]) debba essere o meno ricevuto.

## ■ 4.2-1(2)b: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,”  
“Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load  
Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set  
Location” (1.1-1d)

## 4.2-3: 2-2..8 (MIDI Filter2-2 T01...08)

## 4.2-4: 2-2..16 (MIDI Filter2-2 T09...16)



## 4.2-3(4)a: JSX/Bend as AMS, Ribbon

### JSX/Bend as AMS

[Off, On]

Permette ai messaggi MIDI di pitch bend ricevuti (asse X del joystick della TR) di controllare l'AMS (☞ “Sorgente di Modulazione Alternata”) specificata per JS X (non è comunque un filtro per i messaggi MIDI di pitch bend.)

### Ribbon CC#16

[Off, On]

Determina se il messaggio MIDI control change #16 (specificato come modalità B dei controlli REALTIME CONTROLS [1]-[4], o il controller ribbon della TRITON etc.) debba essere o meno ricevuto.

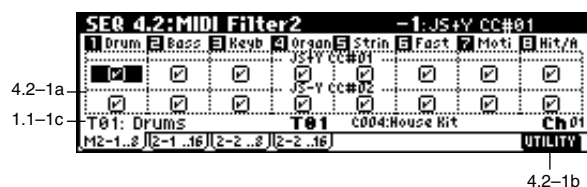
## ■ 4.2-3(4)b: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,”  
“Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load  
Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set  
Location” (1.1-1d)

## SEQ 4.2: MIDI Filter2

## 4.2-1: M2-1..8 (MIDI Filter2-1 T01...08)

## 4.2-2: 2-1..16 (MIDI Filter2-1 T09...16)



## 4.2-1(2)a: JS+Y, JS-Y

### JS+Y CC#01

[Off, On]

Specifica se il messaggio MIDI control #1 (asse +Y del joystick della TR, o modalità B di una manopola dei REALTIME CONTROL [1]-[4]) debba essere o meno ricevuto.

## SEQ 4.3: MIDI Filter3

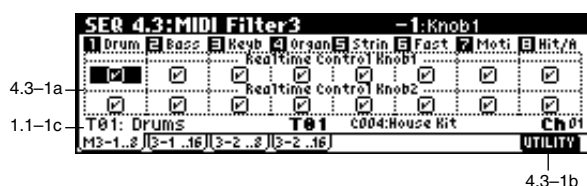
Specifica se le operazioni in modalità A e B, effettuate mediante i controlli REALTIME CONTROLS [1]–[4], debbano essere o meno ricevute. I messaggi di controllo MIDI della modalità A sono fissi per ciascuna manopola mentre, per la modalità B, possono essere assegnati nella pagina 2.2: Controller Controls.

### 4.3–1: M3–1..8 (MIDI Filter3–1 T01...08)

### 4.3–2: 3–1..16 (MIDI Filter3–1 T09...16)

### 4.3–3: 3–2..8 (MIDI Filter3–2 T01...08)

### 4.3–4: 3–2..16 (MIDI Filter3–2 T09...16)



### 4.3–1(2)a: Real-time Control Knob 1, 2

#### Knob1 [Off, On]

Specifica se il messaggio MIDI control change #74 in modalità A (frequenza di taglio del filtro passa-bassi della TR), ed il messaggio MIDI control change in modalità B debba essere ricevuto.

#### Knob2 [Off, On]

Determina se il messaggio MIDI control change #71 in modalità A (risonanza del filtro passa bassi o frequenza di taglio del filtro passa-alti della TR), ed il messaggio MIDI control change in modalità B debbano essere ricevuti.

### 4.3–3(4)a: Real-time Control Knob 3, 4

#### Knob3 [Off, On]

Specifica se il messaggio MIDI control change #79 in modalità A (intensità del filtro EG della TR), ed il messaggio MIDI control change in modalità B debbano essere ricevuti.

#### Knob4 [Off, On]

Determina se il messaggio MIDI control change #72 in modalità A (tempo di rilascio del filtro e dell'amplificatore EG della TR), ed il messaggio MIDI control change in modalità B debbano essere ricevuti.

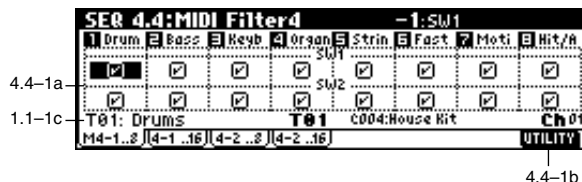
### ■ 4.3–1(2)b, 4.3–3(4)b: UTILITY

“Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1–1d)

## SEQ 4.4: MIDI Filter4

### 4.4–1: M4–1..8 (MIDI Filter4–1 T01...08)

### 4.4–2: 4–2..16 (MIDI Filter4–1 T09...16)



### 4.4–1(2)a: SW1, SW2

#### SW1, SW2

[Off, On]

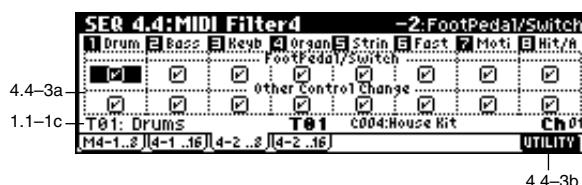
Specifica se l'effetto assegnato ai tasti [SW1] ed [SW2] debba essere o meno ricevuto. L'assegnazione può essere effettuata nella pagina 2.2: Controller. L'impostazione è valida quando i tasti sono regolati su SW1 Mod.(CC#80), SW2 Mod.(CC#81) o Porta.SW(CC#65).

### ■ 4.4–1(2)b: UTILITY

“Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1–1d)

### 4.4–3: 4–2..8 (MIDI Filter4–2 T01...08)

### 4.4–4: 4–2..16 (MIDI Filter4–2 T09...16)



### 4.4–3(4)a: Foot Pedal/Switch, Other Control Change

#### Foot Pedal/Switch

[Off, On]

Specifica se l'effetto attribuito all'ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH debba essere o meno ricevuto. La funzione di tale controller può essere specificata nella pagina GLOBAL 1.1: System Foot. L'impostazione è valida quando si assegna il pedale ad un MIDI control change.

#### Other Control Change

[Off, On]

Determina se i restanti messaggi MIDI dei controller (quelli cioè non menzionati nei paragrafi precedenti MIDI Filter 1–4), debbano essere o meno ricevuti.

### ■ 4.4–3(4)b: UTILITY

“Memory Status,” “Solo Selected Track,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi,” “Load Template Song,” “Save Template Song,” “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1–1d)

## SEQ 5.1: RPPR

La TR incorpora i **pattern preset P000–149**, ed i **pattern utente U00–99**. Ciascuna song può contenere fino a cento pattern utente. La memoria interna dello strumento contiene diversi pattern preset con sonorità percussive, ideali per l'utilizzo sulle tracce ritmiche di qualsiasi song.

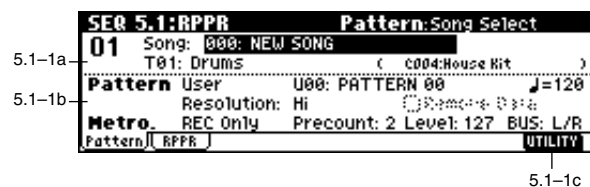
I pattern preset non possono essere modificati, ma possono comunque essere copiati nelle locazioni di memoria utente per consentire l'editing secondo necessità.

I pattern utente possono essere creati con la registrazione in tempo reale (funzione dell'arpeggiatore inclusa) o in step, e possono utilizzare i comandi di Get From Track (trasferimento dati dalla traccia), o Copy Pattern (copia dei pattern) (☞BG p.81).

Ciascun pattern può essere assegnato alla nota desiderata e, mediante la funzione RPPR (Real-time Pattern Play/Recording), è possibile quindi effettuarne la riproduzione con la semplice pressione del tasto. Ciò consente, tra l'altro, di integrare l'uso dei pattern all'esecuzione strumentale in tempo reale, per la registrazione simultanea di entrambi sul sequencer interno (☞pagina 5.1–2: RPPR Setup).

### 5.1–1: Pattern

Se si desidera registrare un pattern, utilizzare "Pattern Bank" e "Pattern Select" per selezionare un pattern utente ed il relativo numero. Quindi, usare il comando "Pattern Param. (Pattern Parameter)" per impostare il numero di misure e la corrispondente divisione ritmica. La registrazione può avvenire sia in tempo reale, mediante l'uso della pagina tab Pattern Edit, o in step, utilizzando il comando "Step Recording (Loop)". Infine, usare i comandi disponibili per eseguire le operazioni di editing necessarie al raggiungimento del risultato desiderato.



#### 5.1–1a: Location, Song Select, Track Select

##### Location

Mostra la posizione corrente (in misure) del pattern selezionato.

##### Song Select [000...199: name]

Seleziona la song che si desidera utilizzare. (☞1.1–1b)

##### Track Select [T01...T16: name]

Seleziona la traccia per la registrazione/riproduzione del pattern. (☞1.1–1c)

Da sinistra indica rispettivamente il banco del programma, il numero ed il nome della traccia selezionata.

#### 5–1–1b: Pattern, Metro. (Metronome)

##### Pattern:

##### Pattern (Pattern Bank)

[Preset, User]

Indica il tipo di pattern.

La registrazione non è consentita con pattern del tipo **Preset**, ma è tuttavia possibile eseguire i comandi di "Copy Pattern," "Bounce Pattern," "Put To Track" e "Copy To Track."

##### Pattern Select

[P00...149, U00..U99]

Mostra il pattern selezionato. I pattern utente possono essere rinominati grazie al comando di Utility "Rename Pattern."

##### ♩ (Tempo)

[040...240, EXT]

Specifica la velocità di riproduzione del pattern. Consultare "♩ (Tempo)" (1.1–1a).

##### Resolution

[Hi, ♩ ... ♩]

Determina la correzione del timing delle note durante la registrazione del pattern in tempo reale. (☞1.1–1a "Reso (Resolution)")

##### Remove Data

[Off, On]

Cancella gli eventi musicali non più necessari durante la registrazione del pattern. (☞p.1.1–6a "Remove Data")

##### Metro. (Metronome):

I parametri del metronomo specificati nella presente pagina sono direttamente collegati a quelli della pagina 1.1: Play/REC, tab Preference (1.1–6a).

##### Metronome Sound

[REC Only, REC/Play, Off]

Imposta lo status on/off del metronomo per le varie fasi di registrazione/riproduzione. (☞1.1–6a "Sound (Metronome Sound)")

##### Precount

[0...2]

Specifica il numero di misure da riprodurre prima dell'inizio della registrazione. (☞1.1–6a "Precount")

##### Level

[000...127]

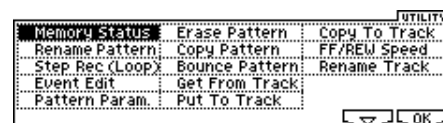
Determina il volume del metronomo. (☞1.1–6a "Level")

##### BUS (BUS Select)

[L/R, L, R, 1, 2, 1/2]

Specifica il bus d'uscita del metronomo. (☞1.1–6a "BUS")

#### ■ 5.1–1c: UTILITY



☞ "Memory Status," "Rename Track" (1.1–1d)

Per i dettagli su come selezionare la funzione di Utility desiderata, consultare "PROG 1.1–1c: UTILITY."

## Rename Pattern

Premere il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di dialogo, e rinominare il pattern selezionato.

E' possibile inserire fino a sedici caratteri. (BG p.45)

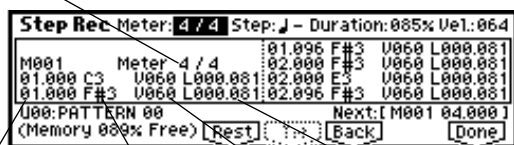
## Step Rec (Loop)

Pagina che consente la registrazione in step del pattern.

E' disponibile soltanto per la registrazione di un pattern utente.

- 1 In "Pattern Bank" e "Pattern Select," specificare il pattern. Per default, la lunghezza del pattern è di una misura. Se si desidera modificare tale valore, utilizzare il comando di Utility "Pattern Param."
- 2 Selezionare "Step Rec (Loop)" per accedere alla finestra di dialogo.

Divisione ritmica



Posizione all'interno della misura (beat, clock)      Numero di nota      Velocity      Lunghezza (beat, clock)

- 3 I passi successivi sono identici a quelli della registrazione step della traccia. Consultare quindi il punto 3 (e successivi) del paragrafo "Step Recording" (5.2-1b). L'unica differenza consiste nel fatto che nella registrazione in step del pattern, quando si giunge alla fine del pattern stesso, si ritorna automaticamente all'inizio, per consentire l'inserimento di ulteriori eventi musicali.

## Event Edit

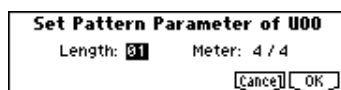
Consente l'editing dei singoli eventi musicali inseriti nel pattern. Usare "Pattern Bank" e "Pattern Select" per specificare il pattern che si desidera modificare.

I rimanenti passi della procedura possono essere desunti dal paragrafo "Event Edit" (5.2-1b).

## Pattern Param. (Pattern Parameter)

Comando che consente di determinare il numero di misure e la relativa divisione ritmica del pattern selezionato.

- 1 Usare "Pattern Bank" e "Pattern Select" per specificare il pattern.
- 2 Selezionare "Pattern Param." per accedere alla finestra di dialogo.

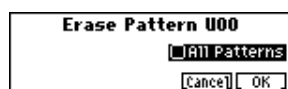


- 3 In "Length," specificare il numero di misure del pattern.
- 4 In "Meter," determinare la divisione ritmica del pattern. Il valore qui impostato è soltanto provvisorio, poichè una volta inserito il pattern nella traccia di una song, questo utilizzerà la divisione ritmica della misura nella quale è stato inserito.
- 5 Per confermare le impostazioni, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Erase Pattern

Comando che permette di cancellare gli eventi musicali dal pattern selezionato.

- 1 Usare "Pattern Bank" e "Pattern Select" per specificare il pattern.
- 2 Selezionare "Erase Pattern" per accedere alla finestra di dialogo.



- 3 **Spuntando** il box di selezione "All Pattern," la cancellazione interesserà tutti i pattern utente contenuti nella song. Se invece il box di selezione "All Patterns" **non è spuntato**, solo il pattern specificato al punto 1 della procedura sarà cancellato.
- 4 Per eseguire il comando di Erase Pattern, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

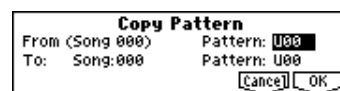
## Copy Pattern

Comando che permette di copiare le impostazioni e gli eventi musicali del pattern selezionato su un pattern diverso.

L'operazione può essere effettuata anche se i pattern interessati appartengono a song diverse.

Dato che i pattern preset non possono essere modificati, l'unico metodo disponibile per l'editing di tali dati consiste nel copiare i pattern nelle locazioni di memoria utente, per consentirne di conseguenza la modifica secondo necessità. I pattern così ottenuti possono infine essere salvati come pattern utente. L'operazione di copia è eseguita in sovraincisione, per cui tutti i dati e gli eventi musicali presenti sul pattern di destinazione saranno cancellati e sostituiti da quelli provenienti dal pattern sorgente.

- 1 Selezionare "Copy Pattern" per accedere alla finestra di dialogo.

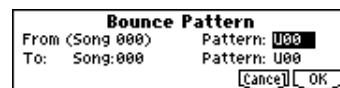


- 2 In From: "Pattern," specificare il pattern che si desidera copiare (per default, il pattern selezionato è quello specificato nella pagina).
- 3 In To: "Song" e "Pattern," specificare la song ed il pattern di destinazione. Per il parametro "Pattern," possono essere inseriti soltanto i pattern utente **U00-U99**.
- 4 Per eseguire il comando di Copy Pattern, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Bounce Pattern

Comando che permette di combinare i dati e gli eventi del pattern sorgente con quello di destinazione, posizionando il risultato nel pattern di destinazione. La divisione ritmica e la lunghezza del pattern faranno riferimento ai parametri del pattern di destinazione. Nel caso in cui entrambi i pattern contengano dati relativi ai controlli MIDI, la riproduzione del pattern di destinazione (in seguito all'esecuzione del comando di Bounce), potrebbe non essere effettuata in maniera del tutto corretta. Si consiglia quindi di utilizzare "Event Edit" (5.1-1c) prima dell'esecuzione del comando, per far sì che tali dati non entrino in conflitto tra loro, provocando risultati imprevisti.

- 1 Usare "Pattern Bank" e "Pattern Select" per specificare il pattern bounce sorgente.
- 2 Selezionare "Bounce Pattern" per accedere alla finestra di dialogo.



- 3 In From "Pattern," selezionare il pattern bounce sorgente (per default, il pattern selezionato è quello specificato nella pagina).
- 4 In To: "Song" e "Pattern," selezionare la song ed il pattern bounce di destinazione. Per il parametro "Pattern," possono essere inseriti soltanto i pattern utente **U00-U99**.
- 5 Per eseguire il comando di Bounce Pattern, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Get From Track

Questo comando consente il caricamento degli eventi musicali di una traccia sul pattern specificato.

- 1 Usare “Pattern” e “Pattern Select” per specificare il pattern.
- 2 In “Pattern Param.,” specificare la lunghezza del pattern di destinazione.
- 3 Selezionare “Get From Track” per accedere alla finestra di dialogo.



- 4 In “From: Song,” selezionare la song sorgente.
- 5 In “Track,” scegliere la traccia sorgente.
- 6 In “Measure,” determinare la prima misura della traccia che si desidera copiare.
- 7 Per eseguire il comando Get From Track, premere il tasto [F8] (“OK”). Per cancellare, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

## Put To Track

Comando che consente di inserire un pattern all’interno di una traccia.

A differenza del comando Copy to Track, questo comando inserisce soltanto il riferimento del numero del pattern all’interno della song, in maniera tale che quando la riproduzione giunge al punto di inserimento, la funzione richiama automaticamente il pattern inserito. In pratica, gli eventi del pattern non sono mai presenti nella traccia della song.

Ciò è particolarmente utile nel caso i cui si utilizzino molti pattern, poichè tale procedura consente di preservare la memoria del sequencer.

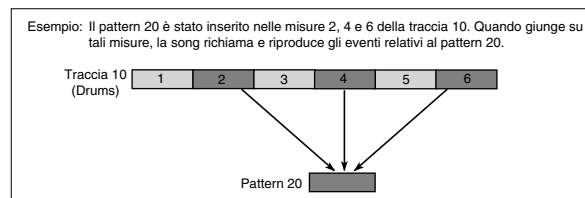
Da notare che se si modifica la lunghezza di un pattern, tale variazione influenzerà la song sulla quale il pattern è stato inserito.

L’esecuzione del comando Put to Track comporta la modifica dei seguenti eventi musicali:

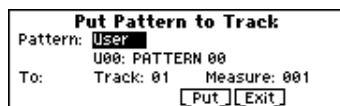
- Gli eventi musicali presenti nelle misure di destinazione della traccia saranno cancellati.
- Il pattern inserito sarà riprodotto in base alla divisione ritmica della misura della traccia sulla quale è stato effettuato l’inserimento.
- Gli eventi del tipo pitch bend etc. (escluso il volume), esistenti sulla traccia di destinazione, saranno azzerati immediatamente prima della misura sulla quale è stato effettuato l’inserimento del pattern.

Se si desidera quindi utilizzare il pitch bend etc., sulle misure interessate dal suddetto comando, è indispensabile integrare tali controlli all’interno del pattern oggetto della funzione (BG p.84).

Per cancellare un pattern inserito nella traccia, utilizzare “Erase Measure” (5.2–1b), specificando l’area di destinazione del pattern, ed impostando “Kind” su **All**.



- 1 Selezionare “Put to Track” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 In “Pattern Bank” e “Pattern Select,” selezionare il pattern che si desidera inserire (per default, questo corrisponderà al pattern selezionato nella pagina).

- 3 In “To: Track,” selezionare la traccia di destinazione.
- 4 In “Measure,” specificare la prima misura della traccia di destinazione.
- 5 Per eseguire il comando Put to Track, premere il tasto [F6] (“Put”). Dopo l’esecuzione del comando, il parametro “Measure” sarà automaticamente aggiornato. L’operazione può essere ripetuta per il numero di volte desiderato. Per uscire dal comando, premere il tasto [F7] (“Exit”).

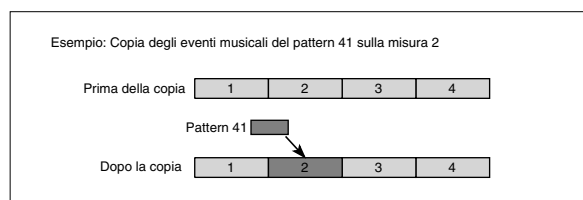
## Copy To Track

Comando che permette di copiare gli eventi musicali di un pattern e di incollarne i corrispondenti dati su una traccia.

A differenza di quanto già visto per il comando Put To Track, quest’operazione trasferisce effettivamente gli eventi sulla traccia, in modo da consentirne successivamente l’editing. In questo caso, la modifica del pattern sorgente non avrà alcun effetto sulla song sulla quale il pattern è stato copiato.

L’esecuzione del comando Copy to Track comporta la modifica dei seguenti eventi musicali:

- Gli eventi musicali presenti nelle misure di destinazione della traccia saranno cancellati.
- Gli eventi musicali inseriti saranno riprodotti in base alla divisione ritmica della misura della traccia sulla quale è stato effettuato l’inserimento.



La procedura operativa è del tutto simile a quella già vista per il comando Put to Track. («Put To Track» (5.1–1c)).

## Rename Track

Premere il tasto [F5] (“Name”) per accedere alla finestra di dialogo, e modificare il nome della traccia selezionata.

E’ possibile inserire fino ad un massimo di sedici caratteri. (BG p.45)

## 5.1-2: RPPR Setup

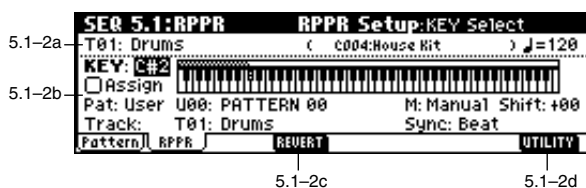
Pagina che consente di effettuare le impostazioni relative alla funzione RPPR (Real-time Pattern Play/Recording). La RPPR permette di assegnare liberamente i pattern della song alle note della tastiera, per rendere in seguito possibile la riproduzione (e la registrazione) degli stessi con la semplice pressione dei tasti.

Per ciascuna song, è consentito assegnare un pattern preset o utente ad ognuno dei settantadue tasti, dalla nota C#2 alla C8, e per ogni tasto è possibile specificare il pattern, il numero della traccia e il modo in cui il pattern debba essere riprodotto.

⚠ L'arpeggiatore non può essere attivato dai pattern riprodotti dalla funzione RPPR. Quando la RPPR è **On**, i tasti non assegnati ad alcun pattern riprodurranno le tracce specificate dal parametro "Track Select." In questo caso, l'arpeggiatore potrà essere attivato per tali tracce, a patto che sia stato selezionato ed abilitato almeno un arpeggiatore (A o B) per le suddette tracce. La RPPR non può essere attivata da note generate dall'arpeggiatore.

⚠ Quando Local Control è **OFF** ("Local Control On" GLOBAL 2.1-1a), non è possibile attivare i pattern con la funzione RPPR. Le note ricevute dalla porta MIDI IN del canale MIDI assegnato alla traccia selezionata da "Track Select", possono tuttavia riprodurre i pattern. Quindi, se sul sequencer esterno sono state registrate soltanto le note incaricate di attivare i pattern della RPPR, impostare Local Control OFF. Nel caso si desideri registrare gli eventi generati dalla funzione RPPR su un sequencer esterno, impostare Local Control su ON, e disabilitare la funzione di echo back sul suddetto sequencer.

⚠ Nella pagina RPPR Setup, la funzione RPPR è automaticamente abilitata. Il risultato che si ottiene è equivalente all'abilitazione dei box di selezione RPPR (1.1-1c) nelle singole pagine.




### 5.1-2a: Track Select, (Tempo)

#### Track Select [T01...T16: name]

Indica la traccia incaricata di attivare la RPPR. Il pattern è riprodotto quando i dati della nota sono ricevuti sul canale MIDI assegnato alla traccia selezionata. (☞ 1.1-1c)

Il display mostra inoltre il banco del programma, il numero ed il nome della traccia selezionata.

#### (Tempo) [040...240, EXT]

Specifica il tempo di riproduzione della funzione RPPR. Consultare " (Tempo)" (☞ 1.1-1a).

### 5.1-2b: RPPR Setup

#### Keyboard & Assigned drawing

Diagramma che rappresenta lo status di assegnazione della funzione RPPR. L'assegnazione non può essere effettuata per i tasti in grigio.



#### KEY (Key Select)

[C#2...C8]

Indica il tasto che si desidera modificare. I parametri che seguono sono tutte voci applicabili alla nota selezionata da KEY. La nota può essere selezionata anche tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo una nota sulla tastiera.

#### Assign

[Off, On]

**On (spuntato):** La nota specificata da "KEY" (una volta premuta) riproduce il pattern selezionato dai parametri "Pat (Pattern Bank)," "Pattern Select".

**Off (non spuntato):** La nota premuta riproduce la traccia selezionata e con l'intonazione corrispondente, così come accadrebbe normalmente nella modalità Sequencer.

#### Pattern (Pattern Bank)

[Pre, User]

#### Pattern Select

[P000...149, U00...99]

Indica il pattern assegnato alla funzione RPPR per il tasto specificato dal parametro "KEY." Se il pattern assegnato non contiene alcun evento musicale al suo interno, nessun suono sarà prodotto.

#### Track

[T01...T16: name]

Indica la traccia utilizzata dal pattern RPPR selezionato grazie al parametro "KEY." La pressione del tasto comporta la riproduzione del pattern in base alle impostazioni della traccia qui selezionata. Le impostazioni di traccia possono essere effettuate nella pagina 1.1: Play/REC-4.4: MIDI Filter 4. Durante la registrazione in tempo reale, se la funzione RPPR è abilitata, gli eventi audio saranno registrati sulla traccia specificata dal presente parametro. (☞ BG p.76)

#### M (Mode)

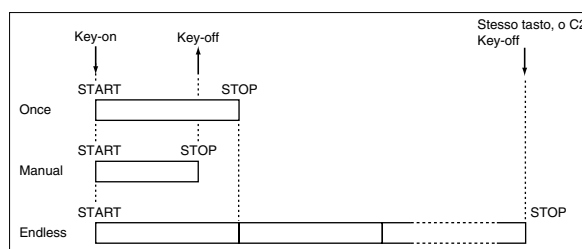
[Once, Manual, Endless]

Specifica la modalità di riproduzione del pattern selezionato con "KEY".

**Once:** Il pattern è riprodotto una sola volta.

**Manual:** Il pattern continua ad essere riprodotto fin tanto che si mantiene premuta la nota sulla tastiera.

**Endless:** Il pattern è riprodotto in maniera ripetuta e continua, anche dopo aver rilasciato la pressione della nota sulla tastiera. Per arrestare la riproduzione, premere una delle note al di sotto della nota C2, oppure premere nuovamente la stessa nota.



#### Shift

[-12...+12]

Determina la trasposizione (in semitoni) d'intonazione del pattern in riproduzione, con una escursione massima di  $\pm 1$  ottava. Con un'impostazione di **0**, il pattern è riprodotto con l'intonazione originale.

#### Sync

[Off, Beat, Measure, SEQ]

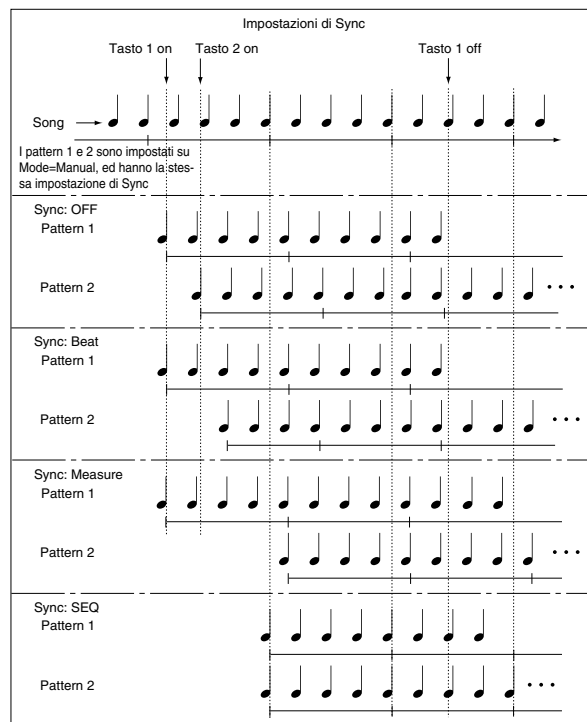
Specifica la sincronia del pattern in relazione alla pressione della nota sulla tastiera.

**Off:** Il pattern inizia la riproduzione non appena si preme la nota sulla tastiera.

**Beat:** Il pattern è sincronizzato ai beat del pattern riprodotto dal primo tasto (cioè il primo evento di note-on che si verifica dalla condizione nella quale nessuna nota è stata precedentemente premuta). E' l'impostazione ideale per riprodurre i pattern in sequenza.

**Measure:** Il pattern è sincronizzato alle misure del pattern attivato dal primo tasto. E' l'impostazione ideale per i pattern ritmici o di basso.

**SEQ:** Il pattern è sincronizzato alle misure della song del sequencer.



- Selezionando **Beat** o **Measure**, la riproduzione del pattern inizierà dopo aver premuto il primo tasto. Il secondo (e tutti i successivi) pattern attivati dalla tastiera, saranno sincronizzati al primo; con un'impostazione di **Beat** la sincronia avverrà in relazione al singolo beat, mentre con un'impostazione di **Measure** la sincronia sarà basata sulle misure.
- Selezionando **SEQ**, il pattern sarà sincronizzato alle misure della song registrata sul sequencer. In questo caso, è necessario avviare la riproduzione della song prima di poter effettivamente riprodurre i pattern assegnati alle note della tastiera.
- **Beat**, **Measure** e **SEQ** attivano il pattern istantaneamente nel caso il tasto sia premuto entro 1/32 di nota rispetto al corrispondente valore di beat o di misura. Se la pressione avviene con ritardo maggiore, il pattern sarà riprodotto a partire dal beat successivo.

### Arrestare la riproduzione di un pattern RPPR

Per arrestare la riproduzione di qualsiasi pattern riprodotto mediante la funzione RPPR, premere la nota C2 o uno qualsiasi dei tasti alla sua sinistra.

I pattern assegnati ai tasti per i quali "Sync" è impostato su **Off** si arresteranno immediatamente, mentre gli altri pattern termineranno la riproduzione all'inizio del beat o misura successivi. La riproduzione dei pattern per i quali il parametro "Sync" è impostato in maniera **diversa da Off**, possono comunque essere arrestati immediatamente premendo due volte in rapida successione la nota C2 (oppure una qualsiasi delle note alla sua sinistra).

### ■ 5.1-2c: REVERT

Copia le impostazioni di "Pat (Pattern Bank)," "Pattern Select" e "Track" dal "KEY" precedentemente modificato (e per il quale "Assign" era stato **spuntato**), sulle impostazioni del "KEY" correntemente selezionato.

### Esempio

#### Usare la RPPR per assegnare i pattern preset P00, P01 e P02 alle note della tastiera

Prima di iniziare, assegnare un programma percussivo (come per esempio l'**A036**) alla traccia 1.

- 1 Selezionare **C#2** per "KEY." **Spuntare** "Assign," ed impostare "Pat (Pattern Bank)," "Pattern Select" e "Track."



- 2 Selezionare **D2** per "KEY."
- 3 Premere il tasto [F4] ("REVERT") per copiare le impostazioni di "Pat (Pattern Bank)," "Pattern Select" (**Pat: Pre, P00: Pop&Balad 1/Std**) e "Track" (**T01: Drums**), così come specificate al punto 1 della procedura.
- 4 Cambiare soltanto "Pattern Select." Selezionare "Pattern Select," e premere il tasto [INC] per scegliere **P01: Pop&Balad 2/Std**.
- 5 Selezionare **D#2** per "KEY."
- 6 Premere il tasto [F4] ("REVERT") per copiare le impostazioni di "Pat (Pattern Bank)," "Pattern Select" (**Pat: Pre, P01: Pop&Balad 2/Std**) e "Track" (**T01: Drums**), così come specificate al punto 4 della procedura.
- 7 Impostare "Pattern Select" su **P02: Pop&Balad 3/Std** (vedere punto 4 della procedura).

In questo modo abbiamo descritto come utilizzare in maniera efficiente il comando "REVERT" per l'assegnazione dei parametri "Pat (Pattern Bank)," "Pattern Select" e "Track" a ciascuna "KEY" della RPPR Setup. La funzione è particolarmente utile quando i pattern da assegnare ai tasti sono numerati in maniera consecutiva (o quantomeno vicini tra loro), ed utilizzano la stessa traccia, come nel caso dell'esempio appena illustrato.

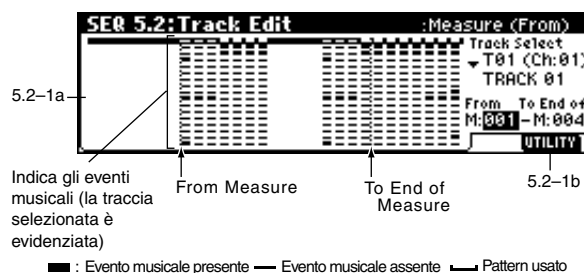
### ■ 5.1-2d: UTILITY

☞ "Memory Status" (1.1-1d), "Rename Track" (5.1-1c)

## SEQ 5.2: Track Edit

### 5.2-1: Track Edit

Questa pagina consente di modificare le impostazioni della traccia selezionata e degli eventi musicali su di essa presenti, così come permette di aggiungerne degli altri con la registrazione in step. Per eseguire le operazioni appena menzionate, usare prima di tutto la pagina tab per selezionare la traccia e l'area desiderata. Quindi scegliere il comando di Utility appropriato per l'esecuzione dell'operazione desiderata.





## 5.2–1a: Track Select, Measure (From)/Meas. (To End of)

### Track Select

[T01...T16, Master Trk]

Usare i tasti cursore [▲][▼] per selezionare la traccia che si desidera registrare o modificare (o utilizzare come sorgente di copia). Se si desidera selezionare tutte le tracce non vi è alcun bisogno di scegliere tra T01...T16. E' sufficiente spuntare il box di selezione "All Tracks" nella finestra di dialogo del comando di Utility.

**Master Trk:** Consente la modifica del tempo e della divisione ritmica della traccia master.

### Measure (From)

[001...999]

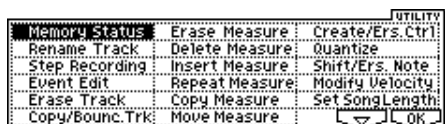
Specifica la prima misura interessata dall'editing, dalle operazioni di copia (sorgente) o dalla registrazione step.

### Meas. (To End of)

[001...999]

Specifica l'ultima misura interessata dall'editing, dalle operazioni di copia (sorgente) o dalla registrazione step.

## ■ 5.2–1b: UTILITY



■ "Memory Status" (1.1–1d), "Rename Track" (5.1–1c)

### Step Recording (Registrazione Step)

La registrazione Step permette di determinare il valore e la velocity di ogni singola nota in maniera numerica, e di inserirne l'altezza dalla tastiera. I tasti [F4] ("Rest") ed [F5] ("Tie") permettono di inserire rispettivamente le pause e le legature.

■ Se si effettua la registrazione step su una traccia che già contiene eventi musicali, tutti i dati all'interno delle misure (a partire dalla misura specificata con "Measure (From)"), saranno cancellati.

Si consiglia di utilizzare il comando "Create/Ers. Ctrl" per l'inserimento di eventi che contengono valori "mobili", come per esempio gli eventi di pitch bend, ed il comando "Event Edit" per l'inserimento di eventi individuali.

1 Usare "Track Select" per selezionare la traccia sulla quale si desidera inserire gli eventi, ed utilizzare il parametro "Measure (From)", dalla pagina tab Track Edit, per specificare la misura dalla quale si desidera iniziare l'inserimento.

2 Dopo aver selezionato "Step Recording," appare la seguente finestra di dialogo.

Divisione ritmica



Posizione all'interno della misura (beat, clock)      Numero di nota      Velocity      Lunghezza (beat, clock)

3 In "Meter," impostare la divisione ritmica.

Il parametro mostra il valore di divisione ritmica già determinato per la misura in oggetto.

Modificando tale valore, la divisione ritmica della misura cambierà, così come sarà modificato il valore delle altre tracce della song.

4 In "Step (Step Time)," specificare la durata dello step di base che si desidera inserire, in valori di nota.

Il tipo di nota indicata da "Step (Step Time)", è seguita dai simboli Terzina (3)/Normale(-)/Punto(.) per determinarne l'esatto valore.

Le note selezionabili variano da un valore di ♩ (nota intera) a ♪ (1/32 di nota).

Impostando il parametro Terzina/Normale/Punto su 3 (Terzina), lo step risultante sarà composto dal valore della nota specificata ma terzinata. Scegliendo invece "-" (Normale), si otterrà uno step corrispondente al valore della nota specificata, senza ulteriori aggiunte. Selezionando "." (Punto), lo step risultante sarà composto dalla nota specificata ma puntata.

La tabella che segue mostra il numero di clock per ciascuna impostazione di "Step (Step Time)".

♪ (0:24)	♪ (0:48)	♪ (0:96)	♪ (1:00)	♪ (2:00)	♩ (4:00)
♪. (0:36)	♪. (0:72)	♪. (0:144)	♪. (1:96)	♪. (3:00)	♩. (6:00)
♪3 (0:16)	♪3 (0:32)	♪3 (0:64)	♪3 (0:128)	♪3 (1:64)	♪3 (2:128)

5 In "Duration," specificare la durata effettiva delle note, relativa al parametro di "Step (Step Time)." In generale, **100%** corrisponde ad una nota mantenuta, **85%** ad una nota normale e **50%** ad una nota staccata.

6 Usare "Vel (Velocity)" per determinare la velocity (intensità dell'esecuzione strumentale) della nota inserita. Premere il tasto [PAUSE], tenere premuto il tasto [ENTER] e premere la nota desiderata sulla tastiera per specificarne il valore di velocity.

Impostando il parametro su **Key**, il valore di velocity adottato corrisponderà a quello inserito con la pressione della nota sulla tastiera.

7 Gli eventi di nota possono essere inseriti come qui di seguito descritto, utilizzando i comandi della tastiera ed i tasti funzione.

### Inserimento delle note

La pressione di una nota sulla tastiera comporta l'inserimento del relativo numero di nota, della durata specificata al punto 4 della procedura.

La pressione di un accordo sulla tastiera comporta l'inserimento dei relativi numeri di nota, della durata specificata al punto 4 della procedura. Da notare che le note suonate prima del rilascio di **tutte** le note premute, saranno inserite nella stessa posizione. Ciò significa che sarà possibile inserire accordi molto complessi anche premendo le note componenti l'accordo singolarmente ed in tempi diversi.

Dopo aver premuto e rilasciato le note sulla tastiera, la posizione d'inserimento avanza allo step successivo, con un valore specificato al punto 4 della procedura.

### Inserire una pausa

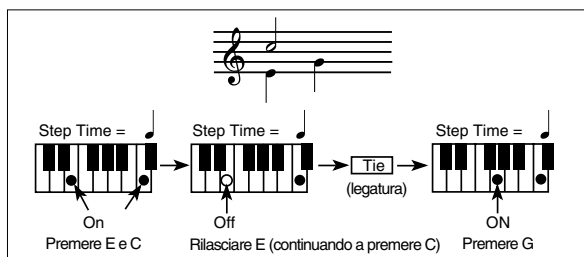
Premere il tasto [F4] ("Rest") per inserire una pausa, il cui valore corrisponderà a quanto specificato al punto 4 della procedura.

### Inserire una legatura

Premendo il tasto [F5] ("Tie"), senza tuttavia premere alcuna nota sulla tastiera, la nota precedentemente inserita sarà legata, ed allungata in base al valore specificato al punto 4 della procedura.

Premendo invece il tasto [F5] ("Tie") mentre si preme una nota della tastiera, la nota suonata sarà legata, ed allungata in base al valore specificato al punto 4 della procedura.

La figura in basso mostra un altro metodo d'inserimento delle note.



### Cancellare una nota o una pausa

Per cancellare una nota o una pausa, premere il tasto [F6] ("Back") ed arretrare la posizione al punto precedente (lo spostamento corrisponde al valore determinato al punto 4 della procedura). Gli eventi compresi nel suddetto intervallo saranno cancellati.

### Monitorare la nota prima del suo inserimento

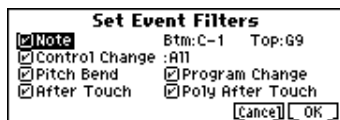
Prima di inserire la nota desiderata, è possibile ascoltarne il relativo suono. Premere il tasto [PAUSE] (il LED si accende). Premendo quindi la nota è possibile ascoltarne il suono senza tuttavia consentirne l'inserimento. Per continuare ad inserire le note, premere nuovamente il tasto [PAUSE] (il LED si spegne).

- Al termine dell'inserimento, premere il tasto [F8] ("Done"). Premendo il tasto [COMPARE], è possibile ripristinare lo status precedente alle operazioni di inserimento.

### Editing degli Eventi

Per modificare gli eventi inseriti con la registrazione step:

- Usare "Track Select" per selezionare la traccia che si desidera modificare, ed utilizzare il parametro "Measure (From)" della pagina tab Track Edit per specificare la misura dalla quale si intende iniziare l'editing.
- Nel caso sia stata scelta una delle Tracce 01-16 in "Track Select," la selezione di questo comando causerà l'apertura della finestra di dialogo Set Event Filters.



Tale finestra consente di specificare il tipo di evento musicale modificabile nella finestra di editing degli eventi.

Per il parametro "Note", è possibile specificare le note "Btm (Bottom)" e "Top", in maniera da determinare l'intervallo di note interessate dall'editing. La scelta di tali note può essere effettuata anche tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo le note sulla tastiera, ma generalmente si consiglia di impostare le note **C-1** (DO1) e **G9** (SOL9).

"Control Change" permette di controllare il numero di control change. L'impostazione standard corrisponde ad **ALL**.

Se per il parametro "Track Select" è stato selezionato **Master Track**, la presente finestra di dialogo non sarà visualizzata. Gli altri eventi modificabili comprendono inoltre "Pitch Bend," "Program Change," "After Touch" e "Poly After Touch".

- Premere il tasto [F8] ("OK") per aprire la finestra di dialogo Event Edit.



- Usare i tasti cursore [▲], [▼], [▶], [◀] per selezionare l'evento che si desidera modificare. Premendo il tasto [F1] ("JUMP") ed utilizzando "M (Measure)" ed "Index", è possibile visualizzare gli eventi della misura da modificare ed il numero dell'indice all'interno della misura stessa all'inizio della finestra di dialogo.
- Selezionare l'evento oggetto di editing, ed utilizzare il controllo [VALUE] etc. per modificarne il valore.
  - Cambiando il valore di "Bt" (Beat Tick), è possibile spostare l'evento all'interno della misura.
  - L'editing di ciascun evento può essere effettuato modificandone il valore. La selezione dell'evento di nota ne causa la riproduzione del suono.
- La pressione dei tasti funzione corrispondenti ai comandi della finestra di dialogo permette i seguenti tipi di editing:

### Inserimento di un evento

Selezionare la posizione "Bt" sulla quale si desidera inserire un evento, e premere il tasto [F4] ("Insert") per eseguire il comando.

### Cancellazione di un evento

Selezionare l'evento che si desidera cancellare, e premere il tasto [F5] ("Cut") per eseguire il comando.

### Spostamento di un evento

Utilizzare i tasti [F5] ("Cut") ed [F4] ("Insert") per spostare l'evento ("taglia ed incolla").

Usare il tasto [F5] ("Cut") per eliminare l'evento che si desidera spostare, e quindi utilizzare il tasto [F4] ("Insert") per eseguirne l'inserimento nella nuova posizione.

Lo spostamento dell'evento può essere effettuato anche mediante la modifica del valore di "Bt".

### Copia di un evento

Selezionare l'evento che si desidera copiare, e premere il tasto [F6] ("Copy"). Quindi selezionare la posizione di inserimento e premere il tasto [F4] ("Insert") per eseguire il comando.

- La fine del pattern è indicata come **End of Pattern**. Al termine delle operazioni di editing, premere il tasto [F8] ("OK"). Premendo il tasto [COMPARE], è possibile ripristinare lo status precedente alle operazioni di inserimento. La tabella in basso mostra i tipi di eventi musicali modificabili dalla "Event Edit", ed i relativi valori min/max.

BAR (solo indicata) (Linea Misura)		Meter: 1/4...16/16 *1 (Divisione ritmica)
C-1...G9 *2 (Eventi di note)	Val: 1...127 *2 (Velocity)	L: 000.000...15984.000 (Length: beat, clock)
P.Aft (After touch polifonico)	C-1...G9 (Numero di nota)	Val: 0...127 (Valore)
Ctl.C (Control change)	#: 0...101 (Numero di Control change)	Val: 0...127 (Valore)
PROG (Program change)	Bnk: A...D, 000...127, G, g(d), - - - (Banco del programma)	No.: 0...127, 1...128 (G, g(d)) (N° del programma)
AftT (After Touch)	0...127 (valore)	
BEND (Pitch bend)	-8192...+8191 (valore)	

\*1: Poichè la divisione ritmica è registrata nella traccia master, l'eventuale modifica di tale valore in una traccia qualsiasi comporta la modifica del valore per la stessa misura di tutte le altre tracce.

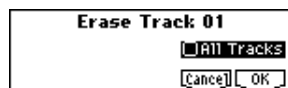
\*2: Gli eventi di nota, ed i relativi valori di velocity, possono inoltre essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

I numeri dei pattern utilizzati sono indicati nella rispettiva posizione d'inserimento. L'indicazione End of Track appare alla fine della traccia.

## Erase Track

Comando che permette la cancellazione degli eventi dalla traccia specificata. Non può essere applicato alla traccia master.

- 1 In "Track Select," selezionare la traccia che si desidera cancellare.
- 2 Selezionare "Erase Track" per accedere alla finestra di dialogo.



Nel caso sia stato selezionato "All Tracks," la cancellazione interesserà tutte le tracce.

- 3 Per eseguire il comando di Erase Track, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare il comando, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Copy/Bounc. Trk (Copy/Bounce Track)

### Copy Track

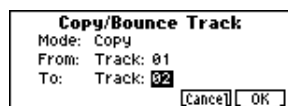
Consente la copia degli eventi della traccia sorgente ed il trasferimento degli stessi sulla traccia specificata. L'operazione è effettuata in sovraincisione, per cui tutti gli eventi presenti sulla traccia di destinazione sono cancellati e sostituiti dai nuovi.

### Bounce Track

Comando che permette di combinare gli eventi della traccia sorgente con quella di destinazione. Il risultato ottenuto è posizionato sulla stessa traccia di destinazione, mentre gli eventi musicali della traccia sorgente saranno cancellati.

Nel caso in cui le tracce interessate dall'operazione contengano dati di controllo MIDI, il risultato della combinazione potrebbe produrre effetti non del tutto convenzionali. Per prevenire ciò, utilizzare la modalità Erase della "Event Edit", o le utility "Create/Ers. Ctrl", per modificare i dati di controllo MIDI delle due tracce prima dell'operazione.

- 1 Selezionare "Copy/Bounc. Trk" per accedere alla finestra di dialogo.

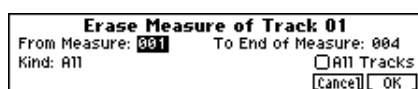


- 2 Impostare "Mode" su Copy oppure Bounce.
- 3 Per "From", impostare la traccia sorgente bounce, e per "To" determinare la traccia di destinazione bounce. (Per default, la traccia indicata da "From" corrisponde a quella selezionata per "Track Select").
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Erase Measure

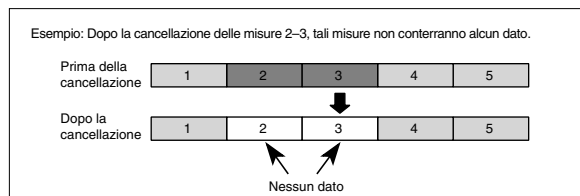
Comando che permette di cancellare il tipo di eventi selezionato per un determinato numero di misure. Il comando di Erase Measure può quindi essere utilizzato per rimuovere soltanto un certo tipo di eventi. A differenza del comando Delete Measure, l'esecuzione di questo comando non comporta lo spostamento delle misure successive verso l'inizio della song.

- 1 Usare "Track Select" per selezionare la traccia desiderata.
- 2 Selezionare "Erase Measure" per accedere alla finestra di dialogo.



- 3 In "From Measure", selezionare la prima misura da cancellare, ed in "To End of Measure" scegliere l'ultima misura. (Per default, "From Measure" e "To End of Measure" corrispondono all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)

- 4 In "Kind," specificare il tipo di dati che si desiderano cancellare. **All** permette di cancellare tutti gli eventi presenti sulla traccia, **Note** soltanto gli eventi di nota, **Ctrl.C** i dati di control change, **AftT** gli eventi di after touch ed i dati di pressione polifonica dei tasti, **BEND** i dati di pitch bend e **PROG** i dati di program change.
- 5 Nel caso sia stato **spuntato** il box di selezione "All Tracks," gli eventi selezionati sono cancellati da tutte le tracce.
- 6 Per eseguire il comando di Erase Measure, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").



⚠ Nel caso in cui i dati di controllo si estendano alle misure non interessate dall'operazione, la cancellazione avverrà soltanto per i dati contenuti nelle misure specificate dai parametri "From Measure" ed "To End of Measure". Gli eventi di nota estesi su due o più misure invece saranno cancellati anche nelle misure non oggetto di cancellazione.

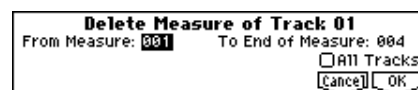
**note** Gli eventi di nota possono inoltre essere cancellati utilizzando il comando "Shift/Ers. Note". Tale comando è particolarmente utile quando si desidera cancellare un determinato intervallo di note, oppure le note contenute in un determinato "Beat.Tick."

**note** I dati di control change possono essere cancellati utilizzando la modalità Erase di "Creat/Ers. Ctrl." E' il comando da usare quando si desidera specificare il tipo di control change da cancellare, oppure quando si intende utilizzare le unità di "Beat.Tick" per specificare l'intervallo interessato dalla cancellazione.

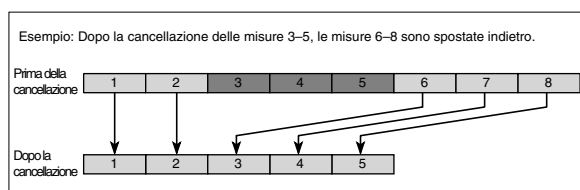
## Delete Measure

Comando che consente la cancellazione delle misure specificate. L'esecuzione dell'operazione comporta lo spostamento delle misure successive verso l'inizio della song.

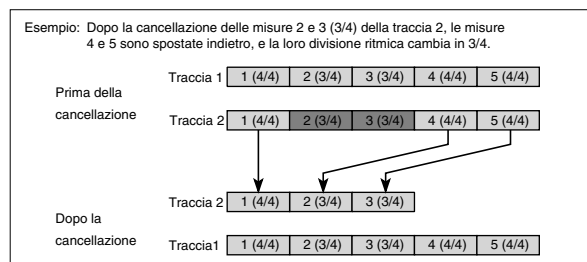
- 1 Usare "Track Select" per selezionare la traccia.
- 2 Selezionare "Delete Measure" per accedere alla finestra di dialogo.



- 3 In "From Measure", selezionare la prima misura da cancellare, ed in "To End of Measure" scegliere l'ultima misura. (Per default, "From Measure" e "To End of Measure" corrispondono all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- 4 Se si desidera cancellare gli eventi musicali di tutte le tracce (inclusa la traccia master), **spuntare** "All Tracks." In caso contrario, la cancellazione avrà effetto soltanto per la traccia selezionata dal parametro "Track Select."
- 5 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").



- Le misure della traccia master non saranno cancellate nel caso il box di selezione “All Tracks” (di cui al punto 4 della procedura) **non sia stato spuntato**. La divisione ritmica ed il tempo rimarranno invariati, mentre tali parametri cambieranno per le misure spostate in seguito all’operazione Delete.**



- Nel caso invece il box di selezione “All Tracks” sia stato **spuntato** (al punto 4 della procedura), l’esecuzione dell’operazione comporta la cancellazione delle misure specificate in tutte le tracce, compresa la traccia master, mentre alle misure spostate è applicato il tempo e la divisione ritmica appartenenti in precedenza alle misure cancellate.
- Nel caso in cui i dati di controllo si estendano alle misure non interessate dall’operazione, la cancellazione avverrà soltanto per i dati contenuti nelle misure specificate dai parametri “From Measure” ed “To End of Measure”. Gli eventi di nota estesi su due o più misure invece saranno cancellati anche nelle misure non oggetto di cancellazione.

## Insert Measure

Comando che permette di inserire un determinato numero di misure nella traccia specificata. L’esecuzione dell’operazione comporta lo spostamento in avanti (verso la fine della song) delle misure successive al punto d’inserimento.

L’inserimento di eventi musicali in un’area sulla quale è presente una legatura di nota (che collega due misure), causa la creazione automatica di un evento di note-off immediatamente prima del punto di inserimento, e la cancellazione della porzione di nota rimanente.

- 1 In “Track Select,” specificare la traccia sulla quale si desidera effettuare l’inserimento.
- 2 Selezionare “Insert Measure” per accedere alla finestra di dialogo.

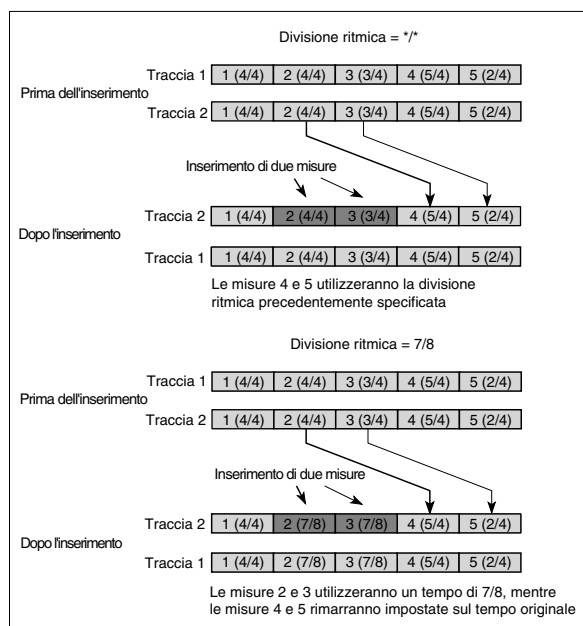
**Insert Measure of Track 01**

At Measure: 001 Length: 001 Meter: \*/\* ☐ All Tracks

[Cancel] [OK]

- 3 In “At Measure,” specificare la posizione di inserimento. (Per default, il parametro contiene la misura specificata da “Measure (From)” della pagina Track Edit.)
- 4 In “Length,” determinare il numero di misure da inserire.
- 5 In “Meter,” specificare la divisione ritmica della misura che si desidera inserire.  
Nel caso si intenda utilizzare il valore esistente, specificare \*/\*. Con un’impostazione diversa da \*/\*, il valore scelto è applicato sia alla misura oggetto d’inserimento che a quelle corrispondenti delle altre tracce.
- 6 Per l’inserimento simultaneo di misure su tutte le tracce, inclusa la traccia master, **spuntare** il box di selezione “All Tracks.” La riproduzione delle misure successive a quelle inserite avviene in maniera identica a quella pre-inserimento.  
Se il box di selezione “All Tracks” **non è stato spuntato**, le misure sono inserite soltanto sulla traccia specificata. Le misure successive sono spostate in avanti (verso la fine della song) in base al numero di misure inserite. Tuttavia, la divisione ritmica ed il tempo rimangono invariati.

- 7 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).



## Repeat Measure

Questo comando consente l’inserimento delle misure specificate per un determinato numero di volte. Con l’esecuzione del comando, le misure sono inserite a partire dalla misura successiva indicata dal parametro “To End of Measure,” e tutte le misure successive sono spostate in avanti (verso la fine della traccia). Il comando è particolarmente utile quando la song sfrutta la funzione “Track Play Loop” (1.2-1(2)a), per consentire l’espansione dei dati in eventi musicali.

- 1 Usare “Track Select” per selezionare la traccia per la quale si desiderano ripetere alcune misure.
- 2 Selezionare “Repeat Measure” per accedere alla finestra di dialogo.

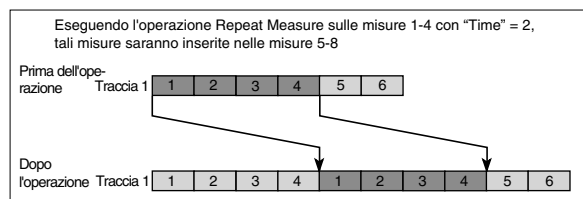
**Repeat Measure of Track 01**

From Measure: 001 To End of Measure: 004

Times: 002 ☐ All Tracks

[Cancel] [OK]

- 3 In “From Measure” e “To End of Measure,” specificare l’intervallo di misure da ripetere. (Per default, “From Measure” e “To End of Measure” corrispondono all’intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- 4 In “Times,” specificare il numero di ripetizioni. Impostando per esempio “From Measure” su 001, “To End of Measure” su 004, e “Times” su 2, le misure 1-4 sono inserite sulle misure 5-8. Di conseguenza, le misure 1-4 sono riprodotte due volte.
- 5 Per effettuare l’operazione simultaneamente su tutte le tracce, **spuntare** il box di selezione “All Tracks.”
- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

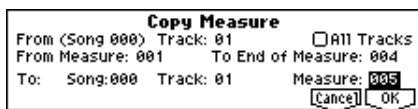


## Copy Measure

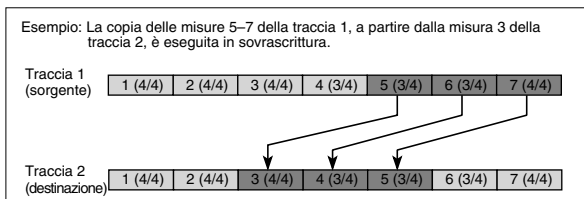
Comando che permette la copia delle misure specificate dalla traccia sorgente e l'inserimento nella posizione della traccia di destinazione.

L'operazione comporta la sovrascrittura degli eventi sulla traccia di destinazione.

- 1 Selezionare la song dalla quale si desidera copiare le misure.
- 2 Selezionare "Copy Measure" per accedere alla finestra di dialogo.



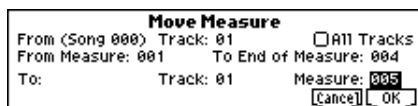
- 3 In "From: Track," selezionare la traccia sorgente. (Per default, la traccia corrisponde a quella selezionata in "Track Select").  
**Spuntando** "All Tracks," l'operazione di copia può essere eseguita su tutte le tracce simultaneamente, compresa la traccia master.
- 4 In "From Measure" e "To End of Measure," specificare l'intervallo di misure da copiare dalla traccia sorgente. (Per default, "From Measure" e "To End of Measure" corrispondono all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- 5 In "To: Song," specificare la song di destinazione. In "Track" (quando "All Tracks" **non è spuntato**), determinare la traccia di destinazione. In "Measure," specificare la prima misura sulla quale inserire i dati copiati.
- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").



## Move Measure

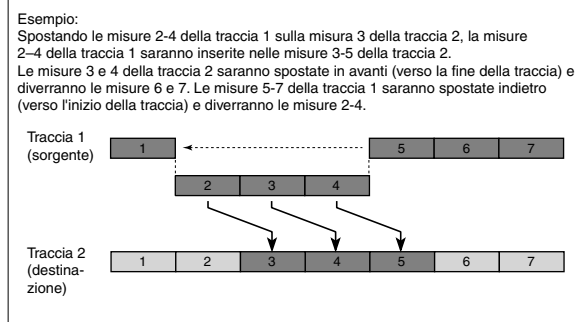
Comando che consente di spostare le misure specificate nella posizione desiderata. L'esecuzione dell'operazione comporta lo spostamento indietro (verso l'inizio della traccia) delle misure successive a quelle trasferite sulla traccia di destinazione, mentre le misure successive al punto d'inserimento sulla traccia di destinazione sono spostate in avanti (verso la fine della traccia).

- 1 Selezionare "Move Measure" per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 In "From: Track," selezionare la traccia sorgente. (Per default, la traccia corrisponde a quella selezionata in "Track Select").  
**Spuntando** "All Tracks," lo spostamento interesserà tutte le tracce, inclusa la traccia master.
- 3 In "From Measure" e "To End of Measure," specificare l'intervallo di misure da spostare dalla traccia sorgente. (Per default, "From Measure" e "To End of Measure" corrispondono all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- 4 In "To: Track" (se "All Tracks" **non è stato spuntato**), specificare la traccia di destinazione. In "Measure," determinare la prima misura sulla quale inserire i dati spostati.

- 5 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").



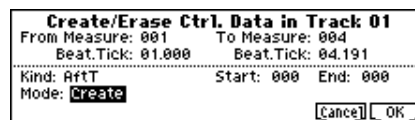
## Create/Ers. Ctrl (Create/Erase Control Data)

Comando che permette l'inserimento (creazione) o la cancellazione di eventi del tipo control changes, aftertouch, pitch bend, o tempo nell'intervallo specificato.

### Create Ctrl Data (Create Control Data)

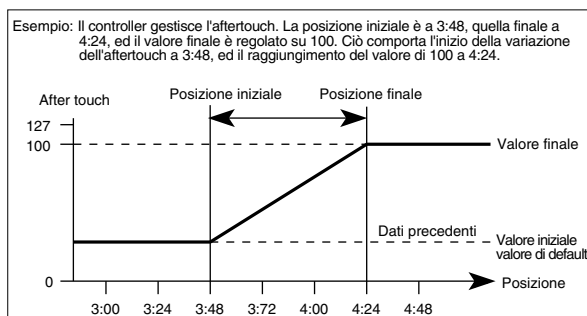
Per l'inserimento (creazione) di vari tipi di eventi nell'intervallo specificato, procedere come segue.

- 1 In "Track Select," specificare la traccia sulla quale si desiderano creare gli eventi di controllo. Per creare dati relativi al tempo, impostare il parametro su **Master Track**. In questo caso, il parametro "Kind" (di cui al punto 5) sarà impostato su **Tempo**.
- 2 Selezionare "Create/Ers. Ctrl" per accedere alla finestra di dialogo.



- 3 Specificare la regione sulla quale inserire gli eventi di controllo. Usare "From Measure" e "To Measure" per determinare l'intervallo di misure, e "Beat. Tick" per specificare il beat ed il clock. (Per default, "From Measure" e "To Measure" corrisponderanno all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- 4 Impostare "Mode" su **Create**.
- 5 Regolare "Kind" in base al tipo di eventi che si desiderano creare.  
**Ctrl.C:** Per l'inserimento di dati control change. Utilizzare "#" per determinare il numero di control change.  
**AftT:** Per l'inserimento di eventi di aftertouch.  
**BEND:** Per l'inserimento di dati di pitch bend.
- 6 Specificare la posizione iniziale e finale dell'evento da inserire. "Start" specifica il valore della posizione iniziale, mentre "End" determina quella finale.  
Per default, il valore di "Start" corrisponderà al valore iniziale. Per consentire un cambiamento uniforme ed omogeneo dell'effetto, si consiglia di lasciare immutato il valore di default per il punto di Start, ed impostare il valore finale secondo necessità.

- 7 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel")

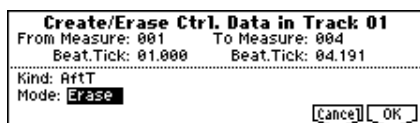


L'esecuzione del comando Create Control Data comporta l'uso di una sostanziale quantità di memoria del sequencer. Ciò significa che se la memoria disponibile è insufficiente, la creazione dei dati potrebbe non essere possibile. In questo caso, utilizzare il "Quantize" per quantizzare i dati, cancellando quelli non più necessari oppure, in alternativa, applicare la funzione Quantize ai dati inseriti dalla Create Control Data.

### Ers. Ctrl Data (Erase Control Data)

Per cancellare determinati dati di controllo dall'intervallo desiderato, procedere come segue:

- 1 In "Track Select," specificare la traccia dalla quale si desidera effettuare la cancellazione dei dati di controllo. Per cancellare i dati relativi al tempo, impostare **Master Track**. In questo caso, il parametro "Kind" del punto 5 sarà impostato su **Tempo**.
- 2 Selezionare "Create/Ers. Ctrl" per accedere alla finestra di dialogo.



- 3 Specificare l'area dalla quale cancellare i dati di controllo. Utilizzare "From Measure" e "To Measure" per determinare le misure, e "Beat. Tick" per specificare il beat ed il clock. (Per default, "From Measure" e "To Measure" corrisponderanno all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- 4 Impostare "Mode" su **Erase**.
- 5 Regolare "Kind" in base al tipo di eventi che si desiderano cancellare.
 

**Ctl.C:** Per la cancellazione di dati control change. Utilizzare "#" per determinare il numero di control change.

**AftT:** Per la cancellazione di eventi di aftertouch.

**BEND:** Per la cancellazione di dati di pitch bend
- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

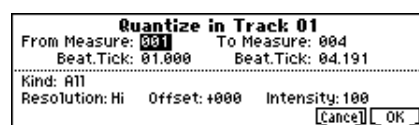
**note** Se si desidera eliminare tutti i dati relativi ai control changes in un certo intervallo di misure, è anche possibile utilizzare "Erase Measure" selezionando **Ctl.C** come dati da cancellare. Tuttavia, usando la funzione di Erase Control Data appena descritta, è consentito sfruttare i parametri "Beat. Tick" per cancellare solo determinati tipi di control change.

## Quantize

Comando che consente di correggere il timing degli eventi musicali già inseriti nella misura. Le note da tener presente per l'esecuzione del comando sono le seguenti:

- Il Quantize sugli eventi di nota ha effetto soltanto sul timing delle note ma non sulla loro durata (valore).
- Utilizzando una risoluzione **Hi**, il Quantize regola il timing in base alla risoluzione di base ( $\text{J}/192$ ), in modo da non modificare la posizione delle note. Tuttavia, gli eventi dei controller (come per es.: joystick o aftertouch), che occupano una larga porzione della memoria, sono elaborati in modo tale che due o più eventi dello stesso tipo, presenti su un singolo intervallo della risoluzione, sono combinati in un solo evento, permettendo così il risparmio di una notevole quantità di memoria. Analogamente, due o più eventi dello stesso tipo, presenti sulla stessa posizione, sono combinati in un singolo evento.

- 1 In "Track Select," specificare la traccia.
- 2 Selezionare "Quantize" per accedere alla finestra di dialogo.



- 3 Specificare l'area da quantizzare. Utilizzare "From Measure" e "To Measure" per determinare le misure, e "Beat. Tick" per specificare il beat ed il clock. (Per default, "From Measure" e "To End of Measure" corrisponderanno all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)

- 4 Usare "Kind" per selezionare il tipo di evento musicale da quantizzare.

**All:** Permette la quantizzazione di tutti gli eventi musicali.

**Note:** La quantizzazione avviene soltanto per le note. Utilizzare i parametri "Range", "Btm (Bottom)" e "Top" per specificare le note interessate dall'operazione. Ciò permette di determinare soltanto alcune note piuttosto che tutte (per esempio il suono di rullante di una traccia di batteria). "Btm (Bottom)" imposta il limite inferiore delle note da quantizzare. Se si desidera quantizzare tutte le note, impostare tale parametro su **C-1**. "Top" determina il limite superiore delle note affette dall'operazione. Se si desidera quantizzare tutte le note, impostare tale parametro su **G9**. Tali valori possono essere regolati anche tenendo premuto il tasto [Enter] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

**Ctl.C:** Consente la quantizzazione dei control changes. Per specificare il tipo di control change da elaborare, impostare il relativo parametro "#".

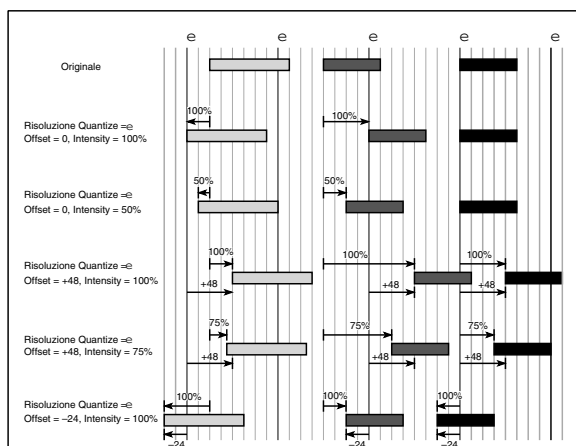
**AftT:** La quantizzazione ha effetto sulla pressione di canale (channel pressure) e poly.

**BEND:** Quantizza gli eventi di pitch bend.

**PROG:** Quantizza i dati relativi al program change.

- 5 In "Resolution," specificare la risoluzione del timing da utilizzare per gli eventi. Un valore basso di questo parametro consente di risparmiare un notevole quantitativo di memoria del sequencer, ma la riproduzione potrebbe rivelarsi insoddisfacente.
- 6 In "Offset," determinare il numero di clock in base al quale gli eventi saranno spostati (in avanti o indietro) relativamente al timing standard. Un valore di **96** corrisponde a  $\text{J}$ , mentre **48** fa riferimento a  $\text{J}$ . Valori positivi (+) del parametro consentono lo spostamento degli eventi in avanti, mentre valori negativi (-) determinano lo spostamento indietro. Ciò consente di posizionare il beat più "avanti" o "indietro" rispetto all'esecuzione altrimenti troppo precisa del sequencer.
- 7 In "Intensity," specificare il grado di sensibilità relativo alla correzione del timing, e cioè quanto fedelmente debbano essere applicati i valori specificati ai punti 5 e 6 della procedura. Con un valore di **0**, la correzione non sarà applicata affatto, mentre con un valore di **100**, gli eventi saranno spostati in base agli intervalli di timing specificati ai punti 5 e 6 della procedura.

- 8 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”). Variando le impostazioni di Offset ed Intensity, è possibile creare effetti di quantize come quelli illustrati nella figura in basso.



### Shift/Er. Note (Shift/Erase Note)

Comando che permette di spostare (trasporre) o cancellare le note specificate dalla traccia desiderata, per un determinato numero di misure.

- 1 In “Track Select,” selezionare la traccia sulla quale si desidera eseguire il comando Shift/Erase Note.
- 2 Selezionare “Shift/Ers. Note” per accedere alla finestra di dialogo.

Shift/Erase Note in Track 01	
From Measure: 001	To Measure: 004
Beat.Tick: 01.000	Beat.Tick: 04.191
Note Range Btm:C-1	Top:G9
Mode: Shift (Replace)	:+000
[Cancel] [OK]	

- 3 Specificare l'area per la quale si desidera modificare o cancellare le note. Utilizzare “From Measure” e “To Measure” per determinare le misure, e “Beat. Tick” per specificare il beat ed il clock. (Per default, “From Measure” e “To Measure” corrispondono all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- 4 Specificare l'intervallo di note interessate dall'operazione. “Note Range: Btm (Bottom)” determina il limite inferiore, “Top” quello superiore. Nel caso si desideri effettuare l'editing su tutte le note, impostare “Btm (Bottom)” su C-1 e “Top” su G9. Tali valori possono anche essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo le note sulla tastiera.

### Spostare (trasporre) le note

- 5 Per “Mode,” selezionare “Shift (Replace)” o “Shift (Create),” ed utilizzare i parametri sulla destra per specificare l'intervallo da adottare per la trasposizione.  
La quantità può essere determinata in semitoni, per un intervallo di valori che varia da -127 a +127. Un valore di +1 innalza la nota di un semitono.
- 6 Usare “Shift (Replace)” per modificare il numero della nota, oppure “Shift (Create)” per inserire un nuovo numero di nota. Se per esempio la traccia interessata è abbinata ad un programma percussivo, è possibile utilizzare “Replace” per cambiare il suono di rullante, oppure “Create” per sovrapporre un timbro diverso al suono di grancassa. Un altro esempio potrebbe consistere nel duplicare le note di un riff di chitarra, ma con un'ottava inferiore.
- 7 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

### Cancellare le note

- 5 Per “Mode,” selezionare **Erase**.

La cancellazione di tutte le note in un determinato intervallo di misure, può essere effettuata utilizzando il comando “Erase Measure”, specificando il parametro **Note**. Tuttavia, con la presente procedura, è possibile sfruttare i parametri “Beat. Tick” per determinare l'intervallo di note interessate dall'operazione.

- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

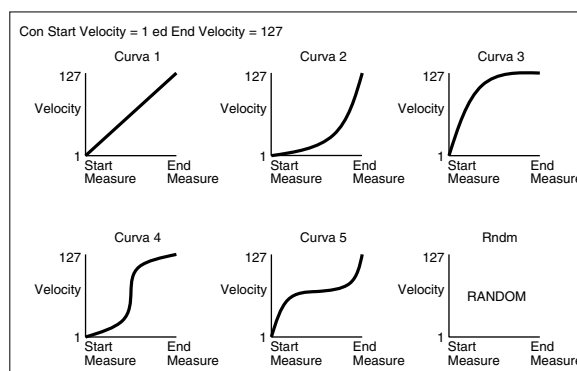
### Modify Velocity

Comando che permette di variare i valori di velocity delle note dell'intervallo specificato, in maniera da modificarne la dinamica in relazione al tipo di curva selezionata.

- 1 In “Track Select,” specificare la traccia della quale si desidera modificare la velocity.
- 2 Selezionare “Modify Velocity” per accedere alla finestra di dialogo.

Modify Velocity in Track 01	
From Measure: 001	To Measure: 004
Beat.Tick: 01.000	Beat.Tick: 04.191
Note Range Btm:C-1	Top:G9
Velocity Start:001	End:127
Intensity:100%	Curve:1
[Cancel] [OK]	

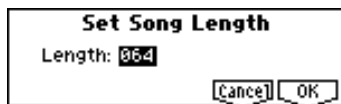
- 3 Specificare l'area per la quale si desidera modificare la velocity delle note. Utilizzare “From Measure” e “To Measure” per determinare le misure, e “Beat. Tick” per specificare il beat ed il clock. (Per default, “From Measure” e “To Measure” corrispondono all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- 4 Specificare l'intervallo di note interessate dall'operazione. “Note Range: Btm (Bottom)” determina il limite inferiore, “Top” quello superiore. Nel caso si desideri effettuare l'editing su tutte le note, impostare “Btm (Bottom)” su C-1 e “Top” su G9. Tali valori possono anche essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo le note sulla tastiera.
- 5 In “Velocity Start” e “Velocity End”, determinare rispettivamente i valori iniziali e finali di velocity. Queste impostazioni possono anche essere effettuate tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo le note sulla tastiera.
- 6 In “Intensity,” specificare il grado di fedeltà della velocity in relazione al tipo di curva scelta (punto 7 della procedura). Con un valore di **0** [%], la velocity rimane invariata, mentre con un valore di **100** [%] corrisponde esattamente a quella descritta dalla curva.
- 7 Il parametro “Curve”\* permette la scelta tra sei diversi tipi di curva, per determinare con precisione il tipo di risposta dinamica della velocity.
- 8 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).  
Le sei curve disponibili sono le seguenti:




## Set Song Length

Questo comando permette di modificare la lunghezza della song specificata. L'esecuzione dell'operazione comporta la variazione della lunghezza della traccia master e del numero delle misure riprodotte.

- 1 Selezionare "Set Song Length" per accedere alla finestra di dialogo.




- 2 In "Length," specificare la lunghezza della song.
- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non modificare la lunghezza della song, premere il tasto [F7] ("Cancel").

 La modifica della lunghezza (solo nel caso si verifichi una diminuzione delle misure) della song, comporta la cancellazione, oltre che degli eventi contenuti nella traccia master, anche degli eventi presenti nelle altre tracce.

## SEQ 6.1: Arp. (Arpeggiatore)

Pagina che consente di specificare l'utilizzo dell'arpeggiatore in modalità Sequencer. Le impostazioni possono essere effettuate individualmente per ciascuna song. Così come già visto per la modalità Combination, anche nella modalità Sequencer è possibile utilizzare simultaneamente due arpeggiatori. Ciò consente di applicare pattern di arpeggio diversi per più sonorità assegnate a zone diverse della tastiera, oppure di utilizzare la velocity per alternare i due pattern di arpeggio etc.


Nella modalità Sequencer, è anche possibile registrare gli eventi musicali generati dall'arpeggiatore, sia durante la registrazione della traccia che del pattern, con la possibilità di modificare in tempo reale i parametri relativi ai pattern di arpeggio, inclusi i parametri gestibili mediante le manopole [ARP-GATE], [ARP-VELOCITY] etc. appartenenti ai REALTIME CONTROLS (in modalità C).

 Il tempo dell'arpeggiatore e quello del sequencer non possono essere impostati in maniera indipendente l'uno dall'altro.

Quando il parametro "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) è impostato su **Internal**, l'arpeggiatore sarà sincronizzato al tempo del sequencer interno.

- Per sincronizzare l'arpeggiatore al sequencer, attivare (On) l'arpeggiatore desiderato e premere il tasto [START/STOP].
- Per arrestare simultaneamente il sequencer e l'arpeggiatore, premere il tasto [START/STOP]. Se si desidera fermare soltanto l'arpeggiatore, premere il tasto [ARP ON/OFF].

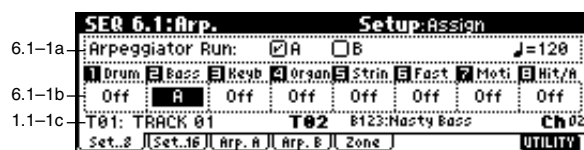
Per registrare le note generate dall'arpeggiatore sin dall'inizio del pattern, disabilitare il parametro "Key Sync", e premere ed accendere il tasto [ARP ON/OFF]. Così facendo, l'arpeggiatore sarà attivato durante il conteggio iniziale, e l'incisione delle note generate avverrà nel momento preciso in cui inizierà la registrazione. (BG p.110)

 Impostando "MIDI Clock" su **External**, è possibile eseguire gli stessi comandi trasmettendo i messaggi di realtime clock MIDI da un modulo MIDI esterno.

Anche in questo caso è comunque possibile utilizzare il tasto [START/STOP] della TR per avviare/arrestare il sequencer.

### 6.1-1: Set..8 (Setup T01-08)

### 6.1-2: Set..16 (Setup T09-16)



6.1-1c

### 6.1-1(2)a: Arpeggiator Run, ♩ (Tempo)

#### Arpeggiator Run A, B (Run A, B)

Quando il tasto [ARP ON/OFF] è acceso, gli arpeggiatori selezionati mediante il presente parametro saranno attivi per le tracce alle quali sono stati assegnati grazie al parametro "Assign." Gli arpeggiatori A e B possono in ogni caso essere abilitati/disattivati individualmente.

♩ (Tempo) [040...240, (EXT)]

Specifica il tempo dell'arpeggiatore. Consultare "♩ (Tempo)" (BG 1.1-1a).



## 6.1-1(2)b: Assign

### Assign

[Off, A, B]

Parametro che permette di assegnare l'arpeggiatore A o B alle tracce 1-8, 9-16. L'accensione del tasto [ARP ON/OFF] attiva l'arpeggiatore assegnato a ciascuna traccia, in base alle impostazioni di "Arpeggiator Run".


**Off:** L'arpeggiatore è disabilitato.


**A:** Abilita l'arpeggiatore A. Usare la pagina Arp. A per selezionare il pattern di arpeggio ed impostare i parametri.

**B:** Abilita l'arpeggiatore B. Usare la pagina Arp. B per selezionare il pattern di arpeggio ed impostare i parametri.


Effettuare la scelta dell'arpeggiatore anche per le tracce che si desiderano registrare in tempo reale.

Impostando **A** e **B** su due canali MIDI diversi, è possibile controllare uno dei due arpeggiatori mediante la tastiera della TR, e l'altro da un modulo MIDI esterno, collegato alla porta MIDI IN. Infine, utilizzando la registrazione multi-traccia (**MultiREC**), è possibile registrare contemporaneamente le note generate da entrambi gli arpeggiatori.


 L'arpeggiatore non può essere attivato dalle note registrate sul sequencer interno.

 Le tracce 1-16 assegnate agli arpeggiatori A e B, il cui "Status" (3.1-1(2)a) è impostato su **INT** o **BTH**, riproducono le note generate dal corrispondente arpeggiatore. Impostando "Status" su **BTH**, **EXT** o **EX2**, è invece possibile trasmettere i dati MIDI sul canale MIDI specificato ("MIDI Channel") di ciascuna traccia.

In questo caso, l'arpeggiatore A o B può essere attivato dal "MIDI Channel" delle tracce 1-16 alle quali è stato in precedenza attribuito uno dei due arpeggiatori.

 Disabilitando il parametro ("Local Control On" GLOBAL 2.1-1a), non sarà possibile attivare l'arpeggiatore dalla tastiera della TR, ma ne sarà tuttavia consentito l'uso mediante gli eventi ricevuti attraverso la porta MIDI IN. Quindi, nel caso si desideri controllare l'arpeggiatore in questo modo, cioè grazie alle note provenienti da un sequencer esterno, disabilitare il parametro Local Control (OFF).

Per registrare le note generate dall'arpeggiatore su un sequencer esterno, abilitare il parametro Local Control (ON), e contemporaneamente disattivare la funzione di echo back sul modulo esterno connesso.

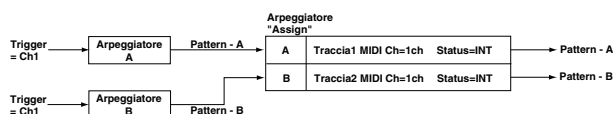
 L'arpeggiatore può essere controllato da un sequencer esterno, sul quale è consentito comunque registrare gli eventi generati dall'arpeggiatore stesso. (☞p.239)

### Esempio 1

Per le tracce 1 e 2, impostare "MIDI Channel" (3.1-1(2)a) su **01** e "Status" (3.1-1(2)a) su **INT**. Assegnare l'arpeggiatore A alla traccia 1 e l'arpeggiatore B alla traccia 2, e spuntare il box di selezione "Arpeggiator Run A, B" (6.1-1a). In "Track Select" (1.1-1c) scegliere **Track01**.

Con il tasto [ARP ON/OFF] spento, suonare la tastiera per riprodurre simultaneamente le tracce 1 e 2.

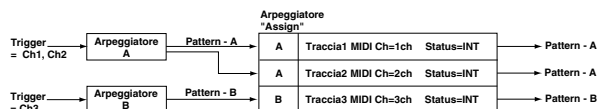
Accendere il tasto [ARP ON/OFF] e suonare la tastiera. Notare come l'arpeggiatore A riproduca il timbro della traccia 1 e l'arpeggiatore B quello della traccia 2.



### Esempio 2

Per le tracce 1, 2 e 3, impostare "MIDI Channel" (3.1-1(2)a) rispettivamente su **01**, **02** e **03**, e regolare "Status" (3.1-1(2)a) su **INT**. Assegnare l'arpeggiatore A alle tracce 1 e 2, e l'arpeggiatore B alla traccia 3. Spuntare il box di selezione "Arpeggiator Run A, B" (6.1-1a).

- In "Track Select," scegliere **Track01**.  
Con il tasto [ARP ON/OFF] spento, suonare la tastiera e notare come l'audio riprodotto appartenga al timbro assegnato alla traccia 1.  
Premere ed accendere il tasto [ARP ON/OFF], e notare come l'arpeggiatore utilizzi i timbri delle tracce 1 e 2.
- In "Track Select," scegliere **Track02**.  
Con il tasto [ARP ON/OFF] spento, suonare la tastiera e notare come l'audio riprodotto appartenga al timbro assegnato alla traccia 2.  
Premere ed accendere il tasto [ARP ON/OFF], e notare come l'arpeggiatore utilizzi i timbri delle tracce 1 e 2.
- In "Track Select," scegliere **Track03**.  
Con il tasto [ARP ON/OFF] spento, suonare la tastiera e notare come l'audio riprodotto appartenga al timbro assegnato alla traccia 3.  
Premere ed accendere il tasto [ARP ON/OFF], e notare come l'arpeggiatore B utilizzi il timbro della traccia 3.
- In alternativa, è anche possibile scegliere **Track01** in "Track Select" per assegnare l'arpeggiatore A alle tracce 1 e 2, ed utilizzare un modulo MIDI esterno connesso alla porta MIDI IN della TR per inviare messaggi al canale MIDI 3, ed attivare l'arpeggiatore B.



## 6.1-1(2)c: UTILITY

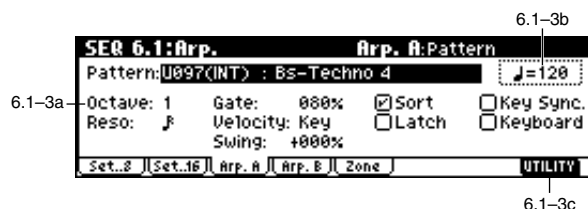
☞ "Memory Status," "Rename Song," "Delete Song," "Copy From Song," "Copy From Combi" (1.1-1d), "Copy Arpeggiator" (COMBI 6.1-1c), "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d)

## 6.1-3: Arp. A (Arpeggiatore A)

### 6.1-4: Arp. B (Arpeggiatore B)

Queste pagine mostrano le impostazioni degli arpeggiatori A e B nelle rispettive pagine (tab Arp. A e tab Arp. B).

**note** Utilizzare la funzione “Copy Arpeggiator” per copiare le impostazioni di un arpeggiatore da un’altra modalità, come per esempio la modalità Program.



#### 6.1-3(4)a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern	[P000...P004, U000(INT)...U215(User)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Reso (Resolution)	[♩ <sub>3</sub> , ♩ <sub>2</sub> , ♩ <sub>3</sub> , ♩ <sub>4</sub> , ♩ <sub>5</sub> , ♩ <sub>6</sub> ]
Gate	[000...100(%), Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100(%)]
Sort	[Off, On]
Latch	[Off, On]
Key Sync.	[Off, On]
Keyboard	[Off, On]

Le presenti voci rappresentano i parametri dell’arpeggiatore in una song.

(☞PROG 6.1: Ed-Arp.)

#### 6.1-3(4)b: ♩ (Tempo)

♩ (Tempo)	[040...240, EXT]
-----------	------------------

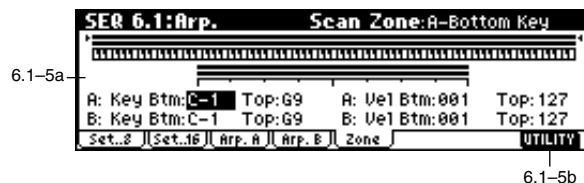
☞ 1.1-1a

#### ■ 6.1-3(4)c: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi” (1.1-1d), “Copy Arpeggiator” (COMBI 6.1-1c), “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1-1d)

## 6.1-5: Zone (Scan Zone)

Specifica l’intervallo di note e di velocity che attivano gli arpeggiatori A e B.



#### 6.1-5a: Scan Zone A/B

##### Zone Map

Mostra le impostazioni di “Scan Zone” per gli arpeggiatori A e B (☞COMBI 6.1-4a).

##### A: Key

Btm (A-Bottom Key)	[C-1...G9]
Top (A-Top Key)	[C-1...G9]

Parametri che specificano l’intervallo di note (tasti) assegnato all’arpeggiatore A. “Top” indica il limite superiore, “Btm” quello inferiore.

##### A: Vel (Velocity)

Btm (A-Bottom Velocity)	[001...127]
Top (A-Top Velocity)	[001...127]

Parametri che specificano l’intervallo di velocity assegnato all’arpeggiatore A. “Top” indica il limite superiore, “Btm” quello inferiore.

##### B: Key

Btm (B-Bottom Key)	[C-1...G9]
Top (B-Top Key)	[C-1...G9]

##### B: Vel (Velocity)

Btm (B-Bottom Velocity)	[001...127]
Top (B-Top Velocity)	[001...127]

Specificano l’intervallo di note (tasti) e di velocity assegnato all’arpeggiatore B (☞“A: Key,” “A: Vel”).

**note** I valori di tali parametri possono anche essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

#### ■ 6.1-5b: UTILITY

☞ “Memory Status,” “Rename Song,” “Delete Song,” “Copy From Song,” “Copy From Combi” (1.1-1d), “Copy Arpeggiator” (COMBI 6.1-1c), “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1-1d)

## SEQ 7.1: Insert FX

☞ Per ulteriori dettagli sull'uso degli effetti, consultare p.155 "4. Guida agli Effetti."

### 7.1-1: BUS..8 (BUS T01...08)

### 7.1-2: BUS..16 (BUS T09...16)

Specificano il bus d'uscita al quale inviare l'oscillatore del programma di ciascuna delle sedici tracce. Permette inoltre di determinare la quantità di segnale da inviare agli effetti master.



### 7.1-1(2)a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

#### BUS Select [DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Determina il bus d'uscita al quale inviare l'oscillatore del programma di ciascuna delle sedici tracce.

Lo status delle impostazioni può essere verificato nella pagina Setup. (☞COMBI 7.1-1a)

**S1 (Send1(MFX1))** [000...127]

**S2 (Send2(MFX2))** [000...127]

Parametri che consentono di impostare i livelli di mandata delle tracce 1-8, 9-16 agli effetti master 1 e 2. L'impostazione è valida quando "BUS Select" è regolato su **L/R** o **Off**. Se è stato selezionato **IFX**, tali livelli di mandata possono essere impostati dai parametri ("S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))", appartenenti alla pagina Setup, e in questo caso determinano la quantità di segnale in uscita dall'IFX da inviare agli effetti master.

Le impostazioni non hanno alcuna validità nel caso "BUS Select" sia stato impostato su **1, 2** o **1/2**.

I valori determinati con le presenti regolazioni sono utilizzati quando la song è riprodotta o registrata dall'inizio. Tutte le modifiche apportate durante la registrazione saranno considerate parte dell'esecuzione strumentale e, in quanto tali, eventi musicali. Queste variazioni saranno applicate sin dalla successiva riproduzione della song. Per sperimentare le diverse possibilità offerte dalla manipolazione degli effetti, si consiglia di effettuare le variazioni durante la riproduzione, in modo tale da non registrare le eventuali modifiche apportate ai parametri.

**MIDI** Quando "Status" (3.1-1(2)a) è impostato su **INT** o **BTH**, è possibile usare i messaggi CC#93 e #91 (in ricezione) per controllare i livelli di mandata 1 e 2 agli effetti master. Quando si seleziona una song o si ritorna all'inizio di un brano musicale, le tracce il cui parametro "Status" è impostato su **EXT**, **EX2** o **BTH** trasmetteranno tali impostazioni via MIDI sui rispettivi canali, determinati dal parametro "MIDI Channel" (3.1-1(2)a) per ciascuna traccia. Il livello effettivo di mandata è determinato dalla somma del valore di questi parametri con i livelli di mandata degli oscillatori dei programmi utilizzati da ciascuna traccia (parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" PROG 7.1-2a).

### 7.1-1(2)b: UTILITY



☞ "Memory Status," "Solo Selected Track" (1.1-1d), "DKit IFX Patch" (COMBI 7.1-1b), "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d)

Per i dettagli su come selezionare la funzione di Utility desiderata, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

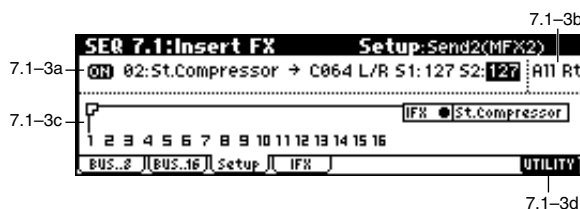
### Copy Insert Effect

☞ PROG 7.1-1c

Il canale di controllo MIDI, specificato con il parametro "Control Channel" della pagina 7.1: Insert FX, tab Setup non sarà copiato.

### 7.1-3: Setup

Pagina che permette di selezionare il tipo di effetto desiderato, stabilirne lo status on/off etc.



### 7.1-3a: Insert FX Setup

**IFX On/Off** [Off, ON]

**Insert Effect** [00...89: name]

**Pan(CC#8)** [L000...C064...R127]

**BUS Select** [L/R, 1, 2, 1/2, Off]

**S1 (Send1(MFX1))** [000...127]

**S2 (Send2(MFX2))** [000...127]

Questi parametri sono identici a quelli già visti per la modalità Program. (☞PROG 7.1-2)

L'unica differenza riguarda il fatto che la modulazione dinamica dell'effetto insert (Dmod) ed i parametri "Pan (CC#8),"

"Send1(MFX1)," ed "Send2(MFX2)," posizionati subito dopo l'inserimento, sono controllati dal canale MIDI specificato dal parametro "Control Channel" (7.1-1b). I control change utilizzati sono invece del tutto identici a quelli della modalità Program.

Il pan (CC#8) ed i livelli di mandata Send 1 e 2, determinati con i presenti parametri, saranno utilizzati per la registrazione e la riproduzione effettuate dall'inizio del brano musicale. Tutte le modifiche apportate durante la registrazione saranno considerate parte dell'esecuzione strumentale e, in quanto tali, eventi musicali. Queste variazioni saranno applicate sin dalla successiva riproduzione della song. Per sperimentare le diverse possibilità offerte dalla manipolazione di questi parametri, si consiglia di effettuare le variazioni durante la riproduzione, in modo tale da non registrare le eventuali modifiche apportate ai valori.

**MIDI** Quando "Status" (3.1-1(2)a) è impostato su **INT** o **BTH**, la ricezione dei messaggi CC#8, #93 o #91 permetterà il controllo e la modifica delle impostazioni dei parametri di pan e send 1/2 (post-insert). Quando si seleziona una song o si ritorna all'inizio di un brano musicale, le tracce il cui parametro "Status" è impostato su **EXT**, **EX2** o **BTH** trasmetteranno tali impostazioni sul canale MIDI specificato da "Control Channel".

### 7.1-3b: Control Channel

#### Control Channel

[Ch01...16, All Rt.]

**MIDI** Indica il canale MIDI incaricato del controllo della modulazione dinamica degli effetti (Dmod), del pan successivo all'inserimento dell'effetto "Pan (CC#8)" e dei livelli di mandata "Send1(MFX1)" e "Send2(MFX2)."

I canali **Ch01-16** delle tracce ruotate all'effetto IFX sono contraddistinte sul display dall'asterisco "\*". Nel caso in cui più tracce (impostate su diversi canali MIDI) siano state ruotate all'effetto, il controllo potrà avvenire dal canale specificato per ciascuna traccia.

**All Rt. (All Routed):** Il controllo dell'effetto può essere effettuato da uno qualsiasi dei canali MIDI delle tracce ruotate all'effetto.

**DKit** Se il parametro "BUS Select" (7.1-1(2)a) di una traccia, per la quale è stato selezionato un programma percussivo, è impostato su **DKit**, il canale MIDI di quella determinata traccia sarà ritenuto valido solo se impostato su **All Rt.**, a prescindere dalle impostazioni di "BUS (BUS Select)" (GLOBAL 5.1-3a) del kit di batteria, o dalle regolazioni di Utility "DrumKit IFX Patch."

### 7.1-3c: Routing Map, BUS Select

Mostra le impostazioni dell'effetto insert, e cioè il routing (percorso audio), nome dell'effetto selezionato, status on/off.

#### T01...16: BUS Sel [DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Determina il bus d'uscita dell'oscillatore di programma di ciascuna traccia.

Usare i tasti cursore per selezionare la traccia, ed utilizzare i tasti [INC]/[DEC] o il controllo [VALUE] per impostare il parametro "BUS Select" (7.1-1(2)a) secondo necessità.

Quest'impostazione può inoltre essere effettuata con il parametro "BUS Select" (7.1-3a).

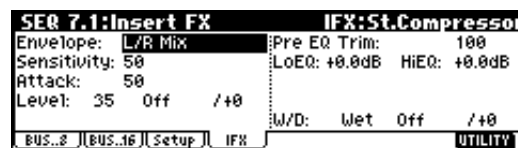
#### 7.1-3d: UTILITY



☞ "Memory Status," "Solo Selected Track" (1.1-1d), "Copy Insert Effect," (PROG 7.1-1c, 7.1-1b/2b), "DKit IFX Patch" (COMBI 7.1-1b), "FF/REW Speed," "Set Location" (1.1-1d), "Select by Category" (PROG 7.1-2c)

### 7.1-4: IFX (Insert Effect)

Determina l'impostazione dei parametri dell'effetto selezionato per IFX, nella pagina tab Setup (☞p.164).



7.1-4a

#### 7.1-4a: UTILITY



☞ "Memory Status" (1.1-1d)

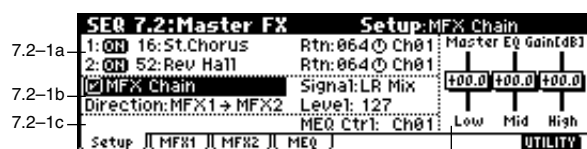
## SEQ 7.2: Master FX

☞ Per ulteriori dettagli sull'uso degli effetti master, consultare p.155 "7. Guida agli Effetti."

### 7.2-1: Setup

Pagina che permette di selezionare ed impostare gli effetti master, stabilirne lo status on/off, effettuare le regolazioni di chain ed EQ master.

I parametri sono identici a quelli della modalità Program, fatta eccezione per "MFX1 Control Ch," "MFX2 Control Ch," ed "MEQ Control Ch." (☞PROG 7.2: Ed-MasterFX)



7.2-1d

7.2-1e

#### 7.2-1a: Master FX Setup

**MFX1 On/Off, MFX2 On/Off** [Off, ON]

**Master Effect 1, 2** [00...89: name]

**Rtn 1, 2 (Return 1, 2)** [000...127]

Parametri identici a quelli della modalità Program. Consultare "PROG 7.2-1: Setup." Tuttavia, a differenza della modalità Program, gli effetti master potranno essere controllati dal canale MIDI specificato con il parametro "MFX 1, 2 Control Ch." I control change sono invece del tutto simili a quelli visti per la modalità Program.

**MFX1, 2 Control Ch** [Ch01...16, G ch]

**MIDI** Specifica il canale MIDI incaricato del controllo della modulazione dinamica (Dmod) degli effetti master.

**G ch:** Gli effetti sono controllati dal canale MIDI global "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a).

## 7.2-1b: Master FX Chain

**MFX Chain** [Off, On]

**Direction (Chain Direction)** [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

**Signal (Chain Signal)** [LR Mix, L Only, R Only]

**Level (Chain Level)** [000...127]

Parametri identici a quelli della modalità Program. Consultare “PROG 7.2-1: Setup.”

## 7.2-1c: MEQ Ctrl

**MEQ Ctrl (MEQ Control Ch)** [Ch01...16, G ch]

**MIDI** Specifica il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica (Dmod) dell’EQ master.

**G ch:** Gli effetti sono controllati dal canale MIDI global “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a)

## 7.2-1d: Master EQ Gain [dB]

**Low** [-18.0...+18.0]

**Mid** [-18.0...+18.0]

**High** [-18.0...+18.0]

Parametri identici a quelli della modalità Program. (☞PROG 7.2-1: Setup)

## ■ 7.2-1e: UTILITY



☞ “Memory Status,” “Solo Selected Track,” “FF/REW Speed,” “Set Location” (1.1-1d), “Select by Category” (PROG 7.2-1d)

Per i dettagli su come selezionare la funzione di Utility desiderata, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

### Copy Master Effect

☞p.28 PROG 7.2-1d

Il canale di controllo MIDI specificato con “Control Channel” nelle pagine MFX 1 e 2 non sarà copiato.

### Swap Master Effect

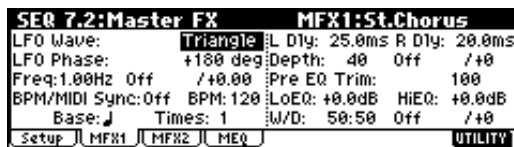
☞p.29 PROG 7.2-1d

Il canale di controllo MIDI specificato con “Control Channel” nelle pagine MFX 1 e 2 non sarà scambiato.

## 7.2-2: MFX1 (Master Effect1)

## 7.2-3: MFX2 (Master Effect2)

Pagine che consentono di effettuare le impostazioni dei parametri degli effetti “Master Effect1” e “Master Effect2” selezionati nella pagina tab Setup (☞p.164).



7.2-2a

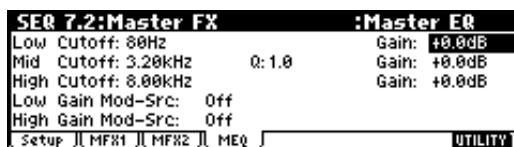
## ■ 7.2-2(3)a: UTILITY



☞ “Memory Status” (1.1-1d)

## 7.2-4: MEQ (Master EQ)

L’equalizzazione master è a tre bande stereo, ed è generalmente utilizzata per la correzione finale dei toni per l’audio inviato al bus L/R, prima dell’uscita AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO ed R (☞p.209).



7.2-4a

## ■ 7.2-4a: UTILITY

☞ “Memory Status” (1.1-1d)

## 4. Modalità Sampling

Installando la scheda opzionale EXB-SMPL (acquistabile separatamente) sulla TR, è possibile utilizzare la modalità Sampling per registrare audio in stereo a 48 kHz e 16-bit. (Per maggiori dettagli sull'installazione della scheda, consultare p.253.)

Se la scheda non è installata, il messaggio “No Sampling Upgrade Installed” apparirà alla pressione del tasto [SAMPLING].

“Sampling” (campionamento) è il processo mediante il quale il segnale analogico proveniente da un microfono, o da un qualsiasi altro dispositivo esterno collegato all'ingresso AUDIO INPUT, è convertito in segnale digitale ed immagazzinato nella memoria interna dello strumento.

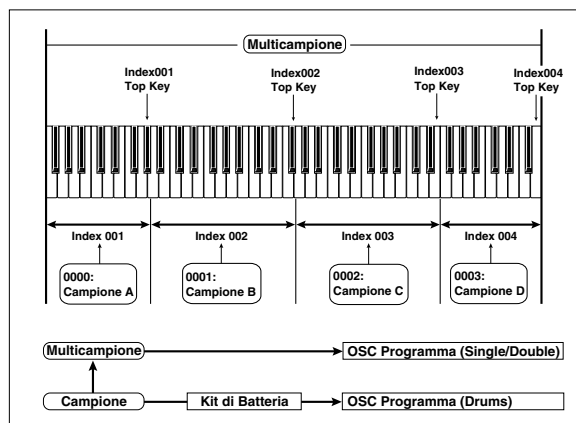
La TR consente inoltre di utilizzare gli effetti sul segnale audio in ingresso anche in fase di campionamento.

Usando la memoria RAM da 16 Mbyte inclusa con la scheda EXB-SMPL, è possibile registrare fino a 2 minuti e 54 secondi in mono, oppure 1 minuto e 27 secondi in stereo (circa). Aggiungendo due SIMM a 72 pin, è possibile espandere la memoria fino ad un massimo di 64 Mbyte, il che consente di aumentare notevolmente le capacità di campionamento. In questo caso infatti, è possibile registrare quattro campioni mono da 2 minuti e 54 secondi oppure quattro stereo da 1 minuto e 27 secondi, per un totale complessivo di 11 minuti e 39 secondi (mono) o 5 minuti e 49 secondi (stereo). (Per conoscere i moduli SIMM a 72 pin compatibili, consultare p.253.)

Nella modalità Sampling, i campioni registrati o caricati da media esterni possono essere assegnati agli indici (zone della tastiera), per la creazione di multicampioni. Ciascuno di questi può contenere più indici.

Il multicampione può essere facilmente convertito in programma (Conv. To Prog” 1.1–3f), e ciò ne rende possibile l'utilizzo come qualsiasi altro programma contenuto all'interno della TR, compreso l'uso in modalità Combination o Sequencer.

I campioni percussivi possono infine essere utilizzati come parte integrante di un kit di batteria utente.



**note** I suoni dei (multi)campioni possono essere facilmente monitorati premendo le note della tastiera ad essi assegnati, in qualsiasi pagina del display al momento selezionata.

I campioni ed i multicampioni registrati sono automaticamente cancellati al momento dello spegnimento dello strumento. Se si desidera quindi riutilizzare tali campioni, è necessario effettuarne il salvataggio su card SD Card o su un dispositivo equivalente SCSI (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL) (p.149). I dati salvati non sono quindi presenti nella memoria interna della TR all'accensione dello strumento, ed è quindi indispensabile eseguirne il caricamento dai dispositivi utilizzati in precedenza per il salvataggio.

La funzione Compare non è disponibile per il ripristino dei dati modificati da operazioni di editing. Nel caso quindi si desideri conservare i dati originali, utilizzare i comandi “Copy MS” o “Copy SMPL” (1.1–3f) etc. per effettuare una copia dei multi(campioni) prima di eseguire le modifiche necessarie. Per alcuni dei comandi di Utility delle pagine 2.1: Sample Edit o 3.1: Loop Edit, l'esecuzione dei comandi, effettuata con il box di selezione “Overwrite” **non spuntato** (nella finestra di dialogo), permette il salvataggio del campione originale durante le operazioni di editing. (2.1–2e: UTILITY “Note su Overwrite”)

Subito dopo aver eseguito un'operazione di editing, o non appena si è terminata la registrazione di un campione, potrebbero verificarsi dei leggeri rumori, che tuttavia non hanno alcun effetto sui dati audio modificati o campionati.

### Note sui dati campionati

- L'ampiezza di memoria delle aree di ciascun banco 1–4 è di 16 MB. Di questi 16 MB (8,388,608 campioni), sedici campioni (il primo e gli ultimi otto) sono utilizzati come aree di lavoro interne.
- Il primo e l'ultimo evento di ciascun campione registrato è utilizzato come area di lavoro interna. I due eventi sono aggiunti automaticamente alla registrazione del campione, oppure quando si effettua il caricamento di un file .AIFF o .WAVE. Ciò significa che nel caso si registri un campione della durata di un secondo, gli eventi campionati corrisponderanno a 48,000, ma la memoria ne conterrà 48,004.

### Uso dei tasti [AUDITION] e [START/STOP] nella modalità Sampling

#### Tasto [START/STOP]

- Il campionamento può essere eseguito in una qualsiasi delle pagine 1.1–7.1 della modalità Sampling, utilizzando i tasti [REC/WRITE] e [START/STOP] (per la procedura di campionamento, consultare BG p.35). Le impostazioni di registrazione, come per esempio i livelli d'ingresso audio, possono essere effettuate nella pagina SMPL 1.1–3: Recording Input/Pref. Tali regolazioni sono valide anche per le registrazioni eseguite mediante l'ausilio di pagine diverse da quella menzionata.
- Nella pagina 2.1: Sample Edit2, la pressione del tasto [START/STOP] causa la riproduzione del campione assegnato all'“Index” selezionato, da “S (Edit Range Start)” ad “E (Edit Range End)”, in modalità one-shot. Il campione è riprodotto con l'intonazione relativa alla nota base.

#### Tasto [AUDITION]

- Il campione dell'“Index” selezionato è riprodotto in base all'intonazione del tasto indicato in grigio (vedere “Keyboard & Index”: 1.1–1a) fin tanto che si mantiene premuto il tasto [AUDITION].
- Nelle finestre di dialogo Slice Sample (comando di Utility “Time Slice” (3.1–2e)) e Stretch Sample (comando di Utility “Time Stretch” (3.1–2e)) il campione dell'“Index” selezionato è riprodotto con l'intonazione originale, fin tanto che si mantiene premuto il tasto [AUDITION].

## SMPL PAGE MENU

Per i dettagli su come selezionare le pagine della modalità Sampling, consultare p.1.



Rec	1.1: Recording	Registrazione dei campioni. Selezione del campione o del multicampione da registrare, ed impostazioni relative alla registrazione ed agli ingressi AUDIO INPUT. (☞p.88)
Smpl	2.1: Sample Edit	Editing della forma d'onda sonora ed altri tipi di editing applicabili ai campioni registrati o importati nella memoria interna in modalità Media. (☞p.98)
Loop	3.1: Loop Edit	Impostazione dei parametri di riproduzione dei campioni. Regolazione dei punti di start, loop start ed end, oltre al loop ed all'impostazione dello status on/off per la riproduzione in reverse. (☞p.106)
MS	4.1: Multisample	Editing del multicampione. Impostazione ed editing relative all'assegnazione del campione alla zona, regolazione del tasto originale etc. (☞p.116)
Mem	5.1: Memory	Visualizzazione dello spazio rimanente in memoria per i campioni ed i multicampioni. (☞p.118)
Ctrl	5.2: Controller	Impostazioni dei controller. (☞p.118)
IFX	7.1: Insert Effect	Selezione ed impostazioni degli effetti insert utilizzati per il campionamento. (☞p.119)

## SMPL 1.1: Recording

Pagina che consente di impostare il livello d'ingresso ed altri parametri di base per la registrazione e per i campioni/multicampioni. E' la pagina generalmente utilizzata per il campionamento.

### 1.1-1: Sample

Consente la selezione del multicampione, dell'indice per i campioni e permette di effettuare alcune impostazioni di base.



#### 1.1-1a: MS (Multisample Select), Index, Keyboard & Index

##### MS (Multisample Select) [000...999]

Seleziona il multicampione.

Ciascun multicampione è composto dai campioni di uno o più indici (un "index" -indice- corrisponde ad un determinato intervallo note sulla tastiera).

Il parametro può anche essere impostato nelle pagine 2.1: Sample Edit-4.1: Multisample.

Per creare un **nuovo multicampione**:

- Utilizzare i tasti numerici [0]–[9] per specificare il numero del nuovo multicampione, e premere il tasto [ENTER] per accedere alla finestra di dialogo "Create New Multisample".



- Nel caso si desideri creare un multicampione stereo, **spuntare** il box di selezione "Stereo."
- Per creare il multicampione, premere il tasto [F8] ("OK"). per cancellare, premere il tasto [F7] ("Cancel").  
Il multicampione creato è simile all'esempio descritto in basso:

Mono            001: NewMS\_000\_001  
Stereo          001: NewMS\_000\_001-L  
                  002: NewMS\_000\_001-R

##### Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Consente di selezionare l'indice al quale assegnare il campione.

L'"index" rappresenta l'area (in termini di note della tastiera) assegnata a ciascun multicampione. Suddividendo per esempio una tastiera a 61 note in zone di un'ottava (12 note), si ottengono sei aree, denominate appunto "index". A ciascuna di esse può quindi essere assegnato un campione.

**xxx:** L'indice selezionato. Consente la scelta dell'index desiderato.

**yyy:** Numero totale di indici del multicampione.

**note** Per selezionare un indice, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. La nota suonata richiama in questo modo l'indice di appartenenza. Il tasto specificato rappresenta la nota di base, indicato in grigio nella schermata "Keyboard & Index" (☞"Keyboard & Index").

Il parametro può essere impostato anche nelle pagine 2.1: Sample Edit-4.1: Multisample. Il campionamento e l'editing effettuati in queste pagine sono applicati all'indice selezionato con il presente parametro.

Non appena si accede alla pagina tab Sample, il valore del parametro sarà **001/001**, a dimostrazione del fatto che è presente soltanto un indice. Per aumentare il numero di indici, usare il comando "CREATE". La pressione del tasto [F6] ("CREATE") permette la creazione di un indice posizionato automaticamente sulla destra, e numerato in ordine crescente come **002/002**, **003/003**, ... La posizione, ampiezza ed impostazione del tasto originale possono essere regolati con il comando "Create(Create Zone Preference)" (1.1-3b, 4.1-3a).

## Stereo

L'indicazione "Stereo" appare nell'angolo superiore destro del display nel caso in cui si sia selezionato un multicampione/campione stereo, oppure se si è registrato un campione con il parametro "Mode (Sample Mode)" (1.1-2a) impostato su **Stereo**.

### Note sui multicampioni/campioni stereo

**Multicampioni stereo:** Due multicampioni sono gestiti come un multicampione stereo in base alle seguenti condizioni:

- Quando si è spuntato il box di selezione "Stereo" durante la creazione di un nuovo multicampione (per es.: la selezione di un nuovo multicampione in "MS" 1.1-1a)
- Dopo aver eseguito il comando di Utility "MS To Stereo" (1.1-3f)
- Nel caso in cui si sia eseguito il campionamento con il parametro "Mode (Sample Mode)" (1.1-2a) impostato su **Stereo**

In questi casi, il multicampione stereo creato ottempererà alle seguenti condizioni:


1. Le ultime due lettere dei nomi dei due multicampioni saranno rispettivamente -L ed -R, mentre il resto del nome sarà identico.
2. I due multicampioni apparterranno allo stesso numero di index, e condivideranno le stesse impostazioni di zona.


**Campioni stereo:** Due campioni sono gestiti come un campione stereo in base alle seguenti condizioni:

- Nel caso in cui si sia eseguito il campionamento con il parametro "Mode (Sample Mode)" (1.1-2a) impostato su **Stereo**
- Dopo aver eseguito il comando di Utility "SMPL To Stereo" (1.1-3f)

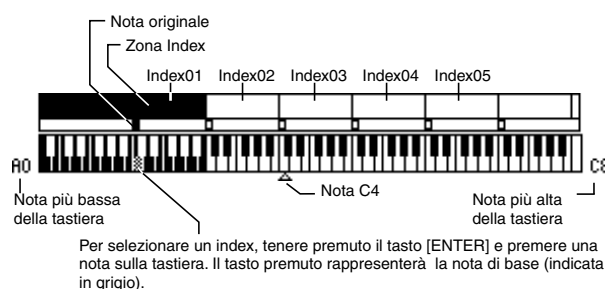
In questi casi, il campione stereo creato ottempererà alle seguenti condizioni:

1. Le ultime due lettere dei nomi dei due campioni saranno rispettivamente -L ed -R, mentre il resto del nome sarà identico.
2. Due campioni che soddisfano la condizione 1. per la selezione di un multicampione stereo.

 I multicampioni/campioni stereo possono essere distinti in base al corrispettivo nome del multicampione/campione mono. Di conseguenza, prestare particolare attenzione nel caso si desideri utilizzare il comando di Utility "Rename MS" o "Rename SMPL" (1.1-3f) etc. per modificare il nome del multicampione/campione.

 La condizione essenziale di un campione stereo è che entrambi i campioni (L e R) mantengano la stessa frequenza di campionamento. Questo parametro può essere verificato mediante il comando di Utility "Rate Convert" (2.1-2e). Da notare che convertendo soltanto uno dei due canali ad una frequenza diversa, tale condizione verrà meno, ed i due campioni non potranno più essere considerati un singolo campione stereo.

## Keyboard & Index



Mostra la posizione delle zone e del tasto originale del multicampione selezionato. Il triangolo bianco indica la nota C4 (DO4). Le note alla sinistra ed alla destra della tastiera indicano l'estensione (in tasti) visualizzata sullo schermo.

**note** Il tasto (nota) in grigio rappresenta la nota di base. Le funzioni relative a tale nota sono le seguenti:

- Nella pagina 2.1: Sample Edit2, la pressione del tasto [START/STOP] causa la riproduzione del campione assegnato all'"Index" selezionato, da "S (Edit Range Start)" ad "E (Edit Range End)", in modalità one-shot. Il campione è riprodotto con l'intonazione relativa alla nota di base. Nelle altre pagine, il campione dell'"Index" selezionato è riprodotto in relazione all'intonazione della nota di base, fin tanto che si mantiene premuto il tasto [AUDITION].
- La griglia mostrata nelle pagine 2.1: Sample Edit e 3.1: Loop Edit Edit2 è relativa all'intonazione della nota di base ed al tempo in BPM/risoluzione specificati (impostati nell'Utility "Grid").
- La funzione di Utility "Pitch BPM Adj." (4.1-3b) è relativa all'intonazione della nota di base.

E' possibile utilizzare il comando di Utility "Keyboard Disp." (1.1-3f) per modificare l'estensione delle note visualizzate sul display.

## 1.1-1b: SMPL, Orig.K, TopK

Consente di effettuare le impostazioni relative al campione, di assegnare il tasto originale e determinare l'intervallo dell'indice selezionato.

### SMPL (Sample Select)

[---: ---No Assign---, 0000...3999]

Seleziona e riproduce il campione registrato o importato nella modalità Media.

Il parametro può essere impostato anche nelle pagine 2.1: Sample Edit-4.1: Multisample. Il campionamento e le operazioni di editing eseguiti in queste pagine hanno effetto sul campione selezionato con il presente parametro.

---: ---No Assign---: Nessun campione è assegnato all'indice, per cui nessun suono è riprodotto alla pressione delle note della tastiera. Per registrare un campione, selezionare un numero di campione disponibile, come per esempio **0000**. La registrazione del campione avviene sul numero di campione selezionato.

Il nome del campione è mostrato accanto al numero del campione selezionato (per es.: NewSample\_0000). Per modificare il nome del campione, utilizzare il comando di Utility "Rename SMPL" (1.1-3f).

E' possibile registrare un campione anche quando il display mostra l'indicazione ---:---No Assign---. In questo caso, il numero di campione è automaticamente attribuito dallo strumento.

La registrazione di un campione che già contiene dati non è effettuata in sovrascrittura. Ciò significa che al nuovo campione è automaticamente attribuito un numero diverso da quello scelto, e a tale campione è assegnato l'indice originariamente occupato dal campione precedente.

Per cancellare un campione, eseguire il comando di Utility "Delete SMPL" (1.1-3f).




## Orig.K (Original Key)

[C-1...G9]

Specifica il tasto incaricato di riprodurre il campione con l'intonazione originale con la quale era stato registrato. L'intonazione relativa all'altezza originale varia in semitoni.

Per esempio, supponiamo di aver registrato un campione con un valore di "Orig.K" di **F2 (FA2)**. Con un'indice composto dall'intervallo C2-B2, la pressione della nota F2 consente la riproduzione del campione con l'intonazione originale. Premendo invece la nota F#2 si ottiene la riproduzione del campione di un semitono più alta dell'originale. Premendo la nota E2 si ottiene la riproduzione del campione di un semitono più bassa rispetto all'intonazione originale etc. Il centro dell'indice è quindi la nota F2. Tutte le altre note riproducono il campione con variazioni in semitoni rispetto all'altezza originale del campione registrato. Il tasto originale può essere visualizzato nella schermata "Keyboard & Index."

 Per riprodurre il campione sempre con l'intonazione originale (a prescindere dalla nota dell'indice suonata), **spuntare** il box di selezione "Constant Pitch" (4.1-2a).

## TopK (Top Key)

[C-1...G9]

Specifica la nota più alta dell'indice.


Impostando per esempio "TopK" su **B2** per l'indice 001/002, e "TopK" su **B3** per l'indice 002/002, si attribuisce all'indice 001 la zona che va dalla nota B2 verso le note gravi, ed all'indice 002 la zona compresa tra le note C3-B3.


## 1.1-1c: CREATE

Permette la creazione di un indice. Da utilizzare quando si desidera aggiungere un ulteriore campione al multicampione.

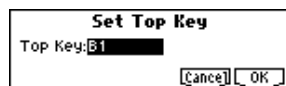
La pressione del tasto [F6] ("CREATE") consente la creazione di un nuovo indice, in relazione alle impostazioni dei parametri "Pstn (Position)," "Range (Zone Range)" ed "Orig.K (Original Key Position)" di Create (Create Zone Preference) (1.1-3b, 4.1-3a).

Per cancellare un indice esistente, o per scambiare gli indici tra loro, utilizzare la pagina 4.1: Multisample.

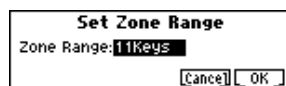
 Il comando "CREATE" è mostrato dopo aver selezionato le pagine 1.1: Recording, tab Sample o 4.1: Multisample, tab Edit1, Edit2.

 Se l'esecuzione dei comandi "CREATE" (1.1-1c, 4.1-1c) o "INSERT" (4.1-1c) non provoca la creazione di un nuovo indice in relazione alle impostazioni dei parametri di Create (Create Zone Preference), utilizzare le procedure descritte in basso nelle relative finestre di dialogo.


- **Set Top Key:** Selezionare "Index" **001**, impostare "Pstn (Position)" (1.1-3b, 4.1-3a) su **L (Left)**, ed eseguire il comando "CREATE" o "INSERT" per accedere alla finestra di dialogo. Per creare un nuovo indice alla sinistra dell'indice 001, azzerare le impostazioni di "Top Key" e premere il tasto [F8] ("OK").



- **Set Zone Range:** Questa finestra di dialogo appare anche nel caso non sia stato possibile creare un nuovo indice con il comando "INSERT", utilizzando il contenuto di "CUT" o "COPY" (4.1-1c). Azzerare il parametro "Range (Zone Range)" (1.1-3b, 4.1-3a) e premere il tasto [F8] ("OK").



## 1.1-1d: UTILITY

 "Delete SMPL," "Copy SMPL," "Move SMPL," "Rename SMPL," "SMPL To Stereo," "Delete MS," "Copy MS," "Move MS," "Rename MS," "MS To Stereo/MS To Mono," "Conv. To Prog.," "Keyboard Disp." (1.1-3f)

## 1.1-2: Rec. (Recording)




## 1.1-2a: Sample Setup

Permette di determinare il banco di memoria sul quale campionare, e specificare il tempo ed il tipo (mono/stereo) di campionamento.

## Time (Sample Time)

Specifica la durata del campionamento. Il valore può essere incrementato in unità di 0.001 secondi. All'accensione dello strumento, questo parametro mostra la memoria disponibile (tempo di campionamento rimasto) del banco di memoria selezionato. Effettuando la registrazione in queste condizioni ("REC" → "START" → "STOP"), il tempo disponibile rimasto sarà automaticamente mostrato sullo schermo.

Avendo a disposizione una quantità di memoria più che sufficiente, si consiglia di impostare il parametro "Time (Sample Time)" con un valore superiore al necessario, ed utilizzare in seguito il comando di Utility "Truncate" (2.1-2a, 3.1-2e) per cancellare la porzione di audio in eccesso, in modo da non occupare più spazio del dovuto in memoria. In alternativa, usare il tasto [START/STOP] per arrestare il campionamento dopo aver registrato la parte di audio interessata ( Per la procedura di campionamento, consultare BG p.35).


La quantità di memoria disponibile dipende dalle seguenti condizioni:

1. La quantità di memoria installata.
2. Tipo di campionamento (mono/stereo). Impostando il parametro "Mode (Sample Mode)" (1.1-2a) su **Stereo**, la capacità di memoria sarà dimezzata.
3. Il tempo specificato con il parametro "Pre Trigger" (1.1-2b: funzione che permette di avviare il campionamento ancor prima di dare inizio alla registrazione) è sottratto dalla quantità di memoria disponibile rimasta.

## Bank (RAM Bank)

[1...4]


Seleziona il banco di memoria utilizzato per il campionamento. I dati RAM dedicati ai campioni sono suddivisi in quattro banchi da 16 Mbyte ciascuno.

E' possibile espandere la RAM fino ad un massimo di 64 Mbytes (due moduli SIMM da 32 Mbyte ciascuno). ( p.256)

I banchi selezionabili dipendono dalla quantità di RAM installata, così come descritto nella tabella in basso.

## Moduli SIMM installati e banchi disponibili

Slot SIMM N°.	SIMM	Bank (RAM Bank)
Slot1	16 Mbyte	1
	32Mbyte	1, 2
Slot2	16Mbyte	3
	32Mbyte	3, 4

 Utilizzando per esempio la SIMM da 16 Mbyte inclusa con la scheda opzionale EXB-SMPL (slot 1), ed installandone un'altra da 32 Mbyte (slot 2), è possibile selezionare i "Bank (RAM Bank)" **1** (16 Mbyte), **3** (16 Mbyte), e **4** (16 Mbyte). Ciascun banco è un'unità di 16 Mbyte. (Installando due SIMM da 32 Mbyte su entrambi gli slot è possibile selezionare tutti i banchi, per una capacità totale di 64 Mbyte).

### Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]

Seleziona i canali audio dai quali effettuare il campionamento, per determinarne la modalità (stereo/mono).

In base alle impostazioni dei parametri "Input1, Input2" (1.1-3a), il segnale della sorgente audio esterna connessa agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2 può essere inviato sia al bus L/R per il campionamento diretto, sia all'effetto insert per la registrazione del segnale elaborato.

**L-Mono:** Il suono del canale interno L è campionato in mono.

**R-Mono:** Il suono del canale interno R è campionato in mono.

**Stereo:** Il suono dei canali interni L ed R è campionato in stereo. Il campionamento in stereo dà sempre origine ad un multicampione/ campione stereo.

#### Esempio 1:

**Campionare una sorgente audio mono collegata all'ingresso AUDIO INPUT 1 senza utilizzare gli effetti interni**

Input1 "Lvl (Level)"	(1.1-3a)	<b>127</b>
Input1 "Pan"	(1.1-3a)	<b>L000</b>
Input1 "BUS (BUS(IFX)Select)"	(1.1-3a)	<b>L/R</b>
"Recording Level"	(1.1-2c, 1.1-3e)	<b>variabile</b>
"Mode (Sample Mode)"	(1.1-2a)	<b>L-Mono</b>

#### Esempio 2:

**Campionare in stereo una sorgente audio mono collegata all'ingresso AUDIO INPUT 1 e ruotata all'effetto insert IFX 52: Rev Hall**

Input1 "Lvl (Level)"	(1.1-3a)	<b>127</b>
Input1 "Pan"	(1.1-3a)	<b>C064</b>
Input1 "BUS (BUS(IFX)Select)"	(1.1-3a)	<b>IFX</b>
IFX	selezionare (7.1) ed impostare	<b>52: Reverb Hall</b>
"Recording Level"	(1.1-2c, 1.1-3e)	<b>variabile</b>
"Mode (Sample Mode)"	(1.1-2a)	<b>Stereo</b>

#### Esempio 3:

**Campionare una sorgente audio stereo collegata agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2, senza tuttavia applicare alcun effetto**


Input1 "Lvl (Level)"	(1.1-3a)	<b>127</b>
Input1 "Pan"	(1.1-3a)	<b>L000</b>
Input1 "BUS (BUS(IFX)Select)"	(1.1-3a)	<b>L/R</b>
Input2 "Lvl (Level)"	(1.1-3a)	<b>127</b>
Input2 "Pan"	(1.1-3a)	<b>R127</b>
Input2 "BUS (BUS(IFX)Select)"	(1.1-3a)	<b>L/R</b>
"Recording Level"	(1.1-2c, 1.1-3e)	<b>variabile</b>
"Mode (Sample Mode)"	(1.1-2a)	<b>Stereo</b>

#### Esempio 4:

**Campionare in stereo una sorgente stereo collegata agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2, e ruotata all'effetto insert IFX 08:**

**St.Graphic 7EQ**

Input1 "Lvl (Level)"	(1.1-3a)	<b>127</b>
Input1 "Pan"	(1.1-3a)	<b>L000</b>
Input1 "BUS (BUS(IFX)Select)"	(1.1-3a)	<b>IFX</b>
Input2 "Lvl (Level)"	(1.1-3a)	<b>127</b>
Input2 "Pan"	(1.1-3a)	<b>R127</b>
Input2 "BUS (BUS(IFX)Select)"	(1.1-3a)	<b>IFX</b>
IFX	selezionare (7.1) ed impostare	<b>08: St.Graphic 7EQ</b>
"Recording Level"	(1.1-2c, 1.1-3e)	<b>variabile</b>
"Mode (Sample Mode)"	(1.1-2a)	<b>Stereo</b>

 Al termine della registrazione del campione stereo potrebbero verificarsi dei leggeri rumori. Ciò non ha alcun effetto sulla qualità dell'audio campionato.

### 1.1-2b: REC Setup


#### Mode (REC Mode)

[Manual, Auto]

Seleziona il metodo con il quale iniziare il campionamento.

**Manual:** In condizione di standby, il campionamento è avviato dalla pressione del tasto [START/STOP].

- 1 Premere il tasto [REC/WRITE] per entrare in standby (pausa di registrazione).
- 2 Usare il cursore "Recording Level" (1.1-2c, 1.1-3e) per regolare il livello di campionamento.

 Prestare particolare attenzione ai cambi di volume dei livelli di monitoraggio (☞ "Recording Level").

- 3 Premere il tasto [START/STOP] per avviare il campionamento. Utilizzando la funzione "Count Down", il campionamento sarà avviato dopo il conteggio del metronomo, attivato dalla pressione del tasto [START/STOP].
- 4 Per arrestare il campionamento, premere nuovamente il tasto [START/STOP]. La registrazione terminerà comunque automaticamente quando si raggiungerà il tempo limite impostato con il parametro "Time (Sample Time)" (1.1-2a).


**Auto:** Il campionamento è avviato automaticamente non appena il livello d'ingresso supera la soglia stabilita dal parametro "Threshold".

- 1 Eseguire i passi 1 e 2 della procedura appena descritta.
- 2 Regolare il livello di "Threshold". Il triangolo nero ai lati della barra di livello "Recording Level" indica il livello di soglia "Threshold". Generalmente, tale valore dovrebbe essere impostato il più basso possibile, senza tuttavia consentire al rumore di fondo di avviare il campionamento.
- 3 Premere il tasto [START/STOP]. Il campionamento inizia non appena il livello del segnale in ingresso eccede il valore della soglia "Threshold" impostato.
- 4 Al termine della registrazione, eseguire il punto 4 della procedura **Manual**.

#### Threshold

[−63dB...0dB]

Parametro che determina, nella procedura di campionamento automatica ("Mode (REC Mode)" **Auto**), il livello della soglia oltre il quale la registrazione è avviata (☞ "Mode (REC Mode)" **Auto**, punto 2).

 Il parametro non può essere visualizzato quando la modalità di registrazione utilizzata ("Mode (REC Mode)") è **Manual**.

## Count Down (Count Down REC)

[Off, 4, 8, 3, 6]

Parametro che specifica, nella modalità di campionamento Manual, se la registrazione debba o meno essere introdotta dal conteggio iniziale.

**Off:** Dalla condizione di standby, la pressione del tasto [START/STOP] attiva immediatamente il campionamento.

**4, 8, 3, 6:** Premendo il tasto [START/STOP], nella condizione di standby, il campionamento inizia dopo il conteggio dalla durata impostata con il presente valore, in base al tempo determinato dal parametro "↓ (Tempo)". Impostando un valore di **4**, il conteggio riproduce la sequenza 4-3-2-1-0, e la registrazione inizia allo scadere dello 0.

**note** Il parametro non può essere visualizzato quando la modalità di registrazione "Mode" è impostata su **Auto**.

## ↓ (Tempo)

[040...240]

Imposta il tempo del conteggio precedente la registrazione, quando si utilizza la funzione "Count Down".

Il valore di questo parametro è utilizzato inoltre quando l'LFO o il tempo di delay dell'effetto insert sono controllati dalla funzione BPM/MIDI SYNC durante il campionamento (c.p.219). Il parametro può essere impostato anche dalla manopola [TEMPO] dei controlli REALTIME CONTROLS (modalità C).

## Pre Trigger (Pre Trigger REC)

[000...500ms]

Determina il tempo di pre-trigger, funzione utile per la registrazione del segnale audio prima dell'effettivo inizio del campionamento.

Con la modalità di campionamento automatica ("Mode (REC Mode)" **Auto**), la registrazione è attivata dal superamento della soglia impostata ("Threshold") da parte del segnale audio in ingresso. Con alcune regolazioni di "Threshold" comunque, potrebbe non essere possibile riuscire a campionare la primissima parte del suono (attacco). In questi casi, utilizzando un appropriato valore di pre-trigger, è possibile invece iniziare la registrazione ancor prima del superamento della soglia da parte del segnale audio in ingresso.

Nel caso in cui si desideri utilizzare la modalità di campionamento manuale ("Mode (REC Mode)" **Manual**) e la funzione "Count Down", la funzione rende possibile avviare la registrazione prima dello scadere del conteggio iniziale. Regolando adeguatamente il tempo di pre-trigger infatti, sarà consentito registrare l'attacco della nota o del riff anche nel caso in cui questi ricadano leggermente in anticipo sul beat.

**⚠** Utilizzare la funzione di pre-trigger soltanto in casi particolari, poichè, incrementando il valore di tale parametro, aumenterà anche la dimensione del campione registrato, a discapito dello spazio disponibile in memoria per le registrazioni successive. Il parametro dovrebbe quindi essere sempre impostato su **000ms**, salvo rare eccezioni, per le quali si dovrebbe comunque determinare un valore minimo.

## 1.1-2c: Recording Level

### Recording Level

[-inf, -72.0... 0.0...+18.0dB]

Determina il livello di registrazione del segnale audio da campionare.

**note** Il parametro può inoltre essere impostato nella pagina Input/Pref.

Premere il tasto [REC/WRITE] per accedere alla condizione di standby, dalla quale è possibile impostare il livello di segnale in ingresso.

Il valore iniziale dovrebbe essere regolato su **0.0**, salvo poi effettuare le correzioni necessarie in maniera tale da ottenere il livello di registrazione più alto possibile, senza tuttavia permettere l'accensione dell'indicatore "CLIP!". In generale, evitare in ogni caso di superare la soglia dei 0dB,

**note** Per conseguire la massima dinamica, utilizzare il controllo [LEVEL] per ottenere il livello di registrazione più alto possibile, senza tuttavia permettere l'accensione dell'icona "ADC OVER!". Impostare quindi "Lvl" (pagina tab Input/Pref) su **127**, e regolare il parametro "Recording Level" (pagina Recording, tab Input/Pref) in modo da ottenere il livello di registrazione ottimale, evitando di raggiungere la distorsione del segnale, indicata dall'accensione dell'icona "CLIP!".

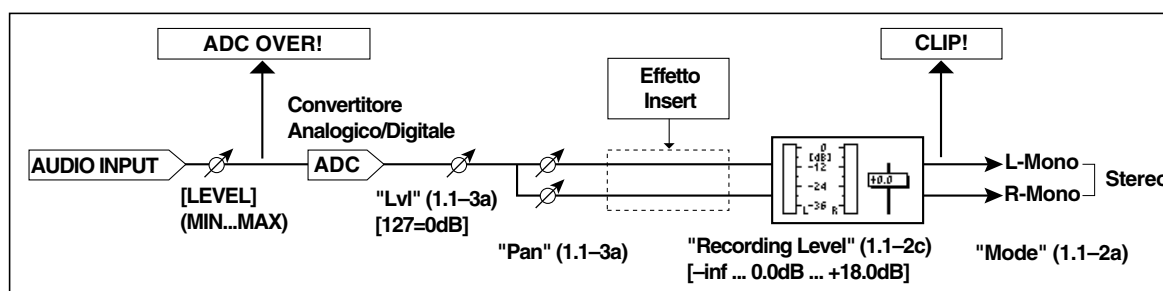
**⚠** Nella condizione di standby, dopo aver premuto il tasto [REC/WRITE], il volume del suono in uscita dai jack AUDIO OUTPUT L/MONO, R e dall'uscita cuffie, è regolato dal parametro "Recording Level". Qualora si decida di annullare la condizione di standby, il suono in uscita ritornerà ad un livello di **0 dB**. Nel caso in cui quindi il valore di "Recording Level" sia stato impostato al di sotto del valore di **0 dB**, la cancellazione della condizione di standby potrebbe aumentare notevolmente il volume in uscita del segnale audio.

**⚠** Se il segnale in ingresso risulta distorto anche dopo aver abbassato il valore del parametro "Recording Level", è possibile che la distorsione venga raggiunta allo stadio iniziale del percorso audio, e cioè agli ingressi AUDIO INPUT, oppure potrebbe essere causata da errate impostazioni dell'effetto interno.

Il livello del segnale in ingresso dai jack AUDIO INPUT può essere verificato nella pagina Recording, tab Input/Pref. Se l'icona "ADC OVER!" appare al di sopra delle barre di livello di "Recording Level", la distorsione è dovuta ad un eccessivo livello del segnale in ingresso. Utilizzare quindi il controllo [LEVEL] fino a far scomparire l'indicazione "ADC OVER!" dallo schermo (figura in basso).

Se nonostante ciò il segnale continua ad essere distorto, è possibile che la saturazione del segnale sia provocata da errate impostazioni dell'effetto interno. Abbassare il valore di "Lvl" degli Input 1,2 (pagina tab Input/Pref), oppure ottimizzare le impostazioni dell'effetto interno utilizzato (figura in basso)

**note** Se la registrazione è stata eseguita a livelli notevolmente più bassi del consentito, utilizzare il comando di Utility **Normalize** ("Norm./Level Adj." (2.1-2e)) per ottimizzare la dinamica dell'audio campionato.

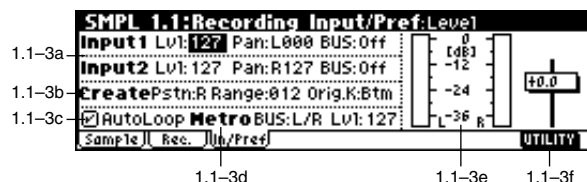


## ■ 1.1-2d: UTILITY

☞ “Delete SMPL,” “Copy SMPL,” “Move SMPL,” “Rename SMPL,” “SMPL To Stereo,” “Delete MS,” “Copy MS,” “Move MS,” “Rename MS,” “MS To Stereo/MS To Mono,” “Conv. To Prog,” “Keyboard Disp.” (1.1-3f)

## 1.1-3: In/Pref (Input/Preference)

Determina il livello d'ingresso del segnale audio dai jack AUDIO INPUT 1, 2, e permette le impostazioni di pan e bus. Consente inoltre le regolazioni di altri parametri.



### 1.1-3a: Input1, Input2

Consentono di effettuare le impostazioni principali del segnale in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2.

☛ Queste impostazioni sono valide soltanto per la modalità Sampling, oppure quando si passa dalla modalità Sampling alla modalità Global.

Per tutte le altre modalità, le impostazioni per Audio Input 1 e 2 possono essere effettuate grazie a “Audio In (Setup per COMBI, PROG, SEQ)” (GLOBAL 1.1: System, Audio In).

### Lvl (Level) [000...127]

Specifica il livello del segnale in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 and 2 e prima della conversione in segnale digitale. E' generalmente impostato su un valore di 127.

Nel caso in cui il segnale risultasse distorto anche dopo aver drasticamente diminuito il valore di questo parametro, è probabile che la saturazione avvenga prima del convertitore A/D. Regolare quindi il controllo [LEVEL] oppure il livello d'uscita della sorgente audio esterna collegata, in modo tale da non permettere l'accensione dell'icona “ADC OVER!”.

### Pan [L000...C064...R127]

Imposta il pan del segnale audio in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2. Le regolazioni standard generalmente usate sono Input 1 su L000 ed Input 2 su R127. Ciò consente di effettuare il campionamento in stereo di una sorgente audio stereo (☞ Per gli esempi, consultare p.91, BG p.89).

### BUS (BUS(IFX) Select) [L/R, IFX, Off]

Seleziona il bus.

**L/R:** E' l'impostazione standard. Da utilizzare quando si desidera effettuare il campionamento diretto, senza l'ausilio dell'effetto insert.

**IFX:** Permette di elaborare il segnale audio da campionare con l'effetto insert. (☞ p.158)

**Off:** Impedisce l'ingresso del segnale audio esterno.

### 1.1-3b: Create (Create Zone Preference)

Queste impostazioni determinano lo stato iniziale degli indici creati tramite la pressione del tasto [F6] (“CREATE”) (1.1-1c, 4.1-1c). Gli indici sono creati in base a tali impostazioni, ma è tuttavia consentito modificarne i parametri secondo necessità anche in seguito.

### Pstn (Position)

[R, L]

Specifica se il nuovo indice creato debba essere posizionato a sinistra o a destra dell'indice selezionato.

**R (Right):** Il nuovo indice è posizionato alla destra dell'indice selezionato.

**L (Left):** Il nuovo indice è posizionato alla sinistra dell'indice selezionato.

### Range (Zone Range)

[001...127]

Determina l'intervallo di note (o tasti) del nuovo indice.

**001:** Il nuovo indice è composto da una singola nota. Il campione è riprodotto con l'intonazione originale alla pressione della suddetta nota. E' un tipo d'impostazione simile a quella utilizzata sui campionatori a pad.

**002...127:** L'intonazione del campione varia (in semitoni) in relazione alle note appartenenti all'indice. Il centro dell'indice è costituito dal tasto originale “Orig.K” (1.1-1b, 4.1-1b). **Spuntando** il box di selezione “Constant Pitch” (4.1-2a), l'intonazione rimarrà costante per tutte le note dell'indice.

### Orig.K (Original Key Position)

[Btm, Cntr, Top]

Determina la posizione (all'interno “Zone Range”) del tasto originale del nuovo indice.

**Btm (Bottom):** Il tasto originale corrisponde alla nota più bassa dell'indice.

**Cntr (Center):** Il tasto originale è posizionato al centro del nuovo indice.

**Top:** Il tasto originale corrisponde alla nota più alta dell'indice.

### 1.1-3c: Auto Loop

#### Auto Loop (Auto Loop On)

[Off, On]

**On (spuntato):** Il campione registrato è automaticamente riprodotto in loop (☞ “3.1: Loop Edit”).

### 1.1-3d: Metro (Count Down REC Metronome)

#### BUS (Metronome BUS)

[L/R, 1, 2]

Determina il bus d'uscita del metronomo utilizzato dalla funzione “Count Down” (1.1-2b).

**L/R:** Il metronomo utilizza le uscite audio OUTPUT (MAIN) L/ MONO, R, e l'uscita cuffie.

**1, 2:** Il metronomo utilizza rispettivamente le uscite OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 o 2.

#### Lvl (Metronome Level)

[000...127]

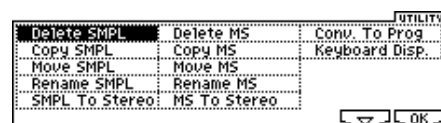
Specifica il livello di volume del metronomo utilizzato dalla funzione “Count Down.”

### 1.1-3e: Recording Level

[-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

Determina il livello di registrazione del segnale audio da campionare (☞ 1.1-2c).

## ■ 1.1-3f: UTILITY



Per i dettagli su come selezionare la funzione di Utility desiderata, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

## Delete SMPL (Delete Sample)

Comando che permette di cancellare il campione selezionato, i campioni non mappati (cioè non utilizzati) da alcun multicampione o kit di batteria oppure, in alternativa, tutti i campioni.

- 1 Selezionare “Delete SMPL” per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 Usare i tasti [INC], [DEC] o il controllo [VALUE] per selezionare il campione (o i campioni) che si desidera cancellare.


**Selected:** La cancellazione ha effetto per il campione selezionato. L’assegnazione del campione per “Index” (1.1–1a) cambierà in ---No Assign---

**Unmapped Samples:** La cancellazione interessa tutti i campioni non mappati (non utilizzati) da alcun multicampione o kit di batteria.

**All Samples:** La cancellazione interessa tutti i campioni presenti in memoria.

L’assegnazione dei campioni a tutti i multicampioni cambierà in ---No Assign---

- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

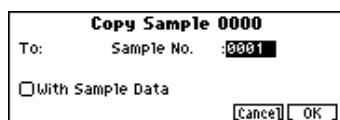
 La cancellazione interesserà soltanto il campione oggetto di editing, lasciando immutati i campioni che condividono la forma d’onda del campione cancellato.

## Copy SMPL (Copy Sample)

Comando che consente di copiare il campione selezionato su un altro campione.

**note** Il nuovo campione conterrà lo stesso nome di quello copiato, ma con un numero diverso. Se necessario, utilizzare il comando “Rename SMPL” (1.1–3f) per modificarne il nome. Prestare particolare attenzione a non assegnare lo stesso nome a più campioni, poichè ciò consente la distinzione tra i campioni mono e quelli stereo. (☞p.89)

- 1 Usare “SMPL” (1.1–1b) per selezionare il campione da copiare.
- 2 Selezionare “Copy SMPL” per accedere alla seguente finestra di dialogo.

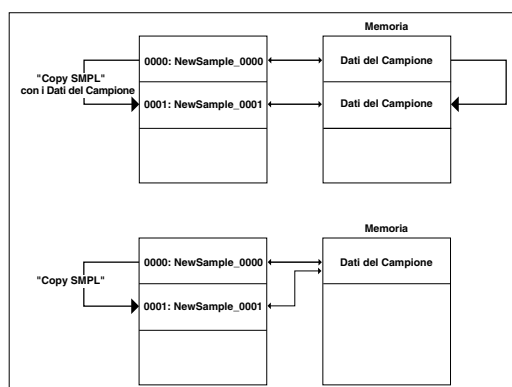


- 3 Usare “To: Sample No.” per specificare il numero di campione sul quale incollare il campione copiato.

**[Stereo]** Se si desidera copiare un campione stereo, specificare entrambi i canali L ed R come numeri di destinazione del campione copiato.

- 4 **Spuntando** il box di selezione “with Sample Data”: L’esecuzione del comando include la copia dei dati relativi alla forma d’onda sonora. Il campione sorgente e quello di destinazione saranno considerati come due campioni indipendenti l’uno dall’altro. E’ l’opzione da utilizzare quando si desidera iniziare con lo stesso campione, salvo poi effettuare l’editing individualmente (pagina 2.1: Sample Edit), per la creazione di un campione completamente differente dall’originale. Lasciando il box di selezione “With Sample Data” in bianco: L’esecuzione del comando non include la copia dei dati relativi alla forma d’onda sonora. Il nuovo campione condividerà la forma d’onda del campione sorgente. Da utilizzare quando si desidera sfruttare la pagina 3.1: Loop Edit per la creazione di due campioni simili tra loro, ma con diverse impostazioni di loop. L’operazione permette un notevole risparmio di memoria. Le operazioni di modifica, effettuate con la pagina 2.1: Sample

Edit, interesseranno quindi tutti i campioni che condividono la stessa forma d’onda sonora.

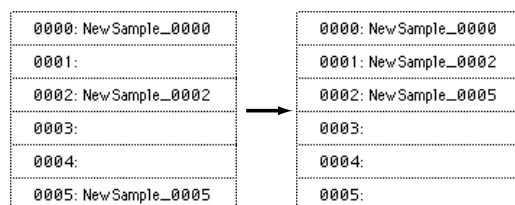


- 5 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

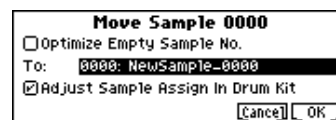
## Move SMPL (Move Sample)

Questo comando permette di spostare il campione selezionato sul numero di campione specificato (modificando sostanzialmente il numero del campione oggetto di editing). E’ possibile inoltre riorganizzare i numeri dei campioni in maniera consecutiva a partire dal n°0000, in modo da eliminare una certa discontinuità dei campioni presenti in memoria (principalmente dovuto a continue operazioni di editing etc.). (☞Schema in basso)

L’assegnazione di un nuovo numero al campione comporta automaticamente l’attribuzione del nuovo numero al campione facente parte di un multicampione o di un kit di percussioni. Ciò significa che, in seguito all’esecuzione di questo comando, non sarà necessario modificare l’assegnazione di tali campioni ai multicampioni o ai kit di batteria .



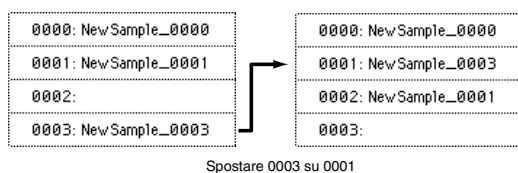
- 1 Usare “SMPL” (1.1–1b) per selezionare il campione del quale si desidera modificare il numero.
- 2 Selezionare “Move SMPL” per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 Utilizzare “To” per determinare il numero di destinazione. **[Stereo]** Lo spostamento di un campione stereo deve essere effettuato individualmente per ciascun canale. Se si desidera riassegnare tutti i campioni contemporaneamente, partendo dal numero 0000, **spuntare** il box di selezione “Optimize Empty Sample No.”
- 4 Se i campioni che si desidera spostare sono utilizzati da un kit di batteria, **spuntando** il box di selezione “Adjust Sample Assign in Drum Kit” sarà possibile modificare automaticamente tutti i numeri dei campioni del kit. Generalmente, il box dovrebbe essere sempre spuntato. I numeri dei campioni utilizzati dai multicampioni sono aggiornati automaticamente, a prescindere dalle impostazioni del presente parametro .
- 5 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

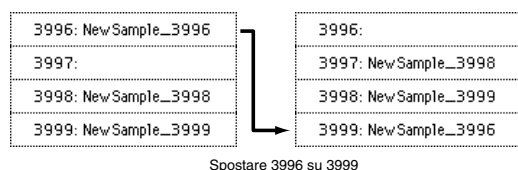
### Esempio

Se il numero di destinazione contiene già all'interno dei dati, lo spostamento del campione non causerà alcuna sovrascrittura. Piuttosto, il campione che occupava la posizione di destinazione (e tutti quelli successivi) saranno rinumerati in avanti di un'unità.



### Esempio

Nel caso in cui non siano più disponibili numeri da assegnare, e contemporaneamente risulti impossibile lo spostamento in avanti dei campioni, la rinumerazione sarà eseguita in maniera inversa.



### Rename SMPL (Rename Sample)

Comando che permette di modificare il nome assegnato al campione selezionato.

- 1 Usare "SMPL" (1.1-1b) per selezionare il campione del quale si desidera modificare il nome.
- 2 Selezionare "Rename SMPL" per accedere alla seguente finestra di dialogo.

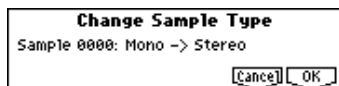


- 3 Premere il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di testo, ed inserire il nuovo nome (sedici caratteri al massimo).  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, è possibile inserire soltanto quattordici caratteri, poichè gli ultimi due sono riservati ai caratteri "-L" ed "-R". Modificando il nome di uno dei due campioni L o R, si varierà anche il nome del secondo.
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### SMPL To Stereo (Change Sample Type)

Questo comando permette di convertire un campione mono in uno stereo. L'operazione può essere eseguita soltanto se il campione selezionato è mono.

- 1 Usare "SMPL" (1.1-1b) per selezionare il campione che si desidera convertire.
- 2 Selezionare "SMPL To Stereo" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



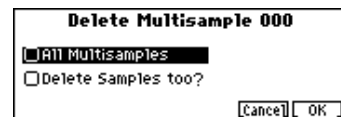
- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). L'esecuzione del comando comporta le seguenti modifiche:
  - Il campione mono selezionato diviene un campione stereo. I caratteri "-L" sono automaticamente assegnati in coda al nome del campione.
  - Creazione di un campione identico al primo, con i caratteri "-R" automaticamente assegnati in coda al nome del campione. Inoltre, se il multicampione selezionato è mono, sarà convertito in stereo.

- Gli ultimi due caratteri del nome del multicampione sono modificati in "-L".
- Creazione di un multicampione identico al primo, con i caratteri "-R" automaticamente assegnati in coda al nome del multicampione.
- Assegnazione automatica del campione stereo creato.

### Delete MS (Delete Multisample)

Comando che permette di cancellare il multicampione (o tutti i multicampioni) selezionato.

- 1 Usare "MS" (1.1-1a) per scegliere il multicampione che si desidera cancellare.
- 2 Selezionare "Delete MS" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 **All Multisamples:** Permette la cancellazione di tutti i multicampioni.
- 4 **Delete Samples too?:** Opzione che consente di eliminare automaticamente tutti i campioni inclusi nel multicampione selezionato per la cancellazione. I campioni condivisi da altri multicampioni o kit percussivi non saranno tuttavia cancellati.
- 5 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

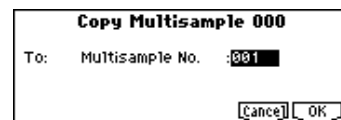
**[Note]** L'eliminazione dei campioni inclusi nel multicampione oggetto di cancellazione, non prevede la cancellazione delle forme d'onda dei campioni condivisi da altri multicampioni, ma soltanto i campioni in quanto tali.

### Copy MS (Copy Multisample)

Comando che permette di copiare il multicampione selezionato su un altro multicampione.

**[note]** Il nuovo multicampione conterrà lo stesso nome di quello copiato, ma con un numero diverso. Se necessario, utilizzare il comando "Rename SMPL" (1.1-3f) per modificarne il nome. Prestare particolare attenzione a non assegnare lo stesso nome a più multicampioni, poichè ciò consente la distinzione tra i multicampioni mono e quelli stereo. (p.89)

- 1 Usare "MS" (1.1-1a) per selezionare il multicampione che si desidera copiare.
- 2 Selezionare "Copy MS" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 Utilizzare "To: Multisample No." per specificare il numero di destinazione del multicampione copiato.  
**[Stereo]** Se si desidera copiare un multicampione stereo, copiare entrambi i canali L ed R del numero del multicampione di destinazione.
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). L'esecuzione del comando comporta la copia anche dei campioni assegnati al multicampione su numeri di destinazione disponibili. Le informazioni relative alla forma d'onda saranno condivise tra il campione sorgente e quello di destinazione, per consentire un notevole risparmio della memoria.

## Move MS

Questo comando permette di spostare il multicampione selezionato sul numero di multicampione specificato (modificando sostanzialmente il numero del multicampione oggetto di editing). E' possibile inoltre riorganizzare i numeri dei multicampioni in maniera consecutiva a partire dal n°0000, in modo da eliminare una certa discontinuità dei multicampioni presenti in memoria (principalmente dovuto a continue operazioni di editing etc.). (☞ Schema in basso)

L'assegnazione di un nuovo numero al multicampione comporta automaticamente l'attribuzione del nuovo numero al programma che utilizza tale multicampione. Ciò significa che, in seguito all'esecuzione di questo comando, non sarà necessario selezionare il nuovo numero per la modalità Program.

000: NewMS_____000	000: NewMS_____000
001:	001: NewMS_____002
002: NewMS_____002	002: NewMS_____005
003:	003:
004:	004:
005: NewMS_____005	005:

- 1 Usare "MS" (1.1-1a) per selezionare il multicampione che si desidera spostare.
- 2 Selezionare "Move MS" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 In "To," specificare il numero di destinazione del multicampione che si desidera spostare.

**[Stereo]** Lo spostamento di un multicampione stereo deve essere effettuato individualmente per ciascun canale. Se si desidera riassegnare tutti i multicampioni contemporaneamente, partendo dal numero 0000, **spuntare** il box di selezione "**Optimize Empty Multisample No.**"

- 4 Se i multicampioni che si desidera spostare sono utilizzati da un programma, **spuntando** il box di selezione "**Adjust Multisample Assign in Program**" sarà possibile modificare automaticamente tutti i numeri dei multicampioni del programma. Generalmente, il box dovrebbe essere sempre spuntato.
- 5 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### Esempio

Se il numero di destinazione contiene già all'interno dei dati, lo spostamento del multicampione non causerà alcuna sovrascrittura. Piuttosto, il multicampione che occupava la posizione di destinazione (e tutti quelli successivi) saranno rinumerati in avanti di un'unità.

000: NewMS_____000	000: NewMS_____000
001: NewMS_____001	001: NewMS_____003
002:	002: NewMS_____001
003: NewMS_____003	003:

Spostare 003 su 001

### Esempio

Nel caso in cui non siano più disponibili numeri da assegnare, e contemporaneamente risulti impossibile lo spostamento in avanti dei multicampioni, la rinumerazione sarà eseguita in maniera inversa.

996: NewMS_____996	996:
997:	997: NewMS_____998
998: NewMS_____998	998: NewMS_____999
999: NewMS_____999	999: NewMS_____996

Spostare 996 su 999

## Rename MS (Rename Multisample)

Comando che permette di modificare il nome del multicampione selezionato.

- 1 Usare "MS" (1.1-1a) per selezionare il multicampione del quale si desidera modificare il nome.
- 2 Selezionare "Rename MS" per accedere alla seguente finestra di dialogo.

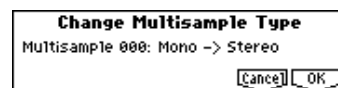


- 3 Premere il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di testo, ed inserire il nuovo nome (sedici caratteri al massimo).  
**[Stereo]** Per i multicampioni stereo, è possibile inserire soltanto quattordici caratteri, poichè gli ultimi due sono riservati ai caratteri "-L" ed "-R". Modificando il nome di uno dei due multicampioni L o R, si varierà anche il nome del secondo.
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## MS To Stereo/MS To Mono (Change Multisample Type)

Questo comando consente la conversione di un multicampione mono in stereo (e viceversa). Se il multicampione è mono, la finestra di dialogo che appare consentirà di eseguire il comando "MS To Stereo." Nel caso in cui si desideri convertire un multicampione stereo in mono, la finestra di dialogo che appare in seguito al tipo di scelta selezionata permetterà di eseguire il comando "MS To Mono."

- 1 Usare "MS" (1.1-1a) per selezionare il multicampione che si desidera convertire.
- 2 Selezionare "MS To Stereo" oppure "MS To Mono" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). L'esecuzione del comando comporta le seguenti modifiche:

### MS To Stereo

- Il multicampione mono selezionato diviene un multicampione stereo. I caratteri "-L" sono assegnati automaticamente in coda al nome del multicampione.
- Creazione di un multicampione identico al primo, con i caratteri "-R" automaticamente assegnati in coda al nome del nuovo multicampione.
- I campioni mono appartenenti al multicampione originale sono assegnati ad entrambi i multicampioni -L ed -R.
- Se i campioni appartenenti al multicampione originale fanno parte di campioni stereo, i campioni -L ed -R sono assegnati rispettivamente ai multicampioni -L ed -R.

### **[Stereo]: MS To Mono**

- Il multicampione stereo selezionato diviene un multicampione mono. I caratteri -L o -R in coda al nome del multicampione sono automaticamente cancellati.
- Cancellazione dei multicampioni accoppiati in stereo del multicampione selezionato.

## **Conv. To Prog (Convert Multisample To Program)**

Comando che permette di convertire il multicampione selezionato in un programma.

Se si desidera riprodurre il campione registrato (o il multicampione creato) in modalità Program o Combination, è necessario creare un programma che utilizzi tale campione per il proprio oscillatore. Impostando i parametri "High, Low" (PROG 2.1-2b) degli OSC1 e OSC2 in modalità Program, è possibile effettuare la selezione di un banco RAM, per consentire l'uso del multicampione creato in modalità Sampling da parte del programma stesso, per il quale sarà possibile in seguito determinare il tipo di sonorità.

Eseguendo comunque il comando "Conv. To Prog", è possibile bypassare la procedura appena descritta, e convertire direttamente le impostazioni della modalità Sampling nel programma desiderato, senza dover effettuare tutte le impostazioni di cui sopra.

- 1 Usare "MS" (1.1-1a) per selezionare il multicampione che si desidera convertire in un programma.
- 2 Scegliere "Conv. To Prog" per accedere alla finestra di dialogo.



- 3 Premere il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di testo, ed inserire il nome del programma (fino ad un massimo di sedici caratteri). Per default, il nome assegnato corrisponde al multicampione selezionato.

- 4 Se il box di selezione "Use Destination Program Parameters" **non è spuntato**: L'esecuzione del comando comporta la sostituzione del multicampione assegnato al programma di destinazione con il multicampione selezionato per la conversione; contemporaneamente, le impostazioni dei rimanenti parametri del programma saranno reinizializzati. Ciò permette al programma di riprodurre esattamente la sonorità del multicampione creato in modalità Sampling.

La conversione di un multicampione mono comporta la creazione di un programma il cui parametro "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1-1a) è impostato su **Single**, mentre la conversione di un multicampione stereo dà luogo ad un programma la cui modalità è impostata su **Double**.

Se invece il box di selezione "Use Destination Program Parameters" **non è spuntato**: L'esecuzione del comando comporta la sostituzione del multicampione assegnato al programma di destinazione con il multicampione selezionato per la conversione; tuttavia, le rimanenti impostazioni del programma non saranno modificate. Quest'opzione può essere utilizzata quando si desidera utilizzare le impostazioni dei parametri appartenenti ad un programma pre-caricato etc.

- Se si decide di utilizzare l'opzione "Use Destination Program Parameters," (box di selezione **spuntato**), prestare particolare attenzione ai seguenti punti:

- Se il multicampione che si desidera convertire è mono, il parametro "Mode (Oscillator Mode)" del programma di destinazione deve essere impostato su **Single**. Viceversa, se il multicampione oggetto di conversione è stereo, il parametro "Mode (Oscillator Mode)" del programma di destinazione deve essere impostato su **Double**. La non osservanza di tali condizioni causa l'indicazione del messaggio "Oscillator Mode conflicts." Se ciò accade, controllare l'impostazione del parametro "Mode (Oscillator Mode)" del programma di destinazione.

- **[Stereo]** Per riprodurre l'esatta posizione stereo del multicampione con il programma di destinazione, impostare i parametri del programma "Pan (Amp1 Pan)" e "Pan (Amp2 Pan)" rispettivamente su **L000** e **R127** (PROG 5.1-1b e 5.2-1).

- 5 Usare "To" per selezionare il programma di destinazione. Utilizzare i tasti [BANK], i tasti numerici [0]-[9], il controllo [VALUE], ed i tasti [INC], [DEC] per effettuare la scelta.

• Anche se in teoria è possibile utilizzare qualsiasi banco per la scelta del programma di destinazione (A-D), si consiglia la selezione dei programmi dai **banchi D064-D127**. Si rammenta infatti che i programmi pre-caricati sono allocati nei banchi A000-D063.

- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## **Keyboard Disp. (Keyboard Display)**

Comando che permette di selezionare l'estensione di tastiera visualizzabile sul display. L'impostazione standard è **88Key Normal (A0-C8)**.

- 1 Selezionare "Keyboard Disp." per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Utilizzare i tasti [INC], [DEC] per specificare l'estensione desiderata.
- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").



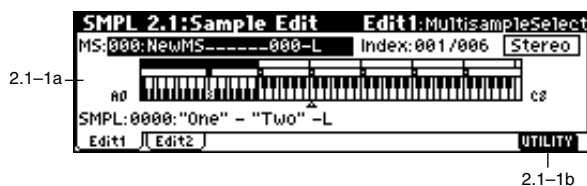
## SMPL 2.1: Sample Edit

Pagina che permette di modificare la forma d'onda del campione registrato, o caricato in modalità Media.

Le operazioni di editing comprendono la cancellazione di porzioni di audio non necessarie, la riproduzione in reverse della forma d'onda, l'abbassamento della frequenza di campionamento etc.

Tutte queste operazioni possono essere effettuate mentre si visualizza la forma d'onda sul display dello strumento ("Sample waveform display" (2.1-2a)).

### 2.1-1: Edit1



#### 2.1-1a: MS, Index, Keyboard & Index, SMPL

##### MS (Multisample Select) [000...999]

Seleziona il multicampione che contiene il campione oggetto di editing (☞ 1.1-1a).

##### Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Seleziona l'indice del campione che si desidera modificare. L'editing inciderà sul campione dell'indice selezionato con il presente parametro. La forma d'onda del campione selezionato può essere visualizzata grazie alla schermata della "Sample waveform display" (2.1-2a) (☞ 1.1-1a).

**note** Per selezionare un indice (index), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L'indice che include la nota suonata è così selezionato. La nota specificata sarà la nota di base, indicata in grigio nella schermata "Keyboard & Index" (☞ "Keyboard & Index" 1.1-1a).

##### Keyboard & Index

(☞ 1.1-1a)

##### SMPL (Sample Select)

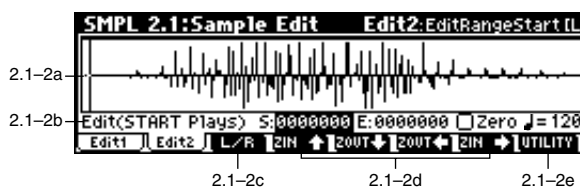
[----: ---No Assign----, 0000...3999]

Consente la selezione del campione per l'indice scelto. Per assegnare un campione diverso ad un determinato indice, utilizzare il parametro "SMPL". (☞ 1.1-1b)

#### ■ 2.1-1b: UTILITY

☞ "Delete SMPL," "Copy SMPL," "Move SMPL," "Rename SMPL," "SMPL To Stereo," "Delete MS," "Copy MS," "Move MS," "Rename MS," "MS To Stereo/MS To Mono," "Conv. To Prog," "Keyboard Disp." (1.1-3f)

### 2.1-2: Edit2



#### 2.1-2a: Sample waveform display

##### Sample waveform display

Schermata che consente di visualizzare la forma d'onda sonora del campione selezionato. L'asse orizzontale corrisponde al tempo, quello verticale indica il livello (volume) del campione.

L'insieme delle linee verticali della schermata indica la porzione del campione evidenziato. Utilizzando la funzione di zoom per l'asse orizzontale, è possibile restringere la schermata in maniera tale da poter visualizzare in dettaglio anche la più piccola porzione del campione, per una visione migliore della parte oggetto di editing.

#### 2.1-2b: Edit (Audition Plays), Zero, ♪ (Grid Tempo)

**S (Edit Range Start)** [0000000...]

**E (Edit Range End)** [0000000...]

Questi parametri determinano l'intervallo del campione oggetto di editing, mostrato nella schermata "Sample waveform display".

L'editing del campione può essere effettuato grazie ai comandi del menù Utility.

**note** Per monitorare il suono dell'intervallo specificato, premere il tasto [START/STOP]. Il campione è così riprodotto per la porzione di audio compresa tra i punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)", in relazione all'intonazione specificata per la nota di base (indicata in grigio nella schermata "Keyboard & Index", 1.1-1a).

##### Zero (Use Zero) [Off, On]

**On (spuntato):** Durante l'impostazione dei punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)," è possibile utilizzare la presente funzione per determinare con precisione i punti per i quali il livello della forma d'onda equivale ad un valore di  $\pm 0$  (dove cioè, il volume del campione è zero). Utilizzare il controllo [VALUE] ed i tasti [INC], [DEC] per ricercare automaticamente tali punti. Usando invece i tasti numerici [0]–[9], è possibile effettuare la ricerca dei valori di zero-cross prossimi al valore di tempo desiderato.

**Off (non spuntato):** I punti "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" possono essere modificati incrementandone il valore di un'unità. E' l'impostazione generalmente utilizzata.

##### ♪ (Grid Tempo) [040...480(BPM)]

(☞ 3.1-2b)

#### ■ 2.1-2c: L/R

Parametro valido soltanto se il campione selezionato è stereo.

Consente di alternare la schermata tra le due forme d'onda componenti il campione stereo (L ed R).

La pressione del tasto [F3] ("L/R") permette di visualizzare alternativamente la forma d'onda del canale sinistro (L) e quella del canale destro (R).

L'angolo superiore destro del display mostra la forma d'onda correntemente visualizzata sullo schermo.

## ■ 2.1-2d: ZOOM

Questi pulsanti permettono di ampliare o restringere la schermata della forma d'onda sonora ("Sample waveform display") per entrambi gli assi (tempo e livello).

**IN** : Premere il tasto [F4] per restringere la schermata sull'asse verticale (zoom-in)

**OUT** : Premere il tasto [F5] per ampliare la schermata sull'asse verticale (zoom-out).

**OUT** : Premere il tasto [F6] per ampliare la schermata sull'asse orizzontale (zoom-out).

**IN** : Premere il tasto [F7] per restringere la schermata sull'asse orizzontale (zoom-in).

Tenere premuto il tasto desiderato per ottenere lo zoom-in/out ripetuto.

Il restringimento dell'asse orizzontale (tempo), consente di visualizzare la forma d'onda sonora con una risoluzione fino a 4x (con una risoluzione 1x, la risoluzione dello schermo LCD corrisponde alla risoluzione dei punti del campione. Se per esempio si modifica il valore di tempo di un'unità, la linea verticale che mostra la posizione del punto scelto si sposterà di un pixel per volta.) Lo zoom dell'asse verticale può arrivare fino ad una risoluzione di 512x. Lo zoom-In/zoom-out può essere effettuato a scelta per i punti di "S (Edit Range Start)" o "E (Edit Range End)", o per qualsiasi altro punto precedentemente specificato. Se, dopo aver eseguito una serie di zoomate, si seleziona nuovamente il punto "S (Edit Range Start)" o "E (Edit Range End)", la schermata sarà automaticamente modificata per consentire la visualizzazione del punto scelto.

Nel caso in cui la risoluzione dello zoom sia molto bassa (1x o meno), la schermata "Sample waveform display" potrebbe differire leggermente dalla schermata della forma d'onda ottenuta prima o dopo le operazioni di editing, ma ciò non ha alcun effetto sull'audio del campione. Per ottenere nuovamente la massima fedeltà della schermata, aumentare la risoluzione mediante la funzione di zoom.

## ■ 2.1-2e: UTILITY

Prima di poter utilizzare i comandi di Utility "Truncate"-"Volume Ramp" per modificare la forma d'onda, è necessario impostare i punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)", per determinare l'intervallo del campione per il quale si desidera effettuare le operazioni di editing. Solo dopo aver specificato tali punti sarà possibile selezionare ed eseguire il comando di Utility desiderato. I diversi comandi di Utility possono essere selezionati dal menù "UTILITY" della pagina tab Edit2 (ma non dalla pagina tab Edit1). Per conoscere la procedura di selezione di tali comandi, fare riferimento al paragrafo PROG 1.1-1c: UTILITY.

La funzione Compare non è disponibile per il ripristino dei dati precedenti alle operazioni di editing. Se si desidera conservare comunque il campione originale, lasciare il box di selezione "Overwrite"\*1 **in bianco** per ciascuno dei comandi del menù UTILITY prima di effettuare qualsiasi tipo di editing.

**note** L'esecuzione delle operazioni di editing dei campioni stereo è compiuta simultaneamente per i canali L ed R. Nel caso in cui si desideri effettuare la modifica soltanto di uno dei due canali, scegliere un multicampione mono, e selezionare il campione del canale sinistro o destro sul quale eseguire l'editing.

**note** Se si copia ("Copy") un campione mono nella memoria buffer, ed in seguito lo si inserisce ("Insert," "Mix," o "Paste") in un campione stereo, i dati copiati saranno inseriti su entrambi i canali L ed R (il risultato sarà la creazione di un campione stereo).

Copiando ("Copy") invece un campione stereo nella memoria buffer, ed inserendone i dati ("Insert," "Mix," o "Paste") su un campione mono, gli eventi dei canali L- ed R- saranno mixati tra loro in mono e quindi inseriti nel campione di destinazione (il risultato sarà la creazione di un campione mono).

I comandi appena descritti possono inoltre essere utilizzati per mixare un campione stereo in mono. Da notare, comunque, che una volta eseguita tale operazione, non sarà più possibile ripristinare il campione in stereo.

**note** I punti di "S (Start)" (start address), "LpS (Loop Start)" (loop start address) e "E (End)" (end address), per la riproduzione della forma d'onda, possono essere determinati nella pagina 3.1: Loop Edit, Edit2. Nel caso in cui tali parametri ricadano all'interno dei punti cancellati o modificati mediante le operazioni di editing, la loro posizione sarà automaticamente variata.

\*1: **Note su "Overwrite"**

Quando il box di selezione "**Overwrite**" **non è spuntato**: L'esecuzione del comando comporta il salvataggio del campione su un numero di campione differente da quello oggetto di editing. Il campione originale rimane dunque invariato.

Quando il box di selezione "**Overwrite**" **è spuntato**: L'esecuzione del comando di editing comporta la sovrascrittura del campione originale.

**note** E' buona norma lasciare "Save to No." come impostazione di default, ed eseguire quindi il comando di editing con il box di selezione "Overwrite" **non spuntato**. Così facendo, è possibile conservare il campione originale per successive operazioni di editing. Il numero del campione modificato è assegnato come campione dell'indice specificato.

I punti di "LpS (Loop Start)" ed "E (End)" (3.1-2b) devono essere posizionati ad una distanza minima di otto unità. Se, in seguito ad operazioni di "Truncate," "Cut," o "Rate Convert" (2.1-2e), tali punti dovessero venirsì a trovare ad una distanza minore di quella menzionata, il display indicherà il messaggio "Sample length is shorter than minimum." Nel caso ciò dovesse accadere, impostare nuovamente i punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" nella maniera più appropriata.

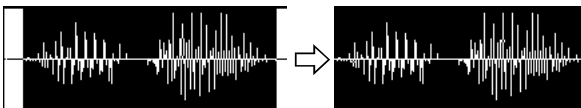
		UTILITY
Truncate	Mix	Rate Convert
Cut	Paste	Reverse
Clear	Insert Zero	Link
Copy	Norm./Level Adj.	Grid
Insert	Volume Ramp	

OK

## Truncate

Comando che permette di cancellare gli eventi audio al di fuori dell'intervallo compreso tra i punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)." Da utilizzare per eliminare le parti silenti all'inizio o alla fine della forma d'onda selezionata.

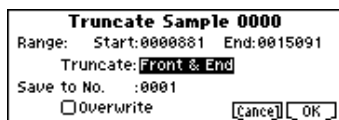
**note** Se si desidera cancellare gli eventi audio non più necessari (dopo l'impostazione dei punti di start address, loop start address ed end address), utilizzare il comando di Utility "Truncate" della pagina 3.1: Loop Edit, tab Edit2.



- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare i parametri "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" (2.1-2b) per determinare l'intervallo interessato dalle operazioni di editing.

**note** Premere il tasto [START/STOP] per monitorare la porzione di audio interessata dall'operazione "Truncate".

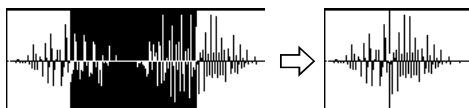
- 2 Selezionare "Truncate" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 L'intervallo di editing è indicato nel campo Range dai parametri "Start" ed "End."
- 4 Usare "Truncate" per selezionare la parte di audio da cancellare.  
**Front & End:** La cancellazione interesserà gli eventi audio presenti prima del punto "S (Edit Range Start)" e dopo il punto "E (Edit Range End)".  
**Front:** La cancellazione ha effetto soltanto per gli eventi audio presenti prima del punto "S (Edit Range Start)".  
**End:** La cancellazione ha effetto soltanto per gli eventi audio presenti dopo il punto "E (Edit Range End)".
- 5 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- 6 Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (cfr p.99 "※": Note su "Overwrite")
- 7 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Cut

Comando che consente di cancellare gli eventi audio presenti tra i punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)." I dati successivi all'intervallo specificato saranno spostati indietro (verso l'inizio del campione).



- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare i parametri "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" (2.1-2b) per determinare l'intervallo interessato dalle operazioni di editing.

**note** Premere il tasto [START/STOP] per monitorare la porzione di audio interessata dall'operazione "Cut".

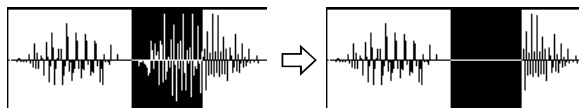
- 2 Selezionare "Cut" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 L'intervallo di editing è indicato nel campo Range dai parametri "Start" ed "End."
- 4 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- 5 Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (cfr p.99 "※": Note su "Overwrite")
- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Clear

Comando che permette di convertire il livello dell'audio compreso tra i punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" ad un valore zero. Gli eventi audio precedenti e successivi l'intervallo interessato non saranno spostati.



- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare i parametri "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" (2.1-2b) per determinare l'intervallo interessato dalle operazioni di editing.

**note** Premere il tasto [START/STOP] per monitorare la porzione di audio interessata dall'operazione "Clear".

- 2 Scegliere "Clear" per accedere alla seguente finestra di dialogo.




- 3 L'intervallo di editing è indicato nel campo Range dai parametri "Start" ed "End."
- 4 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- 5 Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando

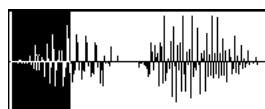
senza spuntare il box di selezione "Overwrite." (☞p.99 "\*" : Note su "Overwrite")

- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Copy

Comando che permette di copiare gli eventi audio compresi all'interno dell'intervallo specificato dai punti "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" nel buffer di memoria dedicato. E' così possibile utilizzare tali dati per eseguire successivamente i comandi di "Insert," "Mix" o "Paste".

 I dati presenti nella memoria buffer fanno riferimento agli eventi copiati dal campione originale. Evitare quindi di cancellare il campione originale se non dopo aver eseguito le successive operazioni di "Insert," "Mix" o "Paste" per incollare gli eventi copiati mediante il comando "Copy".



- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare i parametri "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" (2.1-2b) per determinare l'intervallo interessato dalle operazioni di editing.

**note** Premere il tasto [START/STOP] per monitorare la porzione di audio interessata dall'operazione "Copy".

- 2 Selezionare "Copy" per accedere alla seguente finestra di dialogo.

**Copy Sample 0000**

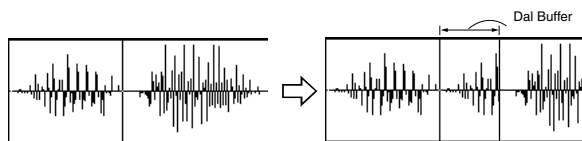
Range: Start:0000739 End:0003977

[Cancel] [OK]

- 3 L'intervallo di editing è indicato nel campo Range dai parametri "Start" ed "End."
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Insert

L'esecuzione del comando "Insert" permette l'inserimento dei dati trasferiti nella memoria buffer grazie al comando "Copy". L'inserimento avverrà a partire dal punto di "S (Edit Range Start)". Gli eventi audio successivi a tale punto saranno spostati in avanti (verso la fine del campione).



- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed impostare il punto di "S (Edit Range Start)" per determinare il punto d'inserimento dei dati copiati. L'impostazione del punto di "E (Edit Range End)" (2.1-2b) sarà ignorata.
- 2 Selezionare "Insert" per accedere alla seguente finestra di dialogo.

**Insert Sample 0000**

To: Start:0006855

Save to No. :0004


[Overwrite] [Cancel] [OK]

- 3 Nel campo To, parametro "Start", impostare il punto d'inserimento dell'audio copiato.
- 4 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento

seleziona un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".t.

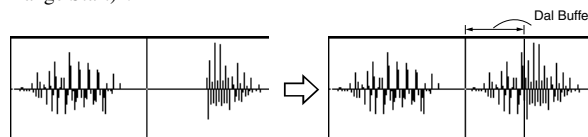
**Stereo** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

- 5 Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (☞p.99 "\*" : Note su "Overwrite")
- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

 Nel caso in cui il buffer di memoria non contenga alcun dato, il display mostrerà il messaggio "Source sample is empty."

## Mix

L'esecuzione del comando "Mix" permette l'inserimento dei dati trasferiti nella memoria buffer, grazie al comando "Copy", sul campione selezionato. L'operazione è effettuata mixando gli eventi copiati con quelli del campione sul quale si sta eseguendo l'editing, per cui gli eventi audio presenti su tale campione non saranno spostati. Il punto d'inserimento è determinato dal parametro "S (Edit Range Start)".




- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed impostare il punto di "S (Edit Range Start)" per determinare il punto d'inserimento dei dati copiati. L'impostazione del punto di "E (Edit Range End)" (2.1-2b) sarà ignorata.
- 2 Selezionare "Mix" per accedere alla seguente finestra di dialogo.

**Mix Sample 0000**

To: Start:0008165

Save to No. :0005

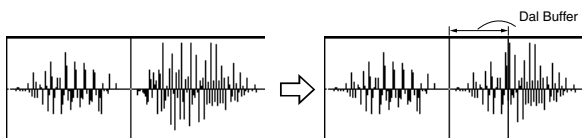
[Overwrite] [Cancel] [OK]

- 3 Nel campo To, parametro "Start", impostare il punto d'inserimento dell'audio copiato.
  - 4 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".
- Stereo** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- 5 Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (☞p.99 "\*" : Note su "Overwrite")
  - 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").
-  Nel caso in cui il buffer di memoria non contenga alcun dato, il display mostrerà il messaggio "Source sample is empty."

## Paste

Comando che consente di incollare i dati copiati nella memoria buffer, mediante il comando "Copy", a partire dal punto di "S (Edit Range Start)" del campione specificato. L'operazione comporta la sovrascrittura degli eventi presenti nel campione di destinazione, per l'intervallo occupato dai dati copiati. E' anche possibile, comunque, incollare i dati su un campione che non contiene alcun evento audio. Ciò risulta molto utile nel caso in cui si desideri utilizzare una parte di audio per la creazione di un nuovo campione.

### Incollare gli eventi su un campione contenente dati



- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed impostare il punto di "S (Edit Range Start)" per determinare il punto d'inserimento dei dati copiati. L'impostazione del punto di "E (Edit Range End)" (2.1-2b) sarà ignorata.
- 2 Selezionare "Paste" per accedere alla seguente finestra di dialogo.

**Paste Sample 0000**  
To: Start:0007478  
Save to No. :0006  
☒ Overwrite

- 3 Nel campo To, parametro "Start", impostare il punto d'inserimento dell'audio copiato.
- 4 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- 5 Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (p.99 "\*"): Note su "Overwrite")
- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

⚠ Nel caso in cui il buffer di memoria non contenga alcun dato, il display mostrerà il messaggio "Source sample is empty."

### Incollare gli eventi su un campione non contenente alcun dato

- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare un numero di campione disponibile (non contenente alcun evento audio) sul quale incollare i dati copiati.  
Selezionando ----:---No Assign--- per "SMPL", e quindi accedendo alla successiva finestra di dialogo del comando, lo strumento assegnerà automaticamente il primo numero disponibile.
- ⚠ Le impostazioni dei punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" (2.1-2b) saranno ignorate. L'inserimento dei dati copiati avverrà a partire dal punto 0 del campione scelto.
- 2 Selezionare "Paste" per accedere alla seguente finestra di dialogo.

**Paste Sample 0001**  
Save to No. :0001

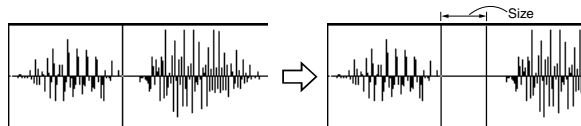
- 3 In "Save to No.," specificare il numero del campione di destinazione.

**[Stereo]** Se i dati copiati nella memoria buffer provengono da un campione stereo, il display indicherà "Save to No.(L)" ed "(R)." Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Insert Zero

Comando che permette di inserire un intervallo audio con livello zero (silente) a partire dal punto di "S (Edit Range Start)" del campione specificato. Gli eventi audio successivi al punto d'inserimento sono spostati in avanti (verso la fine del campione).



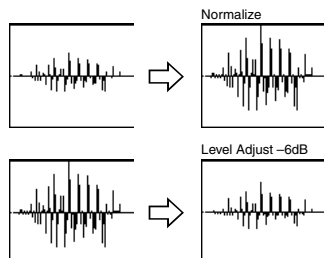
- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed impostare il punto "S (Edit Range Start)" (2.1-2b) per determinare il punto d'inserimento della zona silente. L'impostazione del punto di "E (Edit Range End)" sarà ignorata.
- 2 Selezionare "Insert Zero" per accedere alla seguente finestra di dialogo.

**Insert Zero Sample 0000**  
To: Start:0006855  
Size: 0003000  
Save to No. :0007  
☐ Overwrite

- 3 Nel campo To, parametro "Start", impostare il punto d'inserimento.
- 4 In "Size," specificare la lunghezza dell'area che si desidera inserire.
- 5 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- 6 Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (p.99 "\*"): Note su "Overwrite")
- 7 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Norm./Level Adj. (Normalize/Level Adjust)

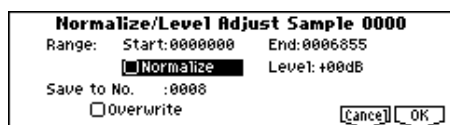
Questo comando permette di modificare in maniera omogenea il volume degli eventi audio compresi all'interno dell'intervallo specificato dai punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)." Il comando "Normalize" amplifica il livello audio del campione fino al massimo consentito, senza tuttavia permettere il raggiungimento del livello di distorsione del segnale audio. E' il comando da utilizzare per incrementare la dinamica dei campioni registrati ad un livello non ottimale. Il parametro "Level" consente di specificare l'incremento/decremento del livello di volume secondo necessità.



- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare i parametri "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" (2.1-2b) per determinare l'intervallo interessato dalle operazioni di editing.

**note** Premere il tasto [START/STOP] per monitorare la porzione di audio interessata dall'operazione.

- 2 Selezionare "Norm./Level Adj." per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 L'intervallo di editing è indicato nel campo Range dai parametri "Start" ed "End."
- 4 **Spuntando** il box di selezione "Normalize" ed eseguendo il comando, gli eventi audio sono normalizzati. In questo caso, le impostazioni del parametro "Level" sono ignorate. Se invece si desidera specificare il valore in base al quale modificare il livello di volume del campione, utilizzare tale parametro lasciando il box di selezione "Normalize" **in bianco**.

**note** Ad ogni incremento di **+6 dB**, l'altezza della forma d'onda sonora mostrata sul display raddoppia. **+12 dB** corrisponde quindi ad un incremento di 4X, e **+18 dB** a 8X del volume originale. Viceversa, ogni decremento di **-6 dB** consente di dimezzare il livello audio (**-6 dB** corrisponde ad 1/2X e **-12 dB** a 1/4X). Eseguendo quindi il comando con un valore di "Level" positivo (+), si potrebbe causare una distorsione del suono. In questo caso, l'uso inverso della funzione (parametro "Level" negativo), servirà soltanto ad abbassare il livello generale del segnale saturato. La forma d'onda sonora, quindi, rimarrà distorta.

Analogamente, se si esegue ripetutamente il comando con valori di "Level" negativi (-), fino al raggiungimento del livello zero, non sarà poi successivamente più possibile ritornare al livello originale utilizzando il comando con valori di "Level" positivi (+).

- 5 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".

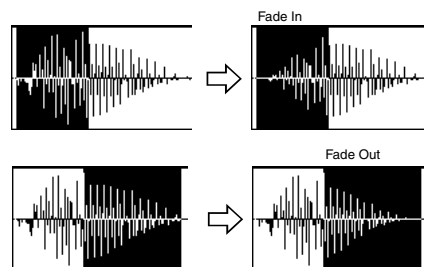
**Stereo** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

- 6 Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.," e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (cfr p.99 "※"; Note su "Overwrite")
- 7 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

**La normalizzazione di audio registrato a volumi estremamente bassi (cioè con scarsa dinamica), potrebbe amplificare anche il rumore di fondo presente nel segnale.**

## Volume Ramp

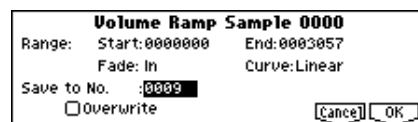
Comando che consente di modificare il livello di volume dell'intervallo oggetto di editing. L'effetto ottenibile è quello di crescendo (Fade In) o dissolvenza (Fade Out), per l'intervallo audio determinato dai punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)."



- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare i parametri "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" (2.1-2b) per determinare l'intervallo interessato dalle operazioni di editing.

**note** Premere il tasto [START/STOP] per monitorare la porzione di audio interessata dall'operazione.

- 2 Selezionare "Volume Ramp" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 L'intervallo di editing è indicato nel campo Range dai parametri "Start" ed "End."
- 4 Usare "Fade" per selezionare il tipo di effetto desiderato.  
**In:** Il volume incrementa gradualmente da zero (punto "Start") fino al raggiungimento del volume del punto "End".  
**Out:** Il volume decresce gradualmente a partire dal punto "Start", fino al raggiungimento del punto zero (punto "End").
- 5 In "Curve," specificare il tipo di curva da adottare per l'effetto desiderato.  
**Linear:** Il volume aumenta/decresce in maniera lineare. E' l'impostazione da utilizzare per effetti normali di crescendo/dissolvenza).  
**Power:** Il volume non cambia in maniera lineare. Quando si usa il comando "Mix" (2.1-2e) per combinare due diverse forme d'onda (con diverse impostazioni di crescendo/dissolvenza, e cioè cross-fade), l'uso del fade-in/out lineare potrebbe produrre uno sgradevole effetto di "vuoto" all'interno della curva stessa. Se ciò accade, utilizzare la curva **Power**.
- 6 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".  
**Stereo** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

- Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (p.99 "\*"): Note su "Overwrite")

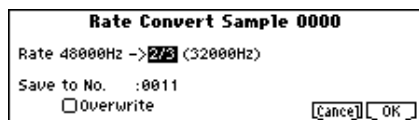
- Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Rate Convert

Questo comando consente di abbassare la frequenza di campionamento degli eventi registrati rispettivamente di 2/3, 1/2, 1/3, 1/4 oppure di 1/6. La frequenza di campionamento è fissata a 48 kHz, ma utilizzando il comando è possibile rendere l'audio registrato meno "fedele" rispetto all'originale, consentendo in questo modo la riproduzione di sonorità tipiche dei campionatori di fascia economica.

Il comando "Rate Convert" è sempre eseguito sull'intero audio del campione, a prescindere dalle impostazioni dei punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" (2.1-2b).

- Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare.
- Nel menù "UTILITY" della pagina tab Edit2, scegliere "Rate Convert" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- La frequenza di campionamento del campione selezionato è indicata alla destra del campo "Rate." Accanto al simbolo ">" invece, è possibile scegliere la quantità di conversione desiderata rispetto a quella indicata nel campo "Rate": **2/3, 1/2, 1/3, 1/4, 1/6**. Dopo la conversione, sarà possibile visualizzare la nuova frequenza di campionamento.
- In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".

**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

- Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (p.99 "\*"): Note su "Overwrite")
- Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

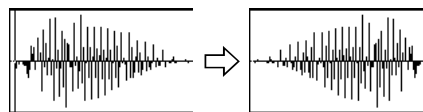
**⚠** Il comando non può essere eseguito su campioni la cui frequenza di campionamento è inferiore a 11.025 kHz.

**⚠** I canali dei campioni stereo devono avere la stessa frequenza di campionamento. Anche se è possibile selezionare multicampioni mono per ciascun canale -L ed -R e convertire la frequenza individualmente, essi non potranno comunque essere più gestiti come un campione stereo.

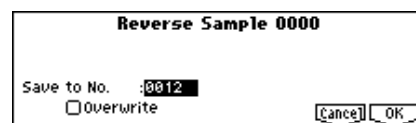
## Reverse

Comando che consente di invertire (riprodurre al contrario) gli eventi audio del campione registrato.

Il comando "Reverse" è sempre eseguito sull'intero audio del campione, a prescindere dalle impostazioni dei punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" (2.1-2b).



- Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione che si desidera modificare.
- Nel menù "UTILITY" della pagina tab Edit2, scegliere "Reverse" per accedere alla seguente finestra di dialogo.

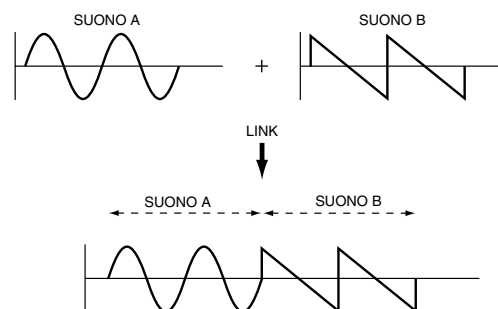


- In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".
- [Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (p.99 "\*"): Note su "Overwrite")
- Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

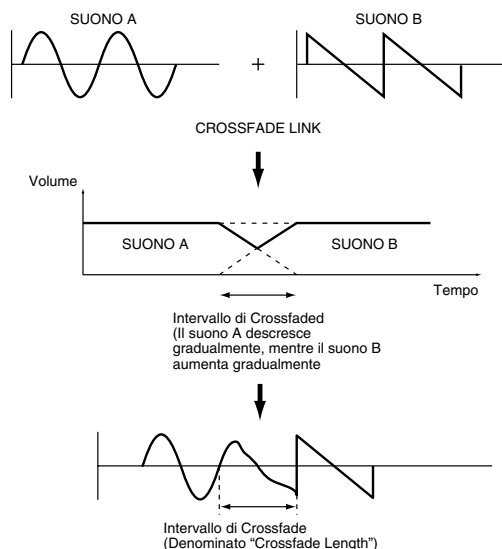
**note** L'esecuzione di questo comando comporta la riscrittura del campione in maniera inversa all'originale. Per ottenere lo stesso effetto senza tuttavia modificare il campione originale, utilizzare il comando "Rev (Reverse)" della pagina 3.1: Loop Edit (3.1-1b).

## Link

Comando che permette di collegare due campioni tra loro.



Il volume dei due campioni può essere modificato gradualmente ed in maniera inversa per entrambe le sonorità, per consentire un passaggio il più naturale possibile tra i due timbri. Questo tipo di operazione è denominata **crossfade**.



Il comando "Link" è sempre eseguito sull'intero audio del campione selezionato, a prescindere dalle impostazioni dei punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)" (2.1-2b).

- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare il campione al quale in seguito si desidera collegare un campione differente.
- 2 Nel menù "UTILITY" della pagina tab Edit2, scegliere "Link" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 Il display mostra il numero di campione selezionato per "**Sample No. (Front)**" - il Suono A della figura sopra. Tenere premuto il tasto [F3] ("F ►") per riprodurre il campione. **[Stereo]** Nel caso in cui si sia selezionato uno dei due canali di un campione stereo, lo strumento riconoscerà automaticamente questo status, ed effettuerà il comando Link anche per il secondo canale. Se il campione specificato per "Front" è mono, mentre quello selezionato per Rear è stereo, i canali L ed R del campione "Rear" saranno mixati in mono prima dell'esecuzione del comando. Viceversa, se il campione "Front" è stereo mentre "Rear" è mono, lo stesso campione sarà attribuito ai canali L ed R del campione "Rear" prima dell'esecuzione del comando.
- 4 Usare "**Sample No. (Rear)**" - il Suono B della figura sopra - per selezionare il numero del campione da collegare. Tenere premuto il tasto [F5] ("R ►") per riprodurre il campione.
- 5 In "**Crossfade Length**," specificare la lunghezza (durata) interessata dall'operazione di crossfade. Specificandone il valore in percentuale (%), la funzione calcolerà automaticamente la durata di crossfade in relazione alla durata del campione specificato per il parametro "Front". In altre parole, impostando un valore del **50%**, il crossfade avverrà a partire dalla seconda metà del campione specificato da "Front".

- La lunghezza della "Crossfade Length" non può essere maggiore della durata del campione assegnato a "Rear". In questo caso, non sarà possibile specificare un valore fino al 100%.

Impostando un valore di "Crossfade Length" diverso da 0, il display mostrerà "F XF►" ed "R XF►". Tenendo premuto uno di

questi pulsanti, è possibile riprodurre soltanto la porzione audio interessata dal crossfade, sia per il campione Front quanto per il Rear. Il playback termina dopo aver riprodotto la porzione audio specificata dal parametro "Crossfade Length." Se non si desidera effettuare il crossfade tra i due campioni, impostare il presente parametro su 0.

**note**



Dopo aver selezionato il campione (punto 1 della procedura), è possibile impostare il punto di "S (Edit Range Start)" per determinare l'inizio del crossfade mentre si visualizza la forma d'onda. Impostare inoltre il punto di "E (Edit Range End)" alla fine del campione. Così facendo, il valore di "Crossfade Length" corrisponderà alla lunghezza dell'intervallo specificato dai punti di "S (Edit Range Start)" ed "E (Edit Range End)."

- 6 In "Curve," specificare il tipo di curva da adottare per l'effetto desiderato.  
**Linear:** Il volume cambia in maniera lineare.  
**Power:** Il volume non cambia in maniera lineare. In alcuni casi, il tipo di curva Linear potrebbe provocare repentini abbassamenti di volume all'interno della curva. Se ciò accade, utilizzare la curva **Power**.
- 7 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stato spuntato il box di selezione "Overwrite".  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- 8 Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (☞p.99 "\*" Note su "Overwrite")
- 9 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").



Se si collegano due campioni con diverse frequenze di campionamento, ("Rate Convert" ☞2.1-2e), il nuovo campione creato adotterà la frequenza del campione specificato per "Front".

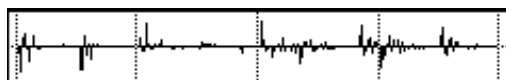


L'esecuzione del comando Link necessita di un campione disponibile. In mancanza di ciò, potrebbero verificarsi degli errori.

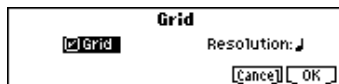
## Grid

Comando che permette di visualizzare una griglia per la schermata "Sample waveform display." Per visualizzare la griglia, spuntare il box di selezione "Grid" ed eseguire il comando. Verificare che le linee tratteggiate verticali appaiano sul display in base alle impostazioni di risoluzione e tempo determinate dai parametri "Resolution" e "J (Grid Tempo)" (2.1-2b). La griglia può essere utilizzata per l'editing del campione in relazione ai valori di BPM o dei beat. Le linee tratteggiate verticali sono posizionate in relazione alle impostazioni dei punti di "S (Start)" (quando Loop è Off) o "LpS (Loop Start)" (quando Loop è On) della pagina 3.1: Loop Edit, tab Edit2 page, e mostrano il timing della nota selezionata (indicata in grigio) quando essa è suonata. (☞"Keyboard & Index" 1.1-1a)





- 1 Usare "SMPL" (2.1-1a) per selezionare un campione.
- 2 Nel menù "UTILITY" della pagina tab Edit2, scegliere "Grid" per accedere alla seguente finestra di dialogo.

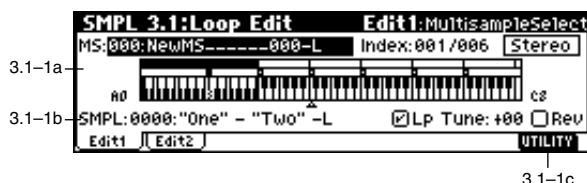


- 3 Spuntare il box di selezione "Grid" per abilitare la griglia sul display.
- 4 Impostare "Resolution" con l'intervallo di griglia desiderato  $\text{♩}$ . Lo spazio tra le linee verticali della griglia è determinato dal presente parametro e dalle impostazioni di  $\text{♩}$  (Grid Tempo) (2.1-2b).
- 5 Per confermare le impostazioni, premere il tasto [F8] ("OK"). Per cancellare, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## SMPL 3.1: Loop Edit

Pagina che consente di specificare la parte del campione da riprodurre, di impostare i parametri per la riproduzione in loop etc., e di modificare il campione. Lo stesso dicasi per i campioni caricati o importati in modalità Media. L'editing può essere effettuato dettagliatamente per singoli step, grazie alla visualizzazione della forma d'onda sonora sul display.

### 3.1-1: Edit1



#### 3.1-1a: MS, Index, Keyboard&Index

##### MS (Multisample Select) [000...999]

Seleziona il multicampione del quale si desidera impostare i parametri, tra cui quelli che determinano l'intervallo di loop etc. (☞ 1.1-1a).

##### Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Seleziona l'indice per il quale si desidera impostare i parametri, compresi quelli dei punti di loop. Le modifiche apportate avranno effetto sul campione assegnato al presente indice, la cui forma d'onda sonora potrà essere visualizzata con la schermata "Sample waveform display" (☞ 1.1-1a).

Per selezionare un indice, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L'indice che include la nota suonata è così automaticamente richiamato. La nota specificata in precedenza costituirà la nota di base, indicata in grigio nella schermata "Keyboard & Index."

##### Keyboard & Index

(☞ 1.1-1a)

#### 3.1-1b: SMPL, Lp, Tune, Rev

##### SMPL (Sample Select)

[----: ---No Assign---, 0000...3999]

Mostra il numero ed il nome del campione selezionato, ed il relativo intervallo dell'indice selezionato. Modificando il parametro "SMPL," è possibile attribuire un campione diverso all'indice selezionato. Il campione scelto con il presente parametro appare nella schermata "Sample waveform display" (☞ 1.1-1a).

##### Lp (Loop)

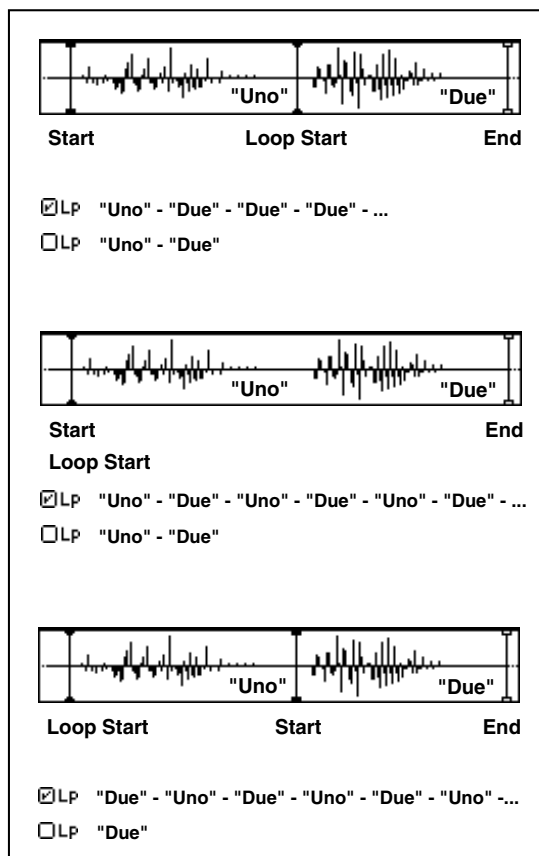
[Off, On]

Specifica se il campione debba o meno essere riprodotto in loop.

**On (spuntato):** Il campione è riprodotto in loop, dal punto "LpS (Loop Start)" al punto "E (End)"; esempio: "S (Start)" → "E (End)" → "LpS (Loop Start)" → "E (End)" → "LpS (Loop Start)" → ... (☞ 3.1-2b)

**Off (non spuntato):** Il campione è riprodotto una sola volta ("one-shot"), dal punto "S (Start)" → "E (End)."

Il box di selezione è automaticamente spuntato se nel momento del campionamento è stata selezionata l'opzione "Auto Loop" (1.1-3c).



##### Tune (Loop Tune)

[−99...+99]

Quando il loop è attivo ("Lp" spuntato), è possibile determinare l'intonazione dell'intervallo del campione posto in loop, e cioè dell'area delimitata dai punti di "S (Start)" ed "E (End)", con una trasposizione di  $\pm 99$  cent. Tale correzione potrebbe rendersi necessaria nel caso in cui la frase campionata sia stata eseguita con strumenti musicali leggermente fuori intonazione. Il presente parametro consente quindi di compensare eventuali discrepanze relative al tono del campione registrato.

##### Rev (Reverse)

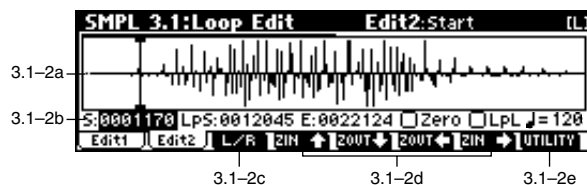
[Off, On]

**On (spuntato):** Il campione è riprodotto al contrario (reverse), a partire dal punto "E (End)" (end address) fino al punto "LpS (Loop Start)" (loop start address).

### ■ 3.1-1c: UTILITY

☞ “Delete SMPL,” “Copy SMPL,” “Move SMPL,” “Rename SMPL,” “SMPL To Stereo,” “Delete MS,” “Copy MS,” “Move MS,” “Rename MS,” “MS To Stereo/MS To Mono,” “Conv. To Prog,” “Keyboard Disp.” (1.1-3f)

## 3.1-2: Edit2



### 3.1-2a: Sample waveform display

#### Sample waveform display

Schermata che mostra la forma d'onda sonora del campione selezionato con il parametro “SMPL (Sample)” (☞ 2.1-2a).

### 3.1-2b: Sample Address, Zero, LpL, ♪ (Grid Tempo)

#### S (Start) [0000000...]

Specifica il punto di partenza di riproduzione del campione selezionato. Il valore è espresso in unità di campione.

#### LpS (Loop Start) [0000000...]

Determina il punto di partenza dell'intervallo assegnato al loop. Valido soltanto quando Loop è On (abilitato). Il valore è espresso in unità di campione (☞ “S.Ofs” PROG 2.1-2b).

#### E (End) [0000000...]

Specifica il punto finale di riproduzione del campione selezionato. Il valore è espresso in unità di campione.

🔊 I punti Loop Start Address ed End Address devono essere separati da almeno otto unità di campione. Tale impostazione è applicata automaticamente quando si determinano i punti sopra menzionati.

#### Zero (Use Zero) [Off, On]

**On (spuntato):** I parametri “S (Start),” “E (End),” ed “LpS (Loop Start)” possono essere posizionati soltanto in porzioni audio dove il livello audio è pari a  $\pm 0$  (linea orizzontale della forma d'onda sonora). (☞ 2.1-2b)

**Off (non spuntato):** I punti di “S,” “E,” ed “LpS” possono essere posizionati ovunque, in step di 1. E' l'impostazione standard.

#### LpL (Loop Lock) [Off, On]

Parametro che fissa la lunghezza del loop oggetto di editing.

**On (spuntato):** Durante l'editing dei punti “LpS (Loop Start)” o “End”, la posizione dei punti “E (End)” o “LpS” è automaticamente aggiornata, in maniera da mantenere sempre la stessa lunghezza di loop (la distanza tra i punti “LpS” ed “E (End)” cioè, rimane invariata). E' la funzione da utilizzare quando si intende creare un loop ritmico che deve corrispondere a determinati criteri di tempo.

### ♪ (Grid Tempo)

[040...480(BPM)]

Permette di visualizzare la griglia (linee tratteggiate verticali) nella schermata “Sample waveform display”, per facilitare la lettura della risoluzione e del tempo. La griglia dovrebbe essere sempre utilizzata qualora si desideri modificare gli eventi audio del campione in base al valore di BPM o del beat.

Per visualizzare la griglia, **spuntare** il box di selezione “Grid” (2.1-2e/3.1-2e) ed eseguire il relativo comando di Utility. La distanza tra le linee della griglia è determinata dalle impostazioni di “Resolution” nel menù di pagina “Grid”, relative ai parametri d'intonazione della nota di base (il tasto grigio nella schermata “Keyboard & Index” 1.1-1a) ed al valore di tempo specificato. La prima linea della griglia è assegnata al punto di “S (Start)” (quando il loop è Off) o al punto di “LpS (Loop Start)” (quando il loop è On). I parametri possono inoltre essere impostati nella pagina 2.1: Sample Edit, tab Edit2.

🔊 Questi valori non sono relazionati alle impostazioni della manopola [TEMPO] (in modalità C) dei controlli REALTIME CONTROLS.

### ■ 3.1-2c: L/R

Opzione valida soltanto se il campione selezionato è stereo, e permette di alternare la schermata della forma d'onda sonora tra quella del canale sinistro (L) e quella del canale destro (R). (☞ 2.1-2c)

### ■ 3.1-2d: ZOOM

Comando che consente di ampliare o restringere la schermata “Sample waveform display” su entrambi gli assi della forma d'onda sonora. (☞ 2.1-2d)

### ■ 3.1-2e: UTILITY

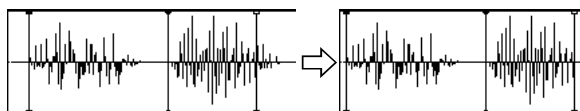


Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, fare riferimento a “2.1-2e: UTILITY.”

☞ “Grid” (2.1-2e)

#### Truncate

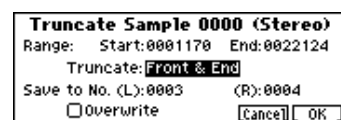
Comando che permette di cancellare gli eventi audio non più necessari presenti all'esterno dell'intervallo specificato dai punti di “S (Start),” “LpS (Loop Start),” ed “E (End)” (3.1-2b).



1 Usare “SMPL” (3.1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare “S (Start)” o “LpS (Loop Start)” ed “E (End)” (3.1-2b) per determinare l'intervallo oggetto di editing.

**note** Premere il tasto [AUDITION] per monitorare la porzione di audio interessata dall'operazione “Truncate”.

2 Nel menù “UTILITY” della pagina tab Edit2, scegliere “Truncate” per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 L'intervallo di editing è indicato nel campo Range dai parametri "Start" ed "End."
- 4 Usare "Truncate" per selezionare la parte di audio da cancellare.  
**Front & End:** La cancellazione interesserà gli eventi audio presenti prima del punto "S (Edit Range Start)" e dopo il punto "E (Edit Range End)".  
**Front:** La cancellazione ha effetto soltanto per gli eventi audio presenti prima del punto "S (Edit Range Start)".  
**End:** La cancellazione ha effetto soltanto per gli eventi audio presenti dopo il punto "E (Edit Range End)".
- 5 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile.  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- 6 Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.," e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (Esempio 99 "※": Note su "Overwrite")
- 7 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Time Slice

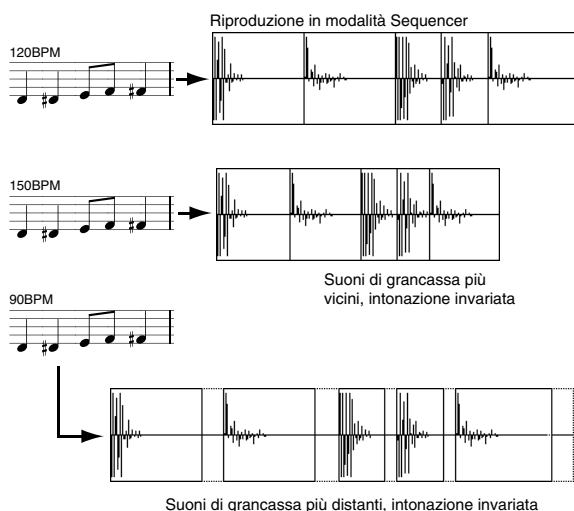
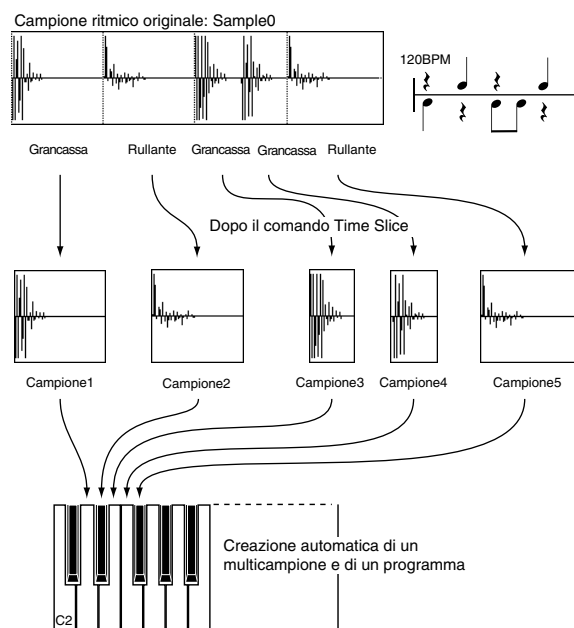
Time Slice è un comando che permette di individuare le diverse sonorità all'interno di un campione ritmico (per es.: grancassa e rullante di un loop di batteria), e ne consente la divisione in campioni individuali. Quest'ultimi possono essere quindi gestiti singolarmente, e sono automaticamente assegnati ad un multicampione e ad un programma. Contemporaneamente, il comando crea le informazioni necessarie affinché tali campioni possano essere utilizzati nella modalità Sequencer, in maniera tale da poter arrangiare diversamente il ritmo ed il tempo del loop, senza tuttavia incidere sull'intonazione dei singoli suoni. I dati creati utilizzeranno le note D2 e successive, corrispondenti ai nuovi campioni creati per le singole percussioni facenti parte del loop originale.

Oltre a consentire la modifica del tempo del loop, mantenendo l'intonazione originale, è anche possibile modificare i numeri di nota assegnati ai campioni, il timing, o effettuare l'editing dei dati del sequencer per ricreare il loop originale.

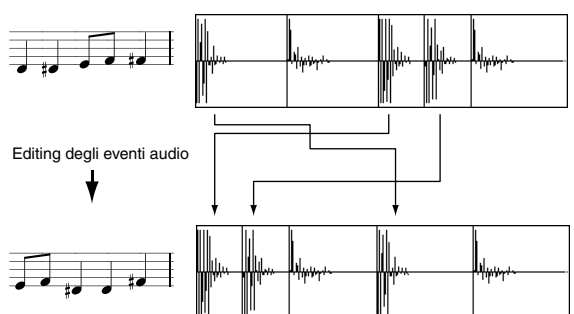
Il comando Time Slice infine, permette di modificare l'intonazione della traccia senza tuttavia incidere sul tempo, offrendo in questo modo ulteriori spunti in campo creativo.

Il comando può essere analogamente eseguito anche su un campione stereo.

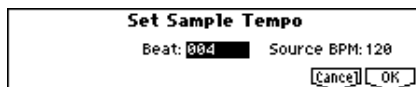
**note** Una valida alternativa al comando di Utility "Time Slice," è rappresentata dal comando "Time Stretch" (3.1-2e), che permette di modificare il tempo senza incidere sull'intonazione del loop ritmico etc. Il "Time Stretch" è però più indicato quando non vi è necessità di suddividere il loop in campioni singoli, per il successivo arrangiamento e riproduzione secondo schemi ritmici completamente differenti dal loop originale.



\* E' inoltre possibile utilizzare il comando di Time Stretch per controllare la compressione di ciascun campione, in modo da ottimizzare lo "spazio" e creare corrispondenza con il tempo. (Esempio 99 "※")



- 1 Usare "SMPL" (3.1-1b) per selezionare il campione sul quale eseguire il comando di Time Slice.
- 2 Dal menù "UTILITY" della pagina tab Edit2, scegliere "Time Slice" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 Specificare il numero di beat (in quarti di nota) ed il tempo del campione selezionato. Se si conosce il valore BPM della forma d'onda originale, impostare "Source BPM." Se viceversa tale valore è ignoto, specificare "Beat" per calcolare il BPM automaticamente. Il valore impostato con il presente parametro è utilizzato come riferimento per l'individuazione dei singoli suoni, per l'esecuzione del Time Stretch (punto 9b), e per il salvataggio dei dati per il sequencer (punto 10).

**Beat:** Specifica il numero di beat in quarti di nota. Dopo aver impostato il parametro, "Source BPM" indica il valore in BPM in base all'intonazione originale. Tale valore è automaticamente calcolato per l'intervallo compreso tra i punti di start address e di end address (quando il loop è Off), oppure per i punti di loop start address e di end address (quando il loop è On) del campione selezionato. Nel caso in cui si conosca il valore di BPM, e questo differisca da quello visualizzato, modificare il valore del parametro "Source BPM".

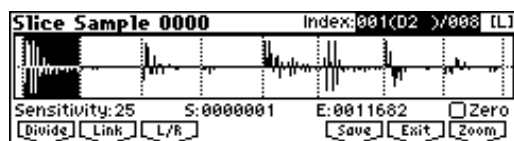
Esempio: Per un campione con un valore di BPM 120, di una misura in 4/4, impostare "Beat" su 4. Il parametro "Source BPM" è così calcolato automaticamente. Nel caso in cui invece il valore di "Source BPM" non corrisponda a 120 (dovuto probabilmente ad errate impostazioni dei punti di start address/loop start address e end address), modificare il valore di "Source BPM" su 120.

**Source BPM:** Specifica il tempo della forma d'onda originale, in base all'intonazione originale.

- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). Premere il tasto [F8] ("OK") per rilevare l'attacco dei singoli strumenti, e permetterne così la divisione in campioni individuali. Appare una finestra di dialogo.

**[Stereo]** Nel caso in cui i campioni dei canali di un campione stereo siano di lunghezza differente, il comando aggiunge automaticamente una zona silente (contenente alcun evento audio) alla fine del campione più breve, in maniera da equiparare la lunghezza dei canali L ed R.

- Se si desidera reimpostare i valori di "Beat" e "Source BPM" dopo aver premuto il tasto [F8] ("OK"), consultare il punto 9a.



- 5 Monitorare i suoni. Il campione originale è assegnato alla nota C2 (DO2) della tastiera, mentre i singoli campioni degli strumenti percussivi sono assegnati a partire dalla nota D2 (e successive). Scegliere l'"Index" desiderato per evidenziare e visualizzare le diverse forme d'onda.

**note** Per selezionare un indice (Index), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L'indice selezionato corrisponderà a quello che include la nota suonata.

**note** Per monitorare i singoli suoni, premere le relative note sulla tastiera, o cambiare l'indice per selezionare il campione desiderato e premere successivamente il tasto [AUDITION]. Tale procedura consente di riprodurre il campione per l'intervallo specificato dai punti di "S (Start)" ed "E (End)", in base all'intonazione originale.

## Index

[Source(C2), xxx: 001...090(zzz: D2...G9)/yyy: 001...090]:

Seleziona l'indice del campione.

Se impostato su **Source**, permette di selezionare la forma d'onda originale, prima della sua suddivisione in campioni singoli.

Selezionando invece **xxx(zzz)/yyy**, è possibile specificare i campioni individuali provenienti da quello originale. **xxx** indica il campione selezionato, mentre **yyy** indica il numero totale dei campioni ricavati dal campione originale. **zzz** infine, mostra il numero delle note assegnate all'indice selezionato. Il numero massimo di campioni assegnabili alla tastiera corrisponde a 90. Tale numero sarà visualizzato anche nel caso in cui il numero dei campioni ricavati da quello originali sia maggiore di 90.

**Sample waveform display:** Schermata che mostra una linea tratteggiata verticale nei punti sui quali è stato effettuato il taglio del campione originale, ed una linea verticale continua rappresentativa dei punti di "S (Start)," "LpS (Loop Start)," ed "E (End)". Impostando "Index" su **xxx(zzz)/yyy**, il campione dell'indice selezionato sarà evidenziato.

**[Stereo]** Premere il tasto [F3] ("L/R") per alternare la visualizzazione della schermata relativa ai canali L ed R del campione stereo. (§2.1-2c)

**ZOOM:** La pressione del tasto [F8] ("Zoom") consente di visualizzare i pulsanti della funzione zoom, utilizzabili per ampliare/restringere il campo della schermata su entrambi gli assi (verticale ed orizzontale) della forma d'onda del campione (§2.1-2d). Premere nuovamente il tasto [F8] ("Zoom") per disabilitare lo zoom e tornare alla schermata precedente.

- 6 Nel caso in cui i punti di taglio del campione originale risultino inaccurati, è possibile regolare il parametro "Sensitivity" per variare la sensibilità con la quale il comando individua l'attacco dei suoni, e modificare conseguentemente i punti di taglio.

## Sensitivity

[00...30]:

Parametro che regola la sensibilità con la quale sono rilevati i punti di attacco dei singoli suoni. Un valore alto consente l'individuazione dell'attacco con un livello molto basso.

- Il livello di attacco, in questo caso, può non corrispondere al livello indicato dalla forma d'onda del campione.

Per alcuni campioni, la posizione del taglio potrebbe non avvenire affatto, anche impostando un valore di "Sensitivity" abbastanza alto. Ciò potrebbe essere riconducibile al fatto che l'attacco del campione successivo e la coda del campione oggetto di taglio si sovrappongono, oppure il campione potrebbe contenere due suoni. In questo caso, effettuare le regolazioni descritte al punto successivo della procedura.

- 7 Modificare la rilevazione dell'attacco per i campioni per i quali il comando non è stato eseguito in maniera corretta. Cambiare "Index" per selezionare il campione che si desidera modificare, variare i punti di "S (Start)" ed "E (End)," ed eseguire il comando "Divide" o "Link" per determinare i nuovi punti di taglio.

**S (Start):** Specifica il punto di start address per il campione dell'indice ("Index") correntemente selezionato. Contemporaneamente, modifica anche il punto di end address del campione dell'indice che precede.

**E (End):** Specifica il punto di end address per il campione dell'indice ("Index") correntemente selezionato. Contemporaneamente, modifica anche il punto di start address del campione dell'indice successivo.

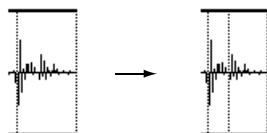
- Impostando "Index" su **Source**, i punti (address) della forma d'onda originale saranno variati. La modifica del punto di start address comporterà la modifica del punto di loop start address.

**note** Utilizzare "ZOOM" (x1 o maggiore) durante l'impostazione dei punti di "S (Start)" ed "E (End)", per facilitare la visualizzazione della forma d'onda. (§2.1-2d)

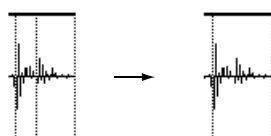
**Zero (Use Zero):** (§2.1-2b)

**note** Se si desidera modificare i punti di “S (Start)” o “E (End)” di un campione proveniente da una divisione, è consigliabile utilizzare il comando “Use Zero.” L’uso di tale funzione rende meno probabile il rumore provocato da un’errata impostazione dei punti sopracitati, particolarmente per il punto “E (End)”.

**Divide:** Comando che divide in due il campione dell’indice selezionato. Da utilizzare quando si desidera aggiungere un ulteriore punto per il taglio del campione. Modificare in seguito i punti “E (End)” o “S (Start)” del campione diviso.



**Link:** Permette il collegamento del campione dell’indice selezionato con il campione dell’indice successivo. E’ il comando da utilizzare quando si desidera riunire due campioni provenienti dalla precedente divisione del campione originale.



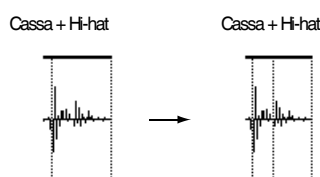
Se si modifica il parametro di “Sensitivity” dopo aver variato i punti di taglio, l’attacco dei suoni sarà rideterminato, ed il campione sarà nuovamente diviso.

**note** Quando si usa il comando di Time Slice su un loop ritmico, la qualità della riproduzione in modalità Sequencer dipenderà in larga parte dal “cutoff” di ciascuna percussione oggetto di divisione.

**Quale tipo di divisione produce il miglior risultato?**

#### A. Dividere le note degli strumenti percussivi nella maniera più precisa possibile

Nel caso di un campione nel quale il decay della cassa si sovrappone al suono di hi-hat, l’attacco della cassa e quello dell’hi-hat dovrebbero essere separati per la creazione di due diversi campioni. Lasciando invariato il campione (cassa ed hi-hat insieme), il ritmo potrebbe risultare non corretto qualora in seguito si decida di riprodurre il campione con un tempo diverso dall’originale.



Se la divisione non produce il risultato desiderato, anche dopo aver regolato il parametro di “Sensitivity,” usare “Divide” per dividere a metà il campione, ed impostare i punti di “E (End)” e “S (Start)” secondo necessità.

#### B. Accertarsi che ogni campione diviso abbia un attacco ben definito

L’attacco è fondamentale per la definizione di un buon suono percussivo. Tagliare quindi il campione prestando la massima attenzione ai tempi di attacco.

#### C. Evitare il tipico rumore presente in coda a ciascuno dei campioni divisi

L’esempio della figura in alto a destra mostra come del rumore sia presente in coda al campione di grancassa. Modificare il punto di end address della cassa in maniera da rendere tale rumore il più ininfluente possibile ai fini della riproduzione. In questo caso, la modifica del punto di end address ha effetto anche sul punto di start address del campione di hi-hat. Monitorare entrambi i suoni con attenzione, ed effettuare le dovute modifiche in modo tale da rendere il rumore in coda al campione

di cassa innocuo, e contemporaneamente far sì che l’attacco del campione di hi-hat sia il più definito possibile.

Prestare particolare attenzione a questi punti quando si imposta il parametro di “Sensitivity.” Se necessario, utilizzare i metodi appena descritti per l’editing di ciascun campione.

Il rumore prodotto in coda al campione (punto “C”) sarà automaticamente ridotto all’esecuzione del punto 8 (e successivi) della procedura. Il parametro di “Sensitivity” dovrebbe essere impostato tenendo presente le note dei punti “A” e “B,” per evitare problemi con il successivo punto 9 della procedura. Se il rumore persiste, rideterminare il punto di end address.

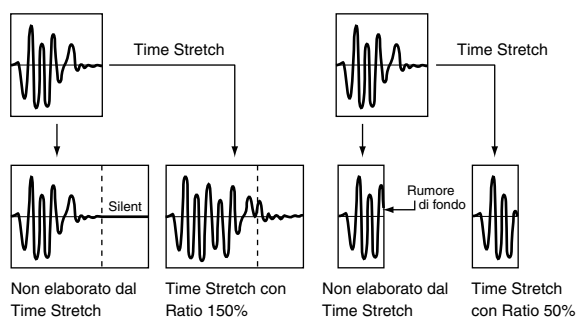
- 8 Salvare i campioni così divisi sul multicampione ai quali sono stati assegnati. Premere il tasto [F6] (“Save”) per accedere alla finestra di dialogo “Save Smpl/MS”.



- 9 Usare “Stretch” per determinare la lunghezza dei campioni divisi. Premendo il tasto [F5] (“Strch”), è possibile eseguire il Time Stretch (funzione che permette di restringere o allungare il campione senza tuttavia influire sull’intonazione originale) per il campione diviso.


**Se si desidera salvare il campione diviso immutato (senza eseguire il Time Stretch), consultare il punto 10 della procedura.**

Talvolta, la riproduzione di un campione diviso (con un tempo differente dall’originale) in modalità Sequencer, potrebbe far risultare inappropriata la zona di silenzio presente in coda al campione, oppure potrebbero verificarsi dei rumori che il tempo originale aveva in precedenza reso inudibili. Per evitare ciò, è possibile utilizzare il Time Stretch per reimpostare la lunghezza dei singoli campioni. Tale valore è automaticamente ottimizzato in base alle impostazioni di “Ratio” e “New BPM”.




**note** Eseguendo il Time Stretch al **100%**, la lunghezza del campione non cambierà, ma la coda sarà elaborata in modo da produrre una dissolvenza ed una diminuzione del rumore presente.

- a) Impostare “Beat” e “Src BPM (Source BPM).” Fare riferimento al punto 3. Modificare, se necessario i valori determinati al punto 3 della procedura.
- b) Specificare la lunghezza del campione creato dal comando di Time Stretch.
  - **Per determinare la lunghezza in base alla percentuale**  
Impostare “Ratio.” I valori disponibili vanno dal **50.00** al **200.00%**. Impostando un valore di **50.00%**, la lunghezza del campione sarà dimezzata (ed il tempo raddoppierà). Viceversa, con un valore di **200.00%**, la lunghezza del campione raddoppierà ed il tempo sarà dimezzato.
  - **Per creare un campione con un determinato valore di BPM**  
Usare “New BPM” per specificare il valore in BPM del campione che si desidera creare. Il parametro di “Ratio” è calcolato automaticamente in base ai valori di “Src BPM (Source BPM)” ed “New BPM”.

-  Non è consentito effettuare impostazioni che determinino valori differenti dall'intervallo di 40–480 per i parametri di “Src BPM (Source BPM)” o “New BPM”, così come non è consentito effettuare impostazioni che determinino valori differenti dall'intervallo di 50.00–200.00 per il parametro “Ratio”.


Premere il tasto [F5] (“Strch”) per eseguire il comando di Time Stretch. L'esecuzione del comando comporta l'assegnazione del campione elaborato alla nota D2 (e successive), in maniera da consentirne la riproduzione con la semplice pressione del tasto, oppure mediante l'utilizzo del tasto [AUDITION] previa modifica dell'indice selezionato. Se non si è sicuri del risultato che si desidera raggiungere, sperimentare diversi valori per i parametri di “Ratio” e “New BPM”.

**Index:** Seleziona l'indice del campione riprodotto alla pressione del tasto [AUDITION]. Dopo aver eseguito il comando di Time Stretch, il campione riprodotto corrisponderà a quello elaborato mediante il suddetto comando. Non sarà tuttavia possibile selezionare **Source (C2)**.

-  Il suono dei campioni elaborati dal comando di Time Stretch corrisponde al suono dei singoli campioni così come riprodotti in modalità Sequencer. Se si dovesse verificare qualche incongruenza relativa a rumori o ad un attacco non cristallino, tornare al punto 7 della procedura, e modificare la posizione dei punti di “S (Start)” ed “E (End)” etc.


- 10 Per il salvataggio del campione, utilizzare il parametro “With” per determinare i dati collaterali da creare simultaneamente al salvataggio.


**Program: Spuntando** questo box, il multicampione è convertito in programma all'esecuzione del salvataggio. Specificare quindi il programma di destinazione.


 Nel caso di un campione stereo, il pan del programma è impostato automaticamente, per consentire al programma di riprodurre fedelmente la posizione stereo della modalità Sampling.



**Seq.Event:** Permette la creazione di dati sequenziali ai fini dell'utilizzo dei singoli campioni divisi. Impostare “Song,” “Track,” e “Meter” per determinare il numero della song, il numero di traccia e la divisione ritmica da creare.

Gli eventi saranno creati a partire alla misura 1 della traccia specificata.

Se si decide di effettuare il salvataggio su una nuova song, il numero di misure attribuita a quest'ultima corrisponderà al valore impostato per il parametro “Set Length” della modalità Sequencer (parametro che appare nella finestra di dialogo visualizzabile quando si crea una nuova song p.51). Il valore di default è di 64 misure.


Nel caso si sia eseguito il comando di Time Stretch, il parametro “Tempo” (p.50, SEQ 1.1–1a) della song creata corrisponderà al valore specificato per “New BPM.” In caso contrario, questo sarà identico al valore del parametro “Source BPM.” Se invece all'inizio (e solo all'inizio) della traccia master è presente un evento di tempo, il valore di tale evento sarà impostato in base al valore specificato per il parametro di “New BPM” o “Source BPM.”

-  Effettuando il salvataggio su una song contenente di per sé eventi al proprio interno, e con una diversa impostazione di divisione ritmica, la successiva riproduzione dei campioni potrebbe non avvenire in maniera del tutto corretta. Sarà quindi necessario reimpostare la divisione ritmica della traccia master per far coincidere i due valori.

**Spuntando** entrambi i box “Program” e “Seq.Event”, i parametri “Program Select” (p.54) “Track Play Loop” (p.57) della song saranno impostati automaticamente. Per “Track Play Loop,” “Loop On” sarà **on**, mentre “Play Intro” sarà **off**. “Loop Start Meas (Loop Start Measure)” sarà impostato su **000**, e “Loop End Meas (Loop End Measure)” sarà calcolato


ed impostato in base ai valori di “Meter” e “Src BPM (Source BPM)”. I risultati possono essere monitorati istantaneamente selezionando e riproducendo la song in modalità Sequencer. Si suggerisce comunque di effettuare il salvataggio con entrambi i box di selezione **spuntati**.


- 11 Premere il tasto [F8] (“Save”) per salvare. Se si decide di non effettuare il salvataggio, premere il tasto [F7] (“Cancel”). Il salvataggio è effettuato su numeri di campione/multicampione disponibili.



 Nel caso di campioni stereo, i campioni ed i multicampioni sono salvati in stereo.

- 12 Ripetere, se desiderato, i punti 6–11 della procedura per la creazione di ulteriori campioni/multicampioni.

- 13 Premere il tasto [F7] (“Exit”) per uscire dal comando di Time Slice.

-  I campioni/multicampioni creati andranno persi se non si eseguirà la procedura di salvataggio prima di uscire dal comando di Time Slice.

-  Prima di eseguire il comando di Time Slice su un campione abbastanza lungo, è consigliabile suddividere il campione in misure. In alcuni casi infatti, potrebbe non essere possibile assegnare il campione alle note della tastiera o creare dati sequenziali. L'esecuzione del comando Time Slices richiede campioni e multicampioni (e relativi parametri) disponibili, per cui accertarsi di avere sufficiente spazio libero prima dell'operazione, pena l'insuccesso del comando stesso.

-  Se si accede alla finestra di dialogo Time Slice per lo stesso campione, l'operazione sarà effettuata in maniera del tutto simile a quella già eseguita. I punti di taglio saranno inoltre utilizzati anche per l'operazione **Slice** del comando “Time Stretch” (3.1–2e), in modo da permettere l'esecuzione di questo comando senza tuttavia dover impostare nuovamente i punti. Per effettuare l'operazione in maniera diversa, reimpostare il parametro “Sensitivity” dopo l'accesso alla finestra di dialogo.

## Time Stretch


Funzione che consente di modificare il tempo, allungando o restringendo gli eventi audio del campione, senza però modificarne l'intonazione originale. E' il comando da utilizzare per variare il tempo di un loop ritmico o di una frase musicale (voce, archi, fiati etc.) per consentirne l'uso insieme ad altri campioni con impostazioni di tempo differenti. L'operazione può essere eseguita in due modi diversi, e comprende anche i campioni stereo.

### Sustaining

Utilizzabile per sonorità vocali o strumentali. Può essere usata anche per modificare frasi melodiche eseguite con la chitarra o il piano.

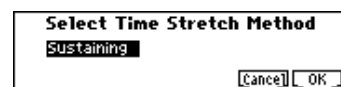
### Slice

Indicata per sonorità percussive. Può dare ottimi risultati soprattutto sui loop di batteria, con effetti collaterali minimi sui tempi di attacco.

-  Oltre al tempo, il loop ritmico può essere variato anche nell'intonazione dei singoli strumenti (“Pitch BPM Adj.” 4.1–2b, “Detune BPM Adjust” COMBI 3.1–3b, SEQ 3.1–5(6)b). Tali modifiche possono aiutare a creare sonorità particolarmente originali.

### Usare il Time Stretch (Sustaining)

- Usare “SMPL” (3.1–1b) per selezionare il campione che si desidera elaborare mediante il metodo di Time Stretch **Sustaining**.
- Dal menù “UTILITY” della pagina tab Edit2”, scegliere “Time Stretch” per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 Selezionare **"Sustaining"** come metodo di time stretch. Premere il tasto [F8] ("OK") per eseguire il Time Stretch, oppure il tasto [F7] ("Cancel") per non effettuare alcuna operazione.

**[Stereo]** Nel caso in cui i campioni dei canali di un campione stereo siano di lunghezza differente, il comando aggiunge automaticamente una zona silente (contenente alcun evento audio) alla fine del campione più breve, in maniera da equiparare la lunghezza dei canali L ed R.

- 4 Appare la finestra di dialogo per l'esecuzione del comando di Time Stretch.



- 5 Impostare **"Quality"** in base alla qualità audio richiesta all'operazione di Time Stretch. I valori min/max disponibili per il comando sono **0-7**. Anche se la qualità dipende in gran parte dal tipo di campione elaborato, il miglior risultato può essere ottenuto con un valore alto. Da notare che maggiore è la qualità richiesta, maggior tempo occorrerà per l'espletamento dell'operazione.

Poiché il comando può essere ripetuto più volte, è buona norma iniziare con un valore medio (per es.: **4**), e modificare successivamente, secondo necessità, il grado di qualità richiesto.

- 6 Impostare la lunghezza del campione creato dal comando di Time Stretch.

- **Per determinare la lunghezza in base alla percentuale**  
Impostare **"Ratio"**. I valori disponibili vanno dal **50.00** al **200%**. Impostando un valore di **50.00%**, la lunghezza del campione si dimezza ed il tempo raddoppia.

Viceversa, con un valore di **200.00%**, la lunghezza del campione raddoppia ed il tempo si dimezza.

- **Per creare un campione con un determinato valore di BPM**  
Impostare **"Beat"** sul numero desiderato di beat in quarti di nota. La modifica del valore di "Beat" comporta la variazione automatica del valore di "Source BPM".

**"Source BPM"** indica il valore in BPM di riproduzione in base all'intonazione originale. Questo è calcolato automaticamente in relazione alla lunghezza dell'intervallo specificato dai punti di start address e end address (quando il loop è **off**), oppure dai punti di loop start address e end address (quando il loop è **on**). Se si conosce già il valore di BPM e si nota che il valore calcolato non corrisponde a quello desiderato, effettuare le dovute correzioni.

Usare **"New BPM"** per specificare il valore in BPM del campione che si desidera creare. Il valore di "Ratio" è automaticamente calcolato in base ai valori di "Source BPM" ed "New BPM".

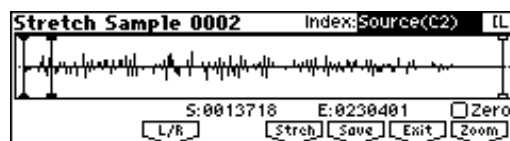
Esempio: Per elaborare una misura di un campione in 4/4 a 120 BPM e portarla a 150 BPM, è necessario impostare "Beat" su **4**. Il valore di "Source BPM" è calcolato automaticamente. Nel caso in cui ciò non avvenga (probabilmente dovuto ad un'errata impostazione dei punti di start, loop o end address), impostare "Source BPM" sul corretto valore di **120**.

Quindi, impostare "New BPM" su **150**. Anche in questo caso, il valore di "Ratio" è calcolato automaticamente.

- ⚠ Non è consentito effettuare impostazioni che determinino valori differenti dall'intervallo di 40-480 per i parametri di "Src BPM (Source BPM)" o "New BPM", così come non è consentito effettuare impostazioni che determinino valori differenti dall'intervallo di 50.00-200.00 per il parametro "Ratio".

- ⚠ Per alcuni campioni, la lunghezza finale potrebbe non corrispondere a quella desiderata, a causa di alcune limitazioni del processo di Time Stretch.

- 7 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). Dopo aver premuto il tasto [F8] ("OK"), appare la finestra di dialogo Time Stretch.



- 8 Monitorare il campione creato dal comando di Time Stretch. Il campione originale è assegnato alla nota C2 della tastiera, mentre quello elaborato alla nota C#2. Selezionare l'indice desiderato per visualizzare la forma d'onda del nuovo campione.

## Index

[Source(C2), Result(C#2)]:

Seleziona l'indice del campione per il quale si desidera visualizzare la forma d'onda.

Scegliere **Source** per visualizzare la forma d'onda sonora del campione pre-time stretch.

Selezionare **Result** per visualizzare la forma d'onda sonora del campione post-time stretch.

- note** Per selezionare un indice (Index), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L'indice selezionato corrisponde a quello che include la nota suonata.

**Sample waveform display:** Permette di visualizzare la forma d'onda del campione selezionato. Così come già visto in 3-1: Loop Edit, tab Edit2, i punti "S (Start)", "LpS (Loop Start)", ed "E (End)" sono indicati da una linea continua.

**[Stereo]** Utilizzare il tasto [F3] ("L/R") per alternare la schermata della forma d'onda dei canali L ed R di un campione stereo.

(☞2.1-2c)

## S (Start):

## E (End):

Specificano i punti di start address e end address del campione per l'indice selezionato.

Tali punti sono automaticamente determinati all'esecuzione del comando di Time Stretch, ma la successiva riproduzione potrebbe non avvenire in maniera del tutto corretta, a causa di una non perfetta impostazione del punto di end etc. In questo caso, correggere i punti manualmente.

- ⚠ La modifica del punto di start address comporta la variazione anche del punto di loop start address. Se si desidera impostare singolarmente tali punti, eseguire il salvataggio del campione come descritto al punto 10 della procedura, ed effettuare le dovute correzioni nella pagina 3.1: Loop Edit, tab Edit2.

- note** Per monitorare il suono compreso nell'intervallo specificato dai punti di "S (Start)" and "E (End)", premere la nota della tastiera oppure il tasto [AUDITION]. Utilizzando il tasto [AUDITION], il campione è riprodotto in base all'intonazione originale.

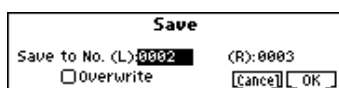
**Zero (Use Zero):** (☞2.1-2b)

**L/R:** (☞2.1-2c)

**ZOOM:** Se necessario, premere il tasto [F8] ("Zoom") per visualizzare i pulsanti di zoom. Questi pulsanti consentono di ampliare o restringere la schermata della forma d'onda visualizzata sul display, sia per l'asse orizzontale (tempo) che per quello verticale (livello) (☞2.1-2d). Premere nuovamente il tasto [F8] ("Zoom") per uscire dalla funzione zoom e tornare alla schermata precedente.

- 9 Premendo il tasto [F5] ("Strch"), apparirà nuovamente la finestra di dialogo Time Stretch, per consentire la ripetizione del comando. Eseguire quindi se necessario l'operazione, così come descritto al punto 6 della procedura.

- 10 Salvare il campione creato. Premere il tasto [F6] ("Save") per accedere alla finestra di dialogo Save.



In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Non è possibile specificare la destinazione di salvataggio se in precedenza è stato spuntato il box di selezione Overwrite.

Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.," e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (☞p.99 "\*" Note su "Overwrite")

**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "To Sample No. (L)" e "To Sample No. (R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

- 11 Se necessario, ripetere i punti 9-10 per creare nuovi campioni.  
12 Premere il tasto [F7] ("Exit") per uscire dal comando di Time Stretch.

L'indice specificherà l'ultimo numero di campione salvato.

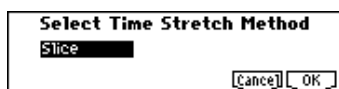
**note** Per poter utilizzare il campione salvato in modalità Program o Sequencer, è indispensabile eseguire il comando "Conv. To Prog" (☞p.97, 1.1-3f), oppure utilizzare "Multisample" (☞PROG 2.1-2b, 2.1-3) nella modalità Program per selezionare il multicampione e creare un programma.

**⚠** Accertarsi di aver eseguito il salvataggio del campione creato (tramite la finestra di dialogo Save) prima di uscire dall'operazione di Time Stretch. In caso contrario, i dati relativi al nuovo campione andranno irrimediabilmente persi.

**⚠** L'esecuzione del comando Time Stretch richiede campioni e multicampioni (e relativi parametri) disponibili, per cui accertarsi di avere sufficiente spazio libero prima dell'operazione, pena l'insuccesso del comando stesso

#### Usare il Time Stretch (Slice)

- 1 Usare "SMPL" (3.1-1b) per selezionare il campione che si desidera elaborare mediante il metodo di Time Stretch **Slice**.  
2 Dal menù "UTILITY" della pagina tab Edit2", scegliere "Time Stretch" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 Selezionare "Slice" come metodo di elaborazione. Premere il tasto [F8] ("OK") per eseguire il Time Stretch, oppure il tasto [F7] ("Cancel") per non effettuare alcuna operazione.

**[Stereo]** Nel caso in cui i campioni dei canali di un campione stereo siano di lunghezza differente, il comando aggiunge automaticamente una zona silente (contenente alcun evento audio) alla fine del campione più breve, in maniera da equiparare la lunghezza dei canali L ed R..

- 4 Appare la finestra di dialogo per l'esecuzione del comando di Time Stretch.



- 5 Specificare il numero di beat (in quarti di nota) ed il tempo del campione selezionato. Se si conosce il valore BPM della forma d'onda originale, impostare "Source BPM." Se viceversa tale valore è ignoto, specificare "Beat" per calcolare il BPM automaticamente. Il valore impostato con il presente parametro sarà utilizzato come riferimento per l'individuazione dell'attacco dei singoli suoni.

**Beat:** Specifica il numero di beat in quarti di nota. Dopo aver impostato il parametro, "Source BPM" indicherà il valore in BPM in base all'intonazione originale. Tale valore è automaticamente calcolato per l'intervallo compreso tra i punti di start address e di end address (quando il loop è Off), oppure per i punti di loop start address e di end address (quando il loop è On) del campione selezionato. Nel caso in cui si conosca il valore di BPM, e questo differisca da quello visualizzato, modificare il valore del parametro "Source BPM".

Esempio: Per un campione con un valore di BPM 120, di una misura in 4/4, impostare "Beat" su **4**. Il parametro "Source BPM" è così calcolato automaticamente. Nel caso in cui invece il valore di "Source BPM" non corrisponda a 120 (dovuto probabilmente ad errate impostazioni dei punti di start address/loop start address e end address), modificare il valore di "Source BPM" su **120**.

**Source BPM:** Specifica il tempo della forma d'onda originale, in base all'intonazione originale.

**⚠** "Source BPM" non può essere impostato nè visualizzato al di fuori dell'intervallo compreso tra i valori di 40-480.

- 6 Impostare la lunghezza del campione creato dal comando di Time Stretch.

- **Per determinare la lunghezza in base alla percentuale**  
Impostare "Ratio." I valori disponibili vanno dal **50.00** al **200.00**%. Impostando un valore di **50.00**%, la lunghezza del campione si dimezza ed il tempo raddoppia. Viceversa, con un valore di **200.00**%, la lunghezza del campione raddoppia ed il tempo si dimezza.

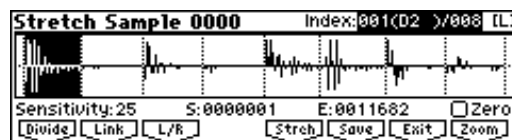
Il tempo del campione creato è calcolato automaticamente in rapporto ai valori di "Ratio" e "Source BPM," ed indicato dal parametro "New BPM."

- **Per creare un campione con un determinato valore di BPM**  
Usare "New BPM" per specificare il valore in BPM del campione che si desidera creare. Il valore di "Ratio" sarà automaticamente calcolato in base ai valori di "Source BPM" ed "New BPM"

**⚠** Non è consentito effettuare impostazioni che determinino valori differenti dall'intervallo di 40-480 per il parametro di "New BPM", così come non è consentito effettuare impostazioni che determinino valori differenti dall'intervallo di 50.00-200.00 per il parametro "Ratio".

- 7 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). Premere il tasto [F8] ("OK") per avviare l'individuazione degli attacchi, la divisione dei singoli suoni e l'elaborazione del comando di Time Stretch.

Appare la finestra di dialogo Time Stretch.



- 8 Verificare il risultato dell'operazione Time Stretch. Il campione originale (pre-time stretch) è assegnato alla nota C2 della tastiera. Il campione elaborato (post-time stretch) è assegnato alla nota C#2. I campioni divisi sono invece assegnati in maniera consecutiva a partire dalla nota D2 (e successive).



## Index

[Source(C2), Result(C#2),

xxx: 001...090(zzz: D2...G9)/yyy: 001...090]:

Seleziona l'indice del campione per il quale si desidera visualizzare la forma d'onda.

Scegliere **Source** per visualizzare la forma d'onda sonora del campione pre-time stretch.

Selezionare **Result** per visualizzare la forma d'onda sonora del campione post-time stretch.

Selezionando invece **xxx(zzz)/yyy**, è possibile specificare i campioni individuali provenienti da quello originale. **xxx** indica il campione selezionato, mentre **yyy** indica il numero totale dei campioni ricavati dal campione originale. **zzz** infine, mostra il numero delle note assegnate all'indice selezionato. Il numero massimo di campioni assegnabili alla tastiera corrisponde a 90. Tale numero sarà visualizzato anche nel caso in cui il numero dei campioni ricavati da quello originali sia maggiore di 90.

**note** Per selezionare un indice (Index), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L'indice selezionato corrisponderà a quello che include la nota suonata.

**!** L'esecuzione del comando di Time Stretch include il calcolo automatico dei punti di start/end address. La riproduzione comunque, potrebbe risultare leggermente sfalsata, e ciò potrebbe dipendere dal non perfetto posizionamento del punto di end address etc. In questo caso, impostare "Index" su **Result**, e reimpostare i punti di "S (Start)" ed "E (End)".

**Sample waveform display:** Mostra la forma d'onda del campione selezionato. Nel caso in cui "Index" sia stato impostato diversamente da **Result**, i punti sui quali è stato effettuato il taglio dalla funzione Slice sono evidenziati da una linea verticale tratteggiata. Se invece "Index" è stato impostato su **xxx(zzz)/yyy**, il display mostra il campione dell'indice selezionato. Infine, impostando "Index" diversamente da **xxx(zzz)/yyy**, i punti di Start, Loop Start ed End address saranno indicati da linee continue verticali.

**[Stereo]** Premere il tasto [F3] ("L/R") per alternare la visualizzazione della schermata relativa ai canali L ed R del campione stereo. (§2.1-2c)

**ZOOM:** La pressione del tasto [F8] ("Zoom") consente di visualizzare i pulsanti della funzione zoom, utilizzabile per ampliare/restringere il campo della schermata su entrambi gli assi (verticale ed orizzontale) della forma d'onda del campione (§2.1-2d). Premere nuovamente il tasto [F8] ("Zoom") per disabilitare lo zoom e tornare alla schermata precedente.

- 9 Nel caso in cui i punti di taglio del campione originale risultino inaccurati, è possibile regolare il parametro "Sensitivity" per variare la sensibilità con la quale il comando individua l'attacco dei suoni, e modificare conseguentemente i punti di taglio.

**Sensitivity** [00...30]:

**S (Start):**

**E (End):**

**Zero (Use Zero):**

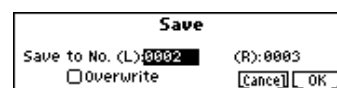
**Divide:**

**Link:**

Consultare il paragrafo "Time Slice" ai punti 6 e 7.

- 10 Se necessario, premere il tasto [F5] ("Strch") per accedere alla finestra di dialogo Time Stretch, e ripetere l'operazione, seguendo le indicazioni descritte ai punti 4-7 della procedura. Il non perfetto posizionamento dei punti di taglio potrebbe influire sul risultato del comando di Time Stretch. Per maggiori dettagli sull'individuazione di tali punti, consultare il paragrafo "Time Slice," ai punti 6 e 7.

- 11 Salvare il campione creato. Premere il tasto [F6] ("Save") per accedere alla finestra di dialogo Save.



In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Non è possibile specificare la destinazione di salvataggio se in precedenza è stato spuntato il box di selezione Overwrite.

Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.", e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (§p.99 "\*" Note su "Overwrite")

**!** Eseguendo il comando con il box di selezione "Overwrite" **spuntato**, il campione originale è cancellato e sovrascritto da quello elaborato. Perciò, nella finestra di dialogo che appare dopo l'esecuzione del comando di Time Stretch, il nuovo campione presenterà i propri punti di attacco e di divisione della nuova forma d'onda sonora, indicati nell'indice **Source**.

**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà "To Sample No. (L)" e "To Sample No. (R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

- 12 Se necessario, ripetere i punti 10-11 per creare nuovi campioni.  
13 Premere il tasto [F7] ("Exit") per uscire dal comando di Time Stretch

**note** Per poter utilizzare il campione salvato in modalità Program o Sequencer, è indispensabile eseguire il comando "Conv. To Prog" (§p.97, 1.1-3f), oppure utilizzare "Multisample" (§PROG 2.1-2b, 2.1-3) nella modalità Program per selezionare il multicampione e creare un programma.

**!** Accertarsi di aver eseguito il salvataggio del campione creato (tramite la finestra di dialogo Save) prima di uscire dall'operazione di Time Stretch. In caso contrario, i dati relativi al nuovo campione andranno irrimediabilmente persi.

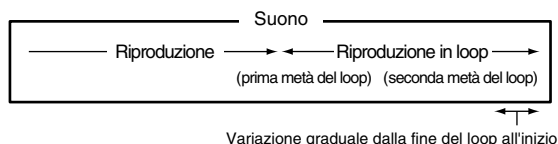
**!** Prima di eseguire il comando di Time Slice su un campione abbastanza lungo, è consigliabile suddividere il campione in misure. In alcuni casi infatti, potrebbe non essere possibile assegnare il campione alle note della tastiera o creare dati sequenziali. L'esecuzione del comando Time Slices richiede campioni e multicampioni (e relativi parametri) disponibili, per cui accertarsi di avere sufficiente spazio libero prima dell'operazione, pena l'insuccesso del comando stesso.

**note** Se si accede alla finestra di dialogo Time Slice per lo stesso campione, l'operazione sarà effettuata in maniera del tutto simile a quella già eseguita. Gli stessi punti di taglio saranno inoltre utilizzati anche per l'operazione **Slice** del comando "Time Stretch" (§3.1-2e), in modo da permettere l'esecuzione di questo comando senza tuttavia dover impostare nuovamente i punti. Per effettuare l'operazione in maniera diversa (con nuovi punti di divisione), reimpostare il parametro "Sensitivity" dopo l'accesso alla finestra di dialogo.

## Crossfade Loop

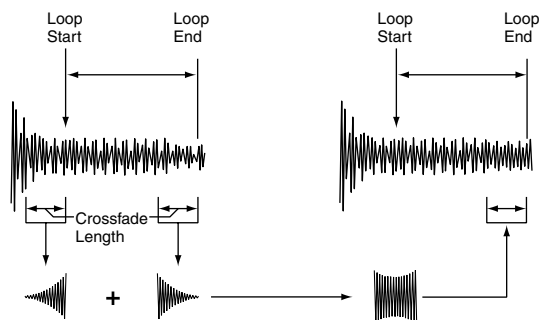
Quando si utilizza il loop per ottenere il sustain delle note prodotte da strumenti melodici, come per esempio archi o fiati, il risultato finale potrebbe a volte discostarsi notevolmente da un tipo di effetto naturale ed omogeneo. Ciò è spesso volte causato dal fatto che si verifica una notevole differenza tra il livello di volume tra i punti di start ed end address.

Per ovviare a tale problema, è possibile utilizzare il comando di Crossfade Loop, in modo da consentire un graduale passaggio di volume tra la coda e l'inizio del loop.

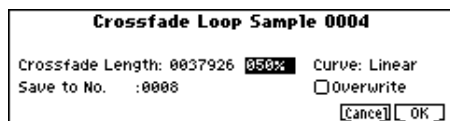


Il comando opera nella seguente maniera. Una determinata porzione di audio (la "Crossfade Length") della forma d'onda sonora, posizionata prima del punto iniziale di loop, è prelevata e mixata con la porzione finale del loop.


Così facendo, il livello della forma d'onda immediatamente precedente la fine del loop (la cui lunghezza è stata specificata dal parametro "Crossfade Length") decrescerà in maniera graduale, mentre il livello della forma d'onda immediatamente precedente il punto iniziale di loop aumenterà proporzionalmente con la stessa intensità.



- 1 Usare "SMPL" (3.1-1b) per selezionare il campione per il quale si desidera utilizzare il comando di Crossfade Loop.
- 2 Dal menù "UTILITY" della pagina tab Edit2, scegliere "Crossfade Loop" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 In "Crossfade Length," specificare la lunghezza del campione per la quale si desidera applicare il crossfade. Impostando il parametro in percentuale (%), il valore di "Crossfade Length" è calcolato automaticamente in base alla lunghezza del loop, determinato dall'intervallo specificato dai punti di loop start e loop end. Impostando per esempio un valore del 50%, il crossfade sarà eseguito a partire dalla seconda metà del loop.

 Nel caso in cui la distanza che intercorre tra l'inizio del campione ed il punto iniziale di loop sia più breve della lunghezza del loop stesso, il valore di "Crossfade Length" massimo ottenibile corrisponderà all'intervallo che intercorre tra l'inizio del campione ed il punto iniziale di loop. Non sarà quindi consentito impostare un valore del 100%.

- 4 Impostare il parametro "Curve" per determinare in che modo il volume debba cambiare nell'area oggetto di crossfade.

**Linear:** Il volume cambia linearmente.

**Power:** Il volume non cambia in maniera lineare. In alcuni casi, il tipo di curva Linear potrebbe provocare repentini abbassamenti di volume all'interno della curva. Se ciò accade, utilizzare la curva **Power**.

- 5 In "Save to No.," specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Non è possibile specificare la destinazione di salvataggio se in precedenza è stato spuntato il box di selezione Overwrite.

**Stereo** Per i campioni stereo, il display mostrerà "Save to No.(L)" ed "(R)". Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

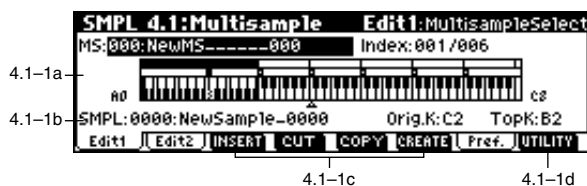
Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** il box di selezione "Overwrite". Si consiglia comunque di lasciare l'impostazione di default "Save to No.," e di eseguire il comando **senza spuntare** il box di selezione "Overwrite." (☞p.99 "\*" Note su "Overwrite")

- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## SMPL 4.1: Multisample

Pagina che permette di effettuare le impostazioni dei multicampioni, come per esempio la creazione di indici e la relativa assegnazione dei campioni (tali impostazioni possono inoltre essere effettuate nella pagina 1.1: Recording.) E' anche consentita la cancellazione, copia ed inserimento degli indici, così come l'editing dettagliato riguardante il livello e l'intonazione del campione assegnato a ciascun indice.

### 4.1-1: Edit1



#### 4.1-1a: MS, Index, Keyboard & Index

**MS (Multisample Select)** [000...999]

Seleziona il multicampione oggetto di editing (☞ 1.1-1a).

**Index** [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Seleziona l'indice oggetto di editing (☞ 1.1-1a).

Per selezionare un indice (Index), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L'indice selezionato corrisponde a quello che include la nota suonata. La nota specificata sarà la nota di base, indicata in grigio nella schermata "Keyboard & Index."

#### Keyboard & Index

(☞ 1.1-1a)

#### 4.1-1b: SMPL, Orig.K, TopK

**SMPL (Sample Select)** [----: ---No Assign----, 0000...3999]

Mostra il numero ed il nome del campione assegnato all'indice selezionato. Permette anche la selezione del campione desiderato (☞ 1.1-1b).

**Orig.K (Original Key)** [C-1...G9]

Determina il tasto originale del campione (☞ 1.1-1b).

**TopK (Top Key)** [C-1...G9]

Specifica la nota più alta assegnata all'indice. Rappresenta il limite superiore della zona (☞ 1.1-1b).

### ■ 4.1-1c: INSERT, CUT, COPY, CREATE

#### INSERT

Comando che permette di creare un indice. Premere il tasto [F3] ("INSERT") per creare un nuovo indice, in base alle impostazioni di "Pstn (Position)" (1.1-3b, 4.1-3a). Il comando permette inoltre di incollare il contenuto copiato o tagliato mediante i comandi di "CUT" o "COPY" (cioè i valori dei parametri "Zone Range," "Orig.K Position," "Level" e "Pitch"). (Il campione è automaticamente copiato o assegnato ad un numero diverso).

☛ Nel caso non sia possibile creare un nuovo indice con i comandi di "CREATE" o "INSERT", il display mostrerà una finestra di dialogo. In questo caso, fare riferimento al paragrafo "CREATE" (1.1-1c).

☛ Se in precedenza non sono stati eseguiti i comandi di "CUT" o "COPY", così come può accadere subito dopo aver acceso lo strumento, il nuovo indice è creato in base alle impostazioni di "Create (Create Zone Preference)" (1.1-3b, 4.1-3a) ed ai parametri di "Position," "Zone Range" ed "Orig.K Position" di "CREATE."

#### CUT

Premere il tasto [F4] ("CUT") per cancellare l'indice selezionato. Contemporaneamente, i dati cancellati sono trasferiti al buffer di memoria "INSERT", per consentirne l'eventuale inserimento successivo.

#### COPY

Premere il tasto [F5] ("COPY") per copiare il contenuto dell'indice selezionato nel buffer di memoria "INSERT".

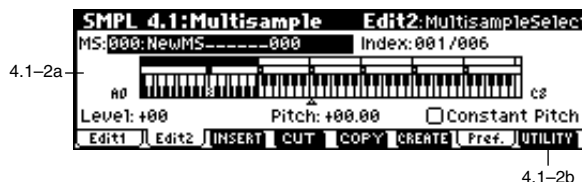
#### CREATE

Comando che permette di creare un indice. L'operazione è effettuata mediante la pressione del tasto [F6] ("CREATE"), e consente di creare un nuovo indice in base alle impostazioni dei parametri di "Position," "Zone Range," ed "Orig.K Position" (1.1-3b, 4.1-3a) (☞ 1.1-1c).

### ■ 4.1-1d: UTILITY

☞ "Delete SMPL," "Copy SMPL," "Move SMPL," "Rename SMPL," "SMPL To Stereo," "Delete MS," "Copy MS," "Move MS," "Rename MS," "MS To Stereo/MS To Mono," "Conv. To Prog," "Keyboard Disp." (1.1-3f), "Pitch BPM Adj." (4.1-2b)

### 4.1-2: Edit2



#### 4.1-2a: Level, Pitch, Constant Pitch

**Level** [-99...+99]

Determina il livello di riproduzione del campione. Da utilizzare per bilanciare il livello audio dei vari campioni assegnati ad un multicampione.

0: Unità di livello

-: Permette il decremento del livello del campione. Con un valore di -99 il campione non produce alcun suono.

+: Incrementa il livello del campione.

☛ Poichè nella modalità Sampling il livello di riproduzione dei campioni è quasi sempre al massimo consentito, un aumento del volume con tali parametri non produrrà alcun effetto. Il parametro (+) sarà invece valido nel caso in cui siano stati assegnati i controlli di **Volume (CC#07)** o **Expression (CC#11)** alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] (modalità B), oppure nel caso in cui lo strumento abbia ricevuto in precedenza messaggi MIDI relativi al decremento del livello di riproduzione al di sotto dell'unità di livello (PROG 2.1-2e Sample Parameter: Level).

## Pitch [-64.00...+63.00]

Regola l'intonazione della riproduzione del campione in step di un cent.

0: Il campione è riprodotto con l'intonazione originale alla pressione del tasto originale.

-: Consente di decrementare l'intonazione del campione riprodotto. Un valore di -12.00 abbassa l'intonazione di un'ottava.

+: Incrementa l'intonazione del campione riprodotto. Un valore di +12.00 alza l'intonazione di un'ottava.

Il parametro "Pitch" può anche essere utilizzato per modificare la lunghezza di un loop ritmico. Per esempio, impostando un valore di +12.00, la riproduzione del campione avverrà a velocità doppia, mentre il tempo di riproduzione sarà dimezzato.

(☞ PROG 2.1-2e Sample Parameter: Pitch)

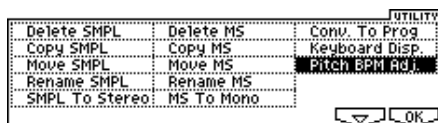
**note** Il parametro "Pitch BPM Adj." permette di modificare il tempo di riproduzione in base al valore di BPM desiderato (☞ 4.1-2b).

## Constant Pitch [Off, On]

**On (spuntato):** Tutte le note appartenenti all'indice selezionato riprodurranno il campione con la stessa intonazione. E' l'impostazione da utilizzare per i campioni percussivi ed i loop ritmici, quando si desidera mantenere la stessa altezza per tutte le note.

**Off (non spuntato):** L'intonazione varia in semitoni, in relazione alla nota di base. Quest'opzione può essere utilizzata per la riproduzione di campioni riguardanti sonorità convenzionali, per le quali ne è richiesto l'utilizzo tramite la tastiera per l'esecuzione strumentale.

### ■ 4.1-2b: UTILITY



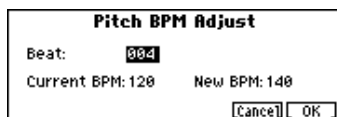
☞ "Delete SMPL," "Copy SMPL," "Move SMPL," "Rename SMPL," "SMPL To Stereo," "Delete MS," "Copy MS," "Move MS," "Rename MS," "MS To Stereo/MS To Mono," "Conv. To Prog," "Keyboard Disp." (1.1-3f)

Per i dettagli su come selezionare la funzione di Utility desiderata, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

## Pitch BPM Adj. (Pitch BPM Adjust)

Comando che consente di impostare il parametro "Pitch" (4.1-2a) dell'indice (index) selezionato in base al valore in BPM. La velocità di riproduzione è direttamente proporzionale al valore di BPM espresso. E' una funzione utile soprattutto quando si desidera far coincidere la lunghezza del loop ad un determinato tempo espresso in BPM.

- 1 Usare "SMPL" (4.1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare.
- 2 Dal menù "UTILITY" della pagina tab Edit2, scegliere "Pitch BPM Adj." per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 3 Specificare "Beat." Il valore è espresso in quarti di nota.
- 4 Il parametro "Current BPM" mostra il valore in BPM del campione riprodotto dalla nota di base (e quindi con l'intonazione originale, indicata in grigio). E' il valore calcolato automaticamente dalla funzione in base alla posizione dei punti di start address ed end address del campione (quando il loop è off), oppure dai punti di loop start address ed end address (se il loop è on).

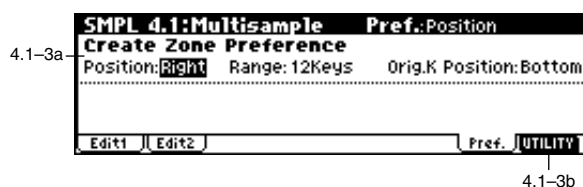
Per esempio, se i punti di start ed end address sono situati a due secondi di distanza l'uno dall'altro, il tasto originale corrisponde alla nota di base e "Beat" è impostato su 4, il parametro "Current BPM" corrisponderà a 120. Con un valore di "Beat" regolato su 2, il display indicherà un valore di "Current BPM" pari a 60.

**!** Il presente parametro non può essere impostato su un valore diverso da quello compreso nell'intervallo di 40-480.

- 5 In "New BPM," specificare il valore di BPM da adottare per la conversione del valore di "Current BPM".
- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). L'esecuzione del comando comporta l'impostazione automatica del valore di "Pitch" (4.1-2a). Convertendo per esempio un campione da 120 BPM a 240 BPM, il parametro "Pitch" corrisponderà a +12.00.

**!** In alcuni casi, il valore finale in BPM potrebbe differire leggermente da quello reale. Ciò è dovuto ai limiti di precisione della tastiera stessa.

## 4.1-3: Pref. (Preference)



### 4.1-3a: Create Zone Preference

Pagina che permette di specificare le impostazioni di default per gli indici creati mediante il comando "CREATE" (4.1-1c, 1.1-1c). Gli indici cioè, saranno creati in base alle impostazioni dei parametri presenti in questa pagina. Ciò non esclude, comunque, di poter modificare successivamente i valori di tali parametri. Inoltre, l'esecuzione del comando di "INSERT" (4.1-1c) comporta l'utilizzo del valore di "Position" specificato nella presente pagina (☞ 1.1-3b).

**Position** [Right, Left]  
**Range (Zone Range)** [1key...127keys]  
**Orig.K Position (Original Key Position)** [Bottom, Center, Top]

(☞ 1.1-3b: Nota: i nomi dei parametri e dei relativi valori sono indicati sul display abbreviati).

### ■ 4.1-3b: UTILITY

☞ "Delete SMPL," "Copy SMPL," "Move SMPL," "Rename SMPL," "SMPL To Stereo," "Delete MS," "Copy MS," "Move MS," "Rename MS," "MS To Stereo/MS To Mono," "Conv. To Prog," "Keyboard Disp." (1.1-3f), "Pitch BPM Adj." (4.1-2b)

## SMPL 5.1: Memory

### 5.1-1: Memory (Free Memory)

SMPL 5.1:Memory		Free Memory
RAM Bank 1	: 087.1 sec (08,172K byte)	099% free
RAM Bank 2	: 087.3 sec (08,192K byte)	100% free
RAM Bank 3	: 087.3 sec (08,192K byte)	100% free
RAM Bank 4	: 087.3 sec (08,192K byte)	100% free
Memory   No.		UTILITY

#### 5.1-1a: Free Memory

Mostra la quantità di memoria RAM disponibile (tempo disponibile per il campionamento, grandezza dei file campionati caricabili in modalità Media o lo spazio disponibile per le operazioni di editing) dei banchi 1-4. Il valore è indicato in secondi, byte ed in percentuale (%). I valori indicati sono rapportati alla quantità di memoria installata sulla scheda opzionale (☞ “Bank” 1.1-2a).

#### ■ 5.1-1b: UTILITY

☞ “Delete SMPL,” “Delete MS” (1.1-3f)

### 5.1-2: No. (Free Number)

SMPL 5.1:Memory		Free Number
Multisample(MS)	: 0999 / 1000 099% free	
Sample	: 3999 / 4000 099% free	
Sample in MS	: 3999 / 4000 099% free	
Memory   No.		UTILITY

#### 5.1-2a: Free Number

Indica il numero massimo di campioni disponibili per l’assegnazione ai campioni ed ai multicampioni in modalità Sampling. Il valore è indicato anche in percentuale (%).

Multisample(MS)	[0000...0999/1000 000...099%]
Sample	[0000...4000/4000 000...100%]
Sample in MS	[0000...3999/4000 000...099%]

#### ■ 5.1-2b: UTILITY

☞ “Delete SMPL,” “Delete MS” (1.1-3f)

## SMPL 5.2: Controller

### 5.2-1: Ctrls (Controls)

Specifica le funzioni attribuite ai tasti [SW1], [SW2] ed alle manopole (in modalità B) REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità Sampling.

Questi controller possono essere utilizzati per eseguire modifiche in tempo reale alle funzioni di modulazione dinamica degli effetti etc. durante il campionamento.

☞ In modalità Sampling, non è possibile utilizzare la AMS per il controllo dei parametri del programma.

SMPL 5.2:Controller		Controls:Knob1-B Assign
Knob B Assign		SW1/2 Assign
Knob1-B:Knob Mod.1 (CC#17)		SW1:SW1 Mod. (CC#80)
Knob2-B:Knob Mod.2 (CC#19)		:Toggle
Knob3-B:Knob Mod.3 (CC#20)		SW2:SW2 Mod. (CC#81)
Knob4-B:Knob Mod.4 (CC#21)		:Toggle
Ctrls		UTILITY

#### 5.2-1a: Knob B Assign

Pagina che permette di assegnare le funzioni (in modalità B, principalmente funzioni di control change) alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] (☞ p.221 “Elenco funzioni assegnabili ai controlli Realtime Control (mod. B)”).

Knob1-B (Knob1-B Assign)	AMSource	[Off...MIDI CC#95]
Knob2-B (Knob2-B Assign)	AMSource	[Off...MIDI CC#95]
Knob3-B (Knob3-B Assign)	AMSource	[Off...MIDI CC#95]
Knob4-B (Knob4-B Assign)	AMSource	[Off...MIDI CC#95]

#### Esempio di impostazione

Per assegnare il controllo del bilanciamento “Wet/Dry” dell’effetto 44: St/Cross Dly, selezionato per IFX, alla manopola (knob) [1], ed il controllo del parametro di “Pan” (dopo l’effetto IFX) alla manopola [2] in tempo reale durante il campionamento, procedere come segue:

- 1 Impostare “BUS (IFX) Select” (1.1-3a) su **IFX**.
- 2 Selezionare l’effetto **44: St/Cross Dly** per “IFX” (7.1-1).
- 3 Impostare “IFX On/Off” (7.1-1) su **ON**.
- 4 Regolare il parametro “W/D” della pagina IFX su **Dry**, “Src” su **Kb1[+]** e “Amt” su **+50.** (7.1-2)
- 5 In Knobs B Assign, impostare “Knob 1-B” su **Knob Mod.1 (CC#17)**, e regolare “Knob 2-B” su **IFX Pan (CC#08)**.
- 6 Premere il tasto [SELECT] per accendere il LED “B”.
- 7 Ruotare i controlli [1], [2] per modificare il pan del suono esterno in ingresso ed il livello di delay. Se desiderato, avviare la procedura di campionamento per registrare tali variazioni in tempo reale.

#### 5.2-1b: SW1/2 Assign

Pagina che consente di assegnare le funzioni dei tasti [SW1] ed [SW2] (☞ p.220 “Elenco delle Funzioni assegnabili ai tasti SW1, SW2”).

SW1 (SW1 Assign)	AMSource	[Off...AfterT Lock :N/A]
SW1 Mode		[Toggle, Momentary]
SW2 (SW2 Assign)	AMSource	[Off...AfterT Lock :N/A]
SW2 Mode		[Toggle, Momentary]

☞ PROG 2.2-1b)

## ■ 5.2-1c: UTILITY

☞ “Delete SMPL,” “Copy SMPL,” “Move SMPL,” “Rename SMPL,” “SMPL To Stereo,” “Delete MS,” “Copy MS,” “Move MS,” “Rename MS,” “MS To Stereo/MS To Mono,” “Conv. To Prog,” “Keyboard Disp.” (1.1-3f)

## SMPL 7.1: Insert Effect

Pagina che permette di effettuare le impostazioni dell'effetto insert in modalità Sampling.

Impostando il parametro “BUS” (1.1-3a) su **IFX**, il suono esterno (collegato agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2), è inviato all'effetto insert (IFX). La successiva selezione ed impostazione dell'effetto desiderato rende dunque possibile anche il campionamento dell'audio in ingresso già elaborato dal processore di segnale interno della TR. ☞ Per maggiori dettagli sugli effetti, consultare p.155 “7. Guida agli Effetti.”

In modalità Sampling, non è possibile utilizzare gli effetti master 1 e 2, così come non è previsto l'uso dell'EQ master.

Le impostazioni dell'effetto insert non sono automaticamente salvate quando si spegne lo strumento. Se si desidera quindi riutilizzare tali impostazioni, eseguire il comando “Copy Insert Effect” (7.1-1a).

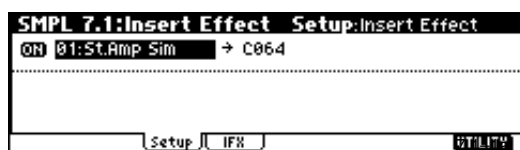
Per esempio, è possibile copiare le impostazioni dell'effetto della modalità Sampling in un programma o combinazione, per consentirne in seguito il salvataggio con l'apposita operazione di scrittura sulla memoria interna. Viceversa, usando il comando “Copy Insert Effect” (7.1-1a) è possibile copiare le impostazioni dell'effetto precedentemente salvate con il programma/combinazione, per il successivo utilizzo in modalità Sampling.

## 7.1-1: Setup

Pagina che permette di selezionare l'effetto insert, di impostarne lo status on/off, di stabilirne il percorso audio e di determinare il pan del suono in uscita dal processore stesso.

I parametri sono identici a quelli già visti per la modalità Program.

☞ Program mode “7.1-2: Setup”



## ■ 7.1-1a: UTILITY

☞ “Copy Insert Effect” (PROG 7.1-1c), “Select by Category” (PROG 7.1-2c)

## 7.1-2: IFX

Determina le impostazioni dei parametri dell'effetto IFX selezionato nella pagina Setup (☞p.164).

La modulazione dinamica degli effetti (Dmod), è controllata dal canale MIDI global specificato dal parametro “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

---

# 5. Modalità Global

La modalità Global permette di effettuare impostazioni che hanno effetto sull'intero strumento, come per esempio l'intonazione master, il MIDI e la protezione della memoria. E' anche possibile modificare le scale utente, le impostazioni dei kit di batteria ed i pattern di arpeggio utente.

Per consentire il riutilizzo delle impostazioni modificate, dopo aver spento e riaccessso lo strumento, è indispensabile eseguirne il salvataggio sulla memoria interna. Utilizzare quindi i comandi di Utility "Write Global Setting," "Write Drum Kits," o "Write Arpeggio Patterns."

Premendo il tasto [REC/WRITE], è possibile accedere ai comandi "Update Global Setting," "Update Drum Kits" ed "Update Arpeggio Patterns", che consentono di memorizzare istantaneamente le modifiche apportate.

## PAGINA MENU' GLOBAL

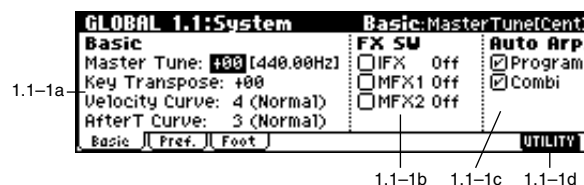
Per i dettagli su come selezionare le pagine ed i parametri, consultare il paragrafo "PAGINA MENU' PROGRAM" a p.1 della modalità Program.



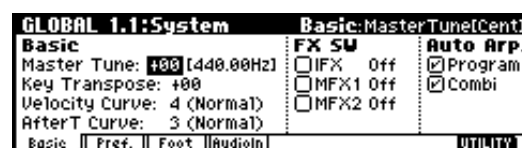
Sys.	1.1: System	Impostazioni dei base della TR, ed impostazioni dei controller, come per esempio i pedali connessi al pannello posteriore. Impostazioni degli ingressi AUDIO INPUT al di fuori della modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL. (p.121)
MIDI	2.1: MIDI	Impostazioni MIDI dello strumento. (p.127)
U.Scl	3.1: User Scale	Impostazioni delle scale utente (16 tipi di scala da un'ottava ed una scala full-range). (p.130)
U.Cat	4.1: Category Name	Editing dei nomi delle categorie per i programmi e per le combinazioni. (p.131)
DKit	5.1: DKit	Editing dei kit di batteria. (p.132)
Arp	6.1: Arp.Pattern	Editing del pattern di arpeggio utente. (p.135)

## GLOBAL 1.1: System

### 1.1-1: Basic



L'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL permette la visualizzazione (altrimenti non consentita), della pagina 1.1-4: AudioIn (Audio In).



### 1.1-1a: Basic

#### Master Tune (Master Tune [Cent])

[−50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]

Parametro che permette l'impostazione dell'intonazione generale della TR, in unità di cent (dove 1 semitono = 100 cents), con un intervallo di  $\pm 50$  cent. Con un valore di 0, la frequenza della nota A4 (LA4) corrisponde a 440 Hz.

La frequenza della nota A4 appena descritta fa riferimento alla scala **Equal Temperament**, e quindi tale valore potrebbe differire nel caso in cui si selezioni un altro tipo di scala.

#### Key Transpose

[−12...+12]

Parametro che consente di trasporre l'intonazione (in semitoni) con un intervallo massimo di  $\pm 1$  ottava.

Quest'impostazione è applicata alla posizione (**PreMIDI** o **Post-MIDI**) specificata dal parametro "Convert Position" (2.1-1a).

Numero di nota trasmesso

Transpose	−12	0	+12
Numero di nota	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)

Il parametro "Master Tune" può essere controllato dai messaggi del sistema esclusivo MIDI universale Master Fine Tuning (F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDI channel, vv/mm= value).

"Key Transpose" può essere controllato dai messaggi del sistema esclusivo MIDI universale Master Coarse Tuning (F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDI channel, vv/mm=value). Tali messaggi sono ricevuti sul canale MIDI global specificato dal parametro "MIDI Channel" (2.1-1a).

Nelle modalità Program, Combination e Sequencer, i messaggi di fine tuning MIDI RPN possono essere ricevuti per consentire la modifica dell'intonazione del programma, dei timbri (in modalità Combination), o delle tracce (in modalità Sequencer) relative alle impostazioni di "Master Tune" della modalità Global.

In modalità Program, i messaggi di fine tuning MIDI RPN sono ricevuti sul canale MIDI global specificato in "MIDI



Channel” (2.1–1a). Per tutte le altre modalità, tali messaggi possono essere ricevuti sul canale MIDI assegnato a ciascun timbro (per la modalità Combination) o traccia (per la modalità Sequencer). (☞ “Detune,” “Transpose”: COMBI 3.1–3a, SEQ 3.1–5(6)a.)

## Velocity Curve

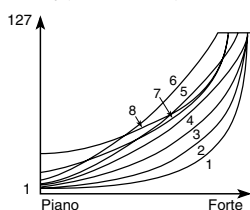
[1...8]

Parametro che determina il modo in cui il volume e/o il tono cambia in relazione alla dinamica di esecuzione (velocity).

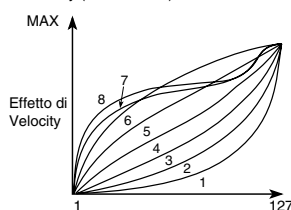
Quando il parametro “Convert Position” (2.1–1a) è impostato su **PreMIDI**, le variazioni di dinamica nell’esecuzione strumentale influiscono sull’effetto di velocity e sui relativi dati trasmessi, come illustrato nei diagrammi di sinistra della presente pagina. I dati in arrivo utilizzeranno automaticamente la curva di velocity numero 4, mostrata nel diagramma di destra in basso.

Con un’impostazione di **PostMIDI**, le variazioni di dinamica dell’esecuzione strumentale e di velocity dei dati ricevuti, causano le modifiche illustrate nel diagramma di destra della figura in basso. Se si controlla il generatore interno della TR da una tastiera esterna o da un sequencer, ed il tono dovesse risultare generalmente troppo brillante o troppo cupo, è possibile impostare il parametro “Convert Position” su **PostMIDI** e selezionare la curva di velocity più appropriata. La curva numero 4 del diagramma di sinistra è selezionata automaticamente per i dati trasmessi.

Con un'impostazione **PreMIDI**  
Velocity (KBD→MIDI Out)



Con un'impostazione **PostMIDI**  
Velocity (MIDI In→TG)



**1...3:** Tipo di curva che produce un effetto per le note con una dinamica abbastanza elevata.

**4(Normal):** Curva standard.

**5, 6:** Tipo di curva che produce l’effetto anche con una dinamica limitata.

**7:** Curva che ottiene un certo tipo di effetto anche con note di una dinamica molto limitata.

**8:** Tipo di curva che produce l’effetto più regolare. E’ la curva da utilizzare quando non si ha bisogno di una velocity molto sensibile, oppure quando c’è necessità di rendere le note più consistenti. Per contro, con questo tipo di curva risulterà molto più difficoltoso il controllo delle note con scarsa dinamica. Utilizzare quindi il tipo di curva più adatta al proprio stile musicale, ed in base al tipo di effetto che si desidera raggiungere.

Il default dello strumento prevede l’utilizzo della curva numero 4.

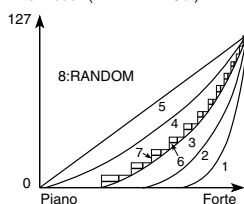
## AfterT Curve (AfterTouch Curve)

Parametro che determina il modo in cui il volume e/o il tono cambia in relazione all’ulteriore pressione applicata alle note della tastiera per i tasti già premuti (aftertouch).

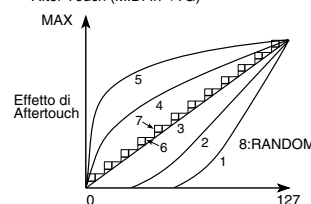
Quando “Convert Position” (2.1–1a) è impostato su **PreMIDI**, le variazioni di ulteriore pressione sulle note incidono sull’effetto di aftertouch e sui relativi dati trasmessi, così come mostrato nel diagramma di sinistra in basso. I dati in ricezione utilizzano automaticamente la curva di aftertouch numero 3, indicata nel diagramma di destra.

Con un’impostazione di **PostMIDI**, le variazioni di ulteriore pressione sulle note e dei valori di aftertouch in ricezione, provocano le modifiche illustrate nel diagramma di destra. La curva numero 3 del diagramma di sinistra è selezionata automaticamente per i dati trasmessi.

Con un'impostazione **PreMIDI**  
After Touch (KBD→MIDI Out)



Con un'impostazione **PostMIDI**  
After Touch (MIDI In→TG)



**1, 2:** Tipo di curva che produce un effetto per le note alle quali è stata applicata una pressione abbastanza consistente.

**3(Normal):** Curva standard.

**4, 5:** Tipo di curva che produce variazioni anche per le note alle quali è stata applicata una pressione limitata.

**6, 7:** Curve composte rispettivamente da 24 e 12 livelli, utilizzabili per la registrazione dell’esecuzione strumentale su sequencer, in modo da consentire un notevole risparmio di memoria. (Impostare “Convert Position” su **PreMIDI**.) La curva numero 7 permette variazioni su 12 livelli, per cui, utilizzando l’aftertouch per modificare l’intonazione, ed impostando l’intervallo massimo di un’ottava, è possibile utilizzare l’aftertouch in maniera da variare l’intonazione in step da un semitono.

**8:** Tipo di curva random (casuale). E’ generalmente usata per creare particolari effetti, oppure quando si desidera utilizzare l’aftertouch per applicare un tipo di modulazione casuale.

Il default dello strumento prevede l’utilizzo della curva numero 3.

**MIDI** Impostando “Convert Position” (2.1–1a) su **PreMIDI**, le regolazioni apportate con i presenti parametri saranno applicate immediatamente dopo la tastiera. Esse cioè, avranno effetto sui dati trasmessi via MIDI, ma non su quelli ricevuti.

Con un’impostazione di **PostMIDI** invece, le regolazioni apportate con i presenti parametri saranno applicate prima del generatore interno della TR. Esse cioè, avranno effetto soltanto sui dati ricevuti via MIDI, ma non su quelli trasmessi.

Quando si utilizza la tastiera della TR per riprodurre i suoni del generatore di tono interno, l’impostazione del parametro “Convert Position” sarà ignorata.

## 1.1–1b: FX SW

### IFX Off

[Off, On]

**On (spuntato):** L’effetto insert IFX è disabilitato.

**Off (non spuntato):** Rende valide le impostazioni del parametro “IFX On/Off” della pagina tab Setup (PROG/COMBI 7.1–2, SEQ 7.1–3, SMPL 7.1–1) nelle modalità Program, Combination, Sequencer e Sampling (è richiesta l’installazione della scheda opzionale EXB-SMPL).

**MFX1 Off****[Off, On]****On (spuntato):** L'MFX1 (effetto master 1) è disabilitato.**Off (non spuntato):** Rende valide le impostazioni del parametro "MFx1 On/Off" della pagina tab Master Effect Setup (7.2-1) nelle modalità Program, Combination, e Sequencer.**MFx2 Off****[Off, On]****On (spuntato):** L'MFX2 (effetto master 2) è disabilitato.**Off (non spuntato):** Rende valide le impostazioni del parametro "MFx2 On/Off" della pagina tab Master Effect Setup (7.2-1) nelle modalità Program, Combination, e Sequencer.

**MIDI** Abilitando i parametri "IFx On/Off," oppure "MFx1 On/Off" e "MFx2 On/Off", lo strumento trasmetterà rispettivamente i messaggi di control change CC#92 (effect control 2), CC#94 (effect control 4), e CC#95 (effect control 5). Il valore trasmesso corrisponderà a **0** per **off**, ed a **127** per **on**.

**1.1-1c: Auto Arp. (Auto Arpeggiator)****Program (Auto Arp. Program)****[Off, On]****On (spuntato):** Consente di richiamare le impostazioni dell'arpeggiatore memorizzate nel programma selezionato.**Off (non spuntato):** Le impostazioni dell'arpeggiatore non cambiano in relazione al programma selezionato. E' l'impostazione da utilizzare quando si desidera sfruttare lo stesso pattern di arpeggio su più programmi.**Combi (Auto Arp. Combi)****[Off, On]****On (spuntato):** Consente di richiamare le impostazioni dell'arpeggiatore memorizzate nella combinazione selezionata.**Off (non spuntato):** Le impostazioni dell'arpeggiatore non cambiano in relazione alla combinazione selezionata. E' l'impostazione da utilizzare quando si desidera sfruttare lo stesso pattern di arpeggio su più combinazioni.**1.1-1d: UTILITY**

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

**Write Global Setting**

Comando che permette di salvare le impostazioni della modalità Global (fatta eccezione per i Kit di Batteria ed i Pattern di Arpeggio Utente).

- 1 Selezionare "Write Global Setting" per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Per salvare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). In alternativa, utilizzare il tasto [REC/WRITE]. Premere il tasto [REC/WRITE] per accedere alla finestra di dialogo "Update Global Setting", e quindi premere il tasto [F8] per eseguire la scrittura dei dati in memoria.

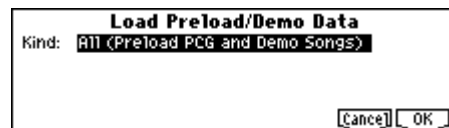
Per la scrittura dei kit di batteria o dei pattern di arpeggio utente, utilizzare il comando di Utility dedicato. (≡5.1-1d "Write Drum Kits," 6.1-1d "Write Arpeggio Patterns")

**Load Preload/Demo Data**

Comando che permette di caricare i dati pre-caricati e le song demo nella memoria interna. (≡3 VNL)

- 1 Prima di effettuare il caricamento, cancellare il segno di spunta dal box di selezione "Memory Protect" (1.1-2b) in relazione al tipo di dati che si desiderano caricare. In caso contrario, l'operazione si rivelerà impossibile, ed il display mostrerà il messaggio "Memory Protected".

- 2 Selezionare "Load Preload/Demo Data" per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Nel campo "Kind", selezionare il tipo di dati che si desiderano caricare.

All (Preload PCG and Demo Songs)	Tutti i dati PCG (programmi, combinazioni, kit di batteria, pattern di arpeggio utente, impostazioni global), e le song demo
All Preload PCG	Tutti i dati PCG (programmi, combinazioni, kit di batteria, pattern di arpeggio utente, impostazioni global).
All Demo Songs	Tutte le song demo
Program All	Tutti i programmi
Program Bank	Tutti i programmi di un banco
Program Single	Dati relativi ad un singolo programma
Combination All	Tutte le combinazioni
Combination Bank	Tutte le combinazioni di un banco
Combination Single	Dati relativi ad una singola combinazione
DrumKit All	Tutti i kit di batteria
DrumKit Single	Dati relativi ad un singolo kit di batteria
Arpeggio Pattern All	Tutti i pattern di arpeggio
Arpeggio Pattern Single	Dati relativi ad un singolo pattern di arpeggio
Global Setting	Impostazioni Global

Se si è selezionato **Program** o **Combination**, spostare il cursore in basso ed effettuare la scelta tra **All**, **Bank** o **Single**, per determinare il tipo di caricamento desiderato.

**All:** Permette il caricamento di tutti i programmi e di tutte le combinazioni.

**Bank:** Consente il caricamento di un solo banco. Per specificare il banco desiderato, spostare il cursore in basso ed effettuare la scelta.

**Single:** Permette il caricamento di un solo programma/combinazione. Per specificare il programma/combinazione desiderato, spostare il cursore in basso ed effettuare la scelta.

Se si è selezionato **DrumKit** o **Arpeggio Pattern**, spostare il cursore in basso e scegliere tra **All** o **Single**, per determinare il tipo di caricamento desiderato.

**All:** Permette il caricamento di tutti i kit di batteria e di tutti i pattern di arpeggio.

**Single:** Consente il caricamento di un singolo kit di batteria o di un singolo pattern di arpeggio. In questo caso, spostare il cursore in basso ed effettuare la scelta.

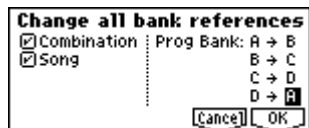
- 3 Per effettuare il caricamento delle singole unità, utilizzare il campo "To" per determinare la destinazione di caricamento.
- 4 Per eseguire il caricamento, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

**note** Per caricare automaticamente tutti i dati e le song demo (opzione "Load All"), tenere premuti i tasti [MENU] ed [EXIT], e contemporaneamente accendere lo strumento. Il display mostrerà il messaggio "Now Writing Internal Memory", segnalando così l'inizio del caricamento dei suddetti dati.

### Change all bank references

Comando che modifica il banco specificato per i timbri (per le combinazioni) o per le tracce della song.

- 1 Selezionare "Change all bank references" per accedere alla finestra di dialogo.



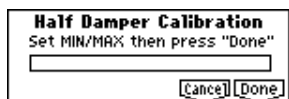
- 2 Per eseguire il comando per le combinazioni, **spuntare** il box di selezione "Combi." Se invece si desidera effettuare l'operazione per le song, **spuntare** il box "Song." Quest'ultima opzione consente di modificare anche il banco degli eventi appartenenti al multicampione.
- 3 Specificare i banchi che si desiderano modificare ("Program Bank").
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

Attribuendo due o più banchi allo stesso banco, non sarà successivamente più possibile utilizzare il comando per modificarne ulteriormente l'assegnazione. Prestare quindi particolare attenzione a non far coincidere i banchi di destinazione.

### Half Damper Calibration

Comando che consente di calibrare la funzione di half damper (mezzo pedale) del pedale collegato all'ingresso DAMPER sul retro dello strumento. Se il dispositivo collegato include la funzione di mezzo pedale (come per esempio l'opzionale Korg DS-1H), questo comando permette di regolarne la sensibilità nel caso in cui l'operatività del pedale stesso risulti inadeguata.

- 1 Collegare il pedale all'ingresso DAMPER jack.
- 2 Selezionare "Half Damper Calibration" per accedere alla finestra di dialogo.



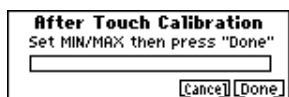
- 3 Premere e rilasciare il pedale.
- 4 Premere il tasto F8 ("Done").  
Un messaggio di errore appare nel caso la calibrazione non sia stata eseguita correttamente. In questo caso, ripetere la procedura.

La calibrazione del pedale è alquanto delicata. Utilizzare quindi soltanto l'apposito pedale opzionale DS-1H. Korg non garantisce il corretto funzionamento o taratura di qualsiasi altro pedale connesso.

### After Touch Calibration

Nel caso in cui l'effetto di profondità dell'aftertouch risulti non completamente soddisfacente, o non si riesca a raggiungere il valore massimo di aftertouch, utilizzare la seguente procedura per regolarne la sensibilità.

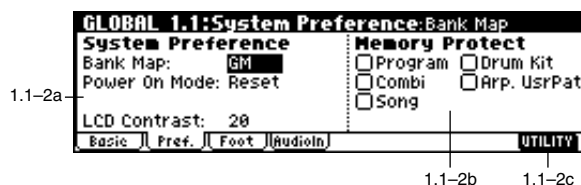
- 1 Selezionare "After Touch Calibration" per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Premere e rilasciare la nota per la quale l'effetto di aftertouch non è eseguito in maniera corretta.
- 3 Premere il tasto F8 ("Done"). Un messaggio di errore appare nel caso la calibrazione non sia stata eseguita correttamente. Ripetere quindi la procedura.

La profondità dell'effetto di aftertouch può variare leggermente per ciascun tasto.

## 1.1-2: Pref. (System Preference)



### 1.1-2a: System Preference

#### Bank Map

[KORG, GM]

Specifica la mappatura dei programmi e delle combinazioni relativa ai messaggi di control change di Bank Select (CC#0 upper byte and CC#32 lower byte).

La tabella in basso mostra i messaggi di bank select trasmissibili (T) e ricevibili (R), corrispondenti ai banchi dei Programmi A...D, banchi G, g(d) ed ai banchi delle Combinazioni A...C.

Bank	Bank Map: KORG	Bank Map: GM
Bank A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
Bank B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
Bank C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
Bank D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
Bank G	121. 00, 121. 01...09 R/T	121. 00, 121. 01...09 R/T
	56. 00 R	56. 00 R 00. 00, 00. 01...(XG) R 00. 00, 01. 00...(GS) R
Bank g (d)	120. 00 R/T	120. 00 R/T
	62. 00 R	62. 00 R
		63. 127 R (→Korg MUTE)

Valori: decimali, R: Ricevuti, T: Trasmessi

#### Power On Mode

[Reset, Memorize]

Determina lo status della tastiera al momento dell'accensione.

**Reset:** Lo strumento seleziona automaticamente la modalità Combination, pagina COMBI 1.1: Play, con la combinazione A000.

**Memorize:** Richiama direttamente la pagina e la modalità in uso al momento dello spegnimento, incluso il programma o la combinazione selezionati.

La funzione non sostituisce il comando di scrittura o di salvataggio dei parametri modificati. Se si desidera riutilizzare le impostazioni modificate alla prossima accensione dello strumento, è necessario effettuarne la relativa scrittura oppure il salvataggio in modalità Media.

## LCD Contrast [0...62]

Permette l'impostazione del contrasto dello schermo LCD. Il contrasto è direttamente proporzionale al valore del parametro impostato.

**note** Se la lettura dello schermo dovesse, a causa della temperatura o per qualsiasi altro motivo, risultare difficoltosa, utilizzare la seguente procedura per migliorarne il contrasto.

- 1 Premere tre volte il tasto [EXIT], e quindi premere il tasto [GLOBAL].
- 2 Tenere premuto il tasto [EXIT], e premere il tasto [REC/WRITE].
- 3 Utilizzare il controllo [VALUE] per regolare il contrasto dello schermo LCD.

## 1.1-2b: Memory Protect

La presente impostazione è valida anche per il comando Load Preload/Demo Data (1.1-1d). Il caricamento dei dati non sarà consentito nel caso in cui la protezione della memoria sia stata abilitata anche per un solo tipo di dati appartenente alle categorie specificate dal parametro "Kind" (p.123).

### Program [Off, On]

Permette la protezione della memoria interna dedicata ai programmi.

**On (spuntato):** Consente la protezione della memoria interna dedicata ai programmi, impedendo automaticamente l'esecuzione delle seguenti operazioni:

- Scrittura di un programma
- Ricezione dei messaggi riguardanti dati sui programmi attraverso il MIDI dump
- Caricamento dei programmi dalla card SD Card

**Off (non spuntato):** Impostazione che permette la scrittura della memoria interna dedicata ai programmi.

### Combi (Combination) [Off, On]

Permette la protezione della memoria interna dedicata alle combinazioni.

**On (spuntato):** Consente la protezione della memoria interna dedicata alle combinazioni, impedendo automaticamente l'esecuzione delle seguenti operazioni:

- Scrittura di una combinazione
- Ricezione dei messaggi riguardanti dati sulle combinazioni attraverso il MIDI dump
- Caricamento delle combinazioni dalla card SD Card

**Off (non spuntato):** Impostazione che permette la scrittura della memoria interna dedicata alle combinazioni.

### Song [Off, On]

Consente la protezione della memoria interna dedicata alle song. Tuttavia, i dati contenuti all'interno della memoria della song andranno irrimediabilmente persi allo spegnimento dello strumento, a prescindere dalle impostazioni del presente parametro.

**On (spuntato):** Consente la protezione della memoria interna dedicata alle song, impedendo automaticamente l'esecuzione delle seguenti operazioni:

- Registrazione sul sequencer
- Ricezione dei messaggi riguardanti dati sulle song attraverso il MIDI dump
- Caricamento delle song dalla card SD Card
- Salvataggio delle song template in modalità Sequencer

**Off (non spuntato):** Impostazione che permette la scrittura sulla memoria interna dedicata alle song.

## Drum Kit [Off, On]

Permette la protezione della memoria interna dedicata ai kit di batteria.

**On (spuntato):** Consente la protezione della memoria interna dedicata ai kit di batteria, impedendo automaticamente l'esecuzione delle seguenti operazioni:

- Scrittura di un kit di batteria
- Ricezione dei messaggi riguardanti dati sui kit di batteria attraverso il MIDI dump
- Caricamento dei kit di batteria dalla card SD Card

**Off (non spuntato):** Impostazione che permette la scrittura della memoria interna dedicata ai kit di batteria.

### Arp. UsrPat (Arp. User Pattern) [Off, On]

Permette la protezione della memoria interna dedicata ai pattern di arpeggio utente.

**On (spuntato):** Consente la protezione della memoria interna dedicata ai pattern di arpeggio utente, impedendo automaticamente l'esecuzione delle seguenti operazioni:

- Scrittura di un pattern di arpeggio utente
- Ricezione dei messaggi riguardanti dati sui pattern di arpeggio utente attraverso il MIDI dump
- Caricamento dei pattern di arpeggio utente dalla card SD Card

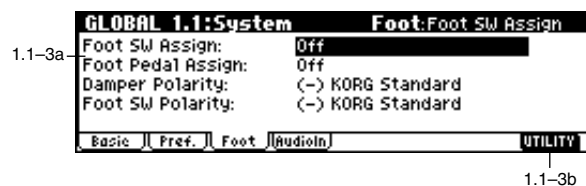
**Off (non spuntato):** Impostazione che permette la scrittura della memoria interna dedicata ai pattern di arpeggio utente.

## 1.1-2c: UTILITY

"Write Global Setting," "Load Preload/Demo data," "Change all bank references," "Half Damper Calibration," "After Touch Calibration" (1.1-1d)

## 1.1-3: Foot

Parametro che specifica la polarità ed il funzionamento dello switch o del pedale collegati al pannello posteriore.



### 1.1-3a: Damper/Assignable Foot Switch, Pedal

#### Foot SW Assign [Off...Cue Repeat Control]

Seleziona la funzione controllabile dallo switch a pedale (per es.: l'opzionale PS-1 [non incluso]) collegato all'ingresso ASSIGNABLE SWITCH sul retro dello strumento (p.222 "Elenco Funzioni Assegnabili allo Switch a Pedale").

#### Foot Pedal Assign [Off...MFX Send 2(CC#91)]

Indica la funzione controllata dal pedale di volume (come per esempio l'XVP-10 o l'EXP-2 [opzionali]), collegato all'ingresso ASSIGNABLE PEDAL sul retro dello strumento (p.223 "Elenco delle Funzioni Assegnabili al Pedale di Volume").

## Damper Polarity

[(−) KORG Standard, (+)]

Parametro che determina la polarità del pedale damper collegato all'ingresso DAMPER sul retro dello strumento.

Se si desidera utilizzare il pedale damper opzionale Korg DS-1H, caratterizzato dalla polarità (↓), impostare il parametro su “(−) KORG Standard”. Nel caso in cui il pedale connesso sfrutti una polarità positiva (↑), selezionare “(+).” (↓ indica il tipo aperto, mentre ↑ corrisponde a quello chiuso). La non osservanza di tali accorgimenti potrebbe impedire il corretto funzionamento del pedale collegato. Se non si desidera collegare alcun pedale, impostare il parametro su “(−) KORG Standard.”

## Foot Switch Polarity

[(−) KORG Standard, (+)]

Parametro che determina la polarità dello switch a pedale collegato all'ingresso ASSIGNABLE SWITCH sul retro dello strumento.

Se si desidera utilizzare lo switch a pedale opzionale Korg PS-1, caratterizzato dalla polarità (↓), impostare il parametro su “(−) KORG Standard”. Nel caso in cui lo switch connesso sfrutti invece una polarità positiva (↑), selezionare “(+).” (↓ indica il tipo aperto, mentre ↑ corrisponde a quello chiuso). La non osservanza di tali accorgimenti potrebbe impedire il corretto funzionamento dello switch a pedale collegato. Se non si desidera collegare alcun dispositivo, impostare il parametro su “(−) KORG Standard.”

## ■ 1.1-3b: UTILITY

☞ “Write Global Setting,” “Load Preload/Demo data,” “Change all bank references,” “Half Damper Calibration,” “After Touch Calibration” (1.1-1d)

## 1.1-4: AudioIn (Audio In)

La presente pagina può essere visualizzata (ed utilizzata) soltanto dopo aver installato la scheda opzionale EXB-SMPL.

L'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL permette di utilizzare la modalità Sampling per la registrazione di sorgenti audio esterne (compresa l'eventuale applicazione dell'effetto insert all'audio in ingresso). Per tutte le altre modalità, rende invece possibile l'uso dell'effetto insert, di quelli master e dell'EQ master per l'elaborazione sonora del segnale audio esterno, in modo tale da poter sfruttare la TR come un vero e proprio processore di effetti del tipo 2-in 4-out, oltre alla possibilità di combinare i suoni esterni con quelli del generatore di tono interno dello strumento.

Le impostazioni del presente parametro sono valide per le modalità Combination, Program e Sequencer, e determinano i valori d'ingresso del segnale audio esterno, del pan, l'assegnazione del bus ed infine i livelli di mandata degli effetti master per i jack AUDIO INPUT 1 e 2.

⚠ Queste impostazioni non hanno alcun effetto sulla modalità Sampling. Se si accede alla modalità Global dalla modalità Sampling, i valori di “Audio Input” della modalità Sampling saranno mantenuti, e non sarà consentito visualizzarne le impostazioni. Accedere quindi alla modalità Global da una modalità dalla quale sia possibile inserire il segnale audio esterno (Combination, Program o Sequencer). Per la modalità Sampling, le impostazioni degli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2 possono essere effettuate utilizzando i parametri di “Input1,” “Input2” (SMPL 1.1-3). E' inoltre consentito l'uso dell'effetto insert per l'elaborazione dell'audio da campionare (gli effetti master e l'EQ master non possono essere usati per tale scopo).

GLOBAL 1.1: System		Audio In: Input1 Level	
( Setup for COMBI, PROG, SEQ )			
1.1-4a	<b>Input1</b>	Level: 127	BUS(IFX/Indiv.) Select: Off
		Pan: L000	Send1: 000 Send2: 000
1.1-4b	<b>Input2</b>	Level: 127	BUS(IFX/Indiv.) Select: Off
		Pan: R127	Send1: 000 Send2: 000
		Basic   Pref.   Foot   AudioIn   UTILITY	

1.1-4c

## 1.1-4a: Input1

## 1.1-4b: Input2

## Level (Input Level)

[0...127]

Il segnale audio analogico in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2 è trasformato in segnale digitale dal convertitore AD. Questo parametro determina il livello del segnale dopo la conversione digitale. Il valore standard da utilizzare è generalmente 127. Se il suono dovesse tuttavia risultare distorto anche dopo aver abbassato tale valore, è possibile che il problema possa risiedere nel fatto che il livello d'ingresso al convertitore sia troppo alto. Utilizzare quindi il controllo [LEVEL] o modificare il livello d'uscita dal dispositivo audio esterno.

## Pan (Input Pan)

[L000...C064...R127]

Determina la posizione del panorama stereo per il segnale in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2. Per le sorgenti audio stereo, l'impostazione standard corrisponde a Input 1 su L000 ed Input 2 su R127 (o viceversa). Per le sorgenti audio mono, impostare un valore di C064.

## BUS(IFX/Indiv.) Select (Input BUS Select)

[L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Così come già visto per l'oscillatore del programma, questo parametro specifica il bus al quale inviare il segnale esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2 (☞ 7. Guida agli Effetti, Insert Effect “2-4. Audio Input”).

## Send1(Input Send1), Send2(Input Send2) [000...127]

Parametro che determina i livelli di mandata del segnale audio esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2 agli effetti master. Impostando il parametro “BUS (IFX/Indiv.) Select” in modo tale da poter utilizzare l'effetto insert sul suono in ingresso, i livelli di mandata agli effetti saranno regolati dopo il passaggio del segnale attraverso l'effetto IFX dai parametri “S1 (Send1(MFX1),” “S2 (Send2(MFX2))” (7.1-2). (☞ 7. Guida agli Effetti, Master Effect “2-4. Audio Input.”)



La condizione essenziale per l'ingresso del segnale audio esterno nella TR, è determinata da un'impostazione del parametro “BUS (IFX/Indiv.) Select” diversa da Off, e da un valore di “Level” diverso da zero. In questo caso, la connessione di cavi audio agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2 potrebbe provocare un aumento del rumore di fondo (anche senza alcun segnale audio effettivo in entrata) dell'intero sistema e, per alcune impostazioni, ciò potrebbe influire anche sul segnale in uscita dai jack AUDIO OUTPUT L/MONO, R, 1, 2. Se non si desidera utilizzare alcun segnale audio esterno, impostare il parametro “BUS (IFX/Indiv.) Select” su Off, oppure regolare “Level” su 0.

In alternativa, disconnettere del tutto i cavi audio dagli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2, in modo tale da forzare il convertitore AD a chiudere il circuito e ad impedire la formazione di qualsiasi rumore imprevisto.

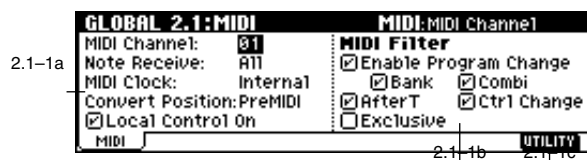
## ■ 1.1-3c: UTILITY

☞ “Write Global Setting,” “Load Preload/Demo data,” “Change all bank references,” “Half Damper Calibration,” “After Touch Calibration” (1.1-1d)

## GLOBAL 2.1: MIDI

### 2.1-1: MIDI

Pagina che consente di effettuare le impostazioni MIDI generali dello strumento.



#### 2.1-1a: MIDI Setup

##### MIDI Channel

[1...16]

Determina il canale MIDI global.

Il canale MIDI global è utilizzato nei seguenti casi:

- Per la trasmissione e la ricezione degli eventi MIDI riguardanti l'esecuzione strumentale in modalità Program (PROG 1.1: Play) e Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL).
- Per la selezione delle combinazioni via MIDI in modalità Combination (COMBI 1.1: Play).
- Per il controllo dei timbri o degli effetti impostati su **Gch** per le diverse modalità.
- Per la trasmissione e la ricezione dei messaggi di sistema esclusivo (system exclusive).

##### Note sulla ricezione dei messaggi MIDI

In modalità Program (PROG 1.1: Play) e Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), i dati MIDI sono ricevuti sul canale MIDI global, mentre in modalità Combination (COMBI 1.1: Play) o Sequencer, tali eventi sono ricevuti sul canale MIDI specificato per ciascun timbro o traccia.

In modalità Combination (COMBI 1.1: Play), i messaggi di program changes ricevuti sul canale MIDI global consentono la selezione della combinazione desiderata.

Utilizzare il canale MIDI global per alternare lo status on/off degli effetti IFX, MFX1 ed MFX2. Per controllare il pan del segnale in uscita dall'IFX, i livelli di mandata 1/2, gli MFX 1/2 e l'EQ master, utilizzare il canale MIDI global in modalità Program; per il controllo dei medesimi parametri in modalità Combination o Sequencer, usare il canale MIDI specificato separatamente dal parametro "Control Channel" per gli effetti IFX, MFX1, MFX2 e per l'EQ master. Impostando "Control Channel" su **Gch**, è possibile effettuare il controllo di tali parametri tramite il canale MIDI global.

##### Trasmissione dei dati MIDI relativi ai controller della TR

Nelle modalità Program e Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), i dati relativi ai controller dello strumento sono trasmessi sul canale MIDI global. In modalità Combination, i dati sono invece trasmessi sia sul canale MIDI global, sia sul canale MIDI dei timbri per i quali il parametro "Status" (COMBI 3.1-1) è impostato su **EXT** o **EX2**.

In modalità Sequencer, gli eventi musicali sono trasmessi sul canale MIDI specificato per la traccia selezionata (il cui parametro "Status" è impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**).

##### Note Receive

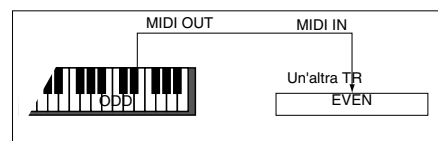
[All, Even, Odd]

Impostazione che determina quali tipi di messaggi di nota suonati o ricevuti dalla TR debbano essere riprodotti. Collegando per esempio un'altra TR, in modo da poter incrementare la polifonia totale del sistema, impostare una tastiera su **Even** e l'altra su **Odd**, per utilizzare i suoni di entrambi gli strumenti.

**All:** Consente la ricezione di tutte le note. E' l'impostazione generalmente utilizzata.

**Even:** Permette la riproduzione di tutte le note pari (C, D, E, F#, G#, A#).

**Odd:** Permette la riproduzione di tutte le note dispari (C#, D#, F, G, A, B).



L'impostazione non ha alcun effetto sui dati MIDI ricevuti.

##### MIDI Clock

[Internal, External]

Parametro che consente di sincronizzare il sequencer o l'arpeggiatore della TR ad un modulo MIDI esterno (sequencer, batteria elettronica etc.).

**Internal:** Il sequencer e l'arpeggiatore sono sincronizzati al clock interno della TR.

E' l'impostazione da utilizzare quando si desidera sfruttare le caratteristiche della TR, oppure quando quest'ultima è usata come unità **master** (dispositivo di controllo), in maniera tale da sincronizzare i moduli esterni ai messaggi di MIDI Clock trasmessi dalla TR.

**External:** Il sequencer e l'arpeggiatore della TR sono sincronizzati ai messaggi di MIDI Clock ricevuti da moduli MIDI esterni, collegati tramite la porta MIDI IN dello strumento. E' l'impostazione da scegliere per utilizzare la TR come unità **slave** (dispositivo controllato), sincronizzato cioè, ai messaggi di MIDI Clock ricevuti dall'esterno. La TR in questo modo risponderà a tutti i messaggi MIDI in real-time (Start, Stop, Continue, Song Select, Song Position Pointer) ricevuti da un sequencer esterno.

La riproduzione mediante il tasto [AUDITION] avviene in base al tempo specificato, a prescindere dalle impostazioni di "MIDI Clock".

##### Convert Position

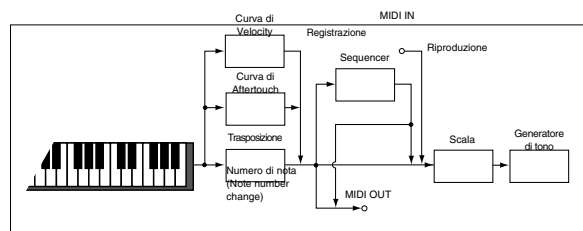
[PreMIDI, PostMIDI]

Parametro che determina il punto di applicazione dei parametri di Transpose, Velocity Curve ed After Touch Curve, e che influisce quindi sui dati MIDI trasmessi, ricevuti e sugli eventi registrati sul sequencer interno.

I parametri sopra menzionati sono sempre validi quando si utilizza la tastiera per riprodurre le sonorità del generatore di tono interno, a prescindere dal valore impostato per il presente parametro.

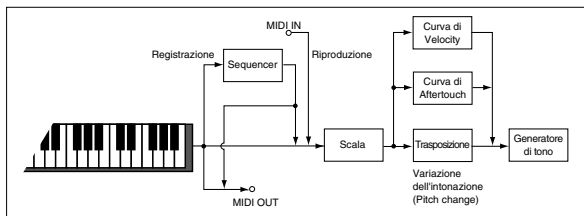
**PreMIDI:** I parametri di Velocity Curve, After Touch Curve e Transpose sono applicati ai dati trasmessi dalla tastiera dello strumento.

Ciò significa che i valori di tali parametri influiranno sui dati trasmessi attraverso la porta MIDI OUT durante l'esecuzione strumentale, ed anche sugli eventi musicali registrati sul sequencer interno. Viceversa, i valori saranno ignorati per i dati MIDI in ricezione dalla porta MIDI IN e dagli eventi musicali riprodotti dal sequencer interno.



**PostMIDI:** I valori dei parametri di Velocity Curve, After Touch Curve e Transpose sono applicati agli eventi prima del loro ingresso nel generatore di tono interno.

Ciò significa che tali impostazioni hanno effetto sui dati riguardanti l'esecuzione strumentale che utilizza le sonorità della TR, sugli eventi musicali riprodotti dal sequencer interno ed infine sui dati ricevuti attraverso la porta MIDI IN dello strumento. Viceversa, questi valori non hanno alcun effetto sui dati trasmessi attraverso la porta MIDI OUT o registrati sul sequencer interno.



## Local Control On

[Off, On]

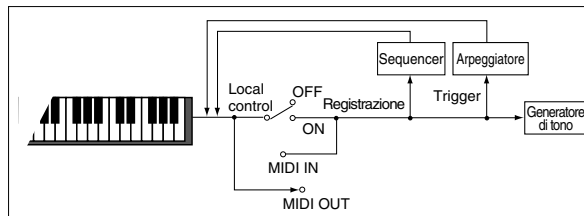
**On (spuntato) Local Control On:** Consente l'uso della tastiera, del joystick, delle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4], e dei tasti [SW1] ed [SW2] della TR per il controllo del generatore di tono interno.

**Off (non spuntato) Local Control Off:** La tastiera, il joystick, le manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] etc. della TR sono disconnessi dal generatore di tono interno.

In questo caso, l'uso dei sopracitati dispositivi non comporta la produzione di alcun suono.

E' l'impostazione da utilizzare nel caso in cui si verifichino problemi di echo-back (duplicazione dei suoni) quando si utilizza un sequencer esterno.

**MIDI** L'impostazione di questo parametro è ininfluente ai fini della trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI.



## 2.1–1b: MIDI Filter

### Enable Program Change

[Off, On]

**On (spuntato):** Abilita la trasmissione/ricezione dei messaggi di program changes.

In modalità Program (PROG 1.1: Play), la selezione del programma può avvenire grazie alla ricezione di un messaggio di program change sul canale MIDI global, specificato dal parametro "MIDI Channel" (2.1–1a). Analogamente, la selezione di un qualsiasi programma comporta la trasmissione dello stesso tipo di messaggio sul canale MIDI global.

In modalità Combination (COMBI 1.1: Play), la selezione della combinazione può avvenire grazie alla ricezione di un messaggio di program change sul canale MIDI global. Tuttavia, è possibile impostare il parametro "Combi (Combi Change)" in maniera tale da impedire tale operazione. I messaggi di program change possono inoltre essere utilizzati per la selezione del programma di ciascun timbro. In questo caso, la trasmissione deve essere effettuata sul canale specificato dal parametro "MIDI Channel" (COMBI 3.1–1a) del timbro interessato. Tuttavia, le informazioni di program changes inviate ai timbri saranno influenzate dalle impostazioni del parametro "Program Change" di ciascun timbro (COMBI 4.1–1a). La selezione delle combinazioni comporta, infine, la trasmissione simultanea di un messaggio di program change sul canale MIDI global e sul canale MIDI dei timbri con il parametro di "Status" (COMBI 3.1–1a) impostato su **EXT** o **EX2**.

In modalità Sequencer, i messaggi di program change in ricezione sui canali MIDI delle tracce (il cui parametro "Status" (SEQ 3.1–1(2)a) è impostato su **INT** o **BTH**) consentono la selezione del programma per la traccia interessata. La selezione e la riproduzione della song, infine, comporta la trasmissione dei relativi dati delle tracce per le quali il parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.

**Off (non spuntato):** I messaggi di program change non sono trasmessi, nè ricevuti.

### Bank (Bank Change)

[Off, On]

**On (spuntato):** Abilita la trasmissione dei messaggi di control change Bank Select (che avverrà insieme ai messaggi di program change). Il parametro è valido solo quando il box di selezione "Enable Program Change" è spuntato.

**Off (non spuntato):** I messaggi di Bank Select non sono trasmessi, nè ricevuti.

**🔊** Durante la registrazione sul sequencer interno, i messaggi di Bank Select sono registrati a prescindere dall'impostazione del presente parametro. L'impostazione influisce comunque sulla riproduzione degli eventi registrati.

### Combi (Combi Change)

[Off, On]

**On (spuntato):** Qualora ci si trovi nella pagina COMBI 1.1: Play, i messaggi di program change in ricezione sul canale MIDI global (impostato con il parametro "MIDI Channel" (2.1–1a)), permettono la selezione della combinazione desiderata. L'impostazione è valida quando il box di selezione "Enable Program Change" è spuntato. Qualunque altro messaggio di program change ricevuto su un canale MIDI diverso dal canale MIDI global, consentirà la selezione del programma del timbro impostato sul canale MIDI sul quale è stato trasmesso il messaggio.

**Off (non spuntato):** I messaggi di program change, ricevuti sul canale MIDI global, consentono la selezione dei programmi dei timbri per i quali il canale "MIDI Channel" (COMBI 3.1–1a) impostato corrisponda al canale MIDI global. In questo caso, la selezione della combinazione non potrà essere effettuata.

Le informazioni di program change dei timbri sono in parte vincolate dalle impostazioni del parametro "Program Change" di ciascun timbro (COMBI 4.1–1a).

## AfterT (After Touch)

[Off, On]

**On (spuntato):** Permette la trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI di after touch.

**Off (non spuntato):** I messaggi di after touch MIDI non sono trasmessi, nè ricevuti.

Nel caso in cui non si abbia necessità di registrare suoni che utilizzano questa funzione, lasciare il box di selezione in bianco, per risparmiare spazio in memoria.

L'impostazione del parametro è comunque ininfluente quando si usa il sequencer interno per la riproduzione di eventi precedentemente registrati con l'after touch; in questo caso, quindi, i messaggi di after touch saranno trasmessi via MIDI.

La TR trasmette solo i messaggi di after touch di canale, escludendo quindi quelli di after touch polifonici. Tuttavia, poichè lo strumento supporta l'after touch polifonico come sorgente di modulazione alternata (AMS), potrà comunque ricevere questo tipo di messaggi per il controllo delle singole note.

## Ctrl Change (Control Change)

[Off, On]

**On (spuntato):** Consente la trasmissione/ricezione dei messaggi di control change.

**Off (non spuntato):** I messaggi di control change non sono trasmessi, nè ricevuti.

L'impostazione di questo parametro è comunque ininfluente quando si utilizza il sequencer interno per la riproduzione di eventi che incorporano dati di control change; in questo caso, quindi, i messaggi di control change sono trasmessi via MIDI.

## Exclusive

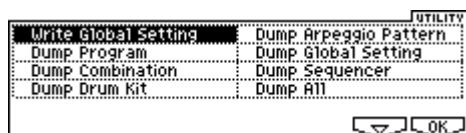
[Off, On]

**On (spuntato):** Permette la trasmissione/ricezione dei messaggi di sistema esclusivo. Il box dovrebbe essere spuntato qualora si desideri collegare un computer per l'editing dello strumento (e viceversa).

**Off (non spuntato):** I messaggi di sistema esclusivo non sono trasmessi, nè ricevuti. E' l'impostazione standard generalmente utilizzata.

Tuttavia, i messaggi di sistema esclusivo saranno trasmessi e ricevuti durante la visualizzazione dei comandi di Utility "Dump Program"-"Dump All".

## ■ 2.1-1c: UTILITY



☞ "Write Global Setting" (1.1-1d)

### Dump Program

### Dump Combination

### Dump Drum Kit

### Dump Arpeggio Pattern

### Dump Global Setting

### Dump Sequencer

### Dump All

Questi comandi permettono la trasmissione delle impostazioni principali dello strumento ad un'altra TR, ad un MIDI data filer oppure ad un computer, sotto forma di dati del sistema esclusivo.

Selezionare il tipo di dati che si desidera trasmettere dal menù Utility (tabella seguente) per accedere alla finestra di dialogo.

Se necessario, selezionare il banco ed il numero dei dati da trasmettere, e quindi premere il tasto [F8] ("OK").

Dump Program	Programmi di tutti i banchi, Programmi di uno specifico banco, Un programma
Dump Combination	Combinazioni di tutti i banchi, Combinazioni del banco specificato, Una combinazione
Dump Drum Kit	Tutti i kit di batteria, Un kit di batteria
Dump Arpeggio Pattern	Tutti i pattern di arpeggio, Un pattern di arpeggio
Dump Global	Impostazioni Global (tranne i Kit di Batteria ed i Pattern di Arpeggio Utente della modalità Global)
Dump Sequencer	Tutti i dati del sequencer
Dump All	Tutti i banchi dei programmi + combinazioni + kit di batteria + pattern di arpeggio + impostazioni global + sequencer

## Trasmissione

⚠ Evitare di toccare o premere qualsiasi tasto, o di spegnere lo strumento, mentre è in corso la trasmissione dei dati.

### Procedura di trasmissione dei dati dump

- 1 Collegare lo strumento al dispositivo incaricato di ricevere e memorizzare i dati.  
Nel caso si desideri utilizzare un computer in grado di ricevere dati del sistema esclusivo MIDI, collegare l'interfaccia MIDI del computer alla porta MIDI OUT della TR. (☞ p.231)  
Se invece si intende usare un data filer MIDI etc., collegare il MIDI OUT dello strumento al MIDI IN del dispositivo desiderato.
- 2 Selezionare la pagina 2.1: MIDI.
- 3 Nel menù Utility, scegliere il tipo di dati che si desidera trasmettere. La figura in basso mostra la schermata "Dump Program". Per trasmettere i dati di tutti i programmi, impostare "Program" su **All**.  
Se si desidera trasmettere soltanto i programmi di un determinato banco, impostare "Program" su **Bank**, e specificarne in basso il numero. Per trasmettere un singolo programma, impostare "Program" su **Single**, e specificarne in basso il numero.



- 4 Premere il tasto [F8] ("OK") per avviare la trasmissione dei dati. Durante la trasmissione, il display mostrerà il messaggio "Now transmitting data."  
La dimensione dei dati da trasmettere (ed il relativo tempo necessario al completamento dell'operazione), è relazionata al tipo di dati che si è scelto di trasmettere.  
Per conoscere la dimensione dei dati ed il relativo tempo di trasmissione, consultare la tabella in basso.

Tipo di dati trasmessi	Dimensione (kByte)	Tempo richiesto (Sec)
Program All	260.2	83.3
Program Bank (A/B/C/D)	65.0	20.8
Program Single (A/B/C/D)	0.5	0.2
Combination All	154.5	49.5
Combination Bank (A/B/C)	51.5	16.5
Combination Single (A/B/C)	0.4	0.2
Drum Kit All	112.8	36.1
Drum Kit Single	4.7	1.6
Arpeggio Pattern All	79.0	25.3
Arpeggio Pattern Single	0.4	0.2
Global Setting	1.0	0.4
Sequencer Data	10.5-1371	3.4-438.8
All	617.6-1772.3	197.7-567.2



- 🔊 Nel caso si intenda utilizzare un data filer MIDI per la trasmissione dei dati, si consiglia vivamente di evitare il salvataggio di dati multipli. In caso contrario, quando in seguito si effettuerà il caricamento di tali dati sulla TR, il tempo impiegato dallo strumento per la scrittura dei dati potrebbe rivelarsi insufficiente per la corretta esecuzione dell'operazione, a causa del continuo afflusso di informazioni.

## Ricezione

- 🔊 Evitare di toccare o premere qualsiasi tasto, o di spegnere lo strumento, mentre è in corso la ricezione dei dati.
- 🔊 Prima di iniziare la procedura di ricezione dei dati, si consiglia di chiudere tutte le finestre di dialogo, i menù di pagina ed i vari comandi di Utility mostrati sullo schermo (eccezion fatta per la finestra di dialogo "Receive and Save MIDI Exclusive Data" (pagina MEDIA 1.1–2a: Save Exclusive). La ricezione dei dati dump non può essere effettuata durante l'editing della cue list, dopo cioè aver premuto il tasto [F7] ("EDIT") nella pagina SEQ 2.1: CUE List della modalità Sequencer. Se necessario, quindi, premere nuovamente il tasto [F7] ("DONE") per uscire dall'editing della cue list e permettere la ricezione dei dati dump.
- 🔊 Al termine della ricezione dei dati dump, lo strumento necessiterà di circa 20 secondi per l'elaborazione delle informazioni ricevute e la successiva scrittura sulla memoria interna. Durante quest'operazione, il display mostrerà il messaggio "Now writing into internal memory." Evitare in qualunque caso di spegnere lo strumento mentre è in corso tale operazione. In caso contrario, la TR potrebbe non funzionare correttamente dopo la successiva accensione. Se ciò accade, spegnere nuovamente lo strumento, tenere premuti i tasti [MENU] e [9] e riaccendere lo strumento per reinizializzare il contenuto della memoria interna.
- Non è consentito trasmettere/ricevere dati MIDI durante l'elaborazione successiva alla ricezione dei dati dump. Inoltre, la ricezione di più tipi di dati dump deve essere effettuata rispettando i tempi necessari allo strumento per consentire l'elaborazione e la successiva scrittura sulla memoria interna (☞ tabella in basso).

### Tempi richiesti per la scrittura in memoria dei dati

Tipo di dati ricevuti	Tempo richiesto per la scrittura in memoria
All	Circa 20 secondi
All Programs	Circa 8 secondi
One Program Bank	Circa 2 secondi
All Combinations	Circa 3 secondi
One Combination Bank	Circa 2 secondi
All Drum Kits	Circa 3 secondi
All Arpeggio Patterns	Circa 2 secondi
Global Setting	Circa 1 secondo
Sequencer	Circa 1 secondo

- 🔊 Durante la scrittura dei dati in memoria, la trasmissione dei messaggi di Active Sensing (FEh) dalla porta MIDI OUT sarà interrotta.

### Procedura di ricezione dei dati dump

- Collegare lo strumento al dispositivo contenente i dati dump precedentemente trasmessi.  
Nel caso si desideri utilizzare un computer in grado di trasmettere i dati del sistema esclusivo MIDI, collegare l'interfaccia MIDI del computer alla porta MIDI IN della TR.  
(☞ p.231)  
Se invece si intende usare un data filer MIDI etc., collegare il MIDI IN dello strumento al MIDI OUT del dispositivo desiderato.

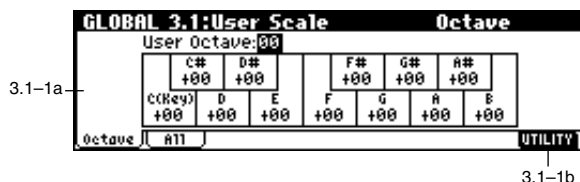
- Impostare il canale MIDI del dispositivo MIDI esterno in maniera da farlo combaciare al canale MIDI global specificato dal parametro "MIDI Channel" (2.1–1a) della TR. Se l'operazione comporta il ripristino dei dati trasmessi precedentemente sul dispositivo esterno, impostare il canale MIDI global dello strumento sullo stesso canale MIDI global utilizzato per l'operazione di trasmissione.  
Per la corretta impostazione del canale MIDI del dispositivo esterno, fare riferimento al relativo manuale d'uso.
- Spuntare** il box di selezione "Exclusive" (2.1–1b).
- Iniziare la trasmissione dei dati dal dispositivo esterno. La procedura per il corretto avviamento della trasmissione deve essere desunta dal manuale d'uso del dispositivo utilizzato. Durante la ricezione dei dati, il display della TR mostrerà il messaggio "Now received MIDI data."

## GLOBAL 3.1: User Scale

Pagina che consente di creare sedici scale utente (User Octave Scales) ed una scala estendibile a tutta la tastiera (User All Notes Scale). Le scale create nella presente pagina possono essere selezionate nelle pagine PROG 2.1–1, COMBI 3.2–1, SEQ 3.2–1(2).

- 🔊 Se si desidera riutilizzare una scala utente modificata anche dopo aver spento e riaccesso lo strumento, accertarsi di averne eseguito il relativo salvataggio (save).  
L'operazione può essere eseguita dal comando di Utility "Write Global Setting." In alternativa, premere il tasto [REC/ WRITE] per accedere alla finestra di dialogo Write Global Setting, e quindi premere il tasto [F8] ("OK") per salvare la scala in memoria.

### 3.1–1: Octave



### 3.1–1a: User Octave Scale

**User Octave** [00...15]

Seleziona la scala utente da un'ottava che si desidera modificare.

**Tune** [–99...+99]

Parametro che permette di modificare l'intonazione di ogni singola nota all'interno dell'ottava della scala selezionata.

I nuovi valori di intonazione saranno applicati a tutte le altre ottave della tastiera. L'impostazione è comunque relativa alla scala temperata standard (equal temperament scale).

Un valore di –99 abbassa l'intonazione della nota di circa un semitono rispetto all'intonazione originale.

Un valore di +99 alza l'intonazione della nota di circa un semitono rispetto all'intonazione originale.

**note** Le note possono anche essere selezionate tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera.

### ■ 3.1-1b: UTILITY



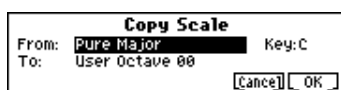
☞ “Write Global Setting” (1.1-1d)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

### Copy Scale

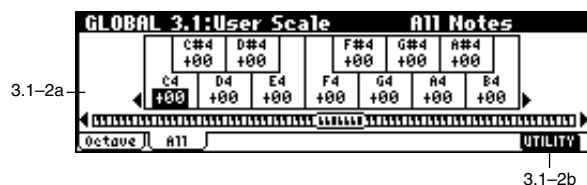
Comando che permette di copiare una scala preset o una scala utente su un'altra scala utente, per consentirne l'editing. Per i dettagli sui tipi di scale preset, consultare “Type” (PROG 2.1-1c).

- 1 Selezionare “Copy Scale” per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Selezionare la scala sorgente che si desidera copiare (“From”). Nel caso si selezioni **Pure Major** o **Pure Minor**, sarà necessario anche specificare il parametro “Key” (chiave), sulla destra del display.  
Il parametro **Stretch** può essere selezionato soltanto nel caso in cui “To” sia **User All Notes Scale**.
- 3 Selezionare la scala di destinazione della copia (“To”).
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

## 3.1-2: All Notes



### 3.1-2a: User All Notes Scale

### Tune [−99...+99]

Parametro che permette di impostare l'intonazione di ciascuna delle 128 note della tastiera (C−1 – G9).

La regolazione può essere effettuata in step di un cent, ed è relativa alla scala temperata standard (equal temperament scale).

Un valore di −99 abbassa l'intonazione della nota di circa un semitono rispetto all'intonazione originale.

Un valore di +99 alza l'intonazione della nota di circa un semitono rispetto all'intonazione originale.

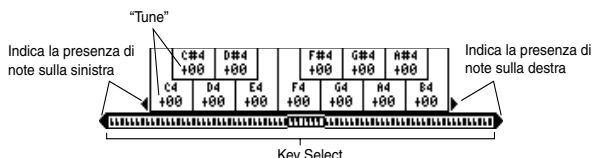
Nel caso della scala “User All Notes Scale,” è anche possibile selezionare il parametro **Stretch**, nel comando di Utility “Copy Scale” (3.1-1b).

**note** Utilizzare i tasti cursore [◀], [▶] per selezionare la nota che si desidera impostare. In alternativa, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere la nota sulla tastiera.

### Key Select

[C-1...G9]

Parametro che mostra la posizione della nota selezionata in “Tune.” Utilizzare i tasti cursore [◀], [▶] per accedere all'ottava inferiore/superiore.



### ■ 3.1-2b: UTILITY

☞ “Write Global Setting” (1.1-1d), “Copy Scale” (3.1-1b)

## GLOBAL 4.1: Category Name

### 4.1-1: P.0..7 (Prog.00...07)

### 4.1-2: P.8..15 (Prog.08...15)

### 4.1-3: C.0..7 (Comb.00...07)

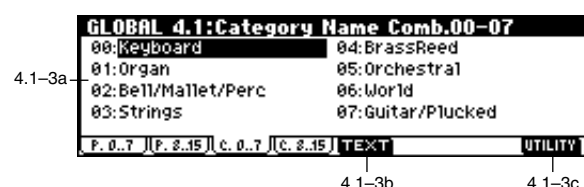
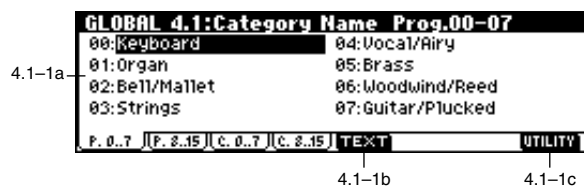
### 4.1-4: C.8..15 (Comb.08...15)

Pagine che consentono di assegnare il nome desiderato alle categorie di programmi o di combinazioni.

Selezionare la categoria della quale si desidera modificare il nome, premere il tasto [F5] (“TEXT”) per accedere alla finestra di dialogo ed inserire il nuovo nome (16 caratteri al massimo; ☞BG p.45).

La casa produttrice ha raccolto tutti i suoni dello strumento in sedici diverse categorie (per i programmi e per le combinazioni), in base al tipo di strumento.

**note** I nuovi nomi di categoria possono essere utilizzati per la scrittura dei dati nella finestra di dialogo “Write Program dialog box” (PROG 1.1-1c: UTILITY) o nella “Write Combination dialog box” (COMBI 1.1-1c: UTILITY), ed usati nelle rispettive funzioni “Select by Category” per la selezione dei programmi e delle combinazioni presenti all'interno di ciascuna categoria.



Se si desidera conservare i nuovi nomi assegnati alle categorie, è necessario eseguirne il relativo salvataggio sulla memoria interna prima di spegnere lo strumento. Selezionare il comando di Utility “Write Global Setting” per accedere alla finestra di dialogo Write Global Setting, oppure premere il tasto [REC/ WRITE] per visualizzare la finestra di dialogo Update Global settings, e premere quindi il tasto [F8] (“OK”) per salvare le impostazioni modificate.

#### 4.1-1 (...4)a: Category

Indica il nome della categoria che si desidera modificare.

#### ■ 4.1-1 (...4)b: TEXT

Consente la modifica del nome della categoria. Premere il tasto [F5] (“TEXT”) per accedere alla finestra di testo, ed inserire il nuovo nome della categoria (max. 16 caratteri). Per la procedura di editing, consultare BG p.45.


#### ■ 4.1-1 (...4)c: UTILITY

“Write Global Setting” (1.1-1d)


## GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit)

Pagina che permette di creare un kit di batteria, assegnando un campione percussivo a ciascuna nota.

Il kit così creato può essere selezionato dal parametro “Drum Kit” della pagina PROG 2.1: Ed-Basic OSC1 della modalità Program (quando “Oscillator Mode” è impostato su **Drums**), e processato attraverso il filtro, l’amplificatore e gli effetti alla stessa stregua di un “multicampione” (quando “Oscillator Mode” è impostato su **Single** o **Double**).

Quando si desidera modificare un kit di batteria, accedere alla modalità Program, selezionare un programma che utilizza un kit di batteria (un programma cioè, il cui parametro “Oscillator Mode” sia impostato su **Drums**), e quindi accedere alla presente pagina. Tutti i programmi che utilizzano un kit di batteria comprendono già impostazioni di filtro, amp ed effetti adatti a suoni percussivi. (I programmi che utilizzano un kit di batteria sono indicati dal simbolo  nel manuale *Elenco delle Voci*.)

Gli effetti sono applicati in base alle impostazioni del programma selezionato. E’ necessario impostare il parametro “Octave” (PROG 2.1-2c) su **+0[8]**. In caso contrario, non sarà possibile garantire l’esatta corrispondenza dei suoni del kit di batteria rispetto alla posizione delle note sulla tastiera.

 Per effettuare l’editing su un kit di batteria mediante i dati del sistema esclusivo, **spuntare** il box di selezione “Exclusive” (2.1-1b).

Le modifiche apportate ad un kit di batteria influiranno su tutti i programmi che utilizzano quel determinato kit.

Se si desidera conservare le modifiche apportate al kit di batteria, è necessario eseguirne il relativo salvataggio prima dello spegnimento della TR. Selezionare il comando di Utility “Write Drum Kits” per accedere alla finestra di dialogo Write Drum Kits, oppure premere il tasto [REC/WRITE] per visualizzare la finestra di dialogo Update Drum Kits, e premere quindi il tasto [F8] (“OK”) per effettuare il salvataggio sulla memoria interna.

Per i dettagli su come creare un kit di batteria, consultare BG p.99.

## 5.1-1: High (High Sample)

Pagina che consente di selezionare un kit di batteria, assegnare un campione percussivo High e Low a ciascun tasto ed impostarne i relativi parametri.



### 5.1-1a: Drum Kit, Key, Assign, Level H, Level L, Vel. SW L→H

**Drum Kit** [00(INT)...23(User)]

Seleziona il kit di batteria che si desidera modificare. Per modificare il nome del kit, utilizzare il comando di Utility “Rename Drum Kit”.

<b>00(INT) ...15(INT)</b>	Per i kit di batteria pre-caricati, kit di batteria utente
<b>16(User)...23(User)</b>	Per i kit di batteria utente

**Key** [C-1...G9]

Indica la nota (o il tasto) al quale assegnare il campione percussivo, e le relative impostazioni.

Per selezionare una nota, utilizzare i tasti [F6] (“Key-”) ed [F7] (“Key+”).

In alternativa, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere la nota desiderata sulla tastiera.

I parametri assegnati alla nota selezionata con il presente parametro sono quelli specificati nella pagina 5.1: DKit (fatta eccezione per il parametro “Drum Kit”).

A ciascuna nota è possibile assegnare due diversi campioni percussivi, High e Low, per consentirne la riproduzione in base a determinati valori di velocity.

**Assign** [Off, On]

**On (spuntato):** Riproduce i campioni assegnati mediante i parametri High (5.1-1b) e Low (5.1-2a). E’ l’impostazione standard generalmente utilizzata.

**Off (non spuntato):** Il campione percussivo selezionato non è valido, mentre invece permette la riproduzione del campione alla propria destra, con un’intonazione di un semitono più bassa. E’ l’impostazione da adottare nel caso si desideri utilizzare lo stesso tipo di suono ma con un’altezza inferiore, come per i suoni di tom.

**Level H (Level High)** [-99...+99]


**Level L (Level Low)** [-99...+99]

Specificano il volume dei campioni percussivi High e Low.

I tasti impostati con un valore di **+99** riprodurranno il suono ad un volume doppio rispetto al livello di amplificazione adottato dal kit di batteria nel programma. Per utilizzare un volume identico a quello impostato per l’amplificatore del programma, regolare il parametro su **0**. I tasti impostati su **-99** non produrranno alcun suono.

**Vel. SW L→H (Velocity SW Lo→Hi)** [001...127]

Specifica i valori di velocity per i quali alternare la riproduzione dei campioni percussivi Low ed High. Un valore di velocity superiore a quello impostato consente la riproduzione del campione High, mentre un valore di velocity inferiore attiva il campione Low. Nel caso non si desideri utilizzare la funzione di velocity switch, impostare il parametro su **001** e specificare soltanto il campione percussivo High (☞ “Velocity SW L→H” PROG 2.1-2(3)a).

 Per selezionare una nota, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere la nota desiderata sulla tastiera.

## 5.1-1b: High (High Sample)

### Drumsample Bank

[ROM, RAM]

Specifica il banco del campione percussivo High.

**ROM:** Consente la scelta del campione percussivo preset. In "Drumsample," effettuare la scelta tra **0000: BD-Dry 1 – 0412:**

**Amp Noise.** (☞ VNL)

**RAM:** Seleziona il campione creato in modalità Sampling o importato in modalità Media. (E' richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL e/o la relativa memoria RAM.)

I numeri dei "Drumsample" selezionabili vanno da **000** a **999**.

**note** Il caricamento dei campioni in modalità Media (ed il relativo uso come campioni percussivi) è esteso anche ai formati AKAI S1000/S3000, AIFF o WAVE.

### Drumsample

[0000: name...]

Indica il campione percussivo High, soggetto alla riproduzione per un valore di velocity superiore al valore determinato dal parametro "Vel. SW L→H". (☞ Per i dettagli su ciascun campione, consultare VNL - Elenco delle Voci.)

**note** Selezionando **ROM** per il parametro "Bank," è possibile utilizzare il comando di Utility "Select by Category" per effettuare la scelta dei campioni percussivi in base alla categoria di appartenenza (☞ 5.1-1d).

**⚠** Non è consentito modificare il nome delle categorie dei campioni percussivi, nè assegnare al campione una categoria differente da quella preimpostata.

### S.Ofs (Start Offset)

[Off, On]

**On (spuntato):** Consente di avviare la riproduzione del campione percussivo in ritardo rispetto all'effettivo inizio della forma d'onda sonora. La posizione di Start Offset è predeterminata per ciascun campione percussivo. Il parametro non è valido per i campioni percussivi per i quali non è previsto il parametro di Start Offset. Tuttavia, quando si seleziona un banco RAM, tale opzione dipenderà dal tipo di campione scelto. Nel caso in cui il campione percussivo includa uno dei seguenti campioni, l'abilitazione del presente parametro causerà la riproduzione del campione stesso a partire dal punto di Loop Start Address.

- Campione registrato (campionato) in modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)
- Campione per il quale il punto di Loop Start Address è stato modificato in modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL) dopo il caricamento effettuato in modalità Media
- Campione il cui punto di Loop Start Address è stato specificato automaticamente durante il caricamento dei file AKAI, AIFF o WAVE in modalità Media

**Off (non spuntato):** La riproduzione del campione avviene a partire dall'inizio della forma d'onda sonora.

### Rev (Reverse)

[Off, On]

**On (spuntato):** Il campione percussivo è riprodotto in reverse (al contrario) in modalità "one-shot" (cioè non in loop). Il punto di partenza ed il punto finale di riproduzione sono predeterminati per ciascun campione percussivo.

**⚠** Se il campione percussivo è già di per sè impostato (preset) per la riproduzione reverse, o per il loop in reverse, il presente parametro è ininfluente. Per i campioni percussivi del banco **RAM**, il campione è riprodotto (in reverse) a partire dal punto "E (End)" (SMPL 3.1-2b) fino al punto "S (Start)."

**⚠** Il parametro è ignorato dai campioni per i quali il parametro "Rev (Reverse)" è già spuntato.

### Trans (Transpose)

[−64...+63]

Determina la trasposizione (in semitoni) dell'intonazione. Un valore **+12** corrisponde ad un'ottava superiore, mentre **−12** ad un'ottava inferiore.

### Tune

[−99...+99]

Regola l'intonazione in step di un cent per volta (intonazione fine). Un valore di **−99** abbassa l'intonazione di un semitono, **+99** lo alza di un semitono.

### Fc (Cutoff)

[−64...+63]

Determina la frequenza di taglio del filtro. La frequenza di taglio per ciascuna nota è ottenuta aggiungendo il presente valore al parametro "Frequency" (PROG 4.1-1b, 4.2-1b) del programma che utilizza il kit di batteria in oggetto.

### Reso (Resonance)

[−64...+63]

Parametro che imposta la risonanza del filtro. La risonanza del filtro di ciascuna nota è ottenuta aggiungendo il presente valore al parametro "Resonance" (PROG 4.1-1b, 4.2-1b) del programma che utilizza il kit di batteria in oggetto. Quando "Type" (PROG 4.1-1a, 4.2-1a) è impostato su **Low Pass & High Pass**, l'effetto di risonanza è nullo.

### At (Attack)

[−64...+63]

Determina il tempo di attacco dell'amplificatore. Il tempo di attacco per ciascuna nota è ottenuto aggiungendo il presente valore al parametro EG Attack Time del programma che utilizza il kit di batteria in oggetto.

### Dc (Decay)

[−64...+63]

Regola il tempo di decay (decadimento) dell'amplificatore. Il tempo di decay per ciascuna nota è ottenuto aggiungendo il presente valore al parametro EG Decay Time del programma che utilizza il kit di batteria in oggetto.

## ■ 5.1-1c: Key-, Key+

Seleziona la nota (o il tasto) alla quale assegnare il campione percussivo, incluse le relative impostazioni.

☞ "Key" (5.1-1a)

## ■ 5.1-1d: UTILITY



Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

### Write Drum Kits

Comando che permette di effettuare il salvataggio (scrittura) dei kit di batteria 00 (INT)–23 (User).

- 1 Selezionare "Write Drum Kits" per accedere alla finestra di dialogo.
- 2 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").  
In alternativa, utilizzare il tasto [REC/WRITE]. Il salvataggio è eseguito in maniera analoga alla procedura di cui sopra. Premere il tasto [REC/WRITE] per accedere alla finestra di dialogo "Update Drum Kits", e quindi premere il tasto [F8] per eseguire la scrittura del kit in memoria.

## Rename Drum Kit

Comando che permette di modificare il nome del kit di batteria selezionato. E' possibile inserire fino ad un massimo di sedici caratteri. (☞BG p.45)

## Copy Drum Kit

Comando che consente di copiare le impostazioni di un kit di batteria sul kit oggetto di editing. I kit di batteria 24 (GM)–32 (GM) non possono essere modificati, ma è comunque possibile copiarne le impostazioni su un kit riscrivibile, e di apportare successivamente tutte le variazioni necessarie.

- 1 Scegliere "Copy Drum Kit" per accedere alla finestra di dialogo.

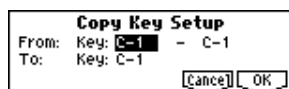


- 2 Selezionare il kit di batteria del quale si desiderano copiare le impostazioni ("From").
- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Copy Key Setup

Comando che permette di copiare le impostazioni della singola nota (o tasto) su un'altra nota. L'operazione può anche essere effettuata contemporaneamente anche su due o più note adiacenti.

- 1 Selezionare "Copy Key Setup" per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Specificare l'inizio dell'intervallo di note da copiare ("From Key").
- 3 Selezionare la nota di destinazione ("To Key"). Nel caso siano state selezionate più note con il parametro "From Key," la copia è eseguita in sequenza, partendo dalla nota impostata per il parametro "To Key" e per tutte le successive.
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Select by Category

Impostando il parametro "Bank" su ROM, è possibile effettuare la selezione dei campioni percussivi in base alla loro categoria di appartenenza. Tutti i campioni percussivi sono suddivisi in quindici categorie. Per la procedura di selezione, consultare il paragrafo "Select by Category" (☞p.2)

- Non è consentito modificare il nome delle categorie dei campioni percussivi, nè assegnare al campione una categoria differente da quella preimpostata.

## 5.1–2: Low (Low Sample)

5.1–2a



5.1–2b

## 5.1–2a: Low (Low Sample)

### Drumsample Bank

[ROM, RAM]

Specifica il banco del campione percussivo Low (☞"Drumsample

Bank" 5.1–1b).

## Drumsample

[0000...: name]

Seleziona il campione percussivo Low. Tale campione è riprodotto quando il valore di velocity relativo all'esecuzione strumentale ricade al disotto del valore determinato dal parametro "Vel. SW L→H" (5.1–1a). (☞Per i dettagli su ciascun campione, consultare l'Elenco delle Voci - VNL).

Il campione percussivo può inoltre essere selezionato con il comando di Utility "Select by Category" (☞5.1–1d).

### S.Ofs (Start Offset)

[Off, On]

### Rev (Reverse)

[Off, On]

### Trans (Transpose)

[–64...+63]

### Tune

[–99...+99]

### Fc (Cutoff)

[–64...+63]

### Reso (Resonance)

[–64...+63]

### At (Attack)

[–64...+63]

### Dc (Decay)

[–64...+63]

☞"High Drumsample"(5.1–1b)

## ■ 5.1–2b: UTILITY

☞"Write Drum Kits," "Rename Drum Kit," "Copy Drum Kit," "Copy Key Setup," "Select by Category" (5.1–1d)

## 5.1–3: Voice (Voice/Mixer)

Pagina che consente, per ciascuna nota di un kit di batteria, di determinare l'assegnazione delle voci, il pan degli strumenti, il routing (percorso) degli effetti etc.



5.1–3b

## 5.1–3a: Voice Assign Mode/Mixer

### Voice Assign Mode:

#### Single Trig (Single Trigger)

[Off, On]

**On (spuntato):** Impostazione che non permette la sovrapposizione di due note suonate in successione (anche dal medesimo tasto). La nota che precede sarà cioè interrotta prima della riproduzione della nota che segue. Utilizzare questo tipo di impostazione soltanto in casi particolari.

#### Excl Group (Exclusive Group)

[Off, 001...127]

**001–127:** Permette di raggruppare più note alle quali assegnare il campione percussivo desiderato. I tasti appartenenti allo stesso gruppo sono considerati come una singola unità, e la riproduzione dei campioni assegnati a tali note avviene in modo monofonico, con priorità accordata all'ultima nota suonata. Ciò può essere utilizzato, per esempio, per assegnare i suoni di hi-hat aperto e chiuso a note dello stesso gruppo, in modo tale da impedirne la riproduzione simultanea.

**Off:** Le note non sono raggruppate. E' l'impostazione standard generalmente utilizzata.

#### Enable Note On (Note On Receive)

**On (spuntato):** Permette la ricezione dei messaggi di note-on. Dovrebbe sempre essere abilitato, tranne quando non si desidera riprodurre determinate note.

## Enable Note Off (Note Off Receive)

**On (spuntato):** Consente la ricezione dei messaggi di note-off. Si consiglia di spuntare questo box di selezione soltanto in particolari casi. Il parametro è valido quando il box di selezione "Hold" (PROG 2.1-1b) è spuntato (**Hold On**). Nel caso di un programma percussivo, la funzione **Hold On** dovrebbe sempre essere abilitata. In questo caso quindi, se il box di selezione "Enable Note Off" dovesse risultare **spuntato**, lo strumento riceverà i messaggi di note-off, e la nota interromperà la riproduzione nel momento in cui si rilascerà la pressione sul tasto.

## Mixer:

### Pan [Rndm, L001...C064...R127]

Parametro che determina il pan (posizione nel panorama stereo) di ciascuna nota del kit di batteria. Con un'impostazione di **Rndm (Random)**, il pan del campione percussivo cambia in maniera casuale ad ogni evento di note-on.


### BUS (Bus Select) [L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Specifica il bus di destinazione di ciascuna nota della kit di batteria. Esempio: Per processare con l'effetto insert soltanto il rullante, inviare il suono di tale percussione all'effetto **IFX**, e stabilire invece per tutti gli altri suoni del kit di batteria l'uscita **L/R**, senza ulteriore elaborazione sonora.


### S1 (Send1 (to MFX1)) [000...127]

### S2 (Send2 (to MFX2)) [000...127]

Parametri che determinano, per ciascuna nota del kit di batteria, i livelli di mandata agli effetti master 1 e 2. Le impostazioni sono valide quando il parametro "BUS Select" (5.1-3a) è impostato su **L/R** oppure **Off**. Impostando "BUS Select" su **IFX**, i livelli di mandata agli effetti master 1 e 2 sono determinati dai valori dei parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))", nelle pagine tab Setup delle modalità Program, Combination o Sequencer (PROG/COMBI 7.1-2, SEQ 7.1-3), per il segnale in uscita dall'effetto insert.

 I kit di batteria utilizzano le impostazioni del programma selezionato nella modalità Program. Le impostazioni fin'ora descritte saranno utilizzate soltanto dopo aver **spuntato** i box di selezione "Use DKit Setting" (PROG 5.1-1b) e "Use DKit Setting" (PROG 7.1-1a). In caso contrario, le uniche modifiche che sarà possibile utilizzare saranno quelle eseguite per il programma.

## ■ 5.1-3b: UTILITY

 "Write Drum Kits," "Rename Drum Kit," "Copy Drum Kit," "Copy Key Setup" (5.1-1d)

## GLOBAL 6.1: Arp.Pattern

Pagina che permette di creare i pattern di arpeggio utente. Dopo aver selezionato la presente pagina, la TR utilizzerà i suoni della modalità precedente a quella attuale (Global).

### Se si è giunti alla modalità Global dalla modalità Program:

L'editing interesserà il pattern di arpeggio selezionato per il programma. Se nel programma l'arpeggiatore era stato disabilitato, premere il tasto [ARP ON/OFF] per attivarlo nuovamente.

### Se si è giunti alla modalità Global dalla modalità Combination:

L'editing interesserà il pattern di arpeggio selezionato per la combinazione. Se nella combinazione l'arpeggiatore era stato disabilitato, premere il tasto [ARP ON/OFF] per attivarlo nuovamente.

Non è possibile, tuttavia, attivare gli arpeggiatori **A** o **B** nel caso in cui i corrispondenti box di selezione non siano stati **spuntati** per il parametro "Arpeggiator Run" (COMBI 1.1-4(5)a, COMBI 6.1-1a). Inoltre, l'arpeggiatore non potrà funzionare a meno che non sia


stato assegnato ad almeno un timbro, tramite il parametro "Assign" (COMBI 6.1-1b).


### Se si è giunti alla modalità Global dalla modalità Sequencer:

L'editing interesserà il pattern di arpeggio specificato per la song selezionata. Se nella song l'arpeggiatore era stato disabilitato, premere il tasto [ARP ON/OFF] per attivarlo nuovamente.


Non è consentito, tuttavia, attivare gli arpeggiatori **A** o **B** nel caso in cui i corrispondenti box di selezione non siano stati **spuntati** per il parametro "Arpeggiator Run" (SEQ 6.1-1(2)a). Inoltre, l'arpeggiatore non potrà funzionare a meno che non sia stato assegnato ad almeno una traccia, tramite il parametro "Assign" (SEQ 6.1-1(2)b).

Per ciascuno dei casi appena menzionati, è comunque possibile modificare le impostazioni dell'arpeggiatore anche se quest'ultimo non è stato abilitato. E' buona norma, comunque, abilitare sempre l'arpeggiatore durante le operazioni di editing, per evitare di apportare modifiche al pattern sbagliato.

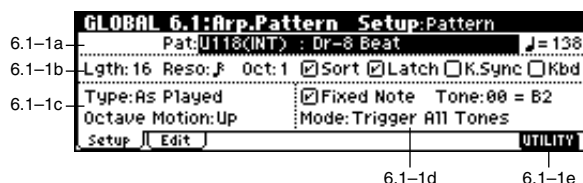
 Se si desidera conservare le modifiche apportate al pattern di arpeggio, è necessario eseguire l'operazione di scrittura in memoria prima dello spegnimento dello strumento. Selezionare il comando di Utility "Write Arpeggio Pattern" per accedere alla finestra di dialogo Write Arpeggio Pattern. In alternativa, premere il tasto [REC/WRITE] per accedere alla finestra di dialogo "Update Arpeggio Patterns". Quindi premere il tasto [F8] ("OK") per eseguire il salvataggio del pattern in memoria.

 Se si è giunti alla modalità Global dalla modalità Sampling (dopo aver installato la scheda opzionale EXB-SMPL):

L'arpeggiatore non può essere abilitato, così come non è possibile modificare il pattern di arpeggio.

 Per i dettagli su come creare un pattern di arpeggio, consultare BG p.109.

## 6.1-1: Setup



### 6.1-1a: Arp, pat (Pattern), ♩ (Tempo)

#### Arp (Arpeggio Select) [A, B]

Se si è giunti alla modalità Global dalla modalità Combination o Sequencer e si desidera modificare un pattern di arpeggio, è necessario prima selezionare l'arpeggiatore **A** o **B** per il pattern che si intende variare. Le operazioni di editing interesseranno soltanto l'arpeggiatore selezionato. L'arpeggiatore **B** non potrà essere selezionato nel caso si sia giunti alla modalità Global dalla Program.

#### Pat (Pattern) [P000...P004, U000(INT)...U215(User)]

Seleziona il pattern oggetto di editing.

P000 ...P004	Pattern di Arpeggio Preset
U000(INT)...199(INT)	Pattern di Arpeggio Pre-caricati
U200(User)...215(User)	per Pattern di Arpeggio Utente

#### ♩ (Tempo) [040...240, EXT]

Specifica il tempo.

Il parametro può essere impostato anche mediante la manopola [TEMPO] (in modalità C), appartenente ai controlli REALTIME CONTROLS. Impostando "MIDI Clock" (2.1-1a) su **External**, il display mostrerà **EXT**, e l'arpeggiatore sarà sincronizzato ai messaggi di MIDI Clock provenienti dal modulo MIDI esterno.

## 6.1-1b: Lgth, Reso, Oct, Sort, Latch, K.Sync, Kbd

### Lgth (Length) [01...48]

Parametro che determina la lunghezza del pattern di arpeggio. Il pattern ricomincia da capo al termine della riproduzione delle note, il cui valore può essere specificato dal parametro "Reso". Il presente parametro non è valido per i pattern **P000-004**.

### Reso (Resolution) [♩, ♪, ♫, ♮, ♭, ♯, ♭♯]

### Oct (Octave) [1, 2, 3, 4]

### Sort [Off, On]

### Latch [Off, On]

### K.Sync (Key Sync.) [Off, On]

### Kbd (Keyboard) [Off, On]

PROG 6.1: Ed-Arp. "Setup(Arpeg. Setup)"

I parametri "Pat," "J (Tempo)," "Oct," "Reso," "Sort," "Latch," "K.Sync" e "Kbd" possono essere impostati sia in modalità Global, sia nelle modalità Program, Combination e Song. Se si accede a questo punto dalla modalità Program o Combination, si modificano i parametri e si desidera conservare tali variazioni, è necessario tornare alle modalità di provenienza per effettuare l'operazione di scrittura in memoria, poichè in questo caso non è possibile utilizzare il comando di Utility "Write Arpeggio Patterns" della presente pagina.

## 6.1-1c: Arpeggio Pattern Setup

Questi parametri non sono validi per i pattern preset P000-P004.

### Type (Arpeggio Type) [As Played...Up&Down]

Parametro che determina la corrispondenza tra le note dell'arpeggio suonate tramite la tastiera ed i Toni di ciascun step.

**As Played:** Nel caso in cui ci siano più **Toni** (Tones) che note di arpeggio suonate in uno step, i Toni degli step in eccedenza (rispetto al numero di note suonate dalla tastiera) non sono riprodotti.

**As Played (Fill):** Nel caso in cui ci siano più **Toni** (Tones) che note di arpeggio suonate in uno step, l'ultima nota dell'arpeggio (l'ultima nota suonata se "Sort" è **Off**, o la nota più alta se "Sort" è **On**) è riprodotta per gli step in eccedenza (rispetto al numero di note suonate dalla tastiera).

**Running Up:** Nel caso in cui ci siano più **Toni** (Tones) che note di arpeggio suonate in uno step, l'arpeggio riproduce la prima nota suonata (la prima nota premuta se "Sort" è **Off**, o la nota più bassa se "Sort" è **On**).

**Up&Down:** Nel caso in cui ci siano più **Toni** (Tones) che note di arpeggio suonate in uno step, l'arpeggio ritorna indietro, riproducendo le note nell'ordine inverso.

#### Esempio

Impostando "Lgth" su **04**, "Step" **01** su **Tone0**, "Step" **02** su **Tone1**, "Step" **03** su **Tone2**, "Step" **04** su **Tone3**, e suonando contemporaneamente un arpeggio di tre note, il risultato, in base al tipo di "Type" selezionato, sarà il seguente:

**As Played:** 0 → 1 → 2 → pausa → 0 → 1 → 2 → pausa → 0 ...

**As Played (Fill):** 0 → 1 → 2 → 2 → 0 → 1 → 2 → 2 → 0 ...

**Running Up:** 0 → 1 → 2 → 0 → 0 → 1 → 2 → 0 → 0 ...

**Up&Down:** 0 → 1 → 2 → 1 → 0 → 1 → 2 → 1 → 0 ...

## Octave Motion

[Up, Down, Both, Parallel]

Specifica la sequenza quando il parametro "Oct" è impostato su 2-4 ottave.

**Up:** Le note si susseguono in maniera ascendente all'interno dell'intervallo di ottave specificato.

**Down:** Le note si susseguono in maniera discendente all'interno dell'intervallo di ottave specificato.

**Both:** Le note si susseguono in maniera ascendente e discendente all'interno dell'intervallo di ottave specificato.

**Parallel:** Le note delle ottave specificate sono riprodotte simultaneamente.

## 6.1-1d: Fixed Note, Mode, Tone No., Fixed Note No.

### Fixed Note [Off, On]

Parametro che determina il tipo di **Tono** (simbolo "●" o "○" sul display in 6.1-2) del pattern di arpeggio.

**Off (non spuntato):** Tipo normale. I Toni sono espansi in un arpeggio basato sul numero delle note suonate sulla tastiera.

**On (spuntato):** Permette di specificare il numero di note per ciascun **Tono**. Il numero di note suonate sulla tastiera è ignorato per quanto riguarda l'intonazione del **Tono**, e l'arpeggio è riprodotto utilizzando i numeri di note specificati per ciascun **Tono**. I numeri delle note suonate sulla tastiera hanno soltanto il compito di determinare il timing di trigger dell'arpeggiatore. E' l'impostazione consigliata per i pattern di arpeggio usati per i pattern di batteria etc. L'indicazione del tono utilizzato, nella pagina 6.1-2: Arp.Pattern, tab Edit, corrisponde a "●" qualora il box di selezione del presente parametro non sia stato spuntato (**Off**), o a "○" nel caso sia invece stato spuntato (**On**).

### Mode (Fixed Note Mode)

[Trigger As Played, Trigger All Tones]

Parametro che determina il modo in cui i Toni sono attivati (trigger) quando il box di selezione "Fixed Note" è **spuntato**.

**Trigger As Played:** I **Toni** sono attivati in base al numero di note premute sulla tastiera.

**Trigger All Tones:** La pressione di una singola nota attiva tutti i **Toni**.

#### Esempio

Ecco come suona un pattern di batteria quando il box di selezione "Fixed Note" è **spuntato**. Al **Tone 1** è assegnato il numero di nota incaricato di riprodurre il suono di una grancassa, al **Tone 2** un rullante ed al **Tone 3** un hi-hat.

Con un'impostazione di **Trigger As Played**, la pressione di una nota riproduce solo il **Tone 1** (grancassa). La pressione di due note riproduce il **Tone 1** (grancassa) ed il **Tone 2** (rullante). La pressione di tre note consente invece di riprodurre tutti e tre i Toni. Impostando il parametro "Vel (Velocity)" di ciascun **Tono** su **Key**, questi sono riprodotti in base al valore di velocity relativo all'intensità con la quale sono state premute le note sulla tastiera.

Con un'impostazione di **Trigger All Tones**, la pressione di una nota riproduce tutti e tre i Toni. In questo caso, l'impostazione del parametro "Vel (Velocity)" di ciascun **Tono** su **Key**, permette alla riproduzione dei Toni in base alla velocity stabilita dalla pressione delle singole note.

### Tone No. [00...11]

Parametro valido soltanto se il box di selezione "Fix Note" (6.1-1d) è **spuntato**, e permette di selezionare il **Tono**.

### Fixed Note No. [C-1...G9]

Determina il numero di nota per il **Tono** selezionato. Il valore può essere inserito anche tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

## ■ 6.1-1e: UTILITY



Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1-1c: UTILITY.”

### Write Arpeggio Patterns

Comando che consente il salvataggio dei pattern di arpeggio utente U000 (INT)–U215 (User).

- 1 Selezionare “Write Arpeggio Patterns” per accedere alla finestra di dialogo.
- 2 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”). In alternativa, è possibile utilizzare il tasto [REC/WRITE], ed ottenere lo stesso risultato della procedura appena descritta. Premere il tasto [REC/WRITE] per accedere alla finestra di dialogo “Update Arpeggio Patterns”, e quindi premere il tasto [F8] per effettuare la scrittura del pattern in memoria.

I parametri “Pat,” “♩/Tempo,” “Oct,” “Reso,” “Sort,” “Latch,” “K.Sync” e “Kbd” possono essere impostati sia in modalità Global, sia nelle modalità Program, Combination e Song. L’operazione di salvataggio appena descritta non consente di effettuare la scrittura dei suddetti parametri in memoria. Se si accede a questo punto dalla modalità Program o Combination, si modificano i parametri e si desidera conservare tali variazioni, è necessario tornare alle modalità di provenienza per effettuare l’operazione di salvataggio.

### Rename Arpeggio Pattern

Comando che permette di modificare il nome del pattern di arpeggio utente (sedici caratteri al massimo). I pattern preset P000–P004 non possono essere selezionati (BG p.46).



### Copy Arpeggio Pattern

Comando che consente di copiare le impostazioni del pattern di arpeggio utente desiderato sul pattern di arpeggio utente correntemente selezionato. Non è consentito copiare le impostazioni dai pattern di arpeggio preset P000–P004.

- 1 Selezionare “Copy Arpeggio Pattern” per accedere alla finestra di dialogo.

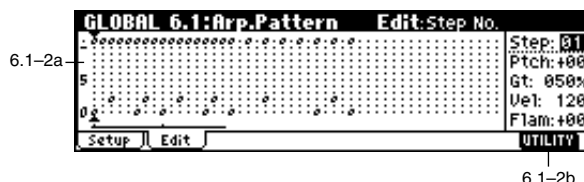


- 2 Selezionare il pattern di arpeggio utente che si desidera copiare (pattern sorgente) “From.”
- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

## 6.1-2: Edit

Pagina che consente l’inserimento dei **Toni 0–11** per ciascuno dei 48 step. Il parametro “Step” può essere composto da un massimo di 48 step, mentre il Tono può rappresentare fino a 12 note (le 12 note premute simultaneamente sulla tastiera). **Spuntando** il box di selezione “Sort” (6.1-1b), le note premute sono riprodotte in ordine ascendente in relazione all’altezza dei **Toni 0, 1**, etc. Se invece il box di selezione “Sort”(6.1-1b) è lasciato in **bianco**, le note sono riprodotte in base all’ordine cronologico con il quale sono state premute.

Questi parametri non sono validi per i pattern preset P000–P004.



### 6-2a: Step, Ptch, Gt, Vel, Flam

#### Step (Step No.)

[01...48]

Seleziona lo step che si desidera modificare, ed inoltre imposta/cancella ciascun **Tono**.

Selezionare “Step”, ed utilizzare i tasti numerici per inserire i **Toni**. I tasti numerici [0]–[9] corrispondono ai **Toni 0–9**, il tasto [–] corrisponde al **Tono 10**, ed il tasto [./HOLD] al **Tono 11**. Ogni volta che si preme uno di questi tasti, il relativo Tono è alternativamente inserito/cancellato.

**Spuntando** il box di selezione “Fix Note” (6.1-1d), il Tono sarà indicato dal simbolo “●.” In caso contrario, il simbolo che apparirà sul display corrisponderà a “○.”

Per cancellare tutti i **Toni** di uno step, utilizzare il comando di Utility “Delete Step.” Per inserire uno step vuoto, usare invece il comando di Utility “Insert Step.”

#### Ptch (Pitch Offset)

[–48...+48]

Per ciascun step, è possibile modificare (in semitoni) l’intonazione del corrispondente **Tono**. Ciò permette di impostare ciascun Tono individualmente, al fine di poter creare una melodia, o in maniera tale da consentire la riproduzione di accordi paralleli.

#### Gt (Gate)

[Off, 001...100%, LGT]

**Off:** Lo step non produce alcun suono, anche nel caso in cui siano stati specificati i **Toni**.

**LGT:** Le note continuano a suonare fino alla riproduzione del **Tono** successivo, o fin quando il pattern non giunge a conclusione per poi ritornare all’inizio. Quando ciò accade, il display cambia in “■” oppure “□.”

L’impostazione è valida quando il parametro “Gate” (PROG 6.1-1a, COMBI 6.1-2(3)a, SEQ 6.1-3(4)a) delle modalità Program, Combination o Song è impostato su **Step**. Prima di impostare il presente parametro, accertarsi che “Gate” sia regolato su **Step** già dalla modalità dalla quale si è acceduto alla modalità Global.

#### Vel (Velocity)

[001...127, Key]

**Key:** Il Tono dello step è riprodotto in base alla velocity con la quale è stata premuta la nota sulla tastiera.

**001–127:** Consente di utilizzare una velocity predeterminata per tutti i **Toni**.

L’impostazione è valida quando il parametro “Velocity” (PROG 6.1-1a, COMBI 6.1-2(3)a, SEQ 6.1-3(4)a) delle modalità Program, Combination o Song è impostato su **Step**. Prima di impostare il presente parametro, accertarsi che “Velocity” sia regolato su **Step** già dalla modalità dalla quale si è acceduto alla modalità Global.



## Flam

[−99...+99]

Parametro che specifica il timing delle note quando due o più di **Toni** sono stati specificati sullo stesso step.

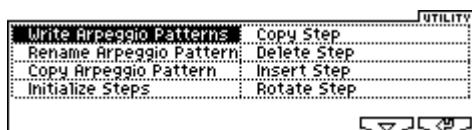
**00:** Tutti i **Toni** sono riprodotti simultaneamente.

**+01–+99:** Il timing delle note è spostato in base all'ordine dei numeri dei **Toni**. (Quando "Sort" è **ON**, dalla nota più bassa a quella più alta. Quando "Sort" è invece **OFF**, nell'ordine cronologico con il quale sono state premute le note sulla tastiera).

**−01– −99:** Il timing delle note è spostato nella direzione opposta rispetto a quella determinata dal valore "+."

Per simulare per esempio lo strumming eseguito su una chitarra, impostare valori "+" per gli step dispari e valori "−" per gli step pari. L'impostazione non è valida per i pattern preset P000–P004.

## ■ 6.1–2b: UTILITY



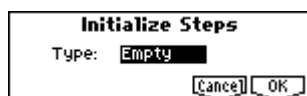
☞ "Write Arpeggio Patterns," "Rename Arpeggio Pattern," "Copy Arpeggio Pattern" (6.1–1e)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1–1c: UTILITY."

### Initialize Steps

Comando che inizializza i parametri dello step ("Tone," "Ptch," "Gt," "Vel," "Flam") del pattern di arpeggio.

- 1 Selezionare "Initialize Steps" per accedere alla finestra di dialogo.

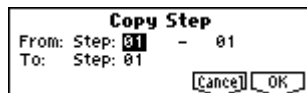


- 2 Selezionare il tipo di inizializzazione "Type".  
**Empty** imposta lo status di tutti gli step in bianco. **Full** invece ne consente la regolazione dei parametri in maniera completa.
- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### Copy Step

Comando che permette di copiare le impostazioni di un determinato step. E' anche consentito copiare le impostazioni di due o più step adiacenti.

- 1 Selezionare "Copy Step" per accedere alla finestra di dialogo.

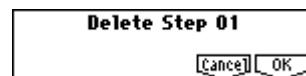


- 2 Selezionare l'intervallo di step che si desidera copiare ("From Step").
- 3 Selezionare lo step di destinazione "To Step".  
Nel caso siano stati selezionati due o più step per il parametro "From Step," gli step saranno incollati a partire dallo step determinato dal parametro "To Step" e quindi verso destra.
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### Delete Step

Comando che consente la cancellazione dei parametri ("Tone," "Ptch," "Gt," "Vel," "Flam") dello step correntemente selezionato. Gli step successivi sono automaticamente spostati di una colonna verso sinistra.

- 1 Selezionare "Delete Step" per accedere alla finestra di dialogo.

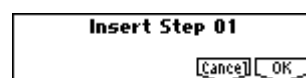


- 2 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### Insert Step

Comando che permette di inserire uno step vuoto sullo step correntemente selezionato. Gli step successivi sono automaticamente spostati di uno step verso destra.

- 1 Selezionare "Insert Step" per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### Rotate Step

Comando che consente di ruotare le impostazioni dello step.

- 1 Selezionare "Rotate Step" per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Selezionare il tipo di rotazione desiderata con il parametro "Direction".  
Per esempio, supponiamo di usare un pattern di lunghezza ("Length") 4.  
Selezionando **Forward**, le impostazioni dello Step 1 sono riscritte sul 2, Step 2 → 3, Step 3 → 4, Step 4 → 1.  
Selezionando **Backward**, le impostazioni dello Step 1 sono riscritte sul 4, Step 2 → 1, Step 3 → 2, Step 4 → 3.
- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 6. Modalità Media

La presente modalità consente il caricamento/salvataggio di diversi tipi di dati contenuti nella memoria interna da e verso la SD Card, o da qualsiasi altro dispositivo SCSI eventualmente connesso (è richiesta in questo caso l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL).

Per conoscere i tipi di card SD Card utilizzabili, consultare BG p.102.

### Note sulla scheda opzionale EXB-SMPL

Installando la scheda opzionale EXB-SMPL (acquistabile separatamente) con l'incluso modulo di memoria RAM a 72 pin SIMM (16 Mbyte di memoria RAM), è possibile effettuare il salvataggio/caricamento dei campioni creati in modalità Sampling (cfr p.144, 149), oltre all'esportazione/importazione di file AIFF o WAVE creati sul computer (cfr p.146, 150).

La memoria RAM della scheda può inoltre essere espansa installando due moduli SIMM a 72 pin da 16 o 32 MB ciascuno (per un totale massimo di 64 MB).

**note** Il caricamento dei multicampioni/campioni creati con gli strumenti della serie TRITON, oppure l'importazione di file AIFF e WAVE, può avvenire anche senza l'installazione della scheda EXB-SMPL. Installando infatti la memoria RAM a 72 pin nell'apposito slot, sarà consentito effettuare le operazioni sopra descritte, ma non sarà tuttavia possibile modificare i dati caricati.


La scheda opzionale EXB-SMPL permette inoltre di collegare un dispositivo SCSI esterno, grazie alla porta dedicata provvista di serie; in questo modo, le operazioni di salvataggio/caricamento possono essere eseguite su dispositivi di gran lunga più capienti (in termini di memoria).

Per i dettagli sulla formattazione, fare riferimento a p.152. Per maggiori informazioni sui collegamenti e sulle impostazioni dei numeri di ID per le unità SCSI connesse alla scheda opzionale EXB-SMPL, consultare il manuale d'uso della scheda.

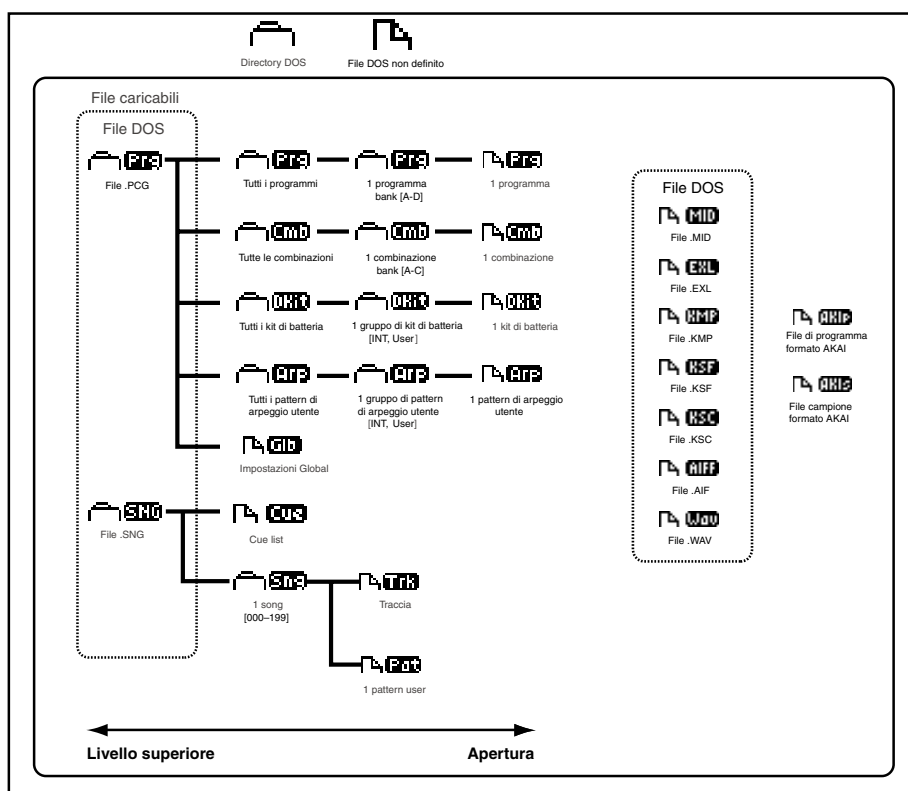
## File, directory ed icone

La TR può gestire dati su card SD Card ed altri formati di file in maniera del tutto simile alle cartelle di un computer, utilizzando quindi file e directory. Il contenuto di ciascun file (sia esso un file o una directory), è indicato non solo dal nome, ma anche da un'icona. I file e le directory sono rappresentate graficamente sul display con due tipi di icone dalla forma diversa tra loro.

Sulla TR, i file e le directory riconoscibili dal sistema MS-DOS (leggibili cioè da un computer basato sul sistema MS-DOS), sono indicati come file e directory DOS. I diversi file DOS sono a loro volta differenziati dal tipo di estensione aggiunta in coda al nome del file stesso. Se si tenta di caricare un file DOS con un'estensione diversa da quelle indicate nella tabella in basso, la selezione del comando "Load selected" (e il relativo accesso alla finestra di dialogo) causerà il riconoscimento del file da importare come un file in formato Standard MIDI File (SMF). Tuttavia, i file non-SMF non potranno essere importati. Il salvataggio di un file sulla TR comporta l'aggiunta automatica dell'estensione più appropriata (in base cioè al tipo di dati che si desidera salvare) in coda al nome del file stesso.

 Evitare di modificare l'estensione dei nomi dei file. In caso contrario, lo strumento potrebbe non riconoscere il tipo di file selezionato, ed impedirne il corretto caricamento.

Estensione	Tipo
.PCG	Programmi, combinazioni, kit di batteria, pattern di arpeggio utente, impostazioni global
.SNG	Song, cue list
.MID	Standard MIDI File (SMF)
.EXL	Dati del sistema esclusivo MIDI
.KMP	Parametri dei Multicampioni (formato Korg)
.KSF	Campioni (formato Korg)
.KSC	Script File (formato Korg)
.AIF	File AIFF
.WAV	File WAVE



Se non si installa la memoria RAM, i file .KMP, .KSF, .KSC, .AIF, .WAV ed AKAI saranno ugualmente riconosciuti, ma non potranno tuttavia essere caricati. Se si tenta di effettuare il caricamento, il display mostrerà il messaggio “Memory overflow”.

Poichè i file .PCG ed .SNG possono essere aperti per la condivisione dei dati contenuti al loro interno, la loro rappresentazione grafica sul display corrisponde a quelle delle icone di directory. (p.139)

## PAGINA MENU' MEDIA

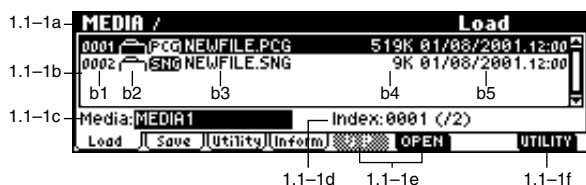
In modalità Media, premere il tasto [F1]–[F4] più vicino alla pagina tab del display per selezionare la pagina desiderata.

Load	Caricamento del contenuto del file (o directory) selezionato sulla memoria interna. (p.140)
Save	Salvataggio di diversi tipi di dati sulla card SD Card o altro dispositivo esterno. (p.148)
Utility	Rinomina, copia o cancellazione del file desiderato (anche in SD Card); creazione di una directory; determinazione della data e dell'ora. (p.151)
Media Information	Visualizzazione delle informazioni relative al media selezionato. (p.153)

## 1.1–1: Load

Pagina che consente di effettuare il caricamento del file o della directory desiderata sulla memoria interna.

Usare il tasto [F5] (“UP”) ed il tasto [F6] (“OPEN”) per selezionare il file o la directory oggetto di caricamento. Quindi utilizzare il comando di Utility “Load selected” (1.1–1f) per scegliere e caricare i dati.



### 1.1–1a: Current directory

Faremo riferimento alla directory selezionata per l’elaborazione come “current directory.”

Lo schermo LCD mostra l’intero percorso della directory, ed il simbolo “/” indica i vari livelli della directory. Per accedere ai vari livelli della directory, utilizzare il tasto [F5] (“UP”) ed il tasto [F6] (“OPEN”).

### 1.1–1b: Directory window

#### Directory window

Campo del display che mostra i file relativi alla directory selezionata, e ne consente la relativa scelta.

#### b1: File index

Mostra l’elenco dei file.

#### b2: File/icon

Icona che indica il tipo di file.

Per i dettagli sulle icone, p.139.

#### b3: File name

Indica il nome del file (file DOS).

Nel caso in cui il box di selezione “Translation” (1.1–1f) sia stato spuntato, il nome in DOS di un file .KMP (relativo ai parametri di un multicampione), o di un file .KSF (relativo ai campioni), oggetto di caricamento, sarà sostituito sul display dal nome del multicampione/campione specificato in modalità Sampling.

#### b4: Size

Mostra la dimensione del file (in byte).

#### b5: Save date and time

Campo che indica la data e l’ora del salvataggio del file. Da sinistra è possibile visualizzare il giorno, il mese, l’anno, l’ora ed i minuti. Tuttavia, poichè la TR non è provvista di un orologio o di un calendario interno, è necessario utilizzare il parametro “Set Date/Time” (1.1–3a) per impostare la data prima di effettuare il salvataggio dei file.

### 1.1–1c: Media select

Permette la selezione del dispositivo (card SD Card o hard disk etc.) da utilizzare per il caricamento/salvataggio dei file.

Alla pressione del tasto [MEDIA] o di uno dei tasti funzione, la TR avvia immediatamente il riconoscimento del media collegato, indicandone l’etichetta di volume. Se il media non possiede alcuna etichetta, il display mostrerà “no label”, mentre nel caso il supporto magnetico del dispositivo non sia stato formattato, il display segnerà “Unformatted.”

Se, in seguito all’installazione della scheda opzionale EXB-SMPL, la TR individua più unità SCSI collegate a catena, utilizzare i tasti [INC]/[DEC] per selezionare il dispositivo desiderato. Nel caso invece la scheda EXB-SMPL non sia stata installata, sarà possibile selezionare soltanto la card SD Card.

### 1.1–1d: File select

Il file/directory selezionato nella directory window è indicato nel campo “Index:” Il numero totale di file della directory corrente è indicato dopo il simbolo “(/).”

Utilizzare i tasti [▲], [▼] per scegliere File Select, ed usare i tasti numerici per selezionare direttamente il file o la directory che si desidera modificare.

### ■ 1.1–1e: UP, OPEN

Seleziona la directory corrente.

Usare il tasto [F5] (“UP”) ed il tasto [F6] (“OPEN”) per selezionare la directory corrente.

**UP** : Consente di accedere al livello di directory superiore.

**OPEN** : Permette di accedere alla directory inferiore.

### ■ 1.1–1f: UTILITY



Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1–1c: UTILITY.”

## Hide unknown file

Selezionare "Hide unknown file" nel menù di Utility, e premere il tasto [F8]. Un segno di spunta appare alla sinistra della voce "Hide unknown file", a significare che i file sconosciuti non sono visualizzati nella directory window. L'impostazione è valida soltanto se la directory corrente è in DOS.

## Translation

Selezionare "Translation" nel menù di Utility, e premere il tasto [F8]. Un segno di spunta appare alla sinistra della voce "Translation", a significare che i nomi in DOS dei file del tipo .KMP (relativi ai parametri del multicampione) e .KSF (relativi ai campioni), sono indicati con i nomi dei multicampioni/campioni utilizzati in modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL).

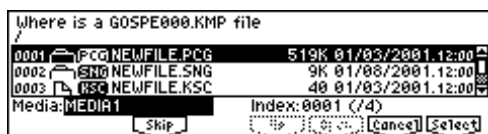
## Load selected

Comando che permette di caricare, sulla memoria interna dello strumento, il file o la directory selezionati nella "directory window" (1.1-1b). Scegliere "Load selected" dal menù di Utility per accedere alla finestra di dialogo. Quest'ultima differisce in base al tipo di file selezionato per il caricamento.

## Se il file da caricare non è individuato, o quando si desidera caricare un file salvato in più parti

Se durante il caricamento di dati relativi al multicampione/campione (è richiesta l'installazione della memoria RAM) la TR non riuscisse ad individuare il file da caricare nella directory corrente, o in quelle di livello inferiore, il display aprirà una finestra di dialogo come quella mostrata nella figura in basso ("Where is a ..."). Ciò potrebbe verificarsi nelle seguenti situazioni:

- Durante il caricamento di un file .KSC (è richiesta l'installazione della memoria RAM), quando lo strumento non riesce ad individuare il relativo file .KMP
- Durante il caricamento di un file .KMP (è richiesta l'installazione della memoria RAM), quando lo strumento non riesce ad individuare il file .KSF
- Durante il caricamento di un file di Programma in formato AKAI S1000/S3000 (è richiesta l'installazione della memoria RAM), quando lo strumento non riesce ad individuare il file del campione
- Nel caso in cui la dimensione del file .KSF (è richiesta l'installazione della memoria RAM) era tale da richiedere l'utilizzo di più volumi di media per il salvataggio, quando il caricamento del primo volume è stato eseguito e lo strumento ricerca il secondo (ed i successivi) volumi.



Quando appare questo tipo di finestra di dialogo, procedere come segue:

- 1 Selezionare la directory che contiene il file richiesto nel campo "Where is a ...". Se il file dovesse trovarsi su un altro volume di media, sostituire il media, e quindi premere il tasto [MEDIA] oppure uno dei tasti funzione, per consentire alla TR di riconoscere il file. Infine, selezionare la directory.



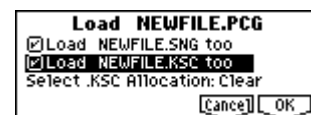
Non è consentito aprire i file del tipo .PCG o .SNG nella finestra di dialogo "Where is a ...". Il tasto [F6] ("OPEN") quindi, non potrà essere utilizzato per i file .PCG o .SNG.

- 2 Premere il tasto [F8] ("Select") per ripristinare l'operazione di caricamento. Premere eventualmente il tasto [F7] ("Cancel") per interrompere il caricamento. Per caricare il file successivo a quello selezionato, premere il tasto [F3] ("Skip").  
Tranne per alcuni casi, quando il supporto magnetico contenente il file da caricare potrebbe essere stato danneggiato, o qualora non dovesse essere disponibile, premere il tasto [F8] ("Select") per continuare l'operazione di caricamento.

## 1) Load .PCG:

icona selezionata

Consente il caricamento di tutti i dati contenuti nel file .PCG.



- 1 Se nella directory corrente sono presenti anche i file .SNG o .KSC con lo stesso nome del file, è possibile selezionare le opzioni "Load \*\*\*\*\*.SNG too" e "Load \*\*\*\*\*.KSC too".
  - **Spuntare** "Load \*\*\*\*\*.SNG too" per caricare il file con lo stesso nome del file .PCG, ma con un'estensione .SNG.
  - **Spuntare** "Load \*\*\*\*\*.KSC too" per caricare il file con lo stesso nome del file .PCG, ma con un'estensione .KSC.
- 2 Nel caso il box di selezione "Load \*\*\*\*\*.KSC too" sia stato spuntato, impostare ".KSC Allocation" per determinare la modalità di caricamento dei multicampioni/campioni contenuti all'interno del file .KSC.

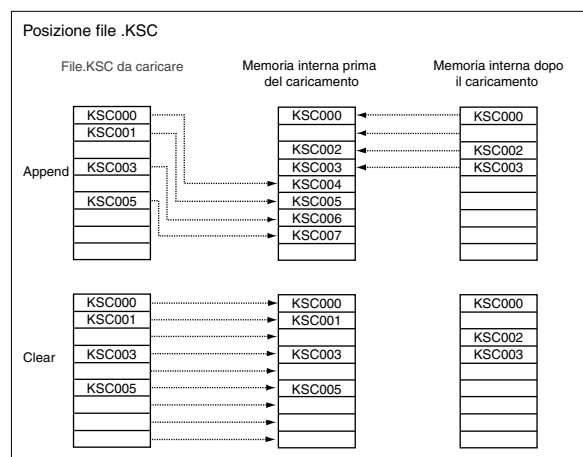
**Append:** I dati sono caricati sui numeri successivi all'ultimo multicampione/campione presente nella memoria RAM (cioè quelli campionati o caricati in precedenza). In questo caso, il caricamento avviene soltanto per i multicampioni/campioni validi, in modo tale da non lasciare numeri inutilizzati (figura in basso).

Le impostazioni dell'oscillatore dei multicampioni dei programmi appartenenti al file .PCG (che utilizzano i multicampioni presenti nel file .KSC), sono automaticamente rimappate, in maniera tale da consentire l'utilizzo da parte del programma dei multicampioni originali. Lo stesso dicasi per i kit di batteria del file .PCG che usano i campioni contenuti nel file .KSC.

**Clear:** Tutti i multicampioni/campioni presenti nella memoria RAM sono cancellati, ed il caricamento ripristina la stessa configurazione di salvataggio (figura in basso).

Quindi, se si desidera caricare i multicampioni/campioni dal media, senza tuttavia cancellare i dati già presenti sulla RAM, scegliere l'opzione **Append**.

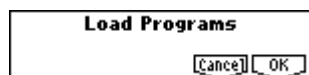
Nel caso invece si desideri ripristinare lo status effettivo precedente l'operazione di salvataggio (per esempio subito dopo aver acceso lo strumento), selezionare l'opzione **Clear**.



- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 2) Load Programs:

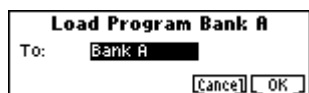
Consente il caricamento di tutti i programmi contenuti nel file .PCG.



- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 3) Load Program Bank [A...D]:

Permette il caricamento di tutti i programmi del banco selezionato sul banco desiderato.



- 1 In "To," selezionare il banco di destinazione.
- 2 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 4) Load a Program:

Permette il caricamento del programma selezionato sul numero di programma desiderato.



- 1 Se si desidera caricare un programma diverso da quello indicato, utilizzare il parametro "From" per selezionare il programma che si intende caricare.
- 2 In "To," selezionare il banco ed il programma sui quali effettuare il caricamento.
- 3 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 5) Load Combinations:

Consente il caricamento di tutte le combinazioni contenute all'interno del file .PCG.



- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 6) Load Combination Bank [A...C]:

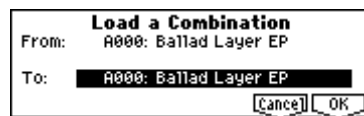
Permette il caricamento di tutte le combinazioni del banco selezionato sul banco desiderato.



- 1 In "To," specificare il banco di destinazione.
- 2 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 7) Load a Combination:

Consente il caricamento della combinazione selezionata sul numero di combinazione specificato.



- 1 Se necessario, utilizzare "From" per selezionare la combinazione da caricare.
- 2 In "To," selezionare il banco e la combinazione sui quali eseguire il caricamento.
- 3 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 8) Load Drum Kits:

Permette il caricamento di tutti i kit di batteria presenti all'interno del file .PCG.



- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 9) Load Drum Kit [00...15(INT),16...23(User):

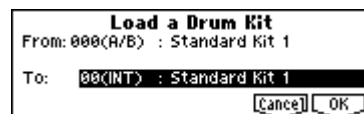
Consente il caricamento di tutti i kit di batteria del blocco selezionato sul blocco specificato come destinazione.



- 1 In "To," selezionare il blocco di kit di batteria sul quale eseguire il caricamento.
- 2 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 10) Load a Drum Kit:

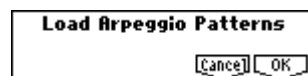
Permette il caricamento del kit di batteria selezionato sul numero del kit di batteria specificato.



- 1 Se necessario, utilizzare "From" per selezionare il kit di batteria che si desidera caricare.
- 2 In "To," selezionare il kit di batteria di destinazione.
- 3 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 11) Load Arpeggio Patterns:

Consente di caricare tutti i pattern di arpeggio contenuti all'interno del file .PCG.



- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").


## 12) Load Arpeggio Pattern

[000...199(INT), 200...215(User)]: icona selezionata 

Permette di caricare tutti i pattern di arpeggio utente del blocco selezionato sul blocco specificato come destinazione.



- 1 In "To," selezionare il blocco dei pattern di arpeggio utente di destinazione.

 Se si è selezionato il blocco di pattern di arpeggio utente 000-199 (INT) come destinazione dei pattern 200-215(User), il caricamento avverrà per i pattern di arpeggio 000-015. Se invece si è scelto i pattern 200-215(User) come destinazione dei pattern di arpeggio 000-199 (INT), i dati saranno caricati sui pattern di arpeggio utente 000-015(INT).

- 2 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 13) Load an Arpeggio Pattern: icona selezionata


Consente il caricamento del pattern di arpeggio selezionato sul numero di pattern di arpeggio utente specificato come destinazione.



- 1 Se necessario, utilizzare "From" per specificare il pattern di arpeggio utente da caricare.
- 2 In "To," specificare il pattern di arpeggio utente di destinazione.
- 3 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 14) Load Global Setting: icona selezionata

Permette il caricamento delle impostazioni globali contenute nel file .PCG.

 Sono inclusi tutti i parametri della modalità Global diversi dai kit di batteria e dai pattern di arpeggio utente. Le impostazioni di protezione della memoria e le regolazioni di contrasto dello schermo LCD non saranno caricate.



- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 15) Load .SNG: icona selezionata

Effettua il caricamento di tutti i dati relativi al file .SNG.

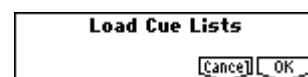


- 1 Se la directory contiene anche i file .PCG o .KSC con lo stesso nome del file oggetto di caricamento, è possibile utilizzare le opzioni "Load \*\*\*\*\*.PCG too" e "Load \*\*\*\*\*.KSC too" per consentirne o meno il caricamento simultaneo.  
☞ "1) Load .PCG: 1"

- 2 Nel caso sia stato spuntato il box di selezione "Load \*\*\*\*\*.KSC too," impostare il parametro ".KSC Allocation" per specificare la modalità di caricamento dei multicampioni/campioni contenuti all'interno del file .KSC.  
☞ "1) Load .PCG: 2"
- 3 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 16) Load Cue Lists: icona selezionata

Consente di caricare i dati relativi alle cue list contenute all'interno del file .SNG.



- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 17) Load a Song: icona selezionata

Effettua il caricamento della song selezionata sul numero di song specificato come destinazione.



- 1 Se si desidera caricare una song diversa da quella selezionata, utilizzare il parametro "From" per determinare la song che si desidera caricare.
- 2 In "To," selezionare la song di destinazione.
- 3 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 18) Load tracks: icona selezionata

Consente il caricamento del file della traccia (Track) sulla song specificata come destinazione. Non è tuttavia consentito effettuare l'operazione su una song non ancora creata.



- 1 In "To," specificare la song di destinazione.
- 2 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## 19) Load Pattern Data: icona selezionata

Permette il caricamento del pattern utente sul pattern utente della song di destinazione. Non è consentito effettuare l'operazione su una song non ancora creata.




- 1 Se si desidera caricare un pattern utente diverso da quello già selezionato, utilizzare il parametro "From" per selezionare il pattern utente che si desidera caricare.
- 2 In "To" e "Pattern," selezionare la song ed il pattern di destinazione.
- 3 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").


## 20) Load Standard MIDI File:

Effettua il caricamento dello Standard MIDI File selezionato sul numero della song specificato come destinazione.



- 1 Usare "To" per selezionare la song di destinazione.
- 2 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

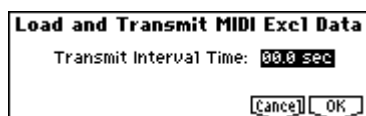
 Il banco del programma ed i numeri dei programmi caricati sulla song seguono le impostazioni del parametro "Bank Map (GLOBAL 1.1-2a). Quando "Bank Map" corrisponde a **KORG**, il banco A è automaticamente selezionato per il bank select 00.00 (MSB.LSB). Impostando invece "Bank Map" su **GM**, il banco selezionato corrisponde al banco G.

 Quando si cerca di caricare un file indefinito e si tenta di effettuare l'operazione "Load selected," lo strumento suppone automaticamente che il file da caricare sia un file del tipo Standard MIDI File, ed il display apre la finestra di dialogo "Load Standard MIDI File". Il caricamento è quindi effettuato sulla song di destinazione. Tuttavia, nel caso in cui il formato del file risulti non valido, l'operazione non sarà portata a termine ed un messaggio di errore apparirà sullo schermo.

## 21) Load and Transmit MIDI Exclusive Data:


icona selezionata  

Consente il caricamento di tutti i dati del file .EXL, e la relativa trasmissione attraverso la porta MIDI OUT.



- 1 Qualore il file .EXL dovesse contenere due o più voci di dati esclusivi, utilizzare il parametro "Transmit Interval Time" per specificare l'intervallo di tempo da inserire tra ognuna delle voci. Per effettuare la trasmissione ad un'altra TR, l'intervallo di tempo richiesto dipenderà dal tipo di dati da trasmettere. Dopo la trasmissione dei dati .PCG, consentire un intervallo di almeno 20 secondi. Per maggiori dettagli sulla procedura, consultare il paragrafo Dump della modalità Global (GLOBAL 2.1-1c). Per la trasmissione ad altre unità MIDI, consultare il manuale d'uso dei moduli esterni.

- 2 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

 La dimensione dei dati che è possibile trasmettere dipende dalla quantità di memoria inutilizzata della song. Il valore massimo comunque ammonta a 199,604 byte.

## Caricamento dei campioni


I comandi 22) Load .KSC, 23) Load .KMP, e 24) Load .KSF, descritti ai punti successivi, consentono il caricamento dei file in formato PCM Korg sulla memoria RAM della TR (è richiesta l'installazione della scheda EXB-SMPL e/o della memoria RAM).

### Note sulla memoria RAM

La scheda opzionale EXB-SMPL (acquistabile separatamente) è fornita di un modulo SIMM da 16 Mbyte RAM.

Dopo aver installato la scheda EXB-SMPL, è necessario quindi installare la memoria RAM nell'apposito slot all'interno della TR.

La TR è provvista di due slot da 72 pin SIMM, che consentono di espandere la memoria totale RAM. Installando per esempio ulteriori moduli SIMM da 16 o 32 Mbyte, è possibile espandere la memoria fino ad un massimo di 64 Mbyte.

 Non è consentito caricare un campione singolo dalle dimensioni maggiori di 16 Mbyte.

### Limiti al numero massimo di campioni caricabili

- Multicampioni: fino a 1,000
- Campioni: fino a 4,000
- Campioni usati dai multicampioni: fino 4,000

### Note sui file PCM in formato Korg

#### File KSC

I file con un'estensione KSC (Korg SScript) contengono i nomi dei file .KMP e .KSF.

Il caricamento di un file .KSC comporta quindi il caricamento dei file con estensione .KMP e .KSF. Ciò permette di effettuare il caricamento multiplo di multicampioni e campioni simultaneamente. La procedura di salvataggio prevede invece la creazione di una directory con lo stesso nome del file .KSC, contenente quindi anche i file con estensione .KMP e .KSF.

#### File KMP

I file con estensione KMP (Korg Multisample Parameter) incorporano tutti i parametri del singolo multicampione. Tali parametri comprendono i nomi dei file con estensione .KSF utilizzati dal multicampione, così da consentire il caricamento simultaneo del file .KMP e dei relativi file .KSF.

La procedura di salvataggio prevede invece la creazione di una directory con lo stesso nome del file .KMP, contenente quindi anche i file con estensione .KSF utilizzati dal multicampione.

#### File KSF

I file con estensione KSF (Korg Sample File) contengono i parametri e le informazioni sulla forma d'onda sonora del singolo campione.

I file .KSF possono essere utilizzati dai multicampioni e selezionati anche per l'uso di un campione percussivo all'interno di un kit di batteria.

## Caricare file multipli

E' consentito l'utilizzo delle wild card per effettuare il caricamento multiplo di due o più file .KMP, .KSF, .AIF, .WAV, AKAI Program, o AKAI Sample da una directory.

**note** Utilizzare i comandi di Utility 23) Load .KMP, 24) Load .KSF, 25) Load .AIF, 26) Load .WAV, 27) Load AKAI Sample File, 28) Load AKAI Program File.

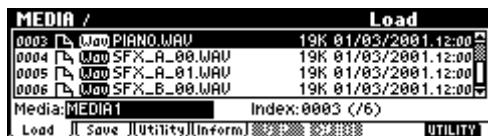
Nella finestra di dialogo, premere il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di testo, ed utilizzare le wild card "\*" e "?" nel nome del file selezionato per consentire il caricamento simultaneo di più file con la stessa estensione (cioè dello stesso formato).



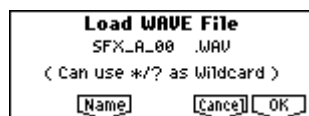
## Esempio

Dopo aver selezionato il file "SFX\_A\_00.WAV" per il caricamento, utilizzare le wild card per caricare simultaneamente tutti gli altri file all'interno della cartella che contengono la stessa estensione del file scelto.

PIANO.WAV, SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV,  
SFX\_B\_00.WAV, SFX\_B\_01.WAV, SFX\_C\_00.WAV



Selezionare "SFX\_A\_00.WAV," e scegliere il comando di Utility "Load selected" per accedere alla finestra di dialogo.



Premere il tasto [F5] ("Name") per visualizzare la finestra di testo, e specificare una wild card. (Per la procedura di rinomina, consultare BG p.46).



La wild card "\*" consente di selezionare tutti i file contenenti i caratteri posizionati alla sinistra del simbolo "\*".

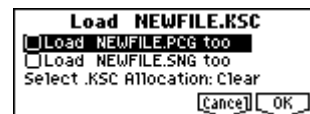
La wild card "?" permette di selezionare tutti i file contenenti i caratteri posizionati alla sinistra e sulla destra del simbolo "?".

- 1) Specificando **SFX\_A\*** ed eseguendo l'operazione, si potranno quindi caricare i file:  
SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV
- 2) Specificando **SFX\_?\_00** ed eseguendo l'operazione, si potranno quindi caricare i file:  
SFX\_A\_00.WAV, SFX\_B\_00.WAV, SFX\_C\_00.WAV
- 3) Specificando **SFX\_\*\_00** ed eseguendo l'operazione, si otterrà lo stesso risultato che si avrebbe selezionando "SFX\_\*", ed i file caricati corrisponderanno a:  
SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV, SFX\_B\_00.WAV  
SFX\_B\_01.WAV, SFX\_C\_00.WAV
- 4) Specificando **\*** ed eseguendo l'operazione, si potranno quindi caricare tutti i file con estensione .WAV e cioè:  
PIANO.WAV, SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV,  
SFX\_B\_00.WAV, SFX\_B\_01.WAV, SFX\_C\_00.WAV

## 22) Load .KSC:

icona selezionata 

Consente il caricamento dei file .KMP (multicampioni) e .KSF (campioni) contenuti nel file .KSC.



I file .KMP e .KSF, contenuti nel file .KSC, sono salvati automaticamente nella directory creata per il nome del file .KSC.

- 1 "KSC Allocation" permette di specificare la modalità di caricamento dei multicampioni/campioni contenuti nel file .KSC.

**Append:** I dati sono caricati sui numeri successivi all'ultimo multicampione/campione presente nella memoria RAM (cioè quelli campionati o caricati in precedenza). In questo caso, il caricamento avviene soltanto per i multicampioni/campioni validi. (esp.141 "Load .KSC too", diagramma ".KSC Allocation")

**Spuntando** il box di selezione "Load \*\*\*\*\*.PCG too", le impostazioni dell'oscillatore dei multicampioni dei programmi appartenenti al file .PCG (che utilizzano i multicampioni presenti nel file .KSC), sono automaticamente rimappate, in maniera tale da consentire l'utilizzo da parte del programma dei multicampioni originali. Lo stesso dicasi per i kit di batteria del file .PCG che usano i campioni contenuti nel file .KSC.

**Clear:** Tutti i multicampioni/campioni presenti nella memoria RAM sono cancellati, ed il caricamento ripristina la stessa configurazione di salvataggio (esp.141 "Load .KSC too", diagramma ".KSC Allocation").

Selezionare quindi **"Append"** se la RAM contiene già dei multicampioni/campioni, e si desidera aggiungerne degli altri.

Scegliere invece **"Clear"** se si desidera ripristinare lo status in atti nel momento del salvataggio, per esempio subito dopo l'accensione dello strumento.

- 2 Se la directory contiene dei file .PCG o .SNG con lo stesso nome del file .KSC, spuntare (se necessario) i box di selezione "Load \*\*\*\*\*.PCG too" e/o "Load \*\*\*\*\*.SNG too".

- **Spuntando** "Load \*\*\*\*\*.PCG too," il caricamento interesserà anche il file .PCG con lo stesso nome del file .KSC.
- **Spuntando** "Load \*\*\*\*\*.SNG too," il caricamento interesserà anche il file .SNG con lo stesso nome del file .KSC. esp "Load.PCG: 1"

- 3 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). Nel caso in cui i file .KSF utilizzati dal file .KMP non siano contenuti nella directory corrente o in quelle inferiori, apparirà una finestra di dialogo, nella quale sarà possibile specificare la directory desiderata. Utilizzare quindi la procedura descritta nel paragrafo "Se il file da caricare non è individuato..." (esp.141) per caricare il file .KSF desiderato.

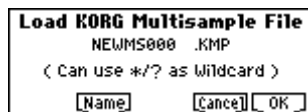
**⚠** Poichè il controllo di eccesso dei dati RAM è attuato con il caricamento di ogni singolo file .KSF, è possibile che l'overflow stesso possa verificarsi durante il processo di caricamento.



### 23) Load .KMP:

icona selezionata 

Effettua il caricamento del file .KMP selezionato come un multicampione, e dei relativi file .KSF utilizzati dal file .KMP come campioni.



I file .KSF usati dal file .KMP sono salvati nella stessa directory originata automaticamente alla creazione del file .KMP.

- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). I dati sono caricati sui numeri di multicampione/campione successivi a quelli già presenti nella memoria RAM (quelli cioè già campionati o importati). In questo caso, l'operazione di caricamento è effettuata soltanto per i multicampioni/campioni validi (caricamento Append). Nel caso in cui i file .KSF utilizzati dal file .KMP non siano contenuti nella directory corrente o in quelle inferiori, apparirà una finestra di dialogo, nella quale sarà possibile specificare la directory desiderata. Utilizzare quindi la procedura descritta nel paragrafo "Se il file da caricare non è individuato..." (§p.141) per caricare il file .KSF necessario.



Poichè il controllo di eccesso dei dati RAM è attuato con il caricamento di ogni singolo file .KSF, è possibile che l'overflow stesso possa verificarsi durante il processo di caricamento.

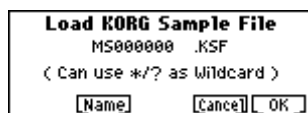


Il caricamento da una directory può avvenire simultaneamente per più file. (§p.145)

### 24) Load .KSF:

icona selezionata 

Permette di caricare il file .KSF come un campione.



- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). I dati sono caricati sui numeri di campione successivi a quelli già presenti nella memoria RAM (quelli cioè già campionati o importati; caricamento Append).



Il caricamento da una directory può avvenire simultaneamente per più file. (§p.145)

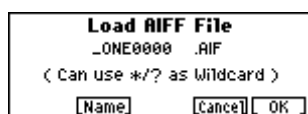
### Caricare file AIFF e WAVE

Installando la scheda opzionale EXB-SMPL (acquistabile separatamente) e la relativa memoria RAM sulla TR, è possibile caricare file in formato AIFF o WAVE contenenti eventi audio salvati su computer. Una volta caricati, i dati potranno essere utilizzati come campioni semplici o percussivi.

### 25) Load .AIFF:

icona selezionata 

Effettua il caricamento del file AIFF selezionato come un campione.



- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

I dati sono caricati sui numeri di campione successivi a quelli già presenti nella memoria RAM (quelli cioè già campionati o importati). In questo caso, l'operazione di caricamento è effettuata soltanto per i campioni validi (caricamento Append).

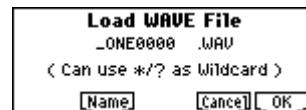


Il caricamento da una directory può avvenire simultaneamente per più file. (§p.145)

### 26) Load .WAV:

icona selezionata 

Consente il caricamento del file WAVE selezionato come un campione.



- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). I dati sono caricati sui numeri di campione successivi a quelli già presenti nella memoria RAM (quelli cioè già campionati o importati). In questo caso, l'operazione di caricamento è effettuata soltanto per i campioni validi (caricamento Append).



I file con un'estensione diversa da .AIFF/.WAV non possono essere riconosciuti come file in formato AIFF/WAVE. Se necessario quindi, utilizzare il comando di Utility "Rename" (1.1-3a) per modificare gli ultimi quattro caratteri del nome del file in ".AIFF"/".WAV"



Qualora i dati da caricare contengano un campione sul quale è stato impostato un punto di loop, è possibile regolare il parametro "S.Ofs(Start Offset)" (PROG 2.1-2b, GLOBAL 5.1-1b) sulla TR per far sì che la riproduzione del campione inizi direttamente dal punto di loop.



I dati con una risoluzione di 8 bit (ed inferiori) sono convertiti a 16 bit all'interno della TR. Ciò significa che la quantità di memoria, utilizzata dallo strumento, corrisponde al doppio della dimensione del file caricato. In seguito alla conversione ed al sovradimensionamento del file, potrebbe non essere più possibile effettuarne il salvataggio sul media desiderato.

### Caricare file Sample e Program in formato AKAI S1000/S3000

Installando la memoria RAM sulla TR, è possibile caricare anche i file Sample e Program in formato AKAI S1000/S3000 (§p.147 "Nota sui file AKAI Program" per ulteriori dettagli sulla compatibilità). I file Sample o Program potranno successivamente essere utilizzati rispettivamente come campioni e multicampioni. Il salvataggio dei dati caricati avverrà in file formato Korg .KSF per i campioni, e .KMP per i multicampioni.

I file Sample e Program stereo in formato AKAI S1000/S3000, i cui nomi terminano con i caratteri "-L" ed "-R", saranno caricati sulla TR come campioni e multicampioni stereo.

Dopo aver effettuato la procedura di caricamento, i caratteri "-L" ed "-R" saranno automaticamente attribuiti in coda ai nomi del campione e del multicampione (15° e 16° carattere), per consentirne il riconoscimento come dati stereo.

### 27) Load AKAI Sample File:

icona selezionata 

Permette il caricamento del file Sample selezionato come un campione.

- 1 Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). I dati sono caricati sui numeri di campione successivi a quelli già presenti nella memoria RAM (quelli cioè già campionati o importati). In questo caso, l'operazione di caricamento è effettuata soltanto per i campioni validi (caricamento Append). Il successivo (eventuale) salvataggio dei dati caricati sarà effettuato

in formato Korg .KSF (è anche possibile esportare i campioni in formato .AIF, .WAV <sup>cap.150</sup> "Export Smpl AIF/WAV")

**🔍** Qualora i dati da caricare contengano un campione sul quale è stato impostato un punto di loop, è possibile regolare il parametro "S.Ofs(Start Offset)" (PROG 2.1-2b, GLOBAL 5.1-1b) sulla TR per far sì che la riproduzione del campione inizi direttamente dal punto di loop.

**note** Nel caso in cui gli ultimi due caratteri del nome del campione (11° e 12° carattere) corrispondano ai caratteri "-L" ed "-R," quest'ultimi saranno automaticamente spostati in coda al nome assegnato dalla TR (15° e 16° carattere).

Quando si caricano due campioni con lo stesso nome (fatta eccezione per i caratteri "-L" ed "-R" alla fine del nome) e li si assegna ad un multicampione stereo in modalità Sampling, essi saranno riconosciuti e gestiti come un campione stereo.

## File Sample

Parametro	Formato AKAI S1000/S3000	Formato TR dopo il caricamento
Punti di Loop	Impostazioni multiple consentite	Data una serie di punti di loop, sarà mantenuta solo l'impostazione del primo punto di HOLD loop. In mancanza di questo, si utilizzerà il loop più lungo
Lunghezza del Loop	Impostabile con una risoluzione inferiore ad un'unità di campione	Risoluzioni inferiori ad un'unità di campione saranno ignorate

**note** Il caricamento da una directory può avvenire simultaneamente per più file. (<sup>cap.145</sup>)

## 28) Load AKAI Program File:

Effettua il caricamento del file Program selezionato come un multicampione.

Il successivo (eventuale) salvataggio sarà effettuato in formato .KMP per il file Program, ed in formato .KSF per il file Sample.

- Per caricare i dati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). I dati sono caricati sui numeri di multicampione/campione successivi a quelli già presenti nella memoria RAM (quelli cioè già campionati o importati). In questo caso, l'operazione di caricamento è effettuata soltanto per i file Sample e Program validi (caricamento Append). Nel caso in cui i file Sample utilizzati dal file Program non siano contenuti nella directory corrente o in quelle inferiori, apparirà una finestra di dialogo, nella quale sarà possibile specificare la directory desiderata. Utilizzare quindi la procedura descritta nel paragrafo "Se il file da caricare non è individuato..." (<sup>cap.141</sup>) per caricare il file Sample necessario.

**🔍** Poichè il controllo di eccesso dei dati RAM è attuato con il caricamento di ogni singolo file .KSF, è possibile che l'overflow stesso possa verificarsi durante il processo di caricamento.

**note** Qualore al multicampione caricato si assegnino campioni i cui nomi terminano in "-L" e "-R," i caratteri "-L" ed "-R" saranno automaticamente aggiunti in coda (15° e 16° carattere) al nome del multicampione.

Quando si caricano due multicampioni con lo stesso nome (fatta eccezione per i caratteri "-L" ed "-R" alla fine del nome), essi saranno riconosciuti e gestiti in modalità Sampling come un multicampione stereo.

**note** Il caricamento da una directory può avvenire simultaneamente per più file. (<sup>cap.145</sup>)

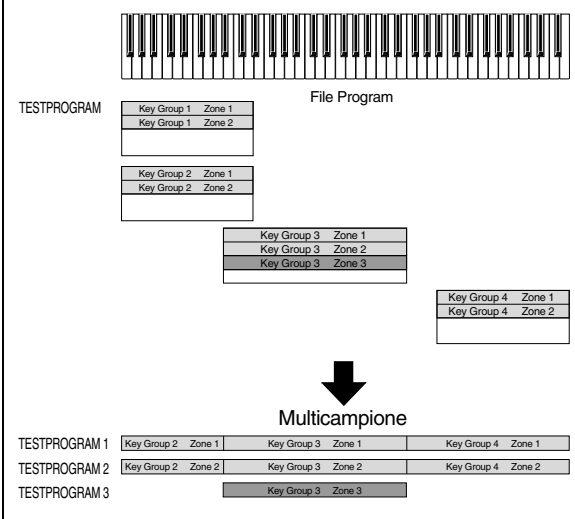
## Nota sui file AKAI Program

La TR può caricare i parametri di un file Program solo se questi sono organizzati in key-map.

Il formato AKAI utilizza il concetto di "key groups" nel quale, per ciascuna key zone, è possibile assegnare fino a quattro campioni, i quali possono sfruttare la velocity per le funzioni di switch e crossfade. E' inoltre consentito il crossfade anche per le key zone. Sulla TR, per contro, è possibile assegnare un solo campione a ciascuna key zone, mentre è consentito l'uso fino a quattro multicampioni per la creazione di una key map, per l'applicazione della velocity di ciascun key group. Non è consentito effettuare il crossfade per le key zone.

## Esempio

Il file Program in formato AKAI nominato "TESTPROGRAM" è composto da quattro key group, ciascuno dei quali formato da un massimo di tre velocity zone. I key group 1 e 2 sono un layer con identica estensione. Il successivo caricamento sulla TR comporterà la creazione di tre multicampioni e relative velocity, ai quali sarà attribuito il nome del file originale, seguito dai numeri 1, 2 e 3 per ogni multicampione creato. La nota superiore (top key) di ogni key group corrisponderà alla nota inferiore (bottom key) del campione assegnato alla sua destra e, nel caso la nota inferiore sia identica per più campioni (1 e 2 nella figura in basso), il key group utilizzato corrisponderà a quello con il numero più alto.

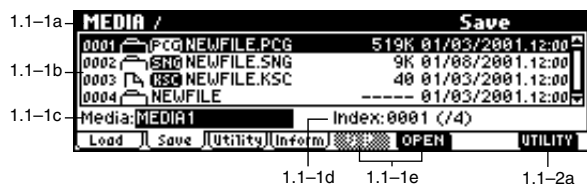


## 1.1-2: Save

Pagina tab che permette di effettuare il salvataggio dei diversi dati, contenuti sulla memoria interna, su media esterni, come per esempio le card SD Card. Utilizzare il tasto [F5] ("UP") ed il tasto [F6] ("OPEN") per accedere alla directory desiderata, e quindi selezionare il comando di Utility [F8].

L'operazione di salvataggio è effettuata sul media di destinazione tenendo conto dei livelli di gerarchia indicati sul display dello strumento. La disposizione di file e directory salvati sul media esterno cioè, corrisponderà a quanto visualizzato sullo schermo LCD della TR.

La data e l'ora che contraddistingue il file salvato è specificato dal parametro "Set Date/Time" (1.1-3a).



### 1.1-2a: UTILITY



☞ "Hide unknown file," "Translation" (1.1-1f)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare "PROG 1.1-1c: UTILITY."

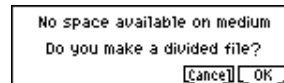
☛ Quando si utilizzano i comandi "Save All," "Save PCG & SEQ," o "Save PCG" per il salvataggio delle combinazioni, si dovrebbe comunque cercare sempre di salvare contemporaneamente anche i programmi utilizzati da ciascun timbro (ed i kit di batteria usati dal programma) ed i pattern di arpeggio utente. Analogamente, quando si desidera salvare i programmi, è buona norma includere il salvataggio simultaneo del kit di batteria utilizzato dal programma e degli eventuali pattern di arpeggio utente.

☛ Qualora nel programma o nel kit di batteria si utilizzino dei campioni/multicampioni creati in modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), si consiglia di effettuare il salvataggio con il comando "Save All." Inoltre, quando si usano i comandi "Save PCG" o "Save Sampling Data" per il salvataggio di un singolo programma, kit di batteria o campione/multicampione creato in modalità Sampling, si consiglia di salvare i dati nella stessa directory con lo stesso nome di file.

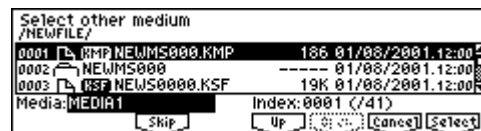
In questo modo, quando si deciderà di effettuare il successivo caricamento del file .PCG, mediante il comando "Load PCG", il file .KSC con lo stesso nome sarà caricato simultaneamente, permettendo la perfetta corrispondenza tra il programma/kit di batteria ed i relativi campioni/multicampioni ad esso appartenenti.

### Se la dimensione dei dati è tale da non permetterne il salvataggio su un singolo media

Nel caso in cui la dimensione dei file .KSC, .KMP e .KSF sia superiore alla capacità della card SD Card (o dispositivo equivalente), il display mostrerà una finestra di dialogo con l'indicazione "No space available on medium."



- 1 Accertarsi di essere in possesso di altre card SD Card, e quindi premere il tasto [F8] ("OK") per avviare il salvataggio dei file.
- 2 Quando il media ha raggiunto il punto limite di capacità, il display mostrerà la seguente finestra di dialogo. Rimuovere la card SD Card dallo slot, inserirne una nuova e premere il tasto [MEDIA] o uno dei tasti funzione per consentirne il riconoscimento da parte della TR. Qualora si desidera specificare un dispositivo SCSI differente (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), utilizzare il parametro "Media Select" (1.1-1c) per selezionare il media in oggetto.



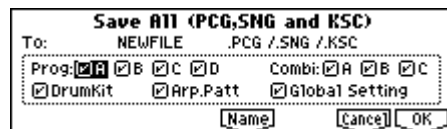
- 3 Usare i tasti [INC], [DEC] etc. per impostare Media Select sul media incaricato di ricevere i dati da salvare.
- 4 Premere il tasto [F8] ("Select"). Per annullare l'operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). Per uscire dall'operazione di salvataggio, premere nuovamente il tasto [F8] ("OK"). Per selezionare invece il file successivo da salvare, premere il tasto [F3] ("Skip").

### Save All (PCG, SNG e KSC)

Comando che consente di salvare tutti i programmi, le combinazioni, i kit di batteria, i pattern di arpeggio utente e le impostazioni global della memoria interna come un file .PCG, le song come un file .SNG, ed i campioni/multicampioni creati in modalità Sampling come un file .KSC, sul media specificato.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- 1 Selezionare "Save All" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 Usare il tasto [F5] ("Name") per visualizzare la finestra di testo, e specificare il nome del file (☞ BG p.46). Specificando per esempio il nome NEWFILE ed eseguendo il comando, si otterrà il salvataggio dei file NEWFILE.PCG, NEWFILE.SNG ed NEWFILE.KSC sul media desiderato.
- 3 Spuntare i box di selezione relativi al tipo di dati che si desidera salvare (programmi, combinazioni, kit di batteria utente, pattern di arpeggio utente ed impostazioni global). Per consentire il salvataggio del tipo di dati desiderato, spuntare quindi il relativo box di selezione. I dati per i quali il box di selezione non è stato spuntato, non saranno salvati.
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel"). Qualora la dimensione dei dati dovesse essere superiore alla capacità della singola card SD Card (o media equivalente), apparirà la finestra di dialogo "No space available on medium." Fare riferimento a "Se la dimensione dei dati...", ed utilizzare la procedura descritta.

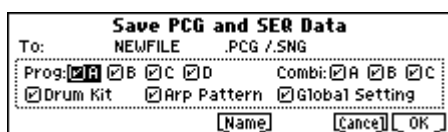
L'operazione di salvataggio comporta la creazione di alcuni file sulla directory corrente. Se i dati si estendono su due o più media, questi file sono automaticamente divisi per ciascun media. Oltre ai file .PCG, .SNG e .KSC, creati con uno specifico nome, l'operazione prevede anche la creazione di una directory. Tutti i file incorporati all'interno del file NEWFILE.KSC saranno così salvati su questa directory.

## Save PCG & SEQ

Comando che consente il salvataggio di tutti i programmi, le combinazioni, i kit di batteria, i pattern di arpeggio utente e le impostazioni globali su un file .PCG, e delle song/cue list su un file .SNG sul media desiderato.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- 1 Selezionare "Save PCG & SEQ" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



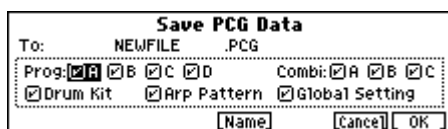
- 2 Usare il tasto [F5] ("Name") per visualizzare la finestra di testo, e specificare il nome del file (BG p.46). Inserendo per esempio il nome NEWFILE ed eseguendo il comando, l'operazione comporta il salvataggio dei file NEWFILE.PCG e NEWFILE.SNG sul media desiderato.
- 3 Spuntare i box di selezione relativi ai dati che si desidera salvare. I dati per i quali i box di selezione non sono stati spuntati non saranno salvati.  
☑ Save All (PCG, SNG e KSC): 3
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Save PCG

Comando che consente il salvataggio di tutti i programmi, le combinazioni, i kit di batteria, i pattern di arpeggio utente e le impostazioni globali su un file .PCG.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- 1 Selezionare "Save PCG" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



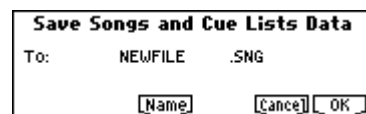
- 2 Usare il tasto [F5] ("Name") per visualizzare la finestra di testo, e specificare il nome del file (BG p.46). Inserendo per esempio il nome NEWFILE ed eseguendo il comando, l'operazione comporta il salvataggio del file NEWFILE.PCG sul media desiderato.
- 3 Spuntare i box di selezione relativi ai dati che si desidera salvare. I dati per i quali i box di selezione non sono stati spuntati non saranno salvati.  
☑ Save All (PCG, SNG and KSC): 3
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Save SEQ (Songs e Cue Lists)

Comando che consente il salvataggio di tutte le song e cue list della memoria interna su un file .SNG file.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- 1 Selezionare "Save SEQ" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 Usare il tasto [F5] ("Name") per visualizzare la finestra di testo, e specificare il nome del file. Inserendo per esempio il nome NEWFILE ed eseguendo il comando, l'operazione comporta il salvataggio del file NEWFILE.SNG sul media desiderato.
- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

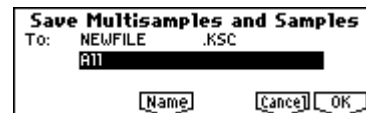
## Save Sampling Data (Multicampioni e campioni)

L'esecuzione di questo comando rende possibile il salvataggio dei seguenti multicampioni/campioni sul media desiderato, rispettivamente come file in formato Korg .KMP e .KSF. E' inoltre creato un file .KSC che contiene i suddetti file.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- Multicampioni e campioni registrati o modificati in modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)
- Multicampioni e campioni caricati in modalità Media
- Multicampioni e campioni contenuti nella memoria RAM dello strumento

- 1 Selezionare "Save Sampling Data" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 Usare "To" per specificare il contenuto da salvare (in formato Korg).

**All:** Tutti i multicampioni/campioni contenuti nella RAM sono salvati come file .KMP e .KSF. Contemporaneamente, lo strumento crea e salva un file ed una directory .KSC.

Il nome del file e della directory corrisponde al file .KSC.

**All Multisamples:** Tutti i multicampioni ed i campioni da essi utilizzati sono salvati rispettivamente come file .KMP e .KSF. Contemporaneamente, lo strumento crea e salva un file ed una directory .KSC.

Il nome del file e della directory corrisponde al file .KSC.

**All Samples:** Tutti i campioni sono salvati come file .KSF. Contemporaneamente, lo strumento crea e salva un file ed una directory .KSC.

Il nome del file e della directory corrisponderà al file .KSC.

**One Multisample:** Il multicampione selezionato è salvato come file .KMP. Lo strumento inoltre crea contemporaneamente una directory, sulla quale salva i campioni utilizzati dal multicampione.

Il nome del file e della directory corrisponde al file .KMP. Inizialmente, il nome del file sarà composto dai primi cinque caratteri (in maiuscolo) del nome del multicampione + il relativo numero.

[Esempio]

000: NewMS\_ \_ \_ \_ \_000 → NEWMS000.KMP

001: 108bpmDrLoop00 → 108BP001.KMP

**One Sample:** Il campione selezionato è salvato come file .KSF.

Il nome del file corrisponde al file .KSF.

Inizialmente, il nome del file sarà composto dai primi quattro caratteri (in maiuscolo) del nome del campione + il relativo numero.

**[Esempio]**

0000: NewSample\_0000 → NEWS0000.KSF

0001: C#3-EGuitar → C#3-0001.KSF

**note** Per esportare i file in formato AIFF (.AIF) o WAVE (.WAV), selezionare il comando di Utility "Export Smpl AIF/WAV."

- 3 Premere il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di testo, e specificare il nome del file (☞BG p.46).
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

**Spuntando** il box di selezione "Translation" (1.1-1f), i nomi dei file .KMP e .KSF salvati sono tradotti sul display con i nomi dei multicampioni/campioni originali. Ciò risulta particolarmente utile per la ricerca del file desiderato sul media.

### Save to Std MIDI File (Save Song as Standard MIDI File)

Comando che permette il salvataggio della song selezionata dalla memoria interna al media di destinazione come file .MID file (Standard MIDI File).

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- 1 Selezionare "Save to Std MIDI File" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 In "Song," selezionare la song che si desidera salvare.
- 3 Usare il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di testo, e specificare il nome del file (☞BG p.46).  
Per default, al file sono assegnati i primi otto caratteri (in maiuscolo) del nome della song.
- 4 In "Format," selezionare il formato di Standard MIDI File con il quale si desidera effettuare il salvataggio.  
Scegliere **0** per salvare simultaneamente i dati relativi alla divisione ritmica/tempo e gli eventi musicali in una singola traccia. Scegliere invece **1** per salvare i dati relativi alla divisione ritmica/tempo e gli eventi musicali in tracce separate.
- 5 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").  
La song così salvata può quindi essere riprodotta da un qualunque dispositivo che supporti il formato Standard MIDI Files. Tuttavia, se i dati salvati dovranno essere riprodotti sulla stessa TR, si consiglia di utilizzare il comando "Save SEQ", poichè in questo modo si potrà ottenere un più alto grado di riproducibilità.

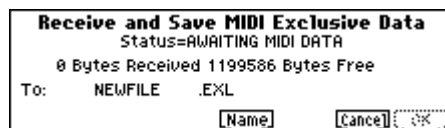
### Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)

Comando che consente di ricevere dati esclusivi, i quali sono successivamente accumulati in porzioni libere della memoria e salvati in seguito su media esterni come file .EXL file.

La quantità di memoria disponibile dipende principalmente dalle dimensioni delle song registrate in modalità Sequencer.

Il comando è valido soltanto se la directory corrente è in DOS.

- 1 Selezionare "Save Exclusive" per consentire allo strumento di ricevere i dati esclusivi. Appare la seguente finestra di dialogo.



- 2 Trasmettere i dati che si desidera memorizzare sulla TR.  
. Durante la ricezione, il display indicherà "Status=RECEIVING MIDI DATA." Al termine dell'operazione, la dimensione dei dati ricevuti e la quantità di memoria disponibile saranno automaticamente aggiornati. Il display cambierà in "Status=AWAITING MIDI DATA," e si potrà quindi continuare la trasmissione/ricezione di altri dati. Durante la ricezione, non è possibile utilizzare il tasto [F7] ("Cancel") ed il tasto [F8] ("OK").
- 3 Premere il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di testo, e specificare il nome del file (☞BG p.46).
- 4 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### Export Smpl AIF/WAV (Esportare i file Samples in formato AIFF/WAVE)

I campioni contenuti all'interno della memoria RAM, registrati in modalità Sampling o importati in modalità Media, possono essere esportati (scritti) su media esterni come file in formato AIFF o WAVE.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

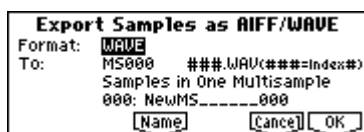
**note** E' buona norma utilizzare i comandi Save All o Save Sampling Data per effettuare il salvataggio dei campioni in formato Korg (.KSC, .KMP, .KSF). Ciò consente di preservare l'integrità dei multicampioni e dei campioni ad esso associati, così come originariamente presenti nella memoria RAM dello strumento. Il comando "Export Smpl AIF/WAV" dovrebbe quindi essere utilizzato soltanto quando si desidera elaborare i campioni registrati sulla TR su un computer.

**Spuntando** il comando "Export Smpl AIF/WAV" non consente l'esportazione dei multicampioni. I file esportati in formato AIFF o WAVE possono in seguito essere ricaricati sulla TR.  
In questo caso, il numero del campione caricato deve corrispondere al numero del campione salvato. In caso contrario, l'impostazione degli indici del multicampione dovrà essere nuovamente determinata, per consentire il ripristino della situazione pre-salvataggio.  
Inoltre, l'esportazione eseguita mediante il comando "Export Smpl AIF/WAV" causerà la perdita dei seguenti parametri impostati in modalità Sampling:

- Nome del campione
- Loop Tune (SMPL 3.1-1b. "Tune: Loop Tune")
- Reverse (SMPL 3.1-1b. "Rev: Reverse")

**Spuntando** I campioni gestiti in stereo dalla TR sono esportati come due file indipendenti L ed R.

- 1 Selezionare “Export Smpl AIF/WAV” per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 In “Format,” selezionare AIFF o WAVE come formato nel quale si desidera esportare il file.
- 3 Premere il tasto [F5] (“Name”) per accedere alla finestra di testo, e specificare il nome del file (BG p.46).
- 4 In “To,” specificare il contenuto del file che si desidera esportare.  
**One Sample:** Esporta il singolo campione.  
Il nome del file corrisponde al file .AIF o .WAV. Inizialmente, il nome del file comprenderà i primi quattro caratteri (in maiuscolo) del nome del campione + il relativo numero.

#### [Esempio]

0000: NewSample\_0000→NEWS0000.AIF

0001: C#3-EGuitar→C#3-0001.WAV

- ⚠ L’esportazione non potrà essere eseguita nel caso in cui la dimensione del campione dovesse rivelarsi superiore alla capacità di memorizzazione del singolo volume di media (per es.: SD Card).

**All Samples:** Esporta tutti i campioni.

In questo caso, non è possibile specificare il nome del file. Questo infatti è automaticamente composto dai primi quattro caratteri (in maiuscolo) del nome di ciascun campione + il relativo numero.

**Samples in One Multisample:** Consente l’esportazione di tutti i campioni appartenenti al multicampione selezionato.

E’ possibile specificare soltanto i primi cinque caratteri del nome del file. Questo è formato quindi dai primi cinque caratteri del campione + il numero dell’indice (001–128) relativo al multicampione.

Inizialmente il nome del file sarà automaticamente composto da MS + il numero del multicampione (000–999).

#### [Esempio]

000: NewMS\_000:

Campione dell’indice 001 → MS000001.AIF

Campione dell’indice 002 → MS000002.AIF

001: 108bpmDrLoop00:

Campione dell’indice 001 → MS001001.AIF

Campione dell’indice 002 → MS001002.AIF

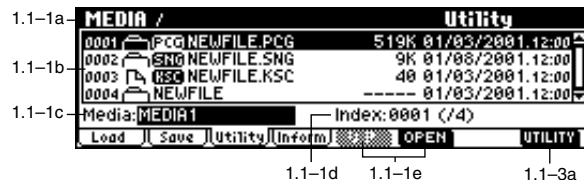
- ⚠ Una finestra di dialogo apparirà nel caso in cui, eseguendo i comandi di **All Samples** o **Samples in One Multisample**, la dimensione dei dati da esportare dovesse risultare superiore alla capacità di memorizzazione del singolo volume di media (per es.: SD Card). (BG p.148 “Se la dimensione dei dati è tale da non permetterne il salvataggio su un singolo media”) Tuttavia, se la dimensione del singolo campione dovesse eccedere la capacità di memorizzazione del media, l’operazione non potrà comunque essere eseguita. In questo caso, specificare un media diverso sul quale esportare i dati, oppure premere il tasto “Skip” per procedere con l’esportazione del campione successivo.

- 5 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

## 1.1–3: Utility

Pagina che consente di rinominare, copiare o cancellare il file o il media desiderato, di creare una nuova directory e di impostare la data e l’ora di ciascun file.

Dopo aver selezionato il media o il file, premere il tasto [F8].



### ■ 1.1–3a: UTILITY



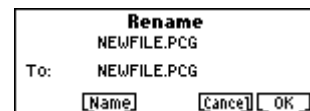
“Hide unknown file,” “Translation” (1.1–1f)

Per i dettagli su come selezionare il comando di Utility desiderato, consultare “PROG 1.1–1c: UTILITY.”

### Rename

Comando che permette di rinominare il file o la directory selezionati. Il comando è valido soltanto quando la directory o il file selezionati sono in DOS.

- 1 Selezionare “Rename” per accedere alla seguente finestra di dialogo.

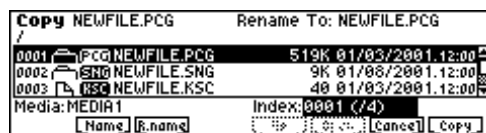


- 2 Premere il tasto [F5] (“Name”) per visualizzare la finestra di testo, e modificare il nome (BG p.46).
- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).

### Copy

Comando che permette di copiare il file o la directory selezionati. Il comando è valido soltanto quando la directory o il file selezionati sono in DOS.

- 1 Selezionare “Copy” per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 Nell’angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo, il parametro “Copy” indica il file selezionato ed il nome della directory.  
Se si desidera cambiare il file o la directory da copiare, utilizzare il tasto [F2] (“Name”) per accedere alla finestra di testo, e specificare il nome del file che si desidera copiare (BG p.46).  
(Can use \*/? as Wildcard): A questo punto della procedura, è possibile utilizzare i caratteri “\*” e “?” come wildcard. Per esempio, specificando il file NEWFILE1.\* (invece di NEWFILE1.PCG), tutti i file nominati NEWFILE1. saranno

copiati simultaneamente, a prescindere dalla loro estensione, e cioè: NEWFILE1.PCG, NEWFILE1.SNG, NEWFILE1.KSC, ...


**[Esempio]**

NEWFILE1.\*: NEWFILE1.PCG, NEWFILE1.SNG,


NEWFILE1.KSC, ...

NEWFILE2.PCG: NEWFILE1.PCG, NEWFILE2.PCG,

NEWFILE3.PCG, ...


 L'utilizzo delle wildcard è ristretto soltanto ai file. Le directory non saranno copiate.

- 3 Usare il tasto [F5] ("UP") ed il tasto [F6] ("OPEN") per selezionare la directory di destinazione. Per specificare un dispositivo SCSI differente, utilizzare "Media Select" (1.1-1c) per effettuare la scelta (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL).

 Non è consentito aprire i file .PCG o .SNG durante la selezione della directory di destinazione. Il tasto [F6] ("OPEN") non potrà essere cioè usato per i file .PCG o .SNG.

- 4 Per copiare i file o la directory con un nome differente da quello impostato, utilizzare il tasto [F3] ("R.Name") (linea in basso) per accedere alla finestra di dialogo, e quindi specificare il nuovo nome (§BG p.46). L'operazione non potrà essere eseguita nel caso si stiano utilizzando le wildcard per effettuare la copia di più file simultaneamente.

- 5 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

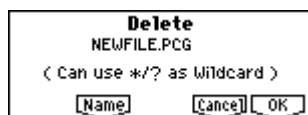
 Se il media selezionato in "Media Select" è un'unità con supporto magnetico rimovibile (SD Card, MO disc, hard disk rimovibile etc.), non sarà possibile effettuare la copia su media differenti dello stesso drive.

## Delete

Comando che consente di cancellare il file o la directory selezionati. La cancellazione della directory può essere eseguita soltanto se al suo interno non è presente alcun file.

Il comando è valido soltanto quando la directory o il file selezionati sono in DOS.


- 1 Selezionare "Delete" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 Il parametro "Delete" indica il nome del file o della directory da cancellare.

Se si desidera cambiare il file o la directory da cancellare, utilizzare il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di testo, e quindi specificare il nome del file o della directory che si desidera cancellare (§BG p.46).

(Can use \*/? as Wildcard): A questo punto della procedura, è possibile utilizzare le wildcard "\*" o "?" per effettuare la cancellazione simultanea dei file con lo stesso nome ma con un'estensione diversa, oppure dei file con i nomi parzialmente identici (§"Copy" (1.1-3a)).

 L'utilizzo delle wildcard è ristretto soltanto ai file. Le directory non saranno cancellate.

- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Create Directory

Comando che consente la creazione di una nuova directory per la directory corrente.

- 1 Selezionare "Create Directory" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 Usare il tasto [F5] ("Name") per accedere alla finestra di testo, e specificare il nome della nuova directory (§BG p.46).

- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## Set Date/Time

Comando che permette di impostare la data e l'ora utilizzati per contraddistinguere i file durante il salvataggio.

- 1 Selezionare "Set Date/Time" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 Impostare ciascun parametro.

"Year" 1980-2079

"Month" 1-12


"Day" 1-31

"Hour" 0-23

"Minute" 0-59

"Second" 0-59 (solo i secondi di valore pari sono assegnati al file)


- 3 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").


 I secondi ("Second") non sono visualizzabili nella directory window.

## Format

Comando che permette di formattare il media selezionato, come per esempio la card SD Card o il dispositivo SCSI esterno (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL).

L'etichetta di volume (il nome che contraddistingue l'intero media) specificata è assegnata al media formattato, ed è visualizzabile in "Media Select" (1.1-1c). Il nome di tale etichetta può essere composto al massimo da undici caratteri.

 La formattazione del media comporta la cancellazione totale di tutti i dati su di esso contenuti. Prima di avviare l'operazione quindi, verificare che sul media non siano presenti file e dati necessari.

 Dopo aver eseguito la formattazione, non sarà possibile utilizzare il tasto [COMPARE] per ripristinare lo status precedente all'operazione.

- 1 Per formattare una card SD Card, inserire la card nell'apposito slot.
- 2 In "Media Select" (1.1-1c), selezionare il media che si desidera formattare. (Nel caso non sia stato collegato alcun modulo SCSI esterno tramite la scheda opzionale EXB-SMPL, ignorare questo punto della procedura.)
- 3 Selezionare "Format" per accedere alla finestra di dialogo.



- 4 Premere il tasto [F5] (“Name”) per accedere alla finestra di testo, e specificare “Volume Label” (☞BG p.46).  
Quando appare la finestra di dialogo, il parametro “Volume Label” mostrerà l’etichetta di volume specificata prima della formattazione. Nel caso in cui il media non possenga alcuna etichetta di volume, o non sia in formato DOS, il parametro indicherà “NEW VOLUME.”

- 5 Specificare il tipo di formattazione desiderato. Generalmente, si dovrebbe utilizzare **Quick Format** per inizializzare il media, e **Full Format** nel caso in cui appaiano messaggi di errore del tipo “Media not Formatted”.

**Quick Format:** Tipo di formattazione da selezionare quando il media è già stato fisicamente formattato. Dato che l’operazione comprende soltanto l’area di sistema, quest’opzione richiede minor tempo per poter essere eseguita.

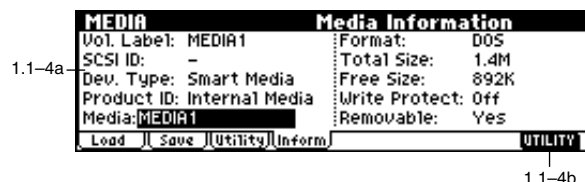
**Full Format:** Da scegliere quando il media non è stato precedentemente formattato. E’ l’opzione da selezionare quando gli errori di scrittura si verificano in maniera piuttosto frequente.

**note** Non è necessario eseguire la formattazione **Full Format** su media SCSI formattati a 512 byte/blocco. Eseguire invece la formattazione **Quick Format**.

**La TR** non può formattare media con un formato diverso da 512 byte/blocco (come per esempio i dischi da 640 MB, 1.3 GB MO etc.).

- 6 Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] (“OK”). Per non effettuare alcuna operazione, premere il tasto [F7] (“Cancel”).  
La dimensione massima di un disco formattabile (collegato via SCSI tramite la scheda opzionale EXB-SMPL) ammonta a 4 GB.

## 1.1-4: Media Information



### 1.1-4a: Media (Media select)

Mostra le informazioni del media selezionato con il parametro “Media Select.”

☞ 1.1-1c: Media select

#### Vol. Label (Volume Label):

Indica l’etichetta di volume del media.

#### SCSI ID:

Mostra il numero di ID dell’unità SCSI connessa. Selezionando la card SD Card della TR, il parametro indicherà “-”.

#### Dev. Type (Device Type):

Mostra il tipo di media selezionato.

#### Product ID:

Indica il numero ID della casa produttrice del media, il prodotto e la relativa versione etc.

#### Format (Format Type):

Mostra il tipo di formattazione. Se il media non è stato formattato, il parametro indicherà “Unformatted.”

#### Total Size:

Indica la capacità totale (in byte) del media selezionato.

#### Free Size:

Mostra la quantità di memoria libera sul media selezionato (in byte).

#### Write Protect:

Indica lo status di protezione della memoria del media. Se il media è protetto contro la scrittura il display mostrerà “On”. In caso contrario, “Off”.

#### Removable (Supports Removable):

Determina se il supporto magnetico del media selezionato possa o meno essere sostituito (rimosso). “Yes” sta ad indicare che il media può essere rimosso (per es.: SD Card, MO disc, hard disk rimovibile). Se il media selezionato è del tipo fisso, il parametro indicherà “No.”

## 1.1-4b: UTILITY



### Scan SCSI device

Comando che permette di ri-determinare qualsiasi dispositivo SCSI connesso alla scheda opzionale EXB-SMPL.

- 1 Dal menù di Utility, selezionare “Scan SCSI device.”

Lo strumento avvia quindi lo scan dei dispositivi SCSI collegati (è richiesta l’installazione della scheda opzionale EXB-SMPL). Al termine dell’operazione, qualsiasi unità SCSI ritenuta valida potrà essere selezionata grazie al parametro “Media Select.”

**Evitare** in qualunque caso di disconnettere/collegare il cavo SCSI quando la TR o il dispositivo SCSI esterno sono accesi. In caso contrario, è possibile causare danni irreparabili alla strumentazione.



---

# 7. Guida agli Effetti

## Vista generale

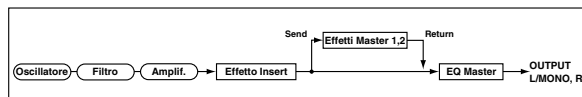
La sezione effetti della TR è composta da un canale dedicato all'Effetto Insert, due canali per gli Effetti Master, un canale per l'EQ Master (stereo, a tre bande) ed una sezione Mixer in grado di gestire il routing (percorso audio) degli effetti. La scelta può essere effettuata tra 89 tipi di effetti completamente digitali, raggruppati nelle categorie descritte nella tabella in basso.

### Classificazione degli 89 effetti

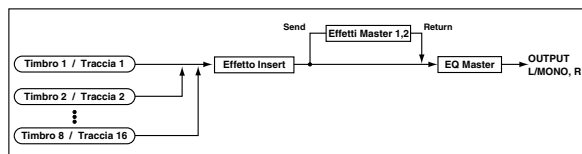
00–15	Effetti di dinamica e filtri, per es.: EQ e compressore
16–31	Effetti di modulazione del tono e della fase, come per esempio chorus and phaser
32–40	Altri tipi di effetti di modulazione e di trasposizione del tono, come per esempio il rotary speaker ed il pitch shifter
41–51	Effetti di early reflection e di delay
52–57	Effetti di riverbero
58–89	Effetti mono e catene di effetti mono, nei quali più effetti sono collegati internamente in serie

## 1. Gli effetti in ciascuna modalità

In **modalità Program**, l'elaborazione del suono può avvenire mediante l'uso dell'Effetto Insert. Il processo è simile all'elaborazione del suono dell'oscillatore (OSC) mediante i filtri e l'amplificatore. Gli effetti Insert (e di seguito quelli Master), permettono di applicare riverbero e modulazione al timbro, ed ottenere così sonorità molto più complesse e definite. Infine, prima dell'uscita audio OUTPUT (MAIN) L/MONO-R, è possibile bilanciare la sonorità complessiva grazie all'Equalizzatore (EQ) Master stereo a tre bande. Le impostazioni possono essere effettuate individualmente per ciascun programma.



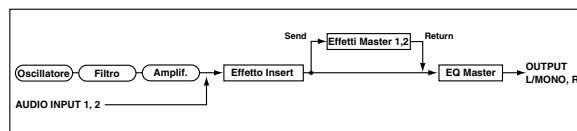
In **modalità Combination e Sequencer**, l'elaborazione può essere effettuata per i Programmi di ciascun timbro e/o traccia con l'Effetto Insert, mentre gli Effetti Master a loro volta possono essere usati per aggiungere spazialità ed ambiente, al fine di ottenere sonorità più complesse. Infine, l'uso dell'EQ Master consente di bilanciare la tonalità complessiva del suono risultante. Le impostazioni possono essere effettuate individualmente per ciascuna Combinazione nella modalità Combination, e per ciascuna Song in modalità Sequencer.



Installando la scheda opzionale EXB-SMPL, l'effetto insert può essere utilizzato per elaborare (in **modalità Sampling**), l'audio da campionare in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2. Utilizzare in questo caso i parametri della pagina SMPL 1.1: Recording, Input/Pref (SMPL1.1–3). Questo tipo di impostazioni sono valide soltanto per la modalità Sampling.



La scheda opzionale EXB-SMPL, una volta installata, consente l'uso della sorgente audio esterna in ingresso dai jack **AUDIO INPUT 1 e 2** anche per altre modalità, al di fuori della Sampling. In modalità Program, Combination e Sequencer per esempio, gli **effetti insert/master** e l'**EQ master** possono essere utilizzati per l'audio in ingresso. Le impostazioni per gli ingressi AUDIO INPUT 1/2 sono effettuate nella pagina GLOBAL 1.1: System, tab Audio In (tab Setup per COMBI, PROG, SEQ) (GLOBAL 1.1–4). In questo caso, la TR può operare come un vero e proprio processore d'effetti a sè stante del tipo 2-in 4-out, in grado di elaborare l'audio in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2.



Quando si applicano gli effetti all'audio in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2, potrebbe essere possibile udire dei rumori di oscillazione, dovuti principalmente al tipo di effetto utilizzato ed alle impostazioni dei relativi parametri. Nel caso ciò dovesse verificarsi, regolare i livelli d'ingresso/uscita ed impostare in maniera adeguata i parametri. In particolare, prestare attenzione alle impostazioni degli effetti con un guadagno (gain) particolarmente alto.

## 2. Modulazione dinamica (Dmod)

La **modulazione dinamica (Dmod)** è una funzione che permette di usare i controller dello strumento o i messaggi MIDI ai fini del controllo di specifici parametri degli effetti<sup>\*1</sup>, consentendone la variazione in tempo reale durante l'esecuzione strumentale.

La funzione BPM/MIDI Sync<sup>\*2</sup>, della quale la TR è provvista, è un altro valido modo di controllare i parametri degli effetti. In questo caso, è possibile controllare i parametri (come per esempio la velocità dell'LFO, o il tempo/tipo di delay, come di diversi altri tipi di effetti di modulazione) in maniera tale da permetterne la sincronizzazione al tempo impostato per l'arpeggiatore.

Per maggiori dettagli su questo tipo di funzioni, consultare il paragrafo "Sorgenti di Modulazione Dinamica (Dmod)" (p.217).

<sup>\*1</sup> Contrassegnati dal simbolo **D<sup>mod</sup>** (p.164).

<sup>\*2</sup> I parametri degli effetti contrassegnati dal simbolo **Sync** supportano questo tipo di funzione (p.168).

## 3. Effetti I/O

Per ottenere il miglior risultato in termini di qualità sonora, il segnale audio, elaborato dagli Effetti Insert o Master, dovrebbe essere inviato all'uscita con il livello massimo consentito, senza tuttavia permetterne la distorsione. Inoltre il parametro "W/D" (wet/dry) dell'Effetto Insert ed i parametri "Output Level" o "Rtn (Return, 2)" degli Effetti Master dovrebbero essere impostati con particolare attenzione, per consentire un naturale bilanciamento tra suono diretto ed elaborato, principale responsabile del livello d'uscita del suono processato.

La TR non è provvista di un indicatore di livello che segnali il livello d'ingresso del segnale audio agli effetti. Con un livello di segnale basso, il rapporto suono/rumore di fondo (S/N) potrebbe comportare una degradazione della qualità sonora ottenuta. Per contro, un livello eccessivo potrebbe provocare la distorsione (clip) del suono.

Le tabelle in basso mostrano i parametri e le pagine sulle quali è possibile effettuare le impostazioni di livello corrispondenti:

### Modalità Program

Input	OSC1/2 High, Low Level	(PROG 2.1)
	Filter1/2 Trim	(PROG 4.1, 4.2)
	Amp1/2 Level	(PROG 5.1, 5.2)
	OSC1/2 Send1/2	(PROG 7.1)
	Effect Trim parameter *1	(PROG 7.1, 7.2)
Output	Effect W/D parameter	(PROG 7.1, 7.2)
	Rtn1/2 (Return1, 2)	(PROG 7.2)

### Modalità Combination

Input	Volume	(COMBI 1.1, 2.1)
	S1/2 (Send1/2)	(COMBI 7.1)
	Effect Trim parameter *1	(COMBI 7.1, 7.2)
Output	Effect W/D parameter	(COMBI 7.1, 7.2)
	Rtn1/2 (Return1, 2)	(COMBI 7.2)

### Modalità Sequencer

Input	Volume	(SEQ 1.1)
	S1/2 (Send1/2)	(SEQ 7.1)
	Effect Trim parameter *1	(SEQ 7.1, 7.2)
Output	Effect W/D parameter	(SEQ 7.1, 7.2)
	Rtn1/2 (Return1, 2)	(SEQ 7.2)

### Modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)

Input	LIVELLO AUDIO INPUT (pannello posteriore)	
	Input1/2 Lvl (Level)	(SMPL 1.1)
	Effect Trim parameter *1	(SMPL 7.1)
Output	Effect W/D parameter	(SMPL 7.1)

### Modalità Global \*2 (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)

Input	LIVELLO AUDIO INPUT (pannello posteriore)	
	Input1/2 (Level)	(GLOBAL 1.1)
	Input1/2 Send1/2	(GLOBAL 1.1)

\*1: Alcuni effetti potrebbero non avere questo parametro.

\*2: Parametro da utilizzare per impostare il livello d'ingresso dai jack Audio Input nelle modalità al di fuori della Sampling.

## Insert Effect (IFX)

### 1. In/Out

L'Effetto Insert (IFX) è provvisto di un **ingresso** ed un'uscita stereo. Impostando il parametro "W/D" su **Dry** (nessun effetto), il segnale in ingresso corrisponderà a quello in uscita (l'effetto cioè, non sarà applicato). Impostando invece il parametro su **Wet** (effetto applicato), il segnale elaborato sarà inviato all'uscita in uno dei seguenti modi:

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Selezionando **00: No Effect**, il segnale stereo in ingresso non sarà processato.

Il routing (percorso) del segnale audio è indicato in alto a sinistra nel diagramma a blocchi.

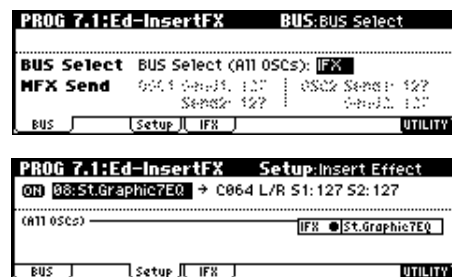
Lo status **on/off** degli effetti può essere determinato dalle impostazioni del parametro "On/Off" nella pagina 7.1: Ed-InsertFX (o Insert FX), tab Setup IFX per ciascuna modalità. Impostando il parametro su **off**, l'effetto sarà bypassato (si otterrà cioè, lo stesso risultato visto per la selezione dell'effetto **00: No Effect**).

**MIDI** Oltre alle impostazioni di "On/Off" appena citate, la disabilitazione di tutti gli effetti IFX può avvenire anche mediante la ricezione del messaggio di MIDI control change CC#92. Quando il valore del messaggio è 0, l'effetto sarà off, mentre un qualsiasi valore tra 1 e 127 comporterà l'utilizzo delle impostazioni originali. Infine, gli effetti IFX possono essere disabilitati anche mediante il parametro "FX SW" (GLOBAL 1.1-1b). Tale parametro è controllato dal canale MIDI Global specificato da "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a).

### 2. Routing

#### 2-1. Program mode

Usare "BUS Select" (PROG 7.1-1a) per impostare il bus di destinazione dell'oscillatore.



**L/R:** Il segnale non è inviato all'Effetto Insert, ma alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R dopo l'EQ Master.

**IFX:** Il segnale è inviato all'Effetto Insert IFX.

**1, 2, 1/2:** Il segnale non è inviato all'Effetto Insert/Master o all'EQ Master, bensì alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2 (cfr. p.162 "Uscite Audio Individuali").

**Off:** Il segnale non è inviato alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1 o 2. (Dopo gli Effetti Master, il segnale è inviato alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN).) E' l'impostazione da scegliere quando si desidera collegare in serie l'Effetto Insert e gli Effetti Master, per i quali impostare il livello di mandata del segnale tramite i parametri "MFX1 Send1" e "MFX2 Send2."

Usare **MFx1 Send “Send1”** e **“Send2”** (PROG 7.1–1a) per specificare il livello di mandata (send level) del segnale agli Effetti Master. L'impostazione è valida quando il parametro “BUS Select” (PROG 7.1–1a) è impostato su **L/R** o **Off**.

Se “BUS Select” è impostato su **IFX**, utilizzare i parametri “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))” (PROG 7.1–2) per il segnale post-IFX (☞ “3. Mixer”).

**MIDI** Send Level 1 può essere controllato dai messaggi MIDI di Control Change CC#93, mentre Send Level 2 dai messaggi MIDI di Control Change CC#91. In questo caso, il livello di mandata effettivo corrisponde al valore di Send Level 1 o 2 dell'oscillatore moltiplicato per il valore di Send Level 1 o 2 ricevuto via MIDI.

### — Impostazioni per un programma percussivo —

Dopo aver impostato “Oscillator Mode” su “**Drums**” in un Programma (PROG 2.1–1a), il box di selezione “Use DKit Setting” (PROG 7.1–1b) diviene disponibile. **Spuntando** tale box, il parametro “BUS Select” (GLOBAL 5.1–3a) di ciascun tasto del kit di batteria è reso effettivo. Ciò permette, per esempio, di ruotare il suono del rullante all'IFX per l'applicazione di un gate, e di inviare i suoni del resto del kit di batteria alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R senza utilizzare alcuna elaborazione sonora. **Cancellando** il segno di spunta dal **box di selezione**, tutti gli strumenti percussivi del kit di batteria sono inviati al bus specificato dal parametro “BUS Select” (PROG 7.1–1a). In questo caso è consentito utilizzare l'Effetto Insert contemporaneamente su tutti gli strumenti del kit, a prescindere dalle impostazioni di DrumKit.

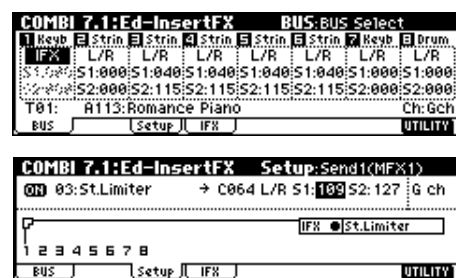
## 2–2. Modalità Combination, Sequencer

Usare le impostazioni di “BUS Select” (COMBI 7.1–1a, SEQ 7.1–1 (2)a) del Timbro (Combinazione)/Traccia (sequencer) per determinare l'utilizzo o meno dell'Effetto Insert per il timbro o la traccia. Così come già visto per la modalità Program, la scelta può essere effettuata tra **L/R**, **IFX**, **1**, **2**, **1/2**, o **Off** per ciascun timbro/traccia. “S1 (Send1(MFX1))”, “S2 (Send2(MFX2))” sono disponibili qualora si imposti “BUS Select” su **L/R** o **Off**.

Nel caso si selezioni **IFX**, usare i parametri “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))” per il segnale post-IFX (☞ “3. Mixer”).

**MIDI** Send Level 1 può essere controllato dai messaggi MIDI di Control Change CC#93, mentre Send Level 2 dai messaggi MIDI di Control Change CC#91. In questo caso, il livello di mandata effettivo corrisponde al valore di Send Level 1 o 2 dell'oscillatore del programma utilizzato dal timbro/traccia, moltiplicato per il valore di Send Level 1 o 2 ricevuto via MIDI. (“Send Level” ☞ p.159)

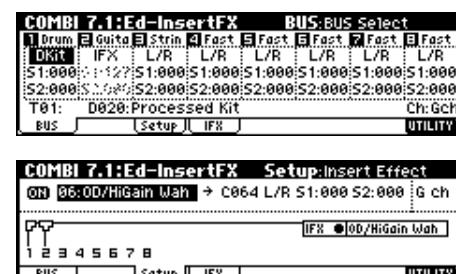
Le figure in basso mostrano un esempio in modalità Combination. Le impostazioni di “BUS Select” sono tali da permettere l'invio del segnale del timbro 1 all'**IFX**, e degli altri timbri all'uscita **L/R**. Il segnale complessivo passa quindi attraverso l'EQ Master ed infine giunge alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R.



### — Impostazioni per un programma percussivo —

Dopo aver selezionato un programma percussivo (“OSC Mode” **Drums**) per i timbri in **modalità Combination** e per le tracce in **modalità Sequencer**, è possibile impostare “BUS Select” su “**DKit**”. In questo caso, le impostazioni di “BUS Select” (GLOBAL 5.1–3a) di ciascun tasto del kit di batteria diventano valide, e ciò permette di ruotare ciascun strumento del kit al bus desiderato (per es.: il rullante all'effetto IFX e tutti gli altri alle uscite L/MONO ed R). Selezionando qualsiasi altro parametro al di fuori di **DKit**, l'applicazione dell'Effetto Insert può essere estesa a tutti gli strumenti del kit contemporaneamente, a prescindere dalle impostazioni di DrumKit.

Impostando “BUS Select” su **DKit**, è inoltre possibile selezionare “DKit IFX Patch.” Ciò permette di collegare temporaneamente le impostazioni di “BUS Select” IFX alle uscite L/R. Esempio: Supponiamo di aver assegnato un programma percussivo al timbro 1 ed un programma convenzionale al timbro 2, e di aver impostato “BUS Select” su **DKit** per il timbro 1 ed IFX per il timbro 2. Poiché il timbro 1 è stato impostato su **DKit**, è possibile utilizzare le impostazioni di “BUS Select” (GLOBAL 5.1–3a) per l'intero kit di batteria.



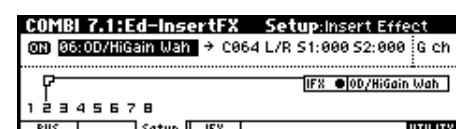
In questo caso, qualora si desideri elaborare il suono del rullante con l'effetto **IFX**, usare “DrumKit IFX Patch” per impedire l'utilizzo dell'effetto insert (usato dal timbro 2) da parte del programma percussivo. Selezionare “DKit IFX Patch,” ed inviare in questo modo temporaneamente il kit di batteria IFX all'uscita L/R. Premere il tasto [F8] (“OK”) per eseguire il comando ed inviare il suono del rullante all'uscita **L/R**.

Per ripristinare le sonorità originali, selezionare IFX→**IFX**.

Finestra di dialogo DrumKit IFX Patch



Dopo aver effettuato le impostazioni

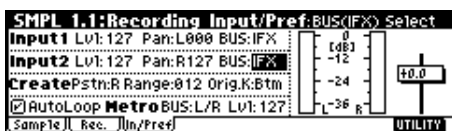


## 2-3. Modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)

L'audio in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2 può essere campionato dopo essere stato elaborato dall'Effetto Insert.

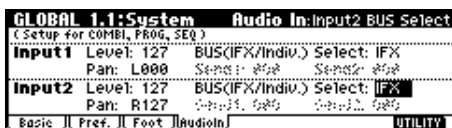
Usare "BUS (IFX) Select" (SMPL 1.1-3a) per impostare gli Input 1/2, e determinare il bus d'uscita, effettuando la scelta tra **L/R**, **IFX** ed **Off**. Non è consentito selezionare le uscite individuali 1, 2, o 1/2.

Nell'esempio che segue, il segnale in ingresso dai jack Input 1 e 2 è ruotato all'effetto insert **IFX**. I parametri dell'effetto possono essere impostati nella pagina "SMPL 7.1: Insert Effect". In questo modo, sarà possibile registrare il suono già processato dagli effetti della TR.



## 2-4. Audio Input (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)

Nelle modalità Program, Combination e Sequencer, è possibile applicare l'Effetto Insert, Master e l'EQ Master al segnale audio in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2. L'audio è ruotato agli effetti della TR tenendo conto delle impostazioni effettuate nella pagina GLOBAL 1.1: System, tab Audio In.



Usare "BUS (IFX/Indiv.) Select" (GLOBAL 1.1-4a/b) per impostare i bus degli Input 1/2, scegliendo tra **L/R**, **IFX**, **1**, **2**, **1/2** ed **Off**.

I parametri "Send1" e "Send2" diventano effettivi solo quando "BUS (IFX/Indiv.) Select" (GLOBAL 1.1-4a/b) è impostato su **L/R** o **Off**. Nel caso in cui sia stato selezionato **IFX**, utilizzare "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" per il segnale post-IFX ("3. Mixer").

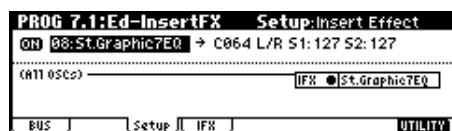
Quest'impostazione è ignorata in modalità Sampling. Fare riferimento a "2-3. Modalità Sampling" per ulteriori informazioni sulle regolazioni della modalità Sampling.

Utilizzare "7.1: Ed-InsertFX (or Insert FX)" nelle modalità Program, Combination o Sequencer per impostare l'Effetto Insert. L'elaborazione ottenibile per il segnale proveniente dagli Input 1 e 2 è del tipo 2-in/4-out, tipico di moltissimi processori di effetti. E' anche possibile sfruttare i suoni in ingresso in congiunzione con i timbri e le sonorità proprie della TR.

## 3. Mixer

Per ciascuna modalità, utilizzare i parametri "Pan (CC#8)," "BUS Select," "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))", della pagina 7.1: Ed-InsertFX (o Insert FX) tab Setup, per specificare il pan, il bus ed i livelli di mandata agli effetti master MFX1 ed MFX2 per il segnale elaborato dall'effetto insert.

Nella modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), non è consentito utilizzare gli Effetti Master o ruotare il segnale alle uscite INDIVIDUAL 1 e 2. L'unica impostazione possibile comprende quella relativa al pan per il segnale post-IFX.



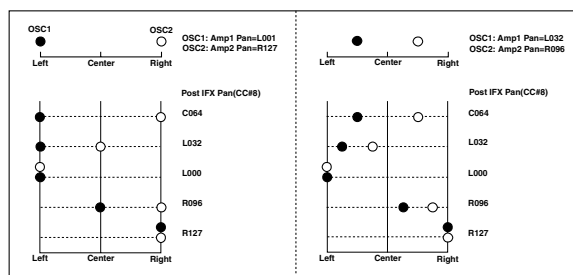
### 3-1. Pan (CC#8)

Specifica il pan (posizione nel panorama stereo) del suono in uscita dall'effetto insert.

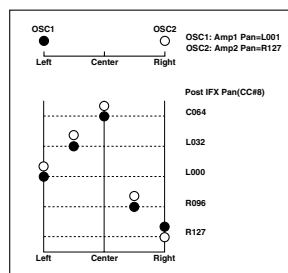
Se l'effetto insert utilizzato è del tipo **Stereo In-Stereo Out** ("In/Out"), impostando il parametro su un valore di **C064** si potranno utilizzare le impostazioni di "Pan" dell'oscillatore (PROG 5.1-1, PROG 5.2-1), del timbro (COMBI 1.1-3, 2.1-2), della traccia (SEQ 1.1-4/5) o dell'ingresso audio (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL, SMPL 1.1-3, GLOBAL 1.1-4).

Qualora invece l'effetto insert usato è del tipo **Mono In-Stereo Out** o **Mono In-Mono Out** ("In/Out"), le impostazioni di "Pan" dell'oscillatore, del timbro, della traccia e dell'ingresso audio (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL) saranno ignorate, ed il suono sarà sempre posizionato al centro del panorama stereo. In questo caso, il valore di "Pan (CC#8)" (7.1-1) che segue l'effetto insert determinerà la posizione finale nel panorama stereo del suono. Un valore di **L001** posizionerà il suono all'estrema sinistra, mentre un valore di **R127** lo assegnerà all'estrema destra.

Effetto Insert = Stereo In - Stereo Out



Effetto Insert = Mono In - Stereo Out  
Mono In - Mono Out



I presenti parametri possono essere controllati via MIDI tramite i messaggi di Control Change CC#8.

### 3-2. Selezione del BUS (BUS Select)

Parametro che consente di specificare il bus di destinazione per il segnale post-IFX.

“**L/R**” è l’impostazione più comune, e permette di inviare il segnale all’equalizzazione master (EQ Master) prima dell’uscita audio OUTPUT L/R.

Selezionare invece **1, 2** o **1/2** qualora si desideri inviare il segnale alle uscite individuali AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 o 2 (p.162 “Uscite Audio Individuali”). Selezionare “**Off**” per non inviare il segnale alle uscite L/MONO, R, 1 o 2. In questo caso, il segnale è ruotato dagli Effetti Master alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN). Questo tipo d’impostazione consente quindi di collegare in serie l’Effetto Insert e gli Effetti Master, utilizzando i parametri “S1 (Send1(MFX1))” ed S2 (Send2(MFX2)).”

### 3-3. Livelli di mandata (Send level)

Questi parametri consentono di stabilire i livelli di mandata del segnale audio agli Effetti Master MFX1 ed MFX2. Le impostazioni sono valide solo quando il parametro “BUS Select” è regolato su **L/R** o **Off**.

Se non si desidera utilizzare l’effetto insert, impostare i parametri “Send 1” e “Send 2” della pagina PROG 7.1-1 MFX Send, i parametri “S1 (Send1(MFX1))” e “S2 (Send2(MFX2))” della pagina COMBI 7.1-1 oppure i parametri “S1 (Send1(MFX1))” e “S2 (Send2(MFX2))” in modalità Sequencer nella pagina SEQ 7.1-1/2, in maniera tale da determinare i livelli di mandata del segnale audio agli effetti master MFX1 ed MFX2.

(Installando la scheda opzionale EXB-SMPL, i livelli di mandata degli ingressi audio in modalità Program, Combination e Sequencer possono essere impostati nella pagina GLOBAL 1.1-4a/b.)

**MIDI** Send Level 1 può essere controllato dai messaggi MIDI di Control Change CC#93, mentre Send Level 2 dai messaggi MIDI di Control Change CC#91.

## 4. Controllare l’Effetto Insert via MIDI

L’uso della Modulazione Dinamica (Dmod) permette di controllare tutti i parametri di un effetto in tempo reale, durante l’esecuzione strumentale, mediante i controller dello strumento oppure da un sequencer esterno collegato via MIDI. Analogamente, è possibile controllare i parametri di “**Pan (CC#8)**,” “**S1 (Send 1(MFX1))**,” ed “**S2 (Send 2(MFX2))**” del segnale post-IFX.

### 4-1. Modalità Program e Sampling (è richiesta l’installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)

I parametri possono essere controllati tramite il canale MIDI global (“MIDI Channel”) (GLOBAL 2.1-1a).

### 4-2. Modalità Combination

Utilizzare il parametro “Control Channel” della pagina Setup per impostare il canale di controllo dell’effetto insert IFX. Effettuare la scelta tra **Ch01-16**, **Gch** e **All Rt**.

**Ch01-16:** Scegliere uno dei canali quando si desidera utilizzare un singolo canale per il controllo dell’effetto. Il simbolo “\*” è assegnato alla destra del numero di canale del timbro ruotato all’effetto insert.

**Gch:** Opzione da selezionare quando si desidera controllare i parametri mediante il canale MIDI global, quest’ultimo determinato dal parametro “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

E’ l’impostazione standard generalmente utilizzata.

**All Rt.:** Consente di controllare i parametri dai canali assegnati ai timbri ruotati al corrispondente Effetto Insert (Ch01-16 con il simbolo “\*”).

### 4-3. Modalità Sequencer

Utilizzare il parametro “Control Channel” della pagina Setup per impostare il canale di controllo dell’effetto insert IFX. Effettuare la scelta tra **Ch01-16** e **All Rt**.

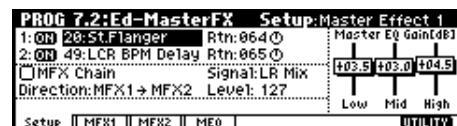
**Ch01-16:** Scegliere uno dei canali quando si desidera utilizzare un singolo canale per il controllo dell’effetto. Il simbolo “\*” è assegnato alla destra del numero di canale del timbro ruotato all’effetto insert. E’ l’impostazione da usare nel caso in cui più tracce su diversi canali MIDI siano inviate agli Effetti Insert, e si desideri controllare i parametri utilizzando soltanto una traccia.

**All Rt.:** Consente di controllare i parametri dai canali assegnati ai timbri ruotati al corrispondente Effetto Insert (Ch01-16 con il simbolo “\*”). E’ l’impostazione standard. Se si desidera controllare i parametri da un solo canale, effettuare la scelta tra i canali **Ch01-16**.

## Effetti Master (MFX1, 2)

### 1. In/Out

L’In/Out degli **Effetti Master MFX1** e **MFX2** è del tipo **mono-in/stereo-out**. I parametri “Send Level 1” e “Send Level 2” determinano il livello di mandata agli Effetti Master (“Routing” e “Mixer”). Il segnale stereo è combinato automaticamente al segnale mono ed inviato agli effetti. Gli Effetti Master non inviano in uscita alcun suono **Dry** (segnale non elaborato dal processore d’effetti). Di conseguenza, l’unico segnale in uscita sarà quello **Wet** (segnale elaborato dagli effetti, impostato tramite i parametri “W/D” delle pagine “MFX1” ed “MFX2”). Il segnale in uscita dagli Effetti Master è ruotato al bus **L/R** con un livello determinato dal parametro “Rtn (Return1, Return2).” Tale segnale è mixato con il suono proveniente dal bus specificato dal parametro **L/R** della pagina BUS, oppure con il segnale proveniente dal bus specificato dal parametro “BUS Select” (pagina tab Setup in ciascuna modalità) **L/R**, ed è infine ruotato all’EQ Master.



Selezionando “**00: No Effect**”, si ottiene il mute del segnale in uscita. Il segnale processato è quindi inviato all’uscita in uno dei seguenti modi, in base al tipo di effetto **01-89** scelto.

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Le opzioni di routing selezionabili sono indicate nell’angolo superiore sinistro del diagramma a blocchi.

Lo status on/off degli effetti MFX1 e 2 può essere determinato dal parametro “On/Off” della pagina 7.2: Ed-MasterFX (o Master FX) tab Setup in ciascuna modalità. Impostando il parametro su **off**, l’effetto che si ottiene è del tutto simile alla selezione dell’effetto **00: No Effect**.

**MIDI** Oltre alle impostazioni di “On/Off” appena citate, lo status degli effetti master può essere determinato anche mediante la ricezione del messaggio di MIDI control change CC#94 (MFX1) e CC#95 (MFX2). Con un valore di 0, l’effetto sarà **off**, mentre con qualsiasi valore tra 1 e 127 comporterà l’uso delle impostazioni originali. MFX1 e 2 potranno infine essere disabilitati anche mediante il parametro “FX SW” (GLOBAL 1.1-1b). Tale parametro è controllato dal canale MIDI Global specificato da “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

## 2. Routing

I due effetti master (MFX 1 e 2) possono anche essere usati al di fuori della modalità Sampling. Quando non si utilizza l'Effetto Insert, i livelli di mandata agli Effetti Master sono determinati dai parametri "Send Level 1/2 (MFX2)" impostati individualmente per ciascun oscillatore (Modalità Program), timbro (Modalità Combination), traccia (Modalità Sequencer). E' possibile quindi assegnare, per esempio, una certa quantità di riverbero ad un suono di piano (appartenente ad un timbro e ad una traccia), una minor quantità dello stesso effetto ai suoni di archi, e lasciare il suono di basso sostanzialmente dry.

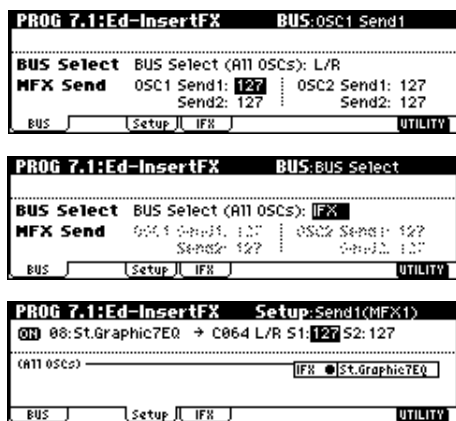
Nel caso si utilizzi anche l'Effetto Insert, i parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" permetteranno di elaborare il segnale post-IFX.

### 2-1. Modalità Program

I parametri "Send 1" e "Send 2" della pagina PROG 7.1-1a MFX Send o "S1 (Send1(MFX1))" e "S2 (Send2(MFX2))" della pagina PROG 7.1-2a, determinano il livello di mandata del segnale agli effetti master (dopo l'effetto IFX).

Le impostazioni dei parametri "Send 1" e "Send 2" della pagina PROG 7.1-1a MFX Send sono utilizzate quando "BUS Select" è impostato su **L/R** o **Off**. Ognuno dei due può essere impostato individualmente per ciascun oscillatore.

Le impostazioni dei parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" della pagina PROG 7.1-2a sono invece adoperate quando "BUS Select" è impostato su **IFX**. Quando gli effetti insert sono collegati in serie, i parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" determinano il livello di mandata agli effetti master del segnale in uscita dall'ultimo degli effetti insert della catena. Impostando "BUS Select" su **1**, **2** o **1/2**, il segnale dell'oscillatore sarà inviato direttamente alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) **1**, **2** (cfr. p. 162 "Uscite Audio Individuali"). In questo caso, le impostazioni dei livelli di mandata 1/2 saranno ignorate, e gli effetti master non saranno utilizzati.



**MIDI** Il livello di mandata Send Level 1 può essere controllato dai messaggi MIDI di Control Change CC#93, mentre Send Level 2 può essere controllato dai messaggi MIDI di Control Change CC#91, sul canale MIDI global specificato dal parametro "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a). Il livello effettivo di mandata è ottenuto moltiplicando rispettivamente i valori di Send 1 e 2 degli Oscillatori 1 e 2 per i valori di Send Level 1 e 2 ricevuti via MIDI.

### –Impostazioni per un programma percussivo –

Impostando il parametro "Oscillator Mode" (PROG 2.1-1a) del programma su **Drums**, è possibile utilizzare le impostazioni di "USE DKit Setting" (PROG 7.1-1b).

**Spuntando** tale box di selezione, lo strumento utilizzerà le impostazioni di ciascun tasto assegnato al kit di batteria. Le singole percussioni, per le quali il parametro "BUS (Bus Select)" (GLOBAL 5.1-3a) è impostato su **L/R** o **Off**, useranno le regolazioni dei parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" (GLOBAL 5.1-3a). Qualora si desideri usare l'effetto **IFX**, i parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" (PROG 7.1-2a) utilizzeranno il suono in uscita dall'effetto insert.

Se invece il box di selezione non è spuntato, le impostazioni di "Send 1" e "Send 2" (PROG 7.1-1a, MFX Send) dei parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" (PROG 7.1-2a) saranno utilizzate per tutti gli strumenti del kit di batteria (risultato del tutto simile a quello ottenibile con "Oscillator Mode" impostato su **Single** o **Double**.)

### 2-2. Modalità Combination e Sequencer

Usare i parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" (7.1-1(2)a) per i timbri (Combination) e le tracce (Sequencer), per determinare i livelli di mandata per ciascun timbro/traccia. Così come già visto per la modalità Program, qualora "BUS Select" sia impostato su **L/R** o **Off**, i parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" saranno automaticamente abilitati. In questo caso, il livello effettivo di mandata è determinato dalle impostazioni del programma (PROG 7.1-1a), utilizzato dal timbro/traccia, moltiplicato il livello specificato dai presenti parametri.

#### – Livello di mandata (send level) –

Esempio: con il parametro "OSC1 Send1" della modalità Program impostato su **127**, "Send2" su **064**, "OSC2 Send1" su **064**, "Send2" su **127**, ed il parametro "Send1" della modalità Combination impostato su **064**, e "Send2" su **127**, i livelli effettivi di mandata della combinazione corrisponderanno a:

$$\text{OSC1 Send1} = 127 (100\%) * 064 (50\%) = 064 (50\%)$$

$$\text{OSC1 Send2} = 064 (50\%) * 127 (100\%) = 064 (50\%)$$

$$\text{OSC2 Send1} = 064 (50\%) * 064 (50\%) = 032 (25\%)$$

$$\text{OSC2 Send2} = 127 (100\%) * 127 (100\%) = 127 (100\%)$$

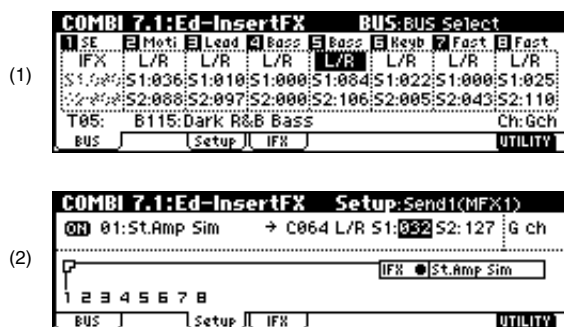
Con l'impostazione di "BUS Select" su **IFX**, i parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" utilizzano il segnale in uscita dall'effetto insert (post-IFX).

Scegliendo **1**, **2** o **1/2**, le impostazioni sono ignorate e l'effetto master non è applicato.

**MIDI** Send Level 1 risponde ai messaggi MIDI di Control Change CC#93, mentre Send2 Level a quelli di Control Change CC#91. Quando i parametri "Send1(MFX1)" e "Send2(MFX2)" di ciascun timbro/traccia divengono effettivi, i parametri possono essere controllati sui canali MIDI assegnati a ciascun timbro/traccia. Quando i parametri "Send1(MFX1)" e "Send2(MFX2)" utilizzano il segnale in uscita dall'effetto insert, il controllo può essere eseguito dal canale MIDI assegnato all'IFX.

Le due schermate esplicative che seguono illustrano alcuni esempi della modalità Combination. Le impostazioni del parametro "BUS Select" della schermata (1) consentono di inviare il suono del timbro 1 all'effetto insert **IFX**, mentre i rimanenti timbri sono ruotati al bus **L/R**. In questo caso, i livelli di mandata agli effetti master del timbro 1 sono determinati dai parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" dopo che il segnale è passato attraverso l'effetto insert **IFX**: **01:St. Amp Simulation**, così come mostrato nella schermata (2). (In questo esempio, i valori dei suddetti parametri corrispondono rispettivamente a **032** e **127**.) I suoni degli altri timbri utilizzano le impostazioni dei parametri "S1 (Send1(MFX1))" ed "S2 (Send2(MFX2))" della schermata (1), il cui livello effettivo corrisponde al livello di mandata dell'oscillatore del programma moltiplicato il valore espresso dal presente parametro.





### – Impostazioni per un programma percussivo –

Nel caso in cui per il timbro della combinazione (o per la traccia del sequencer) sia stato selezionato un programma percussivo, è possibile impostare il parametro “BUS Select” su **DKit**. In questo caso è quindi consentito utilizzare le impostazioni di “BUS (BUS Select)” (GLOBAL 5.1–3a) per inviare le sonorità di ciascun strumento del kit di batteria al bus desiderato. I livelli di mandata sono determinati moltiplicando i valori dei parametri “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))” di ciascun tasto del kit di batteria per il valore delle impostazioni dei parametri “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))”. (Per gli strumenti che usano l’effetto insert, il valore è determinato dalle impostazioni dei parametri “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))” per il segnale post-IFX). Selezionando **L/R** o **Off**, i livelli di mandata sono determinati dai valori dei parametri “OSC1 Send 1” e “Send 2”, della pagina PROG 7.1–1a, moltiplicati per i valori dei parametri “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))” (risultato del tutto simile a quello ottenibile con “Oscillator Mode” impostato su **Single** o **Double**.) Quando si seleziona l’effetto insert **IFX**, i parametri “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))” utilizzano il segnale proveniente dall’effetto IFX scelto. Con la selezione del bus **1**, **2** o **1/2**, le impostazioni di “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))” sono ignorate.


### 2–3. Modalità Sampling (è richiesta l’installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)

Non è consentito l’uso degli Effetti Master e dell’EQ Master in modalità Sampling.

### 2–4. Audio Input (è richiesta l’installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)

Nelle modalità Program, Combination e Sequencer, è possibile applicare l’Effetto Insert, Master e l’EQ Master al segnale audio in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2. L’audio è ruotato agli effetti della TR tenendo conto delle impostazioni effettuate nella pagina GLOBAL 1.1: System, tab Audio In.

I livelli di mandata dagli ingressi 1 e 2 agli effetti master sono determinati dai parametri “Send 1” e “Send 2” (GLOBAL 1.1–4a/b). Le impostazioni sono valide solo quando il parametro “BUS Select” è impostato su **L/R** o **Off**. Nel caso si desideri selezionare **IFX**, utilizzare i parametri “S1 (Send1(MFX1))” ed “S2 (Send2(MFX2))” (pag. 3. Mixer). Con la selezione del bus **1**, **2**, o **1/2**, le impostazioni di Send Level 1 e Send 2 sono ignorate.

 Queste impostazioni non hanno alcun effetto in modalità Sampling.

Utilizzare la pagina 7.2: Ed–MasterFX (o Master FX), in modalità Program, Combination e Sequencer, per impostare gli Effetti Master e l’EQ Master.

## 3. Mixer

I livelli di mandata determinano la quantità di segnale degli oscillatori (modalità Program), dei timbri (modalità Combination) e delle tracce (modalità Sequencer) ruotato agli Effetti Master. La pagina 7.2: Ed–MasterFX (o Master FX) consente, per ciascuna modalità, di impostare i livelli di uscita e di guadagno dell’EQ Master, così come di collegare in serie gli Effetti Master (chain).

### 3–1. Rtn (Return1, Return2)

Parametri che specificano rispettivamente i livelli di uscita dagli effetti MFX1 ed MFX2. Il valore di sinistra del parametro “W/D”, per effetti selezionati in MFX 1 o 2, indica il livello di uscita dall’effetto master; per esempio, il 25% per un valore di **25:75**, 100% per **Wet**, e 0% per **Dry**. Tale livello, moltiplicato per il valore espresso dai parametri “Rtn (Return 1, Return 2)”, sarà inviato al bus L/R, e mixato con il “BUS Select” L/R di pag. 7.1–1a o con il “BUS Select” L/R di pag. 7.2–1a. Esempio: con un valore del parametro “W/D” (MFX1) di **50:50** (50%) ed un valore di “Rtn (Return1)” di **64** (50%), il livello risultante corrisponderà al 25%. Il livello massimo ottenibile ammonta al (100%) quando “W/D” è impostato su “Wet” e “Rtn (Return1)” su **127**.

### 3–2. MFX Chain

Spuntando il box di selezione “MFX Chain”, il segnale sarà inviato dall’effetto MFX1 all’effetto MFX2. La schermata in basso mostra come il segnale in uscita dall’effetto “MFX1:16: Stereo Chorus” sia successivamente inviato all’ingresso dell’effetto “MFX2: 52: Reverb Hall”.



### 3–3. Chain Direction

Specifica la direzione del segnale quando si utilizzano entrambi gli effetti master (MFX1 ed MFX2) in serie.

### 3–4. Chain Signal

Parametri che permettono di determinare il tipo di routing tra gli effetti master MFX1 e 2. Qualora la direzione del segnale sia da **MFX1** verso **MFX2**, la selezione di **LR Mix** rende possibile inviare l’uscita mixata L/R dell’effetto MFX1 all’ingresso dell’effetto MFX2. E’ l’impostazione ideale per poter utilizzare in serie gli effetti di delay posizionati a sinistra ed a destra del panorama stereo (per es.: “43: LCR Delay”). Con la selezione di **L Only** o **R Only**, solo un canale dell’uscita stereo dell’effetto MFX1 è inviato all’ingresso dell’effetto MFX2. Tale impostazione è utilizzabile per il collegamento in serie di un riverbero con un effetto di modulazione, come per esempio l’effetto **16: St. Chorus**.

### 3–5. Chain Level

Parametro che determina il livello di segnale da ruotare da un effetto MFX all’altro, nel caso si desideri usare gli effetti master in serie.

### 3–6. Master EQ Gain[dB]

Parametri che regolano il guadagno delle tre bande (Low, Mid ed High) dell’equalizzatore stereo, posizionato prima dell’uscita AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R. I controlli Low ed High sono del tipo shelving, mentre il controllo Mid EQ consente di specificare anche la frequenza di taglio/guadagno. Le impostazioni sono collegate con i parametri Low, Mid ed High di “Gain” nella pagina MEQ. Questa pagina può essere usata per impostare la frequenza centrale, la larghezza di banda (per Mid), e la modulazione dinamica delle tre bande equalizzatrici.



## 4. Controllare gli Effetti Master via MIDI

La funzione di Modulazione Dinamica permette di controllare tutti i parametri degli Effetti Master in tempo reale, sia utilizzando gli appositi controller, sia mediante i messaggi MIDI inviati da un sequencer esterno.

In **modalità Program**, i parametri sono controllati dal canale MIDI global specificato dal parametro “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1–1a).

In modalità **Combination e Sequencer**, i canali di controllo per gli effetti MFX1 ed MFX2 possono essere impostati utilizzando i parametri “Control Channel” della pagina Setup tab “MFX1–2”. Effettuare la selezione tra i canali **Ch01–16**, e **Gch**.

**Ch01–16:** Selezionare quest’opzione quando si desidera controllare i parametri di ciascun Effetto Master da più canali MIDI.

**Gch:** Scegliere quest’opzione quando invece si desidera controllare i parametri dal canale MIDI global, specificato dal parametro “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1–1a). E’ l’impostazione standard generalmente utilizzata.

## EQ Master

L’equalizzatore Master (stereo a tre bande) è posizionato immediatamente prima dell’uscita AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R. Le bande Low ed High sono del tipo shelving, mentre la banda Mid è del tipo peaking. I parametri Low Gain ed High Gain possono essere controllati mediante la funzione della Modulazione Dinamica.

L’EQ master (stereo a tre bande) è applicato al segnale in ingresso al bus L/R bus. Per maggiori dettagli, consultare p.209.

## Uscite Audio Individuali

La TR è provvista di due uscite individuali AUDIO OUTPUTS (INDIVIDUAL), alle quali è possibile inviare il segnale audio degli oscillatori (modalità Program), dei timbri (modalità Combination) e delle tracce (modalità Sequencer), così come il segnale in uscita dall’effetto insert IFX.

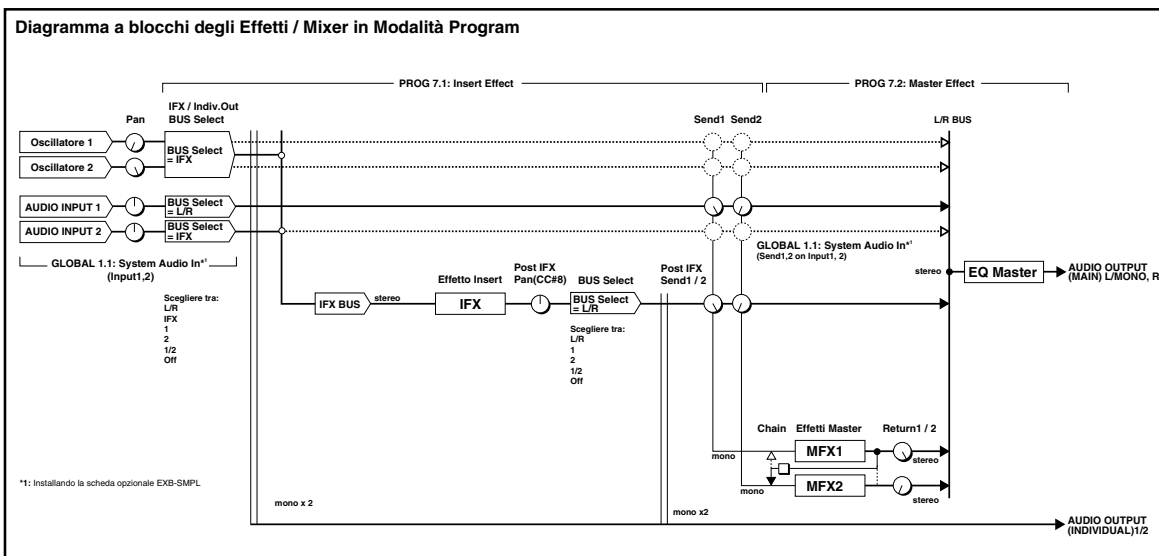
Utilizzare il parametro “BUS Select” (7.1–1a) in modalità Program, Combination o Sequencer per ruotare il suono desiderato alle uscite individuali AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

Nel caso si desideri utilizzare l’effetto insert, usare il parametro “BUS Select” della pagina 7.1: Ed–InsertFX (o Insert FX) tab Setup, per indirizzare il segnale post-IFX.

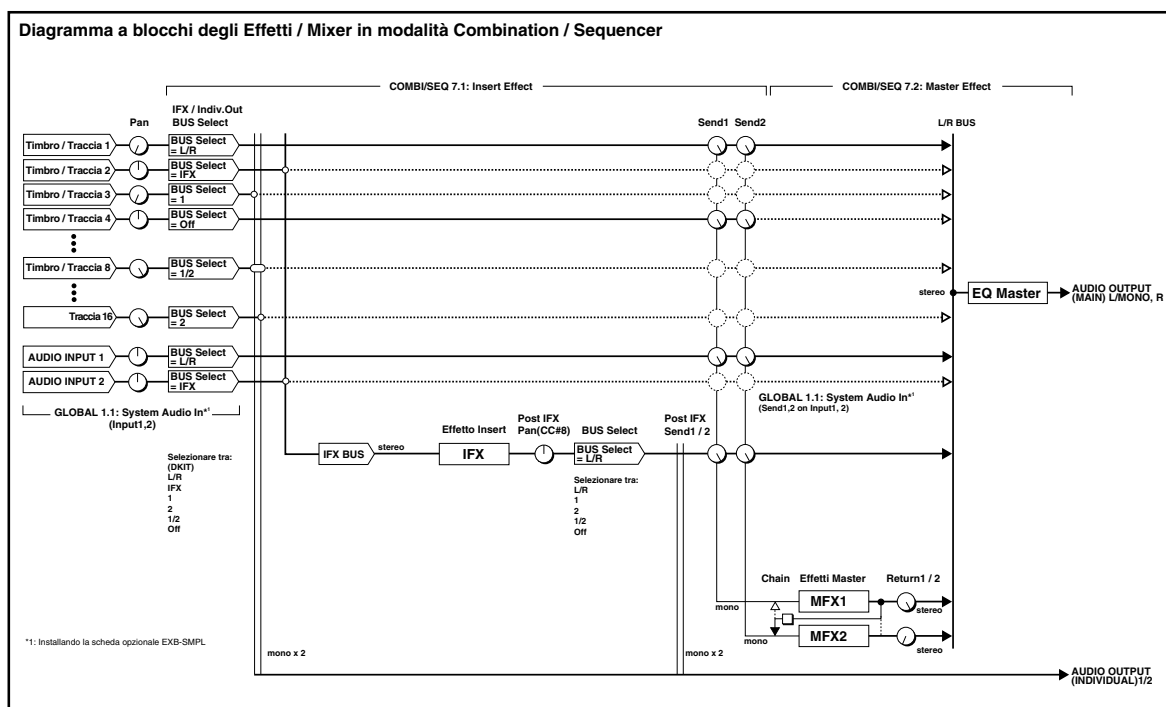
**1, 2:** I segnali mono sono inviati alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

**1/2:** Il segnale stereo è inviato alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

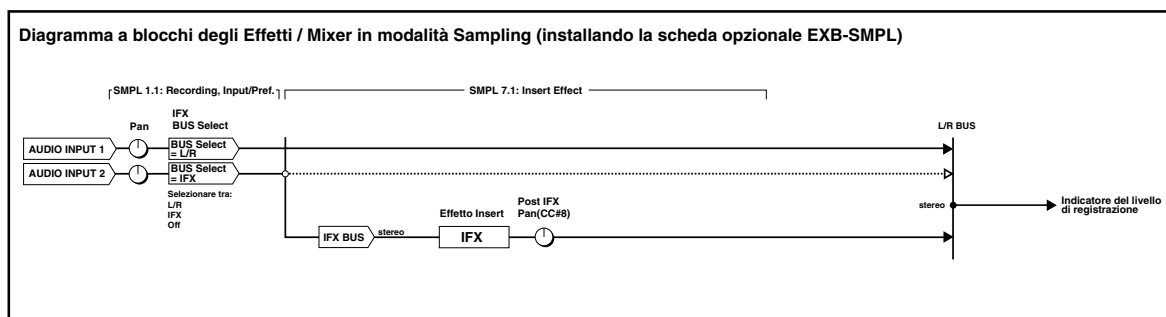
## Modalità Program



## Modalità Combination e Sequencer



## Modalità Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)



## Filtri/Dinamica

### Filtri ed effetti per il controllo della dinamica

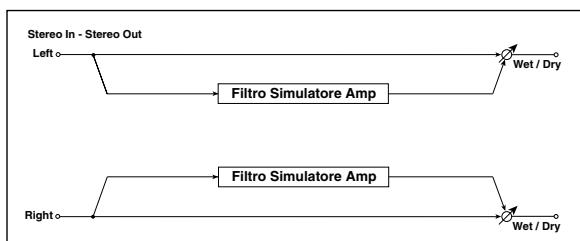
#### 00: No Effect

Selezionare la presente opzione quando non si desidera utilizzare alcun effetto. L'Effetto Insert invia in uscita il segnale non elaborato, mentre gli Effetti Master sono automaticamente posti in mute.

#### 01: St.Amp Sim

##### (Simulatore Amp Stereo)

Effetto che simula la risposta in frequenza caratteristica degli amplificatori per chitarra. Efficace anche sui suoni di organo e sulle percussioni.

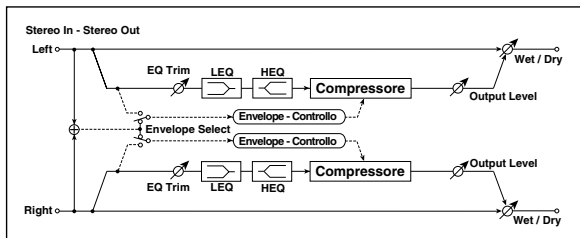


a	Amplifier Type Consente la scelta tra tre tipi di amp simulator per chitarra	SS, EL84, 6L6
b	W/D (Wet/Dry) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### 02: St.Compressor

##### (Compressore Stereo)

Effetto stereo che comprime il segnale in ingresso, in modo tale da ottenere un suono più omogeneo o compatto. Efficace per i suoni di chitarra, piano e percussioni. I due canali possono essere usati in parallelo o separatamente.



a	Envelope (Envelope Select) Determina se i due canali debbano essere usati in parallelo (link) o individualmente	L/R Mix, L/R Individually
b	Sensitivity Regola la sensibilità	1...100
c	Attack Determina il livello di attacco	1...100

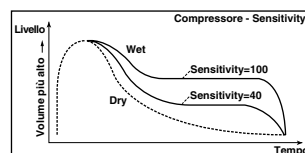
d	Level (Output Level) Imposta il livello di uscita del compressore	0...100
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il livello di uscita del compressore	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di modulazione del livello di uscita del compressore	-100...+100
e	Pre EQ Trim Determina il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15.0...+15.0dB
g	W/D (Wet/Dry) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

##### a: Envelope

Parametro che stabilisce se i canali sinistro e destro debbano essere collegati per il controllo di entrambi i segnali, o se ciascun canale debba essere controllato individualmente.

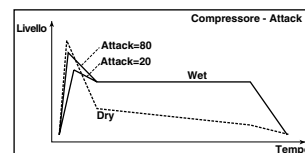
##### b: Sensitivity, d: Level

Il parametro "Sensitivity" imposta la sensibilità del compressore. Con un valore alto, è possibile incrementare la dinamica dei suoni più deboli. In generale, ad una maggiore sensibilità corrisponde un volume generale più alto. Per regolare il volume finale, utilizzare il parametro "Level".



##### c: Attack

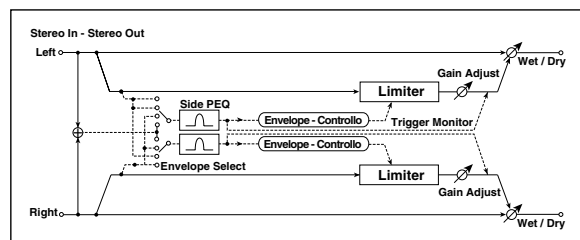
Parametro che controlla il livello di attacco.



#### 03: St.Limiter

##### (Limiter Stereo)

Il Limiter regola il livello del segnale in ingresso. E' simile al Compressore, tranne per il fatto che il segnale è compresso soltanto quando supera una determinata soglia, per consentire l'attenuazione dei transienti di picco. Il Limiter Stereo applica un EQ di tipo peaking al segnale trigger (che controlla il grado di effetto), permettendo di stabilire con precisione la banda d'intervento. Può essere usato con entrambi i canali collegati tra loro, oppure in maniera individuale per ciascun canale.



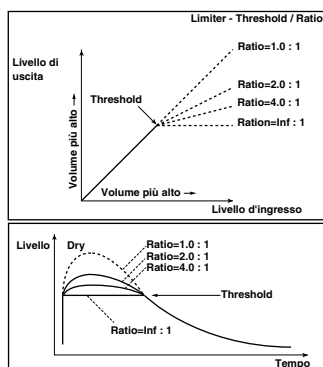
a	Envelope (Envelope Select) L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually Permette la scelta tra: controllo da entrambi i canali, controllo dal solo canale sinistro, dal solo canale destro, o controllo da ciascun canale individualmente	ES*
b	Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ES*
c	Threshold Imposta la soglia oltre la quale comprimere il segnale	-40...0dB ES*
d	Attack Determina il tempo di attacco	1...100 ES*
e	Release Imposta il tempo di rilascio	1...100 ES*
f	Side PEQ Insert Alterna lo status on/off dell'EQ del segnale trigger	Off, On ES*
g	Trigger Monitor Alterna il monitoraggio tra il segnale elaborato ed il segnale trigger	Off, On ES*
h	EQ (Side PEQ Cutoff) Imposta la frequenza centrale di EQ del segnale trigger	20...12.00kHz ES*
	Q Regola la larghezza di banda per il segnale trigger	0.5...10.0
	G (Gain) Imposta il guadagno di EQ del segnale trigger	-18.0...+18.0dB
i	G.Adj (Gain Adjust) Determina il guadagno d'uscita	-Inf, -38...+24dB ES*, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione del guadagno d'uscita	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione del guadagno d'uscita	-63...+63
j	W/D (Wet/Dry) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Envelope

Selezionando **L/R Mix**, il controllo del Limiter può essere effettuato mediante il mix dei due canali. Scegliendo **L Only** (o **R Only**), i canali sinistro e destro sono comunque collegati, ma il controllo può avvenire soltanto dal canale sinistro (o destro). Utilizzando **L/R individually**, i canali sinistro e destro controllano il Limiter individualmente.

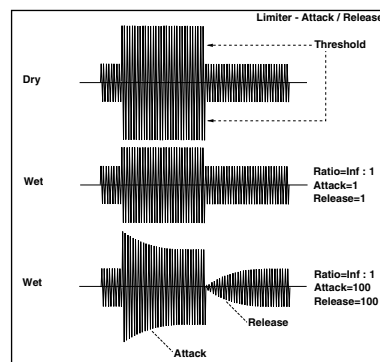
#### b: Ratio, c: Threshold, i: G.Adj

“Ratio” determina il rapporto di compressione del segnale eccedente il valore della soglia “Threshold”. Poiché la compressione del segnale potrebbe provocare un decremento del volume generale, utilizzare il parametro “G.Adj” per ristabilire il volume desiderato.



#### d: Attack, e: Release

Parametri che determinano il tempo di attacco e di rilascio del Limiter. Con un valore di attacco alto, la compressione del segnale eccedente la soglia impostata è applicata più lentamente.



#### f: Side PEQ Insert, h: EQ, h: Q, h: G

Questi parametri sono utilizzati per impostare l'EQ applicata al segnale trigger. In questo caso cioè, il Limiter determina la compressione del segnale in base al segnale post-EQ. Tale impostazione permette quindi di comprimere il segnale in base alla banda della frequenza di riferimento.

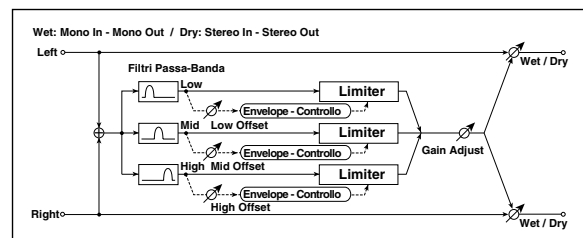
#### g: Trigger Monitor

Impostare il parametro **On** per monitorare il segnale trigger, piuttosto che il segnale elaborato dal Limiter. Da utilizzare per comparare le due sonorità. L'impostazione generalmente utilizzata è comunque **Off**.

## 04: Mltband Limit

### (Limiter Multibanda)

Effetto che applica il Limiter separatamente per ciascuna banda di frequenza (Low, Mid ed High) del segnale in ingresso. E' possibile cioè controllare la dinamica di ciascuna banda di frequenza, per determinarne la pressione sonora in maniera completamente differente dalla più consueta equalizzazione.



a	Ratio Imposta il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ES* Fx:03
b	Threshold Regola la soglia oltre la quale comprimere il segnale	-40...0dB ES* Fx:03
c	Attack Determina il tempo di attacco	1...100 ES* Fx:03
d	Release Imposta il tempo di rilascio	1...100 ES* Fx:03
e	Low Offset Guadagno della banda Low del segnale trigger	-40...0dB ES*
f	Mid Offset Guadagno della banda Mid del segnale trigger	-40...0dB ES*
g	High Offset Guadagno della banda High del segnale trigger	-40...0dB ES*
h	G.Adj (Gain Adjust) Determina il guadagno d'uscita	-Inf, -38...+24dB ES* Fx:03, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione del guadagno d'uscita	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione del guadagno d'uscita	-63...+63

i	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	$D_{mod}$
	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

#### e: Low Offset, f: Mid Offset, g: High Offset

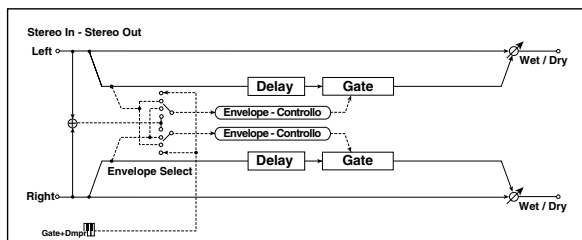
Parametri che determinano il guadagno del segnale trigger.

Esempio: qualora non si desidera applicare la compressione alle frequenze alte, impostare il valore del parametro "High Offset" al di sotto del livello della soglia "Threshold". Così facendo, il limiter della banda High non sarà attivato, ed il segnale passerà inalterato.

## 05: St.Gate

### (Gate Stereo)

Effetto che impedisce l'uscita del suono in ingresso qualora questo ricada al di sotto del livello prestabilito. Può essere utilizzato anche in maniera inversa, ed è consentito l'uso dei messaggi di Note On ed Off per alternare lo status on/off del gate.



a	Envelope (Envelope Select)	Dmod, L/R Mix, L Only, R Only
	Seleziona tra: Controllo dalla sorgente di modulazione, mix dei canali L ed R, L Only, R Only	$E_{35}$ , $D_{mod}$
b	Env. Dmod Src (Envelope Dmod Source)	Off...G2+Dmp
	Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare il gate quando Envelope = Dmod	
c	Threshold	0...100
	Imposta il livello di soglia oltre il quale applicare il Gate	$E_{35}$
d	Attack	1...100
	Determina il tempo di attacco	$E_{35}$
e	Release	1...100
	Imposta il tempo di rilascio	$E_{35}$
f	Polarity	+, -
	Alterna l'uso convenzionale e reverse del Gate	$E_{35}$
g	Delay (Delay Time)	0...100ms
	Imposta il tempo di delay del segnale d'ingresso	$E_{35}$
h	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	$D_{mod}$
	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

#### a: Envelope, b: Env. Dmod Src

Il parametro "Envelope" stabilisce se il gate debba essere attivato dal livello del segnale in ingresso o controllato direttamente dalla sorgente di modulazione. Il parametro Src specifica la sorgente di modulazione, selezionabile da **Off** a **G2+Dmod**.

Quando "Envelope" = **L/R Mix**, il gate è attivato dal segnale mixato dei canali sinistro e destro. Impostando invece **L Only** o **R Only**, il gate è controllato dal segnale proveniente rispettivamente dal canale sinistro o destro.

#### f: Polarity

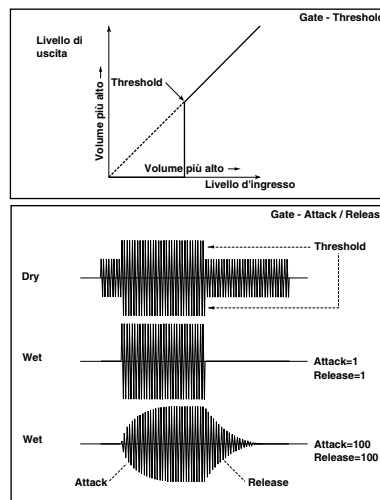
Parametro che permette di invertire la funzionalità del Gate.

Al contrario di quanto avviene normalmente infatti, impostando un valore negativo il Gate impedirà il passaggio del segnale con un livello superiore alla soglia impostata (Threshold). Lo stesso dicasi per le operazioni controllate dalla sorgente di modulazione.

#### c: Threshold, d: Attack, e: Release

Parametro che determina il livello di soglia al di sotto del quale il Gate impedisce il passaggio del segnale. Valido quando il parametro "Envelope" è impostato su **L/R Mix**, **L Only**, o **R Only**.

I parametri Attack e Release regolano rispettivamente il tempo di attacco e di rilascio del Gate.



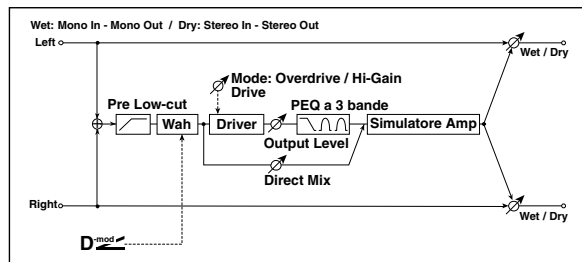
#### g: Delay

Parametro che imposta il tempo di delay (ritardo) del segnale in ingresso. Quando il suono è caratterizzato da un attacco molto rapido, utilizzare un tempo di delay sufficiente a consentire l'apertura del Gate, in modo da preservare la parte iniziale del suono.

## 06: OD/HiGain Wah

### (Wah Overdrive/Hi.Gain)

Distorsore che utilizza una modalità Overdrive ed una Hi-Gain. Le diverse varietà di distorsioni possono essere ottenute regolando secondo necessità l'effetto di wah, l'EQ a tre bande ed il simulatore di amplificatore. Molto efficace sui suoni di chitarra e di organo.



a	Wah	Off, On
	Alterna lo status on/off del Wah	$E_{35}$ , $D_{mod}$
	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di alternare lo status on/off del Wah	
	(Sw)	Tggl, Mmnt
	Seleziona la modalità di switch per la sorgente di modulazione incaricata di alternare lo status on/off del Wah	$E_{35}$
b	Sweep Rng (Wah Sweep Range)	-10...+10
	Imposta l'ampiezza del Wah	$E_{35}$ , $D_{mod}$
	Src (Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare il Wah	$E_{35}$
c	Mode (Drive Mode)	Overdrive, Hi-Gain
	Alterna la distorsione overdrive ed hi-gain	
	Drive	1...100
	Imposta il grado di distorsione	$E_{35}$
d	Pre Low-cut	0...10
	Regola la quantità di taglio delle frequenze gravi del suono in ingresso	$E_{35}$

e	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del segnale	0...50 dB, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione del segnale in uscita	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione del segnale in uscita	-50...+50
f	Lo (Low Cutoff) Regola il centro di frequenza per la banda Low (tipo shelving)	20...1.0kHz
	G (Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-18...+18dB
g	M1 (Mid1 Cutoff) Regola il centro di frequenza per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	300...10.0kHz
	Q Imposta la larghezza di banda Mid/High EQ 1	0.5...10.0 dB, Fx:06
	G (Gain) Determina il guadagno dell'EQ 1 Mid/High	-18...+18dB
h	M2 (Mid2 Cutoff) Regola il centro di frequenza per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	500...20.0kHz
	Q Imposta la larghezza di banda Mid/High EQ 2	0.5...10.0 dB, Fx:06
	G (Gain) Regola il guadagno della banda Mid/High EQ 2	-18...+18dB
i	Direct Mix Imposta la quantità di suono diretto da mixare a quello distorto	0...50
	SpSim (Speaker Simulation) Alterna lo status on/off del simulatore di speaker	Off, On
j	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Wah

Parametro che alterna l'effetto Wah on/off.

#### a: (Sw)

Parametro che determina il modo con il quale lo status dell'effetto di wah è alternato on/off dalla sorgente di modulazione.

Quando è "Sw" = **Mmnt (Moment)**, l'effetto di wah è di solito off, salvo essere attivato (on) alla pressione del pedale o mediante l'uso del joystick.

**MIDI** Quando il valore della sorgente di modulazione è inferiore a 64, l'effetto è "off". In caso contrario, cioè con un valore uguale o superiore a 64, l'effetto è "on".

Quando ("Sw") = **Tggl (Toggle)**, lo status dell'effetto di wah è alternato on/off ogni che si preme il pedale o si utilizza il joystick.

**MIDI** Lo switch on/off è abilitato ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera 64.

#### b: SweepRng, b: Src

Parametro che imposta lo sweep della frequenza centrale del wah. Un valore negativo del parametro consente di invertire la direzione dello sweep. La frequenza centrale del wah può essere controllata dalla sorgente di modulazione specificata con il parametro "Src".

#### d: Drive, e: Level

Il grado di distorsione è determinato dal livello del segnale in ingresso e dalle impostazioni del parametro "Drive". Un aumento del valore di "Drive" causa un aumento del volume generale per cui, in questo caso, utilizzare il parametro "Level" per regolare il livello di volume risultante. Il parametro "Level" utilizza il segnale in ingresso all'EQ a tre bande. Quando il suono dovesse eccedere la soglia di distorsione digitale del segnale, utilizzare il parametro "Level" per evitare che ciò avvenga.

#### d: Pre Low-cut

Parametro che permette di tagliare le frequenze gravi del segnale in ingresso, in maniera da ottenere una sonorità distorta più chiara e definita.

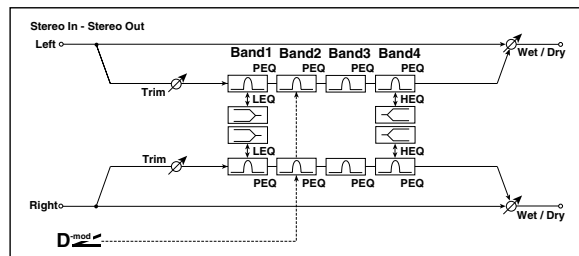
#### g: Q, h: Q

Parametri che regolano la larghezza di banda di ciascun equalizzatore. Ad un valore maggiore corrisponde una larghezza di banda più limitata.

## 07: St.Para.4EQ

### (EQ Parametrico a 4 Bande Stereo)

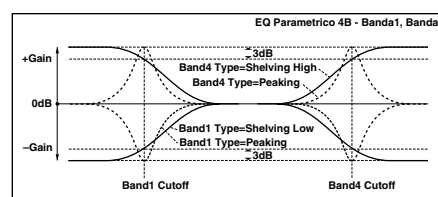
Equalizzatore parametrico a 4 bande stereo. Il tipo di EQ per le Bande 1 e 4 può essere sia del tipo peaking, sia del tipo shelving. Il guadagno della Banda 2 può inoltre essere controllata dalla modulazione dinamica.



a	Trim Imposta il livello d'ingresso del segnale audio	0...100
b	B1 Type (Band1 Type) Seleziona il tipo di EQ per la Banda 1	Peaking, Shelving-Low dB, Fx:06
c	B4 Type (Band4 Type) Seleziona il tipo di EQ per la Banda 4	Peaking, Shelving-High dB, Fx:06
d	B2 Dyn.G Src (Band2 Dynamic Gain Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il guadagno della Banda 2	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il guadagno della Banda 2	-18.0...+18.0dB dB, Fx:06
e	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della Banda 1	20...1.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 dB, Fx:06
	G (Gain) Determina il guadagno della Banda 1	-18.0...+18.0dB dB, Fx:06
f	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della Banda 2	50...10.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 dB, Fx:06
	G (Gain) Determina il guadagno della Banda 2	-18.0...+18.0dB dB, Fx:06
g	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della Banda 3	300...10.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 dB, Fx:06
	G (Gain) Determina il guadagno della Banda 3	-18.0...+18.0dB dB, Fx:06
h	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della Banda 4	500...20.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 dB, Fx:06
	G (Gain) Determina il guadagno della Banda 4	-18.0...+18.0dB dB, Fx:06
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

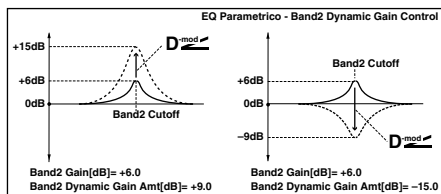
#### b: B1 Type, c: B4 Type

Seleziona il tipo di filtro per le Bande 1 e 4.



d: **B2 Dyn.G Src**, d: (**Amount**), f: **G**

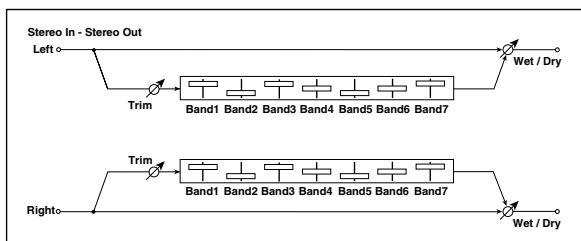
Il guadagno della Banda 2 può essere controllato con la sorgente di modulazione.



## 08: St.Graphic7EQ

(EQ Grafico Stereo a 7 Bande)

Equalizzatore grafico stereo a 7 bande. La barra di guadagno di ciascuna banda rende visivamente facile la comprensione della risposta in frequenza. E' possibile selezionare l'impostazione della frequenza centrale per ciascuna banda tra dodici diversi tipi, in base al suono da elaborare.



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	0...100
	Seleziona una combinazione di frequenze centrali per ciascuna banda		
b	Trim	Imposta il livello d'ingresso del segnale audio	0...100
c	(Band1)	Regola il guadagno della Banda 1	-18.0...+18.0dB
d	(Band2)	Regola il guadagno della Banda 2	-18.0...+18.0dB
e	(Band3)	Regola il guadagno della Banda 3	-18.0...+18.0dB
f	(Band4)	Regola il guadagno della Banda 4	-18.0...+18.0dB
g	(Band5)	Regola il guadagno della Banda 5	-18.0...+18.0dB
h	(Band6)	Regola il guadagno della Banda 6	-18.0...+18.0dB
i	(Band7)	Regola il guadagno della Banda 7	-18.0...+18.0dB
j	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet	D-mod
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry		
	(Source)	Off...Tempo	
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto		
	(Amount)	-100...+100	
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto		

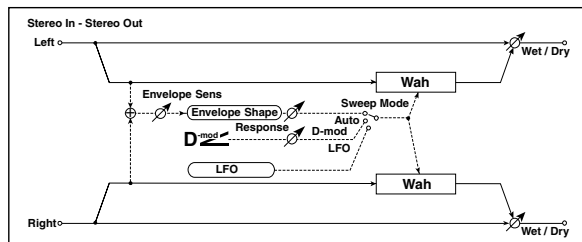
a: **Type**

Parametro che seleziona una combinazione di frequenze centrali per ciascuna banda. La frequenza centrale di ogni banda è indicata nella parte superiore dello schermo LCD.

## 09: St.Wah/AutoW

(Wah Stereo/Auto Wah)

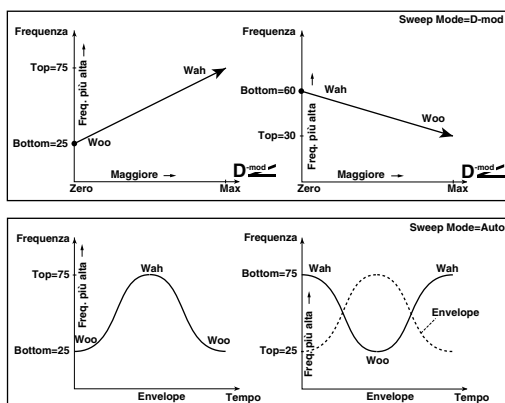
Wah stereo che permette di ricreare sonorità che spaziano dal wah vintage all'auto-wah, con impostazioni di frequenza ancora più estese.



a	FreqBottom (Frequency Bottom) Imposta il limite inferiore della frequenza centrale del wah	0...100 D-mod
	FreqTop (Frequency Top) Imposta il limite superiore della frequenza centrale del wah	0...100 D-mod
b	Swp Mode (Sweep Mode) Seleziona il controllo tra auto-wah, sorgente di modulazione ed LFO	Auto, Dmod, LFO D-mod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il wah quando Swp Mode=Dmod	Off...Tempo
c	Response Determina la velocità di risposta quando Swp Mode = Auto or Dmod	0...100 D-mod
d	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Regola la sensibilità dell'auto-wah	0...100 D-mod
e	Envelope Shape Imposta la curva di sweep dell'auto-wah	-100...+100 D-mod
f	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20...+20 D-mod
g	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO con il tempo e le note	Off, On D-mod
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 D-mod
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che determina la velocità dell'LFO	♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯ D-mod
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16 D-mod
h	Resonance Regola la quantità di risonanza	0...100 D-mod
	LPF (Low Pass Filter) Alterna lo status on/off del filtro passa-bassi del wah	Off, On D-mod
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100 D-mod

#### a: FreqBottm, a: FreqTop

Le impostazioni dei parametri "FreqBottm" e "FreqTop" determinano l'ampiezza e la direzione sweep del filtro del wah.



#### b: Swp Mode

Parametro che consente di variare la modalità di controllo del wah. Impostando "Swp Mode" su **Auto**, è possibile selezionare un auto-wah la cui estensione (sweep) sia relativa alle variazioni d'involuppo del segnale audio in ingresso. L'auto-wah è spesso utilizzato per parti di chitarra ritmica funky.

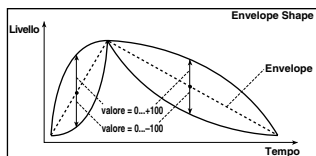
Quando "Swp Mode" è impostato su **Dmod**, il filtro può essere controllato dalla sorgente di modulazione, in maniera del tutto simile al wah a pedale. Con l'impostazione di "Swp Mode" su **LFO**, l'effetto utilizza l'LFO per la produzione di un tipo di wah ciclico.

#### d: Envelope Sens

Determina la sensibilità dell'auto-wah. Incrementare il valore del parametro qualora il segnale d'ingresso sia troppo debole per produrre un qualsivoglia effetto. Viceversa, ridurre il valore del parametro se il segnale dovesse risultare talmente alto da arrestare temporaneamente il filtro.

#### e: Envelope Shape

Parametro che determina la curva di sweep dell'auto-wah.



#### f: lfoF, g: BPM/MIDI Sync

Quando "BPM/MIDI Sync"=**Off**, la velocità dell'LFO utilizza le impostazioni del parametro lfoF. Con "BPM/MIDI Sync"=**On**, l'LFO segue invece le impostazioni dei parametri "BPM", "Base" e "Times".

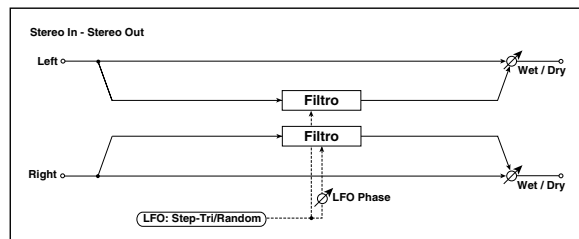
#### g: BPM, g: Base, g: Times

Ciascun ciclo di sweep dell'LFO è ottenuto moltiplicando la durata di una nota (♩...) (selezionata dal parametro "Base", in relazione al tempo specificato in "BPM", o in base al MIDI Clock qualora "BPM" sia stato impostato su **MIDI**) per il numero specificato dal parametro Times.

## 10: St.Rndm Filter

### (Filtro Stereo Random)

Filtro stereo passa-banda che utilizza una forma d'onda del tipo a gradino (step) ed un LFO casuale per la modulazione. E' così possibile creare effetti del tutto particolari dall'oscillazione del filtro.



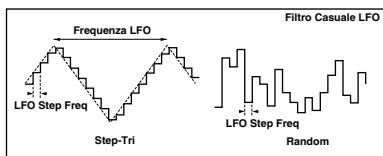
a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Step-Tri, Random E38
b	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra sinistra e destra	-180...+180deg E38
c	Freq (LFO Frequency) Imposta la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz E38, Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione usata sia per la velocità dell'LFO che per la velocità della forma d'onda "step"	Off...Tempo
d	(Amount) Imposta la quantità di modulazione della velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
	Step (LFO Step Frequency) Regola la velocità dello step dell'LFO	0.05...50.00Hz E38, Dmod
e	(Amount) Imposta la quantità di modulazione della velocità dell'LFO	-50.00...+50.00Hz
	Manual Determina la frequenza centrale del filtro	0...100
f	Resonance Regola la quantità di risonanza	0...100
	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO e del tempo/note	Off, On E38, Fx:09, ASync
g	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 E38, Fx:09, E38
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che determina la velocità dell'LFO	♩, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯ E38, Fx:09
h	Times Imposta il numero di note che determinano la velocità dell'LFO	x1...x16 E38, Fx:09
	StepBase (Step Base Note) Seleziona il tipo di nota che determina la velocità dello step dell'LFO	♩, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯ E38, ASync
i	Times Imposta il numero di note che determinano la velocità dello step dell'LFO	x1...x32 E38
	Depth Imposta la profondità di modulazione della frequenza centrale del filtro	0...100
j	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la modulazione del filtro	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di modulazione del filtro	-100...+100
k	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet E38, Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
l	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: LFO Wave, c: Freq, d: Step

Quando "LFO Wave" è impostato su **Step-Tri**, l'LFO è del tipo step, con una forma d'onda triangolare. Il parametro "Freq" imposta la velocità della forma d'onda triangolare originale. Modificando il parametro "Step" sarà quindi possibile determinare l'ampiezza degli step.

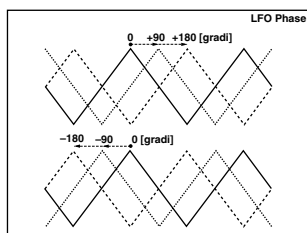


Quando "LFO Wave" è impostato su **Random**, il parametro "Step" utilizza un ciclo di LFO casuale.



#### b: LFO Phase

Impostando l'offset per i canali sinistro e destro, è possibile alterare la modalità di applicazione della modulazione ad entrambi i canali, creando un effetto di crescendo.



#### f: BPM, g: StepBase, g: Times

L'ampiezza di uno step LFO, o un ciclo di LFO casuale, è ottenuto moltiplicando la durata di una nota (♩, ♪, ♫) (selezionata in "StepBase", e relativa al tempo specificato con il parametro "BPM," o al tempo del MIDI Clock qualora "BPM" sia stato impostato su MIDI) per il numero determinato dal parametro "Times".

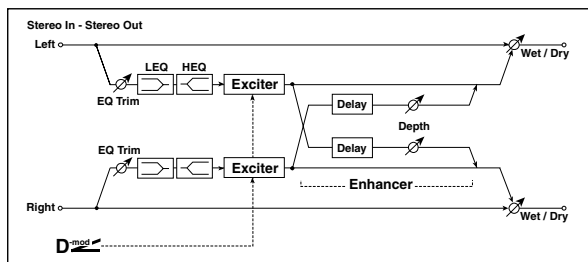
#### j: W/D

Impostando il parametro su valori compresi tra **-Wet** e **-1:99**, è possibile invertire la fase dell'effetto.

## 11: St.Excst/Enhcr

### (Exciter/Enhancer Stereo)

Effetto composto da una combinazione di Exciter, che permette di rendere il suono più incisivo, ed Enhancer, grazie al quale è possibile ottenere più presenza ed apertura stereo.



a	Blend (Exciter Blend)	-100...+100
	Imposta l'intensità (depth) dell'effetto di Exciter	
	(Source)	Off...Tempo
b	Seleziona la sorgente di modulazione dell'intensità dell'Exciter	
	(Amount)	-100...+100
	Regola la quantità di modulazione dell'intensità dell'Exciter	
c	Point (Emphatic Point)	0...70
	Imposta la frequenza da enfatizzare	
	(Source)	Off...Tempo
d	Seleziona la sorgente di modulazione per la frequenza da enfatizzare	
	(Amount)	-70...+70
	Imposta la quantità di modulazione per la frequenza da enfatizzare	
e	Enh Dly L (Enhancer Delay L)	0.0...50.0ms
	Imposta il tempo di delay per il canale sinistro dell'Enhancer	
f	Enh Dly R (Enhancer Delay R) [msec]	0.0...50.0ms
	Imposta il tempo di delay per il canale destro dell'Enhancer	

e	Enh Dep (Enhancer Depth)	0...100
	Determina il grado di applicazione dell'effetto di Enhancer	
	(Source)	Off...Tempo
f	Seleziona la sorgente di modulazione per l'ampiezza dell'Enhancer	
	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per l'ampiezza dell'Enhancer	
g	Pre EQ Trim	0...100
	Imposta il livello audio d'ingresso per l'EQ	
	LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15.0...+15.0dB
h	Regola il guadagno della banda Low EQ	
	HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15.0...+15.0dB
	Imposta il guadagno della banda High EQ	
i	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato	
	(Source)	Off...Tempo
j	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

#### a: Blend

Parametro che determina la profondità (intensità) dell'effetto di Exciter. Valori positivi consentono di ottenere un pattern di frequenza (da enfatizzare) del tutto diverso da quello conseguibile con valori negativi.

#### b: Point

Parametro che determina la frequenza da enfatizzare. A maggior valore corrisponde una frequenza minore.

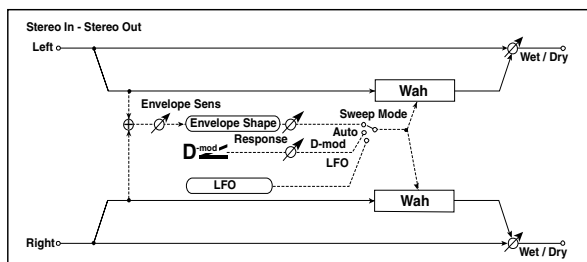
#### c: Enh Dly L, d: Enh Dly R

Questi parametri consentono di impostare il tempo di delay per i canali sinistro e destro dell'Enhancer. Impostando un tempo di delay leggermente differente per i due canali, è possibile ottenere una decisa apertura dell'immagine stereo, ampliando ulteriormente la profondità e l'ampiezza della sonorità complessiva.

## 12: St.Sub OSC

### (Sub Oscillatore Stereo)

Effetto che permette di aggiungere frequenze molto basse al segnale in ingresso. Molto utile per dare spessore ai suoni percussivi ed in genere a tutte le sonorità appartenenti alla parte bassa dello spettro sonoro. Agisce in maniera diversa da un equalizzatore, poichè consente di enfatizzare gli armonici delle frequenze gravi. E' anche consentito regolare la frequenza dell'oscillatore per farne combaciare l'altezza con un determinato numero di nota, in maniera tale da simulare l'effetto di octaver.



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed
	Determina se la frequenza dell'oscillatore debba seguire il numero di nota o se debba essere fisso	
b	Note Interval	-48...0
	Imposta la differenza di tono dalla nota quando OSC Mode=Note (Key Follow)	
c	Fine (Note Fine)	-100...+100
	Regolazione fine della frequenza dell'oscillatore	

d	Fixed (Fixed Frequency)	10.0...80.0Hz
	Imposta la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode=Fixed	
	(Source)	Off...Tempo
e	Envelope Pre LPF	1...100
	Regola il limite superiore della banda di frequenza per la quale aggiungere gli armonici delle frequenze gravi	
f	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100
g	Envelope Shape	-100...+100
	Determina la curva d'involuppo per il volume dell'oscillatore	
	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
h	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
i	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

#### a: OSC Mode, b: Note Interval, c: Fine

Il parametro "OSC Mode" determina l'operatività dell'oscillatore. Quando si seleziona **Note (Key Follow)**, la frequenza dell'oscillatore è determinata in base al numero di nota, consentendone in questo modo l'uso come per un octaver. Il parametro "Note Interval" imposta l'offset del pitch (trasposizione di tono) rispetto alla nota originale in semitoni. Il parametro "Fine" consente, infine, di regolare l'intonazione in maniera ancor più dettagliata (in cent).

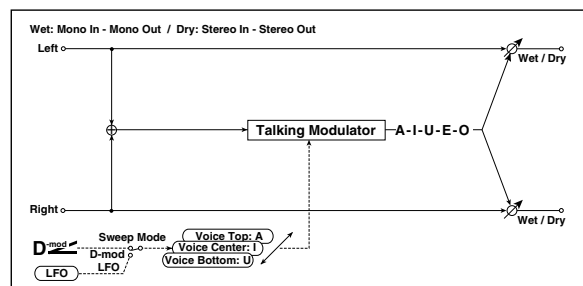
#### e: Envelope Pre LPF

Parametro che imposta il limite superiore della banda di frequenza alla quale applicare gli armonici delle frequenze gravi. Da utilizzare nel caso non si desideri aggiungere tali armonici alle frequenze più alte.

## 13: Talking Mod

### (Talking Modulator)

Effetto che consente di aggiungere un carattere piuttosto peculiare (quasi come una voce umana) al segnale in ingresso. Elaborando il tono tramite la modulazione dinamica, è così possibile creare un interessante effetto di simulazione delle vocali tramite la chitarra o il sintetizzatore.



a	Sweep Mode	Dmod, LFO
b	Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top
c	Control Src (Control Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare il pattern vocale	

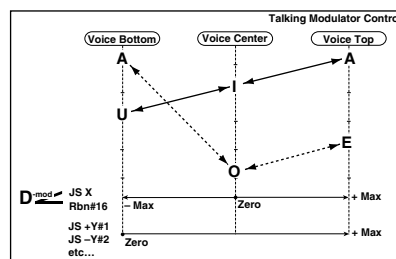
d	Top (Voice Top)	A, I, U, E, O
	Seleziona il suono della vocale con il controllo al massimo dell'escursione superiore	
	Center (Voice Center)	A, I, U, E, O
e	Bottom (Voice Bottom)	A, I, U, E, O
	Seleziona il suono della vocale con il controllo al minimo dell'escursione inferiore	
f	Formant Shift	-100...+100
g	lfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	Determina la velocità dell'LFO	Fx:09,
	(Source)	Off...Tempo
h	(Amount)	-20.00...+20.00Hz
	Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	
i	BPM/MIDI Sync	Off, On
	Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO e del tempo/note	Fx:09,
	BPM	MIDI, 40...240
j	Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	Fx:09
	Base (Base Note)	Fx:09
k	Times	1...16
	Imposta il numero di note che determinano la velocità dell'LFO	Fx:09
l	Resonance	0...100
	Regola il livello di risonanza del pattern vocale	
	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
m	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
n	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

#### d: Top, d: Center, d: Bottom

Parametri che assegnano le vocali alla posizione superiore, centrale ed inferiore del controller.

Esempio: Quando "Top"=A, "Center"=I, e "Bottom"=U:

Impostando "Sweep Mode" su **Dmod** e "Control Src" su **JSX**, il movimento del joystick dall'estrema destra verso l'estrema sinistra causa la riproduzione delle vocali rispettivamente da "a" verso "i" ed infine "u." Regolando Sweep Mode su **LFO**, il suono cambia ciclicamente da "a" verso "i", "u", "i", e quindi nuovamente "a."



#### e: Formant Shift

Parametro che regola la frequenza alla quale applicare l'effetto. Se si desidera applicare l'effetto su un suono dalle frequenze acute, impostare un valore piuttosto alto; viceversa, per utilizzare l'effetto su timbri gravi, regolare il parametro su valori minimi.

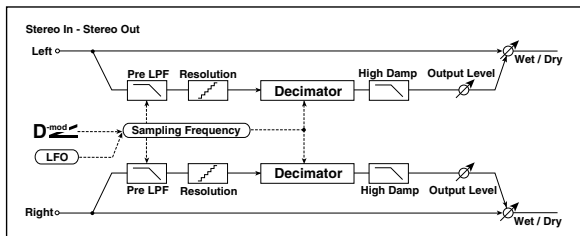
#### h: Resonance

Parametro che determina l'intensità della risonanza per il pattern vocale. Un valore alto consente di aggiungere più carattere al suono processato.

## 14: St.Decimator

### (Decimator Stereo)

Effetto che permette di riprodurre il tipico suono ottenibile dai campionatori di fascia economica, decrementando la frequenza di campionamento e la risoluzione in bit. E' anche possibile ricreare alcuni rumori caratteristici dei campionatori, come l'effetto di aliasing.



a	Pre LPF Determina se generare o meno il rumore provocato dal decremento della frequenza di campionamento	Off, On
b	High Damp Imposta la percentuale di taglio delle frequenze acute	0...100%
c	Fs (Sampling Frequency) Determina la frequenza di campionamento	1.00k...48.00kHz <b>D<sup>mod</sup></b>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la frequenza di campionamento	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la frequenza di campionamento	-48.00k...+48.00kHz
d	Resolution Determina la risoluzione in bit	4...24 <b>D<sup>mod</sup></b>
e	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del segnale	0...100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il segnale in uscita	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il livello d'uscita	-100...+100
f	lfoF (LFO Frequency) Determina la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz <b>D<sup>mod</sup></b>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
g	Depth Imposta la profondità di modulazione LFO per la frequenza di campionamento	0...100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione LFO per la frequenza di campionamento	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione LFO per la frequenza di campionamento	-100...+100
h	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Pre LPF

Un campionatore con una frequenza di campionamento piuttosto bassa che riceve un segnale con picchi di frequenze molto acute (inudibili in riproduzione), potrebbe generare dei rumori non direttamente relazionati al suono originale. Impostare "Pre LPF" su **ON** per prevenire tali possibilità. Impostando "Fs" su un valore di circa **3kHz**, e regolando "Pre LPF" su **OFF**, è possibile inoltre creare sonorità tipiche di un ring modulator (modulatore ad anello).

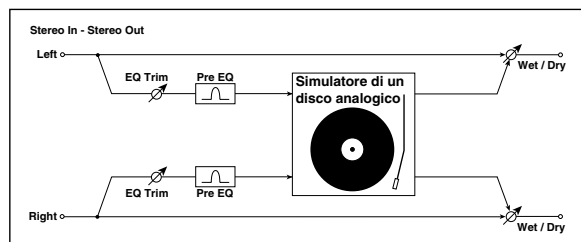
#### d: Resolution, e: Output Level

Con valori minimi di "Resolution", il suono potrebbe risultare distorto e potrebbe verificarsi anche una variazione del volume. In questo caso, utilizzare il parametro "Level" per ripristinare il livello originale.

## 15: St.AnalogRecd

### (Disco Analogico Stereo)

Effetto che riproduce il rumore causato da graffi e polvere sui vecchi dischi in vinile, oltre alla modulazione causata da un'errata taratura del giradischi.



a	Speed Imposta i giri al minuto di un disco	33 1/3, 45, 78RPM
b	Flutter Determina la profondità di modulazione	0...100 <b>D<sup>mod</sup></b>
c	Pre EQ Trim Regola il livello d'ingresso audio all'EQ	0...100
d	EQ (Pre EQ Cutoff) Imposta la frequenza centrale dell'EQ	300...10.00kHz
	Q Determina la larghezza di banda dell'EQ	0.5...10.0
	G (Gain) Imposta il guadagno dell'EQ	-18.0...+18.0dB
e	Noise Density Determina la densità del rumore	0...100
f	Noise Tone Regola il tono del rumore	0...100
g	NoiseLvl (Noise Level) Imposta il livello del rumore	0...100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il livello di rumore	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il livello di rumore	-100...+100
h	ClickLvl (Click Level) Imposta il livello di rumore del click	0...100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il livello di rumore del click	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il livello di rumore del click	-100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### b: Flutter

Parametro che permette di stabilire la profondità della modulazione causata da un'errata taratura del giradischi.

#### h: ClickLvl

Parametro che consente di impostare il livello di rumore provocato dalla puntina del giradischi ad ogni giro completo del vinile. Permette inoltre di simulare il rumore tipico provocato dalla puntina alla fine del disco.

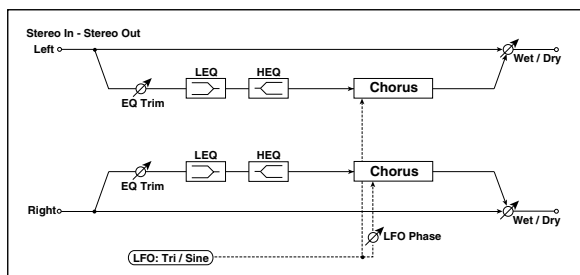
## Tono/Mod. di Fase

### Effetti di modulazione di tono/fase

## 16: St.Chorus

### (Chorus Stereo)

Effetto che aggiunge spessore e calore al suono, modulando il tempo di delay del segnale in ingresso. E' anche possibile ampliare la spazialità del suono mediante lo sfalsamento (offset) della fase tra l'LFO sinistro e destro.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180deg Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:09, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz Fx:09
d	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:09, S <sup>sync</sup>
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:09
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
e	L Dly (L Pre Delay) Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...50.0ms Fx:09
	R Dly (R Pre Delay) Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...50.0ms Fx:09
f	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100 D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione LFO	-100...+100 Fx:09
g	Pre EQ Trim Determina il livello d'ingresso audio all'EQ	0...100 Fx:09
h	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15.0...+15.0dB Fx:09
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15.0...+15.0dB Fx:09
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100 Fx:09

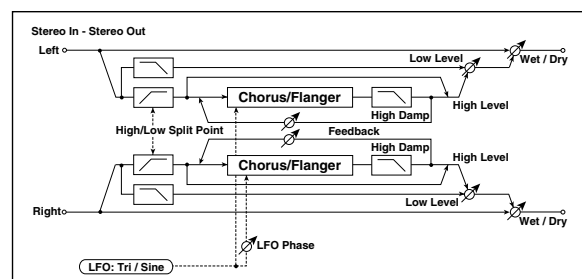
### e: L Dly, e: R Dly

L'impostazione individuale del tempo di delay per i canali sinistro e destro permette di controllare l'immagine stereo del suono.

## 17: St.HarmnicCho

### (Chorus Armonico Stereo)

Effetto che applica il chorus soltanto alle frequenze acute. Può essere utilizzato su un suono di basso senza tuttavia snellire il timbro dello strumento. L'uso di quest'effetto con l'opportuno feedback permette di ricreare particolari effetti di flanger.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180deg Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:09, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz Fx:09
d	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:09, S <sup>sync</sup>
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:09
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
e	Dly (Delay Time) Imposta il tempo di delay dal suono originale	0.0...50.0ms Fx:09
f	Hi/Lo Split (High/Low Split Point) Imposta il punto di divisione tra le frequenze acute e gravi	1...100 Fx:09
	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100 D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione LFO	Off...Tempo
g	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione LFO	-100...+100 Fx:09
	Feedback Regola la quantità di feedback del blocco chorus	-100...+100 Fx:09
h	HiDamp (High Damp) Imposta l'attenuazione delle frequenze acute del blocco chorus	0...100% Fx:09
	Lo Level (Low Level) Imposta il livello d'uscita delle frequenze gravi	0...100 Fx:09
i	Hi Level (High Level) Imposta il livello d'uscita delle frequenze acute	0...100 Fx:09
	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Fx:10, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
j	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100 Fx:09

#### e: Hi/Lo Split

Parametro che determina il punto di divisione tra le frequenze gravi e quelle acute. Solo le frequenze acute saranno inviate al blocco del chorus.

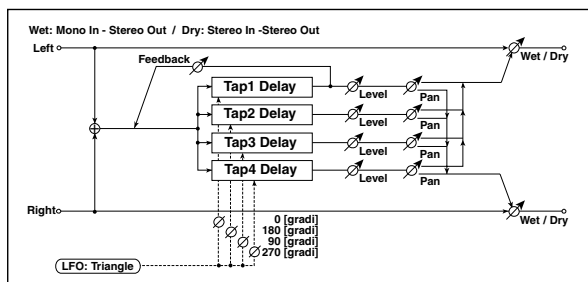
#### g: Feedback

Imposta la quantità di feedback del blocco chorus. Con un valore di feedback elevato l'effetto funziona come un flanger.

## 18: MltTap ChoDly

### (Chorus/Delay Multitap)

Effetto provvisto di quattro blocchi chorus ciascuno dei quali con diverse fasi LFO. La possibilità di impostare individualmente per ogni blocco il pan, il tempo di delay, la profondità ed il livello d'uscita, consente di assemblare sonorità notevolmente complesse. E' anche possibile integrare per alcuni blocchi l'effetto di delay.

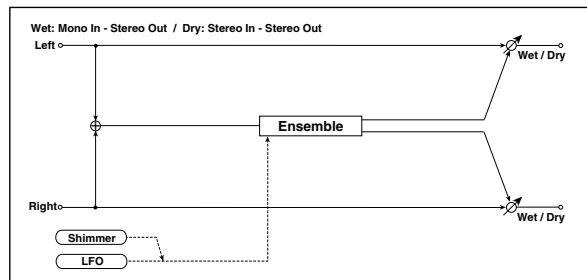


a	LFO Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...13.00Hz
b	T1(000) (Tap1 Delay) Imposta il tempo di delay di Tap1 (fase LFO=0 gradi)	0...570ms
	D (Depth) Imposta la profondità del chorus di Tap1	0...30
	L (Level) Determina il livello d'uscita di Tap1	0...30
	P (Pan) Imposta l'immagine stereo di Tap1	L6...L1, C, R1...R6
c	T2(180) (Tap2 Delay) Imposta il tempo di delay di Tap2 (fase LFO=180 gradi)	0...570ms
	D (Depth) Imposta la profondità del chorus di Tap2	0...30
	L (Level) Determina il livello d'uscita di Tap2	0...30
	P (Pan) Imposta l'immagine stereo di Tap2	L6...L1, C, R1...R6
d	T3(090) (Tap3 Delay) Imposta il tempo di delay di Tap3 (fase LFO=90 gradi)	0...570ms
	D (Depth) Regola la profondità del chorus di Tap3	0...30
	L (Level) Determina il livello d'uscita di Tap3	0...30
	P (Pan) Imposta l'immagine stereo di Tap3	L6...L1, C, R1...R6
e	T4(270) (Tap4 Delay) Regola il tempo di delay di Tap4 (fase LFO=270 gradi)	0...570ms
	D (Depth) Determina la profondità del chorus Tap4	0...30
	L (Level) Imposta il livello d'uscita di Tap4	0...30
	P (Pan) Regola l'immagine stereo di Tap4	L6...L1, C, R1...R6
f	T1 Fb (Tap1 Feedback) Regola la quantità di feedback di Tap1	-100...+100 D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback di Tap1 ed il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di feedback e di modulazione di Tap1	-100...+100

9	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 19: Ensemble

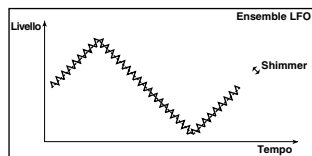
Effetto composto da tre blocchi chorus che utilizzano l'LFO per creare variazioni minime (shimmering) nella relativa forma d'onda, oltre a produrre una sensazione tri-dimensionale del suono, mediante l'invio del segnale in uscita ai canali sinistro, destro e centrale.



a	Speed Regola la velocità dell'LFO	1...100 D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-100...+100
b	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100 D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione LFO	-100...+100
c	Shimmer Imposta la quantità di shimmering della forma d'onda LFO	0...100 D <sup>mod</sup>
d	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### c: Shimmer

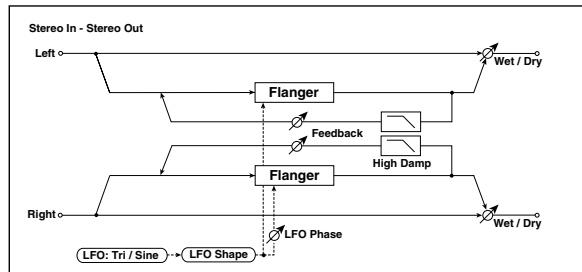
Parametro che imposta la quantità di shimmer (mini variazioni di volume) della forma d'onda LFO. Un valore alto di questo parametro consente di ottenere un effetto di chorus più ricco e complesso.



## 20: St.Flanger

### (Flanger Stereo)

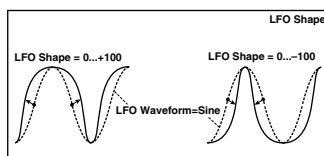
Flanger stereo che permette di ottenere una significativa modulazione timbrica del suono. Molto efficace se adoperato su sonorità ricche di armonici. E' possibile inoltre incrementare la spazialità del suono determinando l'offset della fase del canale sinistro rispetto al destro (o viceversa).



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina la variazione della forma d'onda LFO	-100...+100 Fx:10
b	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180deg Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:09, Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:09, ASync
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:09
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
e	Delay (Delay Time) Imposta il tempo di delay dal suono originale	0.0...50.0ms
f	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
g	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:10
h	High Damp Regola l'attenuazione del feedback per le frequenze acute	0...100% Fx:10, Dmod
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10, Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Shape

Modificando la forma dell'onda LFO si può controllare l'ampiezza di sweep del picco dell'effetto flanger.



#### g: Feedback, i: W/D

La forma del picco di segnale è diversa a seconda del valore positivo o negativo del parametro "Feedback". Per enfatizzare gli armonici,

impostare un valore positivo o negativo per entrambi i parametri "Feed-back" e "W/D".

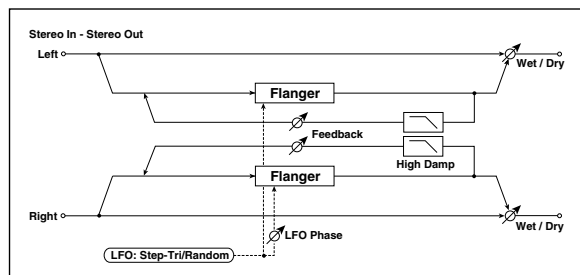
#### h: High Damp

Parametro che determina la quantità di attenuazione del feedback per le frequenze acute. A maggior valore corrisponde una più marcata attenuazione degli armonici delle frequenze acute.

## 21: St.Rndm Flang

### (Flanger Stereo Random)

Effetto che utilizza una forma d'onda del tipo step (a gradino) ed LFO casuale (random) per la modulazione. Consente di creare effetti di flanger del tutto particolari.

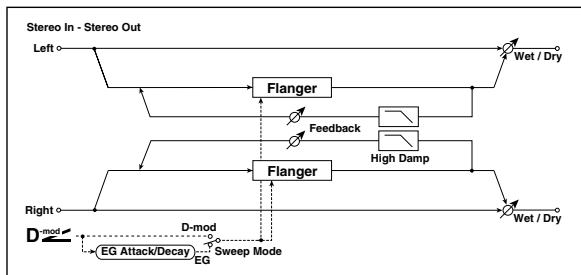


a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Step-Tri, Random Fx:10
b	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180deg Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:09, Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione usata sia per la velocità dell'LFO, sia per la velocità step	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
d	Step (LFO Step Frequency) Imposta la velocità step dell'LFO (velocità che cambia in step)	0.05...50.00Hz Fx:10, Dmod
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità step dell'LFO	-50.00...+50.00Hz
e	Delay (Delay Time) Imposta il tempo di delay dal suono originale	0.0...50.0ms
	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
f	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:09, ASync
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:09, 10
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
g	Step Base (Step Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità step dell'LFO	1...32 Fx:10, ASync
	Times Regola il n° di note che specifica la velocità step dell'LFO	1...32 Fx:10
h	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:20
	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione del feedback per le frequenze acute	0...100% Fx:20
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10, 20, Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 22: St.Env.Flanger

### (Flanger Envelope Stereo)

Flanger che effettua la modulazione mediante un generatore d'involuppo, e che consente di ottenere ogni volta lo stesso pattern d'effetto. Può essere controllato anche grazie alla sorgente di modulazione.



a	L Dly Bottom (L Delay Bottom) Regola il limite inferiore del tempo di delay per il canale sinistro	0.0...50.0ms Fx:09
b	L Dly Top (L Delay Top) Regola il limite superiore del tempo di delay per il canale sinistro	0.0...50.0ms Fx:09
c	R Dly Bottom (R Delay Bottom) Regola il limite inferiore del tempo di delay per il canale destro	0.0...50.0ms Fx:09
d	R Dly Top (R Delay Top) Regola il limite superiore del tempo di delay per il canale destro	0.0...50.0ms Fx:09
e	Swp Mode (Sweep Mode) Stabilisce se il flanger debba essere controllato dal generatore d'involuppo o dalla sorgente di modulazione	EG, Dmod Fx:09
f	EG Attack Determina la velocità di attacco dell'EG	1...100 Fx:09
g	EG Decay Regola la velocità di decay dell'EG	1...100 Fx:09
h	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:20
i	High Damp Regola l'attenuazione del feedback per le frequenze acute	0...100% Fx:20
j	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10, 20, Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### e: Swp Mode, e: Src

Parametro che alterna la modalità di controllo del flanger. Quando "Swp Mode" = EG, il flanger utilizza il generatore d'involuppo. Quest'ultimo è indipendente dal generatore già visto per i parametri di Pitch EG, Filter EG, o Amp EG.

Il parametro "Src" seleziona la sorgente che avvia il generatore d'involuppo. Specificando per esempio Gate, il generatore sarà avviato alla ricezione dei messaggi di note-on.

Impostando "Swp Mode" = Dmod, il controllo avverrà direttamente mediante la sorgente di modulazione selezionata dal parametro "Src".



L'effetto è off qualora il valore della sorgente di modulazione, specificata dal parametro "Src", ricada al di sotto del valore di 64. Viceversa, un valore di 64, o superiore, attiva l'effetto. L'EG (Generatore d'involuppo) è attivato quando il valore decresce da 63 o aumenta da 64.

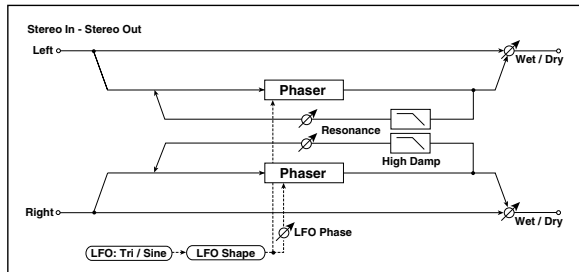
#### f: EG Attack, g: EG Decay

La velocità di attacco (Attack) e di decadimento (Decay) sono gli unici parametri regolabili di questo tipo di generatore d'involuppo.

## 23: St.Phaser

### (Phaser Stereo)

Effetto che utilizza lo shift di fase. E' molto efficace sui suoni di piano elettrico. E' possibile inoltre incrementare la spazialità del suono determinando l'offset della fase del canale sinistro rispetto al destro (o viceversa).



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
b	Shape (LFO Shape) Determina la variazione della forma d'onda LFO	-100...+100 Fx:20
c	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180deg Fx:10
d	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:09, Dmod
e	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
f	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:09, MIDI Sync
h	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:09
i	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
j	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
k	Manual Regola la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
l	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100 Dmod
m	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione dell'LFO	Off...Tempo
n	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione LFO	-100...+100
o	Resonance Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:09
p	High Damp [%] Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute	0...100% Fx:09
q	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10, 20, Dmod
r	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
s	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### g: Resonance, i: W/D

La forma del picco di segnale è diversa a secondo del valore positivo o negativo del parametro "Feedback". Per enfatizzare gli armonici, impostare un valore positivo o negativo per entrambi i parametri "Resonance" e "W/D".

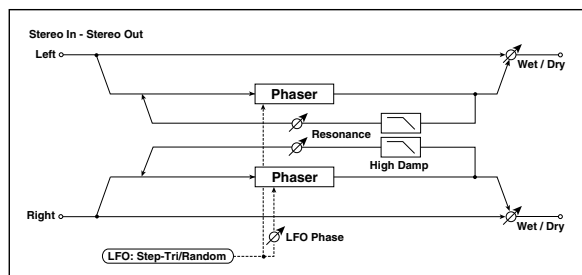
#### h: High Damp

Parametro che determina la quantità di attenuazione della risonanza per le frequenze acute. A maggior valore corrisponde una più marcata attenuazione degli armonici delle frequenze acute.

## 24: St.Rndm Phasr

### (Phaser Random Stereo)

Phaser stereo. Utilizza una forma d'onda del tipo step (a gradino) ed LFO casuale per la modulazione, ottenendo così un effetto phaser particolarmente originale.

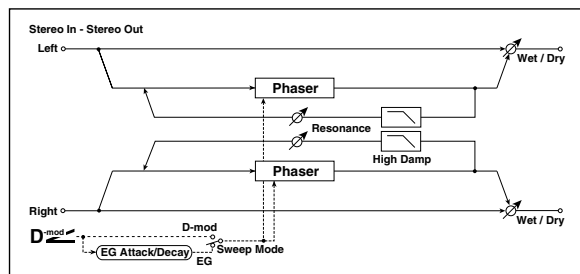


a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Step-Tri, Step-Sin, Random Fx:10
b	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180deg Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:10, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione comunemente usata per la velocità dell'LFO e dello step	Off...Tempo
d	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
	Freq (LFO Step Frequency) Imposta la velocità step dell'LFO	0.05...50.00Hz Fx:10, D-mod
e	(Amount) Regola la quantità di modulazione per la velocità step dell'LFO	-50.00...+50.00Hz
	Manual Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
f	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:09, Fx:23
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:09, 10
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
g	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...32 Fx:10
	Step Base (Step Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità step dell'LFO	1...32 Fx:10, Sync
h	Resonance (Resonance) Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:23
	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute	0...100% Fx:23
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10, 23, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 25: St.Env.Phaser

### (Stereo Envelope Phaser)

Phaser stereo che utilizza un generatore d'involuppo per la modulazione, permettendo di ottenere ogni volta lo stesso pattern d'effetto. Il phaser può essere inoltre controllato direttamente dalla sorgente di modulazione selezionata.



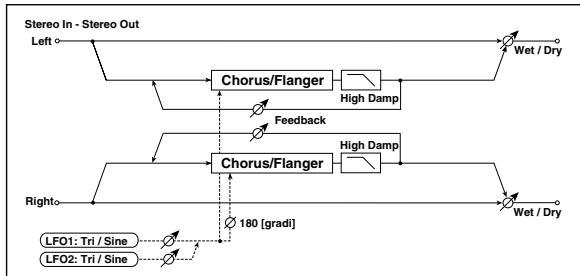
a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Regola il limite inferiore della banda di frequenza per l'effetto sul canale sinistro	0...100 Fx:09
b	L Manu Top (L Manual Top) Regola il limite superiore della banda di frequenza per l'effetto sul canale sinistro	0...100 Fx:09
c	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Regola il limite inferiore della banda di frequenza per l'effetto sul canale destro	0...100 Fx:09
d	R Manu Top (R Manual Top) Regola il limite superiore della banda di frequenza per l'effetto sul canale destro	0...100 Fx:09
e	Swp Mode (Sweep Mode) Determina se il flanger debba essere controllato dal generatore d'involuppo o dalla sorgente di modulazione	EG, Dmod Fx:22, D-mod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di modulazione che attiva l'EG (quando questo è selezionato in Swp Mode), o la sorgente di modulazione che causa lo sweep del flanger (quando Dmod è selezionato per Swp Mode)	Off...Tempo
f	EG Attack Determina la velocità di attacco dell'EG	1...100 Fx:22
g	EG Decay Regola la velocità di decay dell'EG	1...100 Fx:22
h	Resonance Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:23
i	High Damp Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute	0...100% Fx:23
j	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10, 23, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



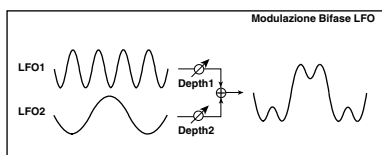
## 26: St.BiphaseMod

### (Modulazione Stereo Bifase)

Effetto di chorus che utilizza contemporaneamente due diversi LFO. Per ciascuno di essi, è possibile impostare separatamente i parametri di Frequency e Depth. In base alle regolazioni effettuate, è possibile ottenere una forma d'onda alquanto complessa, riconducibile a sonorità analogiche con una modulazione piuttosto instabile.



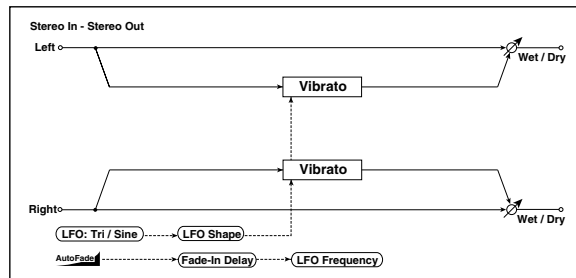
a	LFO1 Wave (LFO1 Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO1	Triangle, Sine
b	LFO2 Wave (LFO2 Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO2	Triangle, Sine
c	LFO Phase Sw Alterna la differenza di fase dell'LFO tra il canale sinistro ed il destro	0, 180degree
d	F1 (LFO1 Frequency) Regola la velocità dell'LFO1 (Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO 1 e 2 (Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO1	0.02...30.00Hz D <sup>mod</sup> Off...Tempo -30.00...+30.00
e	F2 (LFO2 Frequency) Determina la velocità dell'LFO2 (Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO2	0.02...30.00Hz D <sup>mod</sup> -30.00...+30.00
f	L Dly (L Pre Delay) Regola il tempo di delay per il canale sinistro R Dly (R Pre Delay) Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...50.0ms Fx:16 0.0...50.0ms Fx:16
g	Depth1 Imposta la profondità della modulazione per l'LFO1 (Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione dell'LFO1&2 (Amount) Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione dell'LFO1	0...100 D <sup>mod</sup> Off...Tempo -100...+100
h	Depth2 Imposta la profondità della modulazione per l'LFO2 (Amount) Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione dell'LFO2	0...100 D <sup>mod</sup> -100...+100
i	Feedback Imposta la quantità di feedback HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	-100...+100 Fx:17 0...100%
j	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry (Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto (Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10, D <sup>mod</sup> Off...Tempo -100...+100



## 27: St.Vibrato

### (Vibrato Stereo)

Effetto che provoca microvariazioni del tono sul tempo (vibrato). Utilizzando l'AutoFade è possibile aumentare o diminuire la velocità del vibrato.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
b	Shape (LFO Shape) Determina la variazione della forma d'onda LFO	-100...+100 Fx:20
c	LFO Freq Mod (LFO Frequency Mod) Alterna tra Dmod ed AUTOFADE per la frequenza di modulazione dell'LFO	Dmod, AUTOFADE
d	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO (Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO (Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:09, D <sup>mod</sup> Off...Tempo -20.00...+20.00
e	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	Off, On Fx:09, Sync MIDI, 40...240 Fx:09 1...16 Fx:09
f	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO (Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione LFO (Amount) Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione LFO	0...100 D <sup>mod</sup> Off...Tempo -100...+100
g	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) Seleziona la sorgente di modulazione che avvia l'AutoFade Fade Rate (Fade-In Rate) Imposta la percentuale del crescendo Dly (Fade-In Delay) Determina il tempo di delay del crescendo	Off...Tempo Fx:09, D <sup>mod</sup> 1...100 00...200ms
h	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry (Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto (Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup> Off...Tempo -100...+100

#### b: LFO Freq Mod, f: AUTOFADE Src, g: Fade Rate, g: Dly

Quando "LFO Freq Mod" è impostato su **AUTOFADE**, è possibile usare la sorgente di modulazione (selezionata in "AUTO FADE Src") come segnale trigger per l'attivazione del fade in (crescendo) per la quantità di modulazione. Ciò non è consentito qualora "BPM/MIDI Sync" sia stato regolato su **On**.

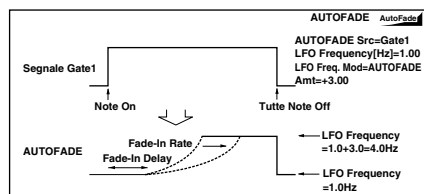
Il parametro "Fade Rate" determina la quantità (rate) del crescendo. Il parametro "Dly" stabilisce invece il tempo che trascorre dall'attivazione dell'AutoFade fino all'effettivo inizio del crescendo (fade-in).

Le impostazioni che seguono sono un esempio di crescendo (fade-in), dove la velocità dell'LFO è aumentata da "1.0Hz" a "4.0Hz" alla ricezione di un

messaggio di note-on.

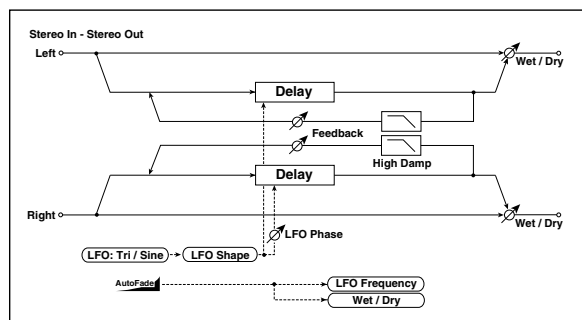
“AUTOFADE Src”=Gate1, “Freq”=1.00 Hz  
“LFO Freq Mod”=AUTOFADE, “(Amount)”=+3.00

**MIDI** L'effetto è off qualora il valore della sorgente di modulazione dinamica, specificata dal parametro “AUTOFADE Src”, ricada al di sotto del valore di 64. Viceversa, un valore di 64, o superiore, attiva l'effetto. La funzione di AutoFade è attivata ogni volta che il valore decresce da 63 o aumenta da 64.



## 28: St.AutoFd Mod (Modulazione Auto Fade Stereo)

Effetto di chorus/flanger che consente il controllo della velocità dell'LFO e del bilanciamento dell'effetto mediante l'auto fade. E' anche possibile incrementare l'ampiezza del panorama stereo impiegando l'offset di fase del canale sinistro rispetto al destro (e viceversa).

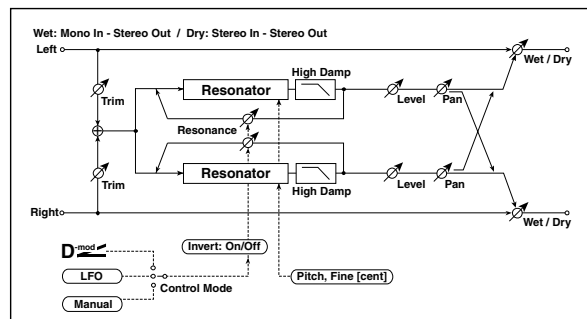


a	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
	Seleziona la forma d'onda dell'LFO	
b	Shape (LFO Shape)	-100...+100 Determina le variazioni della forma d'onda dell'LFO Fx:20
	LFO Phase	-180...+180deg Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro Fx:10
c	Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz Regola la velocità dell'LFO Dmod
	(Source)	Off...Tempo Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO
	(Amount)	-20.00...+20.00 Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO
d	L Dly (L Pre Delay)	0.0...500.0ms Imposta il tempo di delay del canale sinistro
	R Dly (R Pre Delay)	0.0...500.0ms Imposta il tempo di delay del canale destro
e	Dep (Depth)	0...200 Imposta la profondità della modulazione LFO
	Fb (Feedback)	-100...+100 Imposta la quantità di feedback Fx:20
	HD (High Damp)	0...100% Regola l'attenuazione del feedback per le frequenze acute Fx:20
f	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source)	Off...Tempo Seleziona la sorgente di modulazione che avvia l'AutoFade Fx:27, Dmod
	Fade Rate (Fade-In Rate)	1...100 Imposta la quantità di crescendo (fade-in) Fx:27
g	Dly (Fade-In Delay)	00...2000ms Regola il tempo di delay per il crescendo Fx:27

h	Freq Mod (LFO Frequency Mod)	D-mod, AUTOFADE
	Alterna tra D-mod ed AUTOFADE per la modulazione di frequenza dell'LFO	Fx:27
i	W/D Mod (Wet/Dry Mod)	D-mod, AUTOFADE
	Alterna tra D-mod ed AUTOFADE per la modulazione del bilanciamento dell'effetto	Fx:27
j	W/D (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry Fx:10, 20, Dmod
	(Source)	Off...Tempo Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto
	(Amount)	-100...+100 Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto

## 29: 2Voice Reso (Risonatore a due voci)

Effetto che applica la risonanza ad un determinato tono del segnale in ingresso. I parametri regolabili separatamente per i due diversi risonatori sono il pitch (tono), il livello d'uscita e le impostazioni di pan. L'intensità della risonanza può essere controllata tramite l'LFO.



a	Ctrl (Control Mode)	Manual, LFO, Dmod
	Alterna il controllo dell'intensità del risonatore	Dmod
b	Invert (LFO/Dmod Invert)	Off, On Inverte il controllo di Voice 1 e 2 quando si seleziona LFO/Dmod Fx:27
	lfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz Regola la velocità dell'LFO
c	Dmod (Dmod Source)	Off...Tempo Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare l'intensità della risonanza
	Mod Dep (Mod Depth)	-100...+100 Imposta la quantità dell'intensità di risonanza controllata tramite LFO/Dmod
d	Trim	0...100 Regola il livello d'ingresso al risonatore
	V1 Pitch (Voice1 Pitch)	C0...B8 Imposta il tono di Voice1 per la risonanza
e	Fine	-50...+50cent Regolazione fine di Voice 1 per la risonanza
	V1 Reso (Voice1 Resonance)	-100...+100 Imposta l'intensità della risonanza quando Control Mode = Manual Fx:27
f	HiDamp (High Damp)	0...100% Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute Fx:27
	V1 Level (Voice1 Level)	0...100 Imposta il livello d'uscita di Voice1
g	Pan	L6...R6 Regola l'immagine stereo di Voice1
	V2 Pitch (Voice2 Pitch)	C0...B8 Determina il tono di Voice2 per la risonanza
h	Fine	-50...+50cent Regolazione fine di Voice 2 per la risonanza
	V2 Reso (Voice2 Resonance)	-100...+100 Imposta l'intensità della risonanza quando Control Mode = Manual Fx:27
i	HiDamp (High Damp)	0...100% Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute Fx:27
	V2 Level (Voice2 Level)	0...100 Imposta il livello d'uscita di Voice2
j	Pan	L6...R6 Regola l'immagine stereo di Voice2
	V2 Reso (Voice2 Resonance)	-100...+100 Imposta l'intensità della risonanza quando Control Mode = Manual Fx:27
k	HiDamp (High Damp)	0...100% Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute Fx:27
	V2 Level (Voice2 Level)	0...100 Imposta il livello d'uscita di Voice2
l	Pan	L6...R6 Regola l'immagine stereo di Voice2
	V2 Reso (Voice2 Resonance)	-100...+100 Imposta l'intensità della risonanza quando Control Mode = Manual Fx:27

i	V2 Level (Voice2 Level) Regola il livello d'uscita di Voice2	0...100
	Pan Determina l'immagine stereo di Voice2	L6...R6
j	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Ctrl, e: V1 Reso, h: V2 Reso

Parametro che determina l'intensità della risonanza.

Quando "Ctrl" = **Manual**, il parametro "Reso" determina l'intensità della risonanza. Impostando il parametro "Reso" su valori negativi, gli armonici cambiano, e la risonanza interessa il tono dell'ottava inferiore.

Con "Ctrl" = **LFO**, l'intensità della risonanza varia in relazione all'LFO. Questo oscillerà tra valori positivi e negativi, provocando la risonanza alternata dei toni (pitch) specificati, ad un'ottava d'intervallo l'uno dall'altro.

Impostando "Ctrl" = **Dmod**, la risonanza può essere controllata dalla sorgente di modulazione dinamica. Assegnando **JS X** o **Rbn#16** alla sorgente di modulazione, è così possibile controllare l'intonazione dell'ottava superiore ed inferiore, in maniera del tutto simile all'impostazione di LFO per il parametro Control Mode.

#### a: Invert

Impostando "Ctrl" = **LFO** o **Dmod**, è possibile invertire la fase controllata da Voice 1 o 2. Regolando cioè il tono di risonanza per Voice 1 (con Resonance = valore positivo), Voice 2 risonerà con un'intonazione di un'ottava inferiore (con Resonance = valore negativo).

#### d: V1 Pitch, d: Fine, g: V2 Pitch, g: Fine

Il parametro Pitch determina il tono di risonanza, indicato dal nome della nota. Il parametro "Fine" permette di regolare (in step di un cent), l'intonazione desiderata in maniera ancor più accurata.

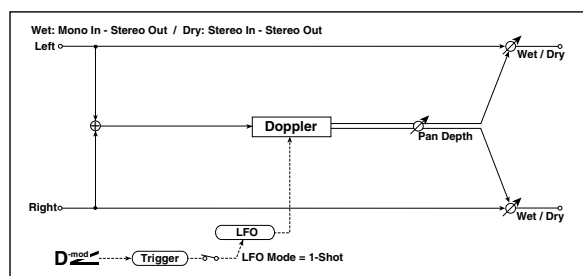
#### e: HiDamp, h: HiDamp

Parametri che determinano l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute. Con valori piuttosto bassi di questo parametro si ottengono sonorità metalliche ricche di armonici.

## 30: Doppler

Simula l'effetto "Doppler", con il quale si intende ricreare la percezione della variazione di tono di una sorgente audio in movimento.

Usato in combinazione con il suono dry, può essere sfruttato per la creazione di effetti di chorus piuttosto originali.



a	Mode (LFO Mode) Alterna l'operatività dell'LFO	Loop, 1-Shot
	Src (Source) Quando LFO Mode è impostato su 1-Shot, questa sorgente di modulazione attiva l'LFO	Off...Tempo
b	LFO Sync Alterna lo status di reset on/off dell'LFO quando LFO Mode è impostato su Loop	Off, On
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00

	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240
d	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16
e	Pitch Dep (Pitch Depth) Imposta la variazione di tono del suono in movimento	0...100
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la variazione di tono	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la variazione di tono	-100...+100
f	Pan Dep (Pan Depth) Imposta il pan del suono in movimento	-100...+100
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione del pan	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione del pan	-100...+100
g	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Mode, a: Src, b: LFO Sync

Il parametro "Mode" alterna l'operatività dell'LFO. Selezionando **Loop**, l'effetto Doppler è riprodotto in maniera ripetuta. Impostando "LFO Sync" su **On**, l'LFO sarà reimpostato all'attivazione della sorgente di modulazione specificata dal parametro "Src".

Quando "Mode" è impostato su **1-Shot**, l'effetto Doppler è riprodotto una sola volta, all'attivazione della sorgente di modulazione specificata dal parametro "Src". L'effetto non può essere riprodotto qualora non si selezioni alcuna sorgente di modulazione per il parametro "Src".



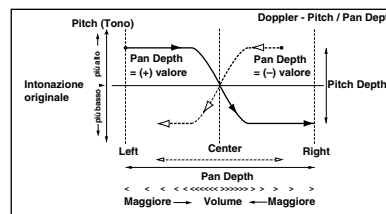
L'effetto è off quando il valore della sorgente di modulazione dinamica, specificata dal parametro "Src", ricade al di sotto del valore di 64. Viceversa, un valore di 64, o superiore, attiva l'effetto. L'effetto Doppler è attivato ogni volta che il valore decresce da 63 o aumenta da 64.

#### e: Pitch Dep

L'effetto Doppler consiste principalmente nella percezione della variazione di tono di una sorgente sonora in movimento. Questo fa sì, quindi, che un suono in avvicinamento venga recepito con un'intonazione crescente, mentre quello in allontanamento con un'intonazione calante. Questo parametro determina la variazione di tono.

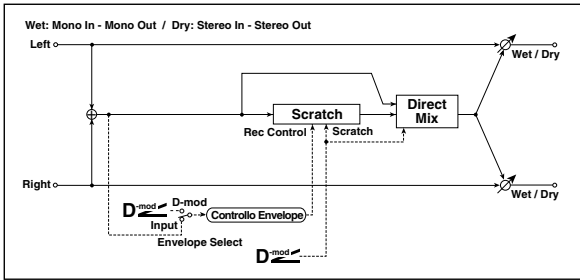
#### f: Pan Dep

Parametro che determina l'ampiezza dell'immagine stereo creata dall'effetto. Con valori maggiori, la provenienza e la destinazione della sorgente sonora in movimento saranno più distanti tra loro. Valori positivi del parametro comportano lo spostamento della sorgente sonora da sinistra verso destra. Viceversa con valori negativi.



31: Scratch

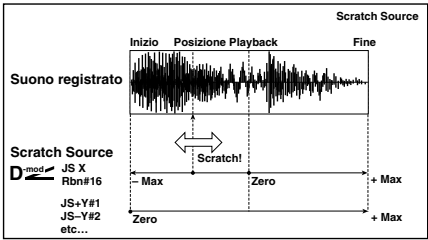
Quest'effetto prevede la registrazione del segnale in ingresso e lo spostamento della sorgente di modulazione. Permette di simulare lo scratch ottenibile con un normale giradischi.



a	Scratch Source Seleziona la sorgente di modulazione per il controllo della simulazione	Off...Tempo ES <sup>+</sup> D-mod
b	Response(Scratch) Imposta la velocità della risposta relativa alla Scratch Source	0...100 ES <sup>+</sup>
c	Envelope (Envelope Select) Determina se l'inizio e la fine della registrazione debbano essere controllate dalla sorgente di modulazione o dal livello del segnale in ingresso	Dmod, Input ES <sup>+</sup> D-mod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di modulazione incaricata del controllo della registrazione quando Envelope è impostata su Dmod	Off...Tempo ES <sup>+</sup>
d	Threshold Imposta il livello di soglia oltre il quale avviare la registrazione quando Envelope è impostato su Input	0...100 ES <sup>+</sup>
e	Response(Env) Regola la velocità della risposta per la fine della registrazione	0...100 ES <sup>+</sup>
f	Direct Mix Seleziona il modo con il quale mixare il suono dry	Always On, Always Off, Cross Fade ES <sup>+</sup>
g	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

a: Scratch Source, b: Response(Scratch)

Il parametro Scratch Source consente di selezionare la sorgente di modulazione incaricata del controllo della simulazione. Il valore della sorgente di modulazione corrisponde alla posizione di playback (riproduzione). Il parametro Response (Scratch) permette di impostare la velocità della risposta relativa alla sorgente di modulazione.



c: Envelope, c:Src, d: Threshold

Impostando "Envelope" su **Dmod**, il segnale è registrato soltanto quando il valore della sorgente di modulazione è uguale o maggiore a 64. Quando "Envelope" è impostato su **Input**, la registrazione è avviata nel momento in cui il segnale in ingresso supera il valore della soglia impostato (Threshold). Il tempo di registrazione massimo corrisponde a 1365msec. Una volta superato il tempo massimo consentito, la registrazione riprenderà dall'inizio, sovraincidendo l'audio già registrato.

e: Response(Env)

Parametro che permette di determinare la velocità della risposta con la quale porre fine alla registrazione. Impostare un valore piuttosto basso nel caso si desideri registrare una frase musicale od un pattern. Viceversa, per registrare una singola nota, stabilire un valore alto.

f: Direct Mix

Con **Always On**, il suono in uscita di solito corrisponde al suono dry. Con **Always Off**, il suono dry non è inviato all'uscita del blocco. Utilizzando **Cross Fade**, il suono dry è inviato all'uscita, fatta eccezione quando si effettua lo scratch. Per sfruttare al meglio il parametro, impostare W/D su **Wet**.

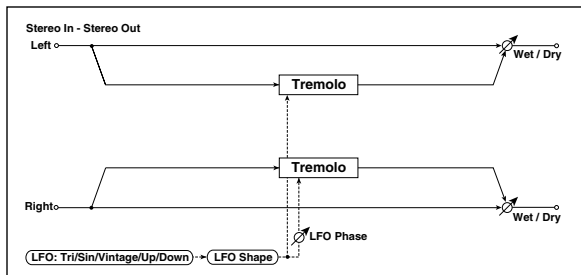
## Mod./P.Shift

### Altri effetti di modulazione/pitch shift

## 32: St.Tremolo

### (Tremolo Stereo)

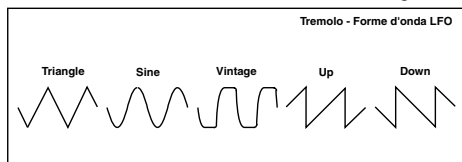
Effetto stereo che modula il volume del segnale in ingresso. Impostando l'offset di fase dell'LFO in maniera contrapposta per i canali sinistro e destro, è possibile produrre l'effetto di tremolo tra i due canali.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine, Vintg, Up, Down	FX:32
	Shape (LFO Shape) Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	-100...+100	FX:20
b	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180deg	FX:32
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz	FX:09, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo	
d	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00	
	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On	FX:09, D-mod
e	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240	FX:09
	Note (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	1...16	FX:09
f	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16	FX:09
	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100	D-mod
g	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione	Off...Tempo	
	(Amount) Regola la quantità di modulazione per la profondità di modulazione	-100...+100	
h	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
i	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

#### a: LFO Wave

Parametro che seleziona la forma d'onda dell'LFO. L'onda **Vintg (Vintage)** riproduce le caratteristiche di un tremolo di solito presente sugli amplificatori per chitarra. Usato in combinazione con il simulatore di amplificatore, consente di ottenere classiche sonorità vintage.



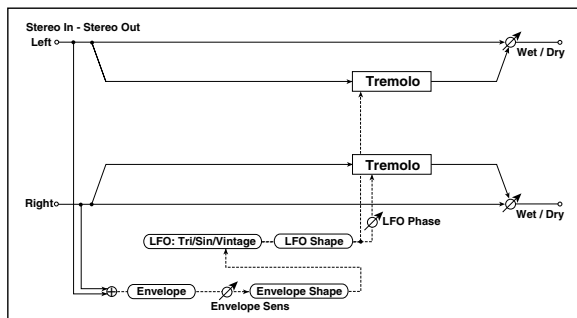
#### b: LFO Phase

Parametro che determina la differenza di fase dell'LFO tra il canale sinistro ed il destro. Un valore alto di questo parametro consente di simulare l'effetto di auto-pan, con il suono alternativamente posizionato a sinistra ed a destra del panorama stereo.

## 33: St.Env.Tremlo

### (Tremolo Envelope Stereo)

Effetto che utilizza il segnale in ingresso per modulare un tremolo stereo. E' possibile incrementare l'effetto in maniera indirettamente proporzionale al livello sonoro.



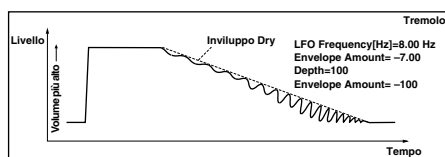
a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Regola la sensibilità dell'inviluppo del segnale in ingresso	0...100	
b	Envelope Shape Imposta la forma della curva d'inviluppo del segnale in ingresso	-100...+100	
c	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine, Vintg	FX:32
	Shape (LFO Shape) Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	-100...+100	FX:20
d	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180deg	FX:32
e	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz	FX:09, D-mod
	(Envelope Amount) Imposta le variazioni della velocità dell'LFO in base al livello del segnale in ingresso	-20.00...+20.00Hz	
f	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100	D-mod
	(Envelope Amount) Imposta le variazioni della profondità di modulazione in base al livello del segnale in ingresso	-100...+100	
g	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
h	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

#### e: Freq, e: (Envelope Amount), f: Depth, f: (Envelope Amount)

Parametri che determinano la modulazione mediante l'inviluppo (livello del segnale in ingresso). Il valore di "LFO speed" è ottenuto sommando il valore di "Freq" al valore di "(Envelope Amount)", moltiplicato per il livello del segnale in ingresso. La profondità di modulazione dell'LFO è ottenuta sommando il valore di Depth al valore di "(Envelope Amount)", moltiplicato per il livello del segnale in ingresso.

- L'esempio che segue mostra come il valore di "Depth" sia 0 con una frequenza dell'LFO di 1.0Hz e con il livello d'ingresso al massimo, e di come "Depth" raggiunga successivamente un valore di 100 con una frequenza di 8.0 Hz ed un livello prossimo allo zero.

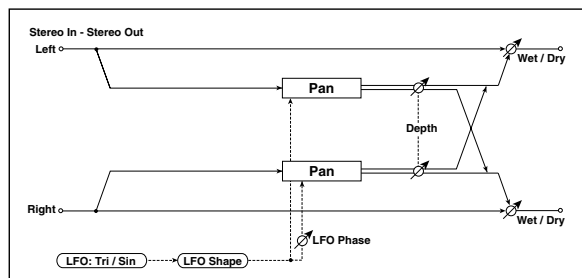
"Freq"=8.00 Hz, "Envelope Amount"=-7.00  
"Depth"=100, "Envelope Amount"=-100



## 34: St.Auto Pan

### (Auto Pan Stereo)

Effetto che permette di posizionare il suono alternativamente a sinistra ed a destra del panorama stereo. Essendo un effetto stereo, è possibile trasporre (shift) la fase dell'LFO del canale sinistro e destro in maniera da incrociarsi i suoni tra i due canali.



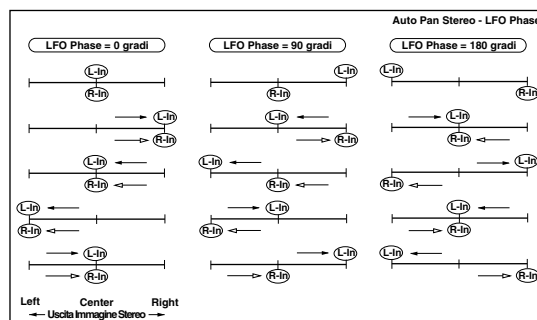
a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	-100...+100 Fx:09,
b	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180deg Fx:09,
	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:09,
c	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00
d	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:09,
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:09
e	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	Fx:09
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
f	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100 D <sub>mod</sub>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione	Off...Tempo
g	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione	-100...+100
	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sub>mod</sub>
h	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Shape

Per cambiare la curva di pan, modificare la forma d'onda dell'LFO.

#### b: LFO Phase

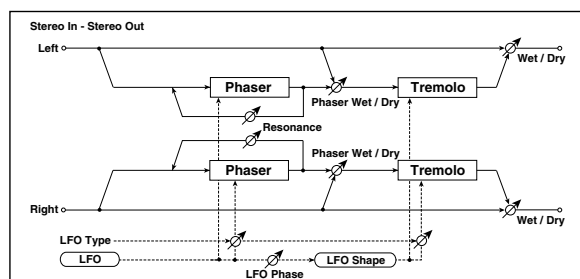
Parametro che determina la differenza di fase tra l'LFO del canale sinistro e destro. Variando gradualmente il valore da 0, è possibile simulare un effetto di "rincorsa" tra il suono del canale e quello di destra (e viceversa). Impostando invece il parametro con un valore di +180 o -180, è possibile incrociare le sonorità dei due canali in maniera molto efficace. Per ottenere il massimo da questo parametro, provare ad utilizzare due suoni completamente differenti per ciascun canale d'ingresso.



## 35: St.Phaser+Trml

### (Phaser Stereo + Tremolo)

Effetto che comprende un phaser stereo ed un tremolo LFO collegati in serie. La modulazione del phaser e l'effetto di tremolo sono reciprocamente sincronizzati, in maniera da ottenere una sonorità particolarmente dolce. Efficace soprattutto per i suoni di piano elettrico.



a	Type: Seleziona il tipo di LFO per il tremolo ed il phaser	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR Fx:09
	LFO Phase Imposta la differenza di fase tra l'LFO del tremolo e quello del phaser	-180...+180deg Fx:09
b	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:09,
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
c	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00
	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:09,
d	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:09
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	Fx:09
e	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16 Fx:09
	P Manu (Phaser Manual) Imposta l'ampiezza di frequenza del phaser	0...100
f	Resonanc (Resonance) Regola la quantità di risonanza del phaser	-100...+100
	P Dep (Phaser Depth) Imposta la profondità di modulazione del phaser	0...100 D <sub>mod</sub>
g	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione del phaser	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di modulazione per la profondità di modulazione del phaser	-100...+100
h	P W/D (Phaser W/D) Imposta il bilanciamento tra l'effetto phaser ed i suoni dry	-Wet...-2:99, Dry, 2:99...Wet Fx:09
	T Shape (Tremolo Shape) Regola il grado di variazione dell'LFO del tremolo	-100...+100 Fx:20

h	T Dep (Tremolo Depth) Imposta la profondità di modulazione del tremolo	0...100 D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione del tremolo	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione del tremolo	-100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet E <sup>38</sup> , D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Type, b: LFO Phase

Seleziona il tipo di LFO per il phaser ed il tremolo. Il modo in cui il suono processato si muove o ruota dipende principalmente dal tipo di LFO. Selezionando "LFO Phase", è possibile applicare l'offset al timing del picco del phaser, in maniera da controllare anche i movimenti e le rotazioni del suono più marginali.

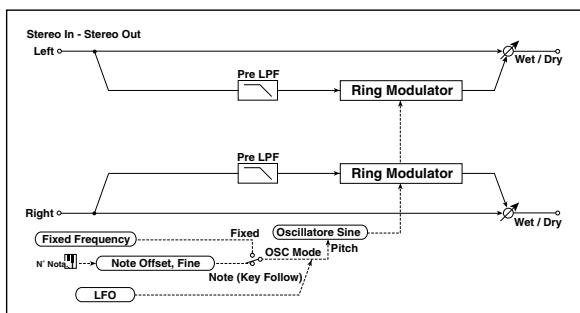
#### f: P W/D, i: W/D

Il parametro "P W/D" determina il bilanciamento tra il suono elaborato dal phaser ed il suono dry (non processato). Il parametro "W/D" regola invece il bilanciamento finale tra l'effetto di phaser, quello di tremolo ed il suono originale (dry).

## 36: St.Ring Mod

### (Ring Modulator Stereo)

Effetto che permette di creare sonorità metalliche, applicando gli oscillatori al segnale in uscita. Utilizzare l'LFO o la Modulazione Dinamica per creare una modulazione radicale ed estesa. Facendo combaciare la frequenza dell'oscillatore con quella del numero della nota, sarà possibile ottenere l'effetto per un determinato intervallo di note.



a	Pre LPF Determina l'attenuazione delle frequenze acute all'ingresso del ring modulator	0...100 E <sup>38</sup>
b	OSC Mode Alterna l'uso della frequenza dell'oscillatore ed il numero della nota	Fixed, Note (Key Follow) E <sup>38</sup>
c	F (Fixed Frequency) Regola la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è impostato su Fixed	0...12.00kHz D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è impostato su Fixed	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è impostato su Fixed	-12.00...+12.00kHz
d	Note Offset Regola la differenza di tono dal suono originale quando OSC Mode è impostato su Note (Key Follow)	-48...+48 E <sup>38</sup>
	Fine (Note Fine) Regolazione fine della frequenza dell'oscillatore	-100...+100 E <sup>38</sup>

e	lfoF (LFO Frequency) Imposta la velocità dell'LFO per la modulazione della frequenza dell'oscillatore	0.02...20.00Hz E <sup>38</sup> Fx:09, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00
f	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On E <sup>38</sup> Fx:09,
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 E <sup>38</sup> Fx:09
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	E <sup>38</sup> Fx:09
g	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'oscillatore	1...16 E <sup>38</sup> Fx:09
	Depth (LFO Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO per la frequenza dell'oscillatore	0...100 D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione	Off...Tempo
h	(Amount) Regola la quantità di modulazione per la profondità di modulazione	-100...+100
	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Pre LPF

Parametro che consente di stabilire il grado di attenuazione delle frequenze acute allo stadio d'ingresso del segnale nel ring modulator. Un'eccessiva presenza di armonici, infatti, potrebbe contaminare irrimediabilmente il suono elaborato. Se necessario quindi, utilizzare tale opzione.

#### b: OSC Mode

Determina se la frequenza dell'oscillatore debba o meno seguire il numero di nota.

#### c: F

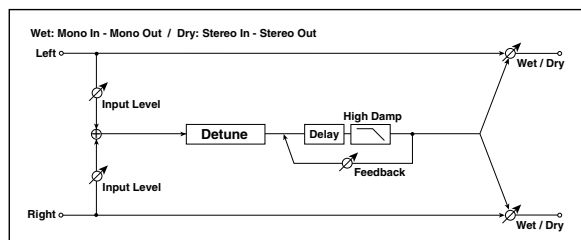
Parametro che consente di determinare la frequenza dell'oscillatore quando "OSC Mode" è impostato su **Fixed**.

#### d: Note Offset, d: Fine

Questi parametri dell'oscillatore sono utilizzati quando "OSC Mode" è impostato su **Note (Key Follow)**. "Note Offset" determina la differenza di tono dal suono originale (in semitoni). "Fine" permette invece di regolare in maniera più accurata (in step di cent) l'intonazione. Facendo combaciare la frequenza dell'oscillatore con il numero di nota, è così possibile intonare l'effetto prodotto nella chiave desiderata.

## 37: Detune

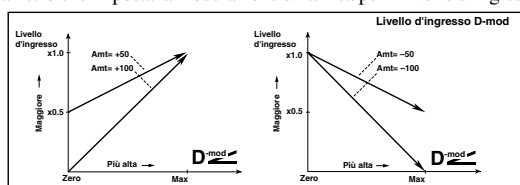
Usando quest'effetto è possibile ottenere una lieve "scordatura" del segnale processato rispetto al suono in ingresso. Rispetto al chorus, il suono risulta più naturale, mantenendo comunque un certo spessore.



a	Sft (Pitch Shift)	-100...+100cent
	Imposta la differenza di tono con il segnale in ingresso	
	(Source)	Off...Tempo
b	Seleziona la sorgente di modulazione del pitch shift	
	(Amount)	-100...+100cent
	Imposta la quantità di modulazione del pitch shift	
c	Delay (Delay Time)	0...1000ms
d	Determina il tempo di delay	
	Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback	
e	High Damp	0...100%
f	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	
	InLvl Mod (Input level Dmod [%])	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	
g	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	
	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

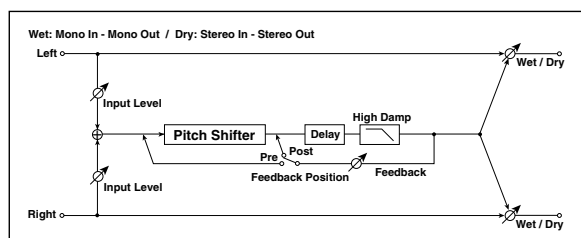
### e: InLvl Mod, e: Src

Parametro che imposta la modulazione dinamica per il livello d'ingresso.



## 38: Pitch Shifter

Effetto che modifica l'intonazione del segnale in ingresso. E' possibile scegliere tra tre diversi tipi: Fast (con risposta veloce), Medium e Slow (che preserva le qualità tonali). E' anche consentito creare effetti nei quali l'intonazione aumenta o decresce gradualmente con il feedback.



a	Mode	Slow, Medium, Fast
b	Alterna la modalità del Pitch Shifter	
	Shift (Pitch Shift)	-24...+24
	Regola la quantità di pitch shift in semitoni	
c	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di pitch shift	
	(Amount)	-24...+24
d	Imposta la quantità di modulazione per la quantità di pitch shift	
	Fine	-100...+100cent
	Imposta la quantità di pitch shift in cent	
e	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per la quantità di pitch shift	
f	Delay (Delay Time)	0...1000ms
g	Determina il tempo di delay	
	Feedback Position	Pre, Post
	Alterna la connessione del feedback	
h	Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback	
	HiDamp (High Damp)	0...100%
i	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	
	InLvl Mod (Input level Dmod [%])	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	
j	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	
	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

### a: Mode

Parametro che alterna la modalità d'uso del pitch shifter. Usando **Slow**, la qualità tonale del segnale non subisce notevoli variazioni. Con **Fast**, l'effetto diviene un Pitch Shifter con una risposta piuttosto veloce, ma ciò comporta la modifica del tono in ingresso. **Medium** corrisponde ad una via di mezzo tra i due. Se non vi è particolare necessità di alterare radicalmente l'intonazione del segnale in ingresso, scegliere **Slow**. In caso contrario, selezionare **Fast**.

### b: Shift, b: (Source), b: (Amount), c: Fine, c: (Amount)

La quantità di pitch shift è determinata dalla somma dei valori dei parametri di "Shift" e "Fine". La quantità di modulazione utilizza invece il valore di c: (Amount) più il valore di d: "(Amount)". La sorgente di modulazione controlla sia "Shift", sia "Fine."

### e: Feedback Position, f: Feedback

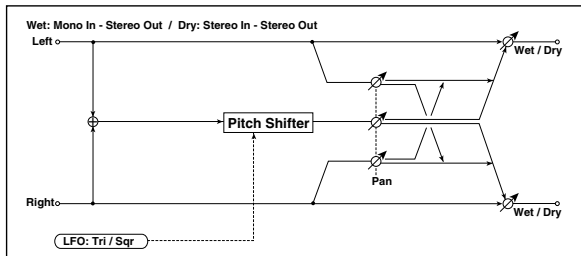
Quando "Feedback Position" è impostato su **Pre**, l'uscita del pitch shifter è inviata nuovamente all'ingresso dell'effetto. Di conseguenza, in base al valore di Feedback specificato, l'operazione consente di aumentare o diminuire l'intonazione del segnale ad ogni passaggio successivo. Impostando invece "Feedback Position" su **Post**, il segnale del feedback non è reintrodotta all'ingresso del pitch shifter, permettendo così di mantenere inalterata l'intonazione prodotta dall'elaborazione del segnale in ingresso per tutta la durata del feedback.



## 39: PitchShift Mod

### (Modulazione Pitch Shift)

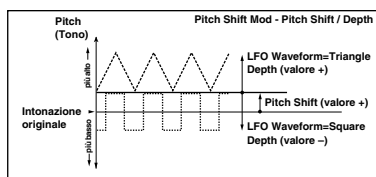
Effetto che modula la quantità di pitch shift mediante un LFO, incrementando l'ampiezza e la profondità del suono, posizionando il suono elaborato e quello dry rispettivamente a sinistra e a destra del panorama stereo. Molto efficace quando il suono processato e quello dry sono inviati mixati alle casse acustiche.



a	Pitch Shift Imposta la differenza di tono con il segnale in ingresso	-100...+100cent	
b	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Square	
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz	
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo	
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00	
d	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On	
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240	
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO		
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16	
e	Depth Regola la quantità di modulazione dell'LFO per la quantità di pitch shift	-100...+100	
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione	Off...Tempo	
	(Amount) Regola la quantità di modulazione per la profondità di modulazione	-100...+100	
f	Pan Imposta il pan del suono elaborato e quello dry	L, 1:99...99:1, R	
g	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

#### a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Parametri che determinano la quantità di pitch shift e di modulazione ottenibile per mezzo dell'LFO.



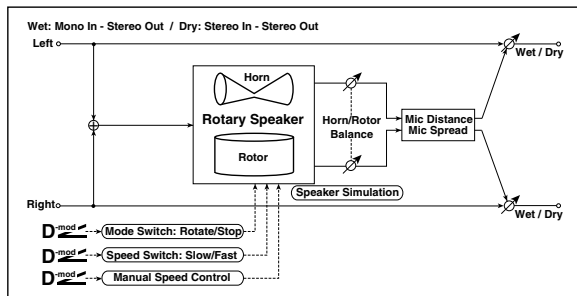
#### f: Pan, g: W/D

Il Pan posiziona il suono elaborato e quello dry a sinistra e a destra del panorama stereo. Con L, il suono processato è posizionato a sinistra e quello dry a destra. Impostando W/D = Wet, il suono processato e quello dry sono inviati all'uscita con un rapporto di 1:1.

## 40: Rotary SP

### (Speaker Rotary)

Effetto che riproduce uno speaker rotary, che permette di ottenere un risultato alquanto realistico mediante la simulazione del rotore per le frequenze gravi, e del cono per quelle acute, in maniera separata. Consente anche di impostare la posizione del microfono.



	Mode (Mode Switch) Alterna la rotazione dello speaker e lo stop	Rotate, Stop	
a	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione che alterna la rotazione dello speaker allo stop	Off...Tempo	
	(Sw) Seleziona la modalità di switch per la sorgente di modulazione che alterna la rotazione dello speaker allo stop	Tggl, Mmnt	
b	Speed (Speed Switch) Alterna la velocità di rotazione dello speaker tra slow e fast	Slow, Fast	
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione che alterna la velocità di rotazione dello speaker	Off...Tempo	
	(Sw) Seleziona la modalità di switch per la sorgente di modulazione che alterna la velocità dello speaker	Tggl, Mmnt	
c	H/R.Bal (Horn/Rotor Balance) Imposta il livello di bilanciamento tra il cono delle frequenze acute ed il rotore delle frequenze gravi	Rot, 1...99, Hrn	
	ManuSp (Manual Speed Control) Seleziona la sorgente di modulazione nel caso la velocità di rotazione venga modificata direttamente	Off...Tempo	
d	Horn Accel (Horn Acceleration) Determina la rapidità di switch per la velocità di rotazione del cono per le frequenze alte	0...100	
	Ratio (Horn Ratio) Regola la velocità di rotazione del cono (frequenze alte). Il valore standard è 1.00. "Stop" ferma la rotazione	Stop, 0.50...2.00	
e	Rotor Accel (Rotor Acceleration) Determina la rapidità di switch per la velocità di rotazione del rotore per le frequenze gravi	0...100	
	Ratio (Rotor Ratio) Regola la velocità di rotazione del rotore (frequenze gravi). Il valore standard è 1.00. "Stop" ferma la rotazione	Stop, 0.50...2.00	
f	MicDistance Imposta la distanza tra il microfono e lo speaker rotary	0...100	
	Spread (Mic Spread) Regola l'angolo d'incidenza tra i microfoni sinistro e destro	0...100	
g	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

#### a: (Sw)

Parametro che consente alla sorgente di modulazione di alternare la rotazione e lo stop dello speaker.

Quando "Sw" = Tggl (Toggle), lo speaker ruota o si arresta (alternativamente) ogni volta che si preme il pedale o si utilizza il joystick.



Lo speaker ruota o si arresta ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera 64.

Con “(Sw)” = **Mmnt (Moment)**, lo speaker ruota. Per arrestare la rotazione, premere il pedale o utilizzare il joystick.

**MIDI** La rotazione è abilitata per i valori della sorgente di modulazione inferiori a 64, mentre sarà ferma per il valore di 64 e superiori.

#### b: (Sw)

Parametro che determina in che modo la velocità di rotazione (slow e fast) debba essere selezionata dalla sorgente di modulazione.

Impostando “(Sw)” = **Tggl (Toggle)**, la velocità è alternata tra slow e fast ogni volta che si preme il pedale o si utilizza il joystick.

**MIDI** Le velocità Slow/fast sono alternate ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera 64.

Quando “(Sw)” = **Mmnt (Moment)**, la velocità è generalmente slow. Per selezionare la velocità fast, premere il pedale o utilizzare il joystick.

**MIDI** Con un valore della sorgente di modulazione inferiore a 64, la velocità selezionata corrisponde a “slow”, mentre con un valore uguale o superiore a 64 la velocità adottata sarà “fast”.

#### c: ManuSp

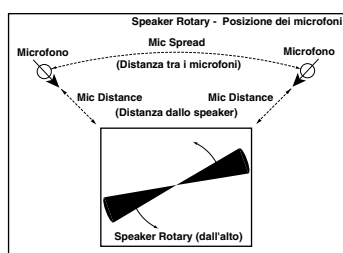
Nel caso si desideri controllare la velocità di rotazione dello speaker manualmente, evitando quindi di alternare le velocità Slow e Fast, selezionare la sorgente di modulazione nel campo “ManuSp”. Qualora invece non ci sia bisogno di controllare manualmente la velocità di rotazione, impostare tale campo su **Off**.

#### d: Horn Accel, e: Rotor Accel

Con uno speaker rotary reale, la velocità di rotazione è accelerata o decelerata gradualmente dopo la pressione dell'apposito switch di velocità. Il parametro The “Horn Accel” imposta la velocità di accelerazione o di decelerazione della rotazione.

#### f: MicDistance, f: Spread

Parametro che permette di ricreare il posizionamento stereo di due microfoni.



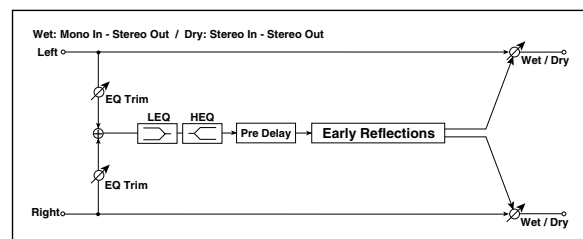
## ER/Delay

### Effetti di delay ed early reflection

## 41: Early Reflect

### (Early Reflections)

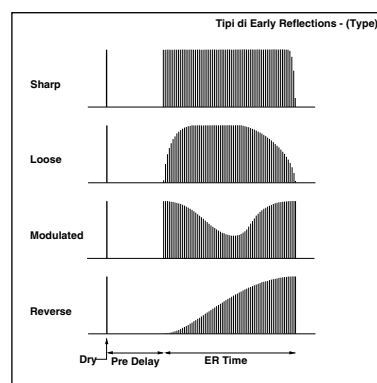
Effetto che riproduce soltanto le prime riflessioni del riverbero, e permette di aggiungere presenza al suono. E' possibile selezionare fino a quattro curve di decadimento (decay).



a	Type Seleziona la curva di decadimento per le early reflection	Sharp, Loose, Modulated, Reverse ES <sup>®</sup>
b	ER Time Imposta la durata delle early reflection	10...800ms
c	Pre Delay Determina il tempo che impiega il suono originale a generare le prime early reflection	0...200ms
d	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso all'EQ applicata al suono elaborato	0...100
e	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15.0...+15.0dB
f	W/D (Wet/Dry) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

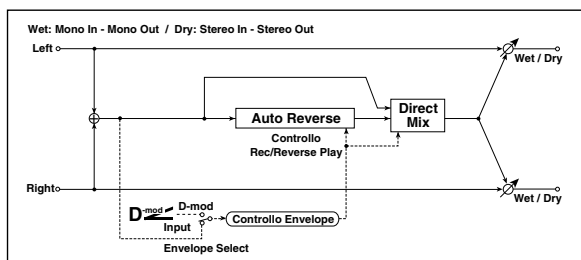
#### a: Type

Parametro che consente di selezionare la curva di decadimento per le early reflection.



## 42: Auto Reverse

Effetto che consente di registrare il segnale in ingresso e di riprodurlo automaticamente al contrario (reverse).

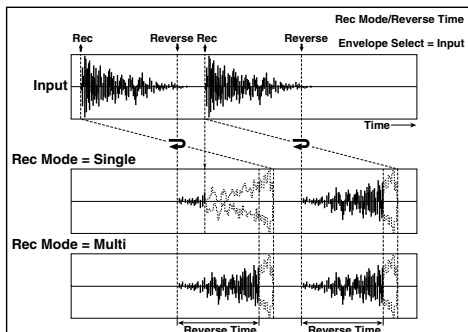


a	Rec Mode Seleziona la modalità di registrazione	Single, Multi
b	Reverse Time Imposta la durata massima della riproduzione in reverse	20...1320ms
c	Envelope (Envelope Select) Determina se l'inizio e la fine della registrazione debbano essere controllati dalla sorgente di modulazione o dal livello del segnale in ingresso	Dmod, Input
	Src (Source) Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare la registrazione quando Envelope è impostato su Dmod	Off...Tempo
d	Threshold Regola il livello di soglia oltre il quale avviare la registrazione quando Envelope è impostato su Input	0...100
e	Response Imposta la velocità di risposta per la fine della registrazione	0...100 Fx:31
f	Direct Mix Determina il modo in cui il suono dry è mixato	Always On, Always Off, Cross Fade Fx:31
g	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

### a: Rec Mode, b: Reverse Time

Impostando "Rec Mode" su **Single**, è possibile stabilire fino a 1320msec per il parametro "Reverse Time." Qualora la registrazione inizi durante la riproduzione reverse, quest'ultima sarà interrotta. Quando "Rec Mode" è regolato su **Multi**, è consentito effettuare una seconda registrazione durante la riproduzione reverse. Tuttavia il tempo di Reverse Time è limitato a 660msec. Quindi, se si desidera registrare una frase musicale o un pattern ritmico, impostare "Rec Mode" su **Single**. Per registrare una singola nota, regolare "Rec Mode" su **Multi**.

Il parametro "Reverse Time" specifica la durata massima della riproduzione reverse. La parte in eccesso non è riprodotta in reverse. Se dunque si desidera aggiungere brevi segmenti di note singole alla riproduzione reverse, decrementare il valore del parametro "Reverse Time".



### c: Envelope, c: Src, d: Threshold

Questi parametri selezionano la sorgente di modulazione incaricata di controllare l'inizio e la fine della registrazione.

Se "Envelope" è impostato su **Dmod**, il segnale in ingresso è registrato quando il valore della sorgente di modulazione (selezionata dal parametro Src) è uguale o superiore a 64.

Quando invece "Envelope" è impostato su **Input**, il segnale è registrato

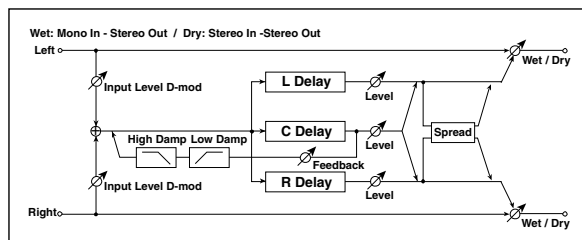
solo qualora il livello del segnale superi il livello di soglia (Threshold) impostato.

La riproduzione reverse inizia subito dopo la fine della registrazione.

## 43: LCR Delay

### (L/C/R Delay)

Tipo di delay multitap che invia tre segnali Tap rispettivamente ai canali sinistro, destro e centrale. E' anche possibile regolare l'ampiezza (spread) dell'immagine stereo per il suono elaborato.



a	L Delay (L Delay Time) Determina il tempo di delay di TapL	0...1360ms
	Level Imposta il livello d'uscita del segnale TapL	0...50
b	C Delay (C Delay Time) Determina il tempo di delay di TapC	0...1360ms
	Level Imposta il livello d'uscita del segnale TapC	0...50
c	R Delay (R Delay Time) Determina il tempo di delay di TapR	0...1360ms
	Level Imposta il livello d'uscita del segnale TapR	0...50
d	C Fb (C Delay Feedback) Imposta la quantità di feedback di TapC	-100...+100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback di TapC	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la quantità di feedback per TapC	-100...+100
e	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:37
	LoDamp (Low Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:37
f	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	-100...+100 Fx:37, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	Off...Tempo Fx:37
g	Spread Sets the width of the stereo image of the effect sound	0...50 Fx:37
h	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

### e: HiDamp, e: LoDamp

Parametri che determinano l'attenuazione delle frequenze acute e gravi. Il tono del suono ritardato diviene così gradualmente più scuro o più chiaro con il procedere del feedback.

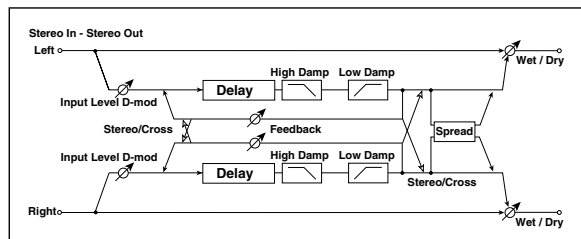
### g: Spread

Parametro che stabilisce l'ampiezza del panorama stereo per il suono elaborato. La massima apertura del fronte stereo può essere ottenuta con un valore di **50**, mentre con un valore di **0** il suono elaborato di entrambi i canali è posizionato al centro.

## 44: St/Cross Dly

### (Delay Cross/Stereo)

Delay stereo che può essere usato come delay cross-feedback, nel quale il suono ritardato passa dal canale sinistro al destro, variando il routing (percorso) del feedback.

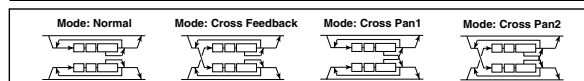
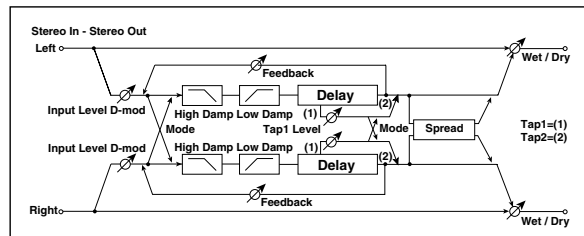


a	Stereo/Cross Alterna la modalità d'uso tra delay stereo e delay cross-feedback	Stereo, Cross
b	L Delay (L Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...680.0ms
c	R Delay (R Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...680.0ms
d	L Fb (L Feedback) Regola la quantità di feedback per il canale sinistro	-100...+100 D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback	Off...Tempo
	(Amount L) Regola la quantità di modulazione per il feedback del canale sinistro	-100...+100
e	R Fb (R Feedback) Regola la quantità di feedback per il canale destro	-100...+100 D <sup>mod</sup>
	(Amount R) Regola la quantità di modulazione per il feedback del canale sinistro	-100...+100
f	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:43
g	LoDamp (Low Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:43
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	-100...+100 Fx:37, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	Off...Tempo Fx:37
i	Spread Regola l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	-50...+50 Fx:43
j	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 45: St.MltTap Dly

### (Delay Multitap Stereo)

Effetto nel quale i Delay Multitap sinistro e destro sono provvisti rispettivamente da due tap. Modificando il routing del feedback e l'uscita dei tap è possibile creare pattern ritmici di notevole complessità.



a	Mode Alterna il routing del canale sinistro e destro	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 Fx:37
b	Tap1 Time Regola il tempo di delay di Tap1	0.0...680.0ms
c	Tap2 Time Regola il tempo di delay di Tap2	0.0...680.0ms
d	Tap1 Level Determina il livello d'uscita di Tap1	0...100 Fx:37
e	Fb(T2) (Tap2 Feedback) Imposta la quantità di feedback per Tap2	-100...+100 D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback di Tap2	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per la quantità di feedback di Tap2	-100...+100
f	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:43
	LoDamp (Low Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:43
g	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	-100...+100 Fx:37, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	Off...Tempo Fx:37
h	Spread Determina l'ampiezza dell'immagine stereo per il suono elaborato	-100...+100 Fx:43, D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	-100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Mode

Il pan dei segnali di delay può essere modificato variando il routing dei rispettivi canali, come mostrato nella figura sopra. Per apprezzare al meglio le caratteristiche di quest'effetto, si consiglia di utilizzare due diversi timbri in ingresso.

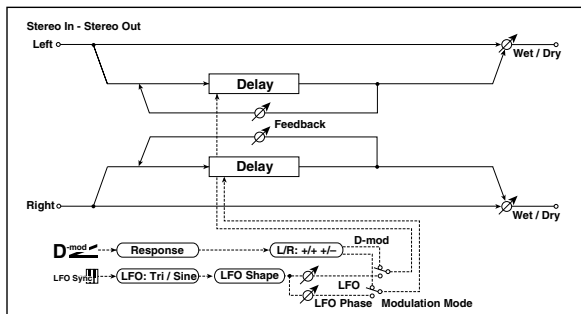
#### d: Tap1 Level

Parametro che imposta il livello d'uscita del segnale di Tap1. Impostando un livello diverso da quello previsto per Tap2, è possibile aggiungere un tocco di originalità ad un altrimenti scontato effetto di delay.

## 46: St.Mod. Delay

### (Delay di Modulazione Stereo)

Delay stereo che utilizza un LFO per modificare il tempo di delay e l'intonazione. E' così possibile ottenere sonorità ricche di vibrato e tremolo. Il tempo di delay può anche essere controllato dalla sorgente di modulazione.



a	Mod Mode (Modulation Mode)	LFO, Dmod
	Alterna il controllo della modulazione dell'LFO e della sorgente di modulazione	
b	Src (Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare il tempo di delay	
c	Dmod	L/R: +/+, L/R: +/-
	Inverte il controllo L/R della sorgente di modulazione	
d	Response (Response)	0...30
	Imposta la percentuale di risposta per la sorgente di modulazione	
e	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
	Seleziona la forma d'onda dell'LFO	
f	Shape (LFO Shape)	-100...+100
	Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	
g	LFO Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	Regola la velocità dell'LFO	
h	LFO Sync	Off, On
	Alterna lo status off/on del reset per l'LFO	
i	Src (Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il reset dell'LFO	
j	L Phase (L LFO Phase)	-180...+180
	Imposta la fase ottenuta dopo il reset dell'LFO sinistro	
k	R Phase (R LFO Phase)	-180...+180
	Imposta la fase ottenuta dopo il reset dell'LFO destro	
l	L Depth	0...200
	Imposta la profondità per la modulazione dell'LFO sinistro	
m	R Depth	0...200
	Imposta la profondità per la modulazione dell'LFO destro	
n	L Dly (L Delay Time)	0.0...500.0
	Regola il tempo di delay per il canale sinistro	
o	R Dly (R Delay Time)	0.0...500.0
	Regola il tempo di delay per il canale destro	
p	L Fb (L Feedback)	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback del delay sinistro	
q	R Fb (R Feedback)	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback del delay destro	
r	W/D (Wet/Dly)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
s	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
t	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

#### b: Dmod

Quando il controllo è effettuato tramite la sorgente di modulazione, il presente parametro permette di invertire la direzione della modulazione del canale sinistro con il destro.

#### e: LFO Sync, e: Src, f: L Phase, f: R Phase

L' LFO può essere reimpostato (reset) tramite la sorgente di modulazione. Il parametro "Src" determina la sorgente di modulazione incaricata del reset dell' LFO. Per esempio, è possibile indicare Gate come sorgente di modulazione, in modo da far partire lo sweep da un punto specificato precedentemente.

"L Phase" ed "R Phase" determinano la fase ottenuta al momento del reset degli LFO sinistro e destro. Così facendo, è possibile effettuare variazioni nell'intonazione dello sweep dei canali sinistro e destro in maniera individuale.

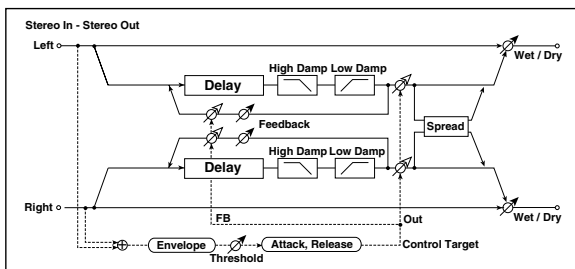


L'effetto è off quando il valore della sorgente di modulazione dinamica, specificata dal parametro "Src", ricade al di sotto del valore di 64. L' LFO è attivato (trigger) e reimpostato con i valori di "L Phase" ed "R Phase" ogni volta che il valore decresce da 63 o aumenta da 64.

## 47: St.DynamicDly

### (Delay Dinamico Stereo)

Delay stereo che permette di controllare il livello del suono ritardato in base al livello del segnale in ingresso. Può essere utilizzato come effetto di ducking, per applicare il delay soltanto a suoni al di sopra di una certa velocity o, viceversa, a suoni il cui livello audio sia relativamente basso.



a	Ctrl Target (Control Target)	None, Out, FB
	Permette la scelta tra: nessun controllo, output e feedback	
b	Pol (Polarity)	+, -
	Inverte il livello di controllo	
c	Threshold	0...100
	Regola il livello al quale applicare l'effetto	
d	Offset	0...100
	Imposta l'offset del livello di controllo	
e	Attack	1...100
	Regola il tempo di attacco del livello di controllo	
f	Release	1...100
	Imposta il tempo di rilascio del livello di controllo	
g	L Delay (L Delay Time)	0.0...680.0ms
	Regola il tempo di delay per il canale sinistro	
h	R Delay (R Delay Time)	0.0...680.0ms
	Regola il tempo di delay per il canale destro	
i	Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback	
j	HiDamp (High Damp)	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	
k	LoDamp (Low Damp)	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	
l	Spread	-100...+100
	Imposta l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	
m	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
n	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
o	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

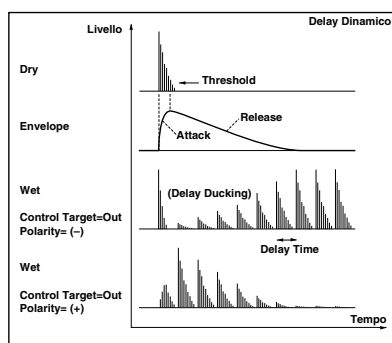
#### a: Ctrl Target

Parametro che consente la scelta tra: nessun controllo di livello, controllo dell'uscita del delay (bilanciamento dell'effetto), o controllo della quantità di feedback.

#### a: Pol, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

Il parametro "Offset" specifica il valore per il parametro "Ctrl Target" (impostato su None), espresso come percentuale relativa al valore del parametro (valore di "W/D" con "Ctrl Target"=Out, o valore di "Feedback" quando "Ctrl Target"=FB).

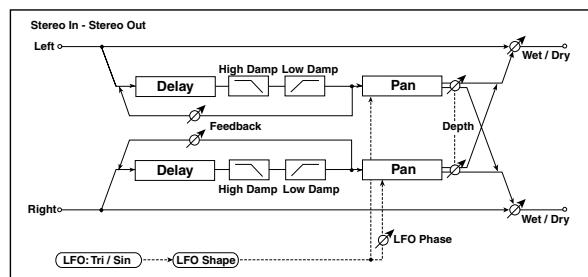
Quando "Pol" è **positivo**, il valore di "Ctrl Target" è ottenuto moltiplicando il valore del parametro per il valore di "Offset" (quando il livello d'ingresso ricade al di sotto della soglia, oppure eguaglia il valore del parametro se il livello d'ingresso eccede quello impostato dalla soglia. Quando "Pol" è **negativo**, il valore Ctrl Target è uguale al valore del parametro (quando il livello d'ingresso ricade al di sotto della soglia), oppure è ottenuto moltiplicando il valore del parametro per il valore di "Offset" (se il livello d'ingresso supera il livello di soglia impostato). I parametri "Attack" e "Release" determinano il tempo di attacco e di rilascio per il livello di controllo del delay.



## 48: St.AutoPanDly

### (Delay Auto Panning Stereo)

Delay stereo che posiziona il suono elaborato a sinistra e a destra del panorama stereo utilizzando un LFO.



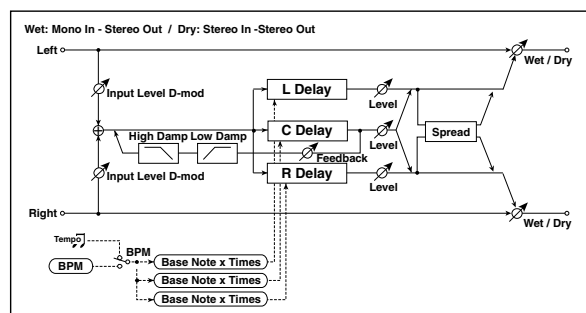
a	L Delay (L Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...680.0ms
b	R Delay (R Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...680.0ms
c	L Feedback Imposta la quantità di feedback per il canale sinistro	-100...+100
d	R Feedback Imposta la quantità di feedback per il canale destro	-100...+100
e	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:43
	LoDamp (Low Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:43
f	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	-100...+100 Fx:20
g	LFO Phase Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180deg Fx:34
h	Pan Freq (Panning Frequency) Determina la velocità di pan	0.02...20.00Hz

	Pan Dep (Panning Depth) Imposta l'ampiezza di pan	0...100 D-mod
i	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per l'ampiezza di pan	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per l'ampiezza di pan	-100...+100
	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
j	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 49: LCR BPM Delay

### (Delay BPM L/C/R)

Il delay L/C/R consente di far combaciare il tempo del delay con il tempo della song. E' anche possibile sincronizzare il tempo del delay con l'arpeggiatore o con il sequencer. Programmando il tempo prima della performance, è possibile ottenere un effetto di delay sincronizzato in tempo reale con il tempo della song. Il tempo di delay è determinato dalle note.



a	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Sync
	L Bs (L Delay Base Note) Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per TapL	1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, 1/128, 1/256, 1/512, 1/1024, 1/2048, 1/4096, 1/8192, 1/16384, 1/32768, 1/65536, 1/131072, 1/262144, 1/524288, 1/1048576, 1/2097152, 1/4194304, 1/8388608, 1/16777216, 1/33554432, 1/67108864, 1/134217728, 1/268435456, 1/536870912, 1/1073741824, 1/2147483648, 1/4294967296, 1/8589934592, 1/17179869184, 1/34359738368, 1/68719476736, 1/137438953472, 1/274877906944, 1/549755813888, 1/1099511627776, 1/2199023255552, 1/4398046511104, 1/8796093022208, 1/17592186044416, 1/35184372088832, 1/70368744177664, 1/140737488355328, 1/281474976710656, 1/562949953421312, 1/1125899906842624, 1/2251799813685248, 1/4503599627370496, 1/9007199254740992, 1/18014398509481984, 1/36028797018963968, 1/72057594037927936, 1/144115188075855872, 1/288230376151711744, 1/576460752303423488, 1/1152921504606846976, 1/2305843009213693952, 1/4611686018427387904, 1/9223372036854775808, 1/18446744073709551616, 1/36893488147419103232, 1/73786976294838206464, 1/147573952589676412928, 1/295147905179352825856, 1/590295810358705651712, 1/1180591620717411303424, 1/2361183241434822606848, 1/4722366482869645213696, 1/9444732965739290427392, 1/18889465931478580854784, 1/37778931862957161709568, 1/75557863725914323419136, 1/151115727451828646838272, 1/302231454903657293676544, 1/604462909807314587353088, 1/1208925819614629174706176, 1/2417851639229258349412352, 1/4835703278458516698824704, 1/9671406556917033397649408, 1/19342813113834066795298816, 1/38685626227668133590597632, 1/77371252455336267181195264, 1/154742504910672534362390528, 1/309485009821345068724781056, 1/618970019642690137449562112, 1/1237940039285380274899124224, 1/2475880078570760549798248448, 1/4951760157141521099596496896, 1/9903520314283042199192993792, 1/19807040628566084398385987584, 1/39614081257132168796771975168, 1/79228162514264337593543950336, 1/158456325028528675187087900672, 1/316912650057057350374175801344, 1/633825300114114700748351602688, 1/1267650600228229401496703205376, 1/2535301200456458802993406410752, 1/5070602400912917605986812821504, 1/10141204801825835211973625643008, 1/20282409603651670423947251286016, 1/40564819207303340847894502572032, 1/81129638414606681695789005144064, 1/162259276829213363391578010288128, 1/324518553658426726783156020576256, 1/649037107316853453566312041152512, 1/1298074214633706907132624082305024, 1/2596148429267413814265248164610048, 1/5192296858534827628530496329220096, 1/10384593717069655257060992658440192, 1/20769187434139310514121985316880384, 1/41538374868278621028243970633760768, 1/83076749736557242056487941267521536, 1/166153499473114484112975882535043072, 1/332306998946228968225951765070086144, 1/664613997892457936451903530140172288, 1/1329227995784915872903807060280344576, 1/2658455991569831745807614120560689152, 1/5316911983139663491615228241121378304, 1/10633823966279326983230456482242756608, 1/21267647932558653966460912964485513216, 1/42535295865117307932921825928971026432, 1/85070591730234615865843651857942052864, 1/170141183460469231731687303715884105728, 1/340282366920938463463374607431768211456, 1/680564733841876926926749214863536422912, 1/1361129467683753853853498429727072845824, 1/2722258935367507707706996859454145691648, 1/5444517870735015415413993718908291383296, 1/10889035741470030830827987437816582766592, 1/21778071482940061661655974875633165533184, 1/43556142965880123323311949751266331066368, 1/87112285931760246646623899502532662132736, 1/174224571863520493293247799005065324265472, 1/348449143727040986586495598010130648530944, 1/696898287454081973172991196020261297061888, 1/1393796574908163946345982392040522594123776, 1/2787593149816327892691964784081045188247552, 1/5575186299632655785383929568162090376495104, 1/11150372599265311570767859136324180752990208, 1/22300745198530623141535718272648361505980416, 1/44601490397061246283071436545296723011960832, 1/89202980794122492566142873090593446023921664, 1/178405961588244985132285746181186892047843328, 1/356811923176489970264571492362373784095686656, 1/713623846352979940529142984724747568191373312, 1/1427247692705959881058285969449495136382746624, 1/2854495385411919762116571938898990272765493248, 1/5708990770823839524233143877797980545530986496, 1/11417981541647679048466287755595961091061972992, 1/22835963083295358096932575511191922182123945984, 1/45671926166590716193865151022383844364247891968, 1/91343852333181432387730302044767688728495783936, 1/182687704666362864775460604089535377456991567872, 1/365375409332725729550921208179070754913983135744, 1/730750818665451459101842416358141509827966271488, 1/1461501637330902918203684832716283019655932542976, 1/2923003274661805836407369665432566039311865085952, 1/5846006549323611672814739330865132078623730171904, 1/11692013098647223345629478661730264157247460343808, 1/23384026197294446691258957323460528314494920687616, 1/46768052394588893382517914646921056628989841375232, 1/93536104789177786765035829293842113257979682750464, 1/187072209578355573530071658587684226515959365500928, 1/374144419156711147060143317175368453031918731001856, 1/748288838313422294120286634350736906063837462003712, 1/1496577676626844588240573268701473812127674924007424, 1/2993155353253689176481146537402947624255349848014848, 1/5986310706507378352962293074805895248510699696029696, 1/11972621413014756705924586149611790497021399392059392, 1/23945242826029513411849172299223580994042798784118784, 1/47890485652059026823698344598447161988085597568237568, 1/95780971304118053647396689196894323976171195136475136, 1/191561942608236107294793378393788647952342390272950272, 1/383123885216472214589586756787577295904684780545900544, 1/766247770432944429179173513575154591809369561091801088, 1/1532495540865888858358347027150309183618739122183602176, 1/3064991081731777716716694054300618367237478244367204352, 1/6129982163463555433433388108601236734474956488734408704, 1/12259964326927110866866776217202473468949912977468817408, 1/24519928653854221733733552434404946937899825954937634816, 1/49039857307708443467467104868809893875799651909875269632, 1/98079714615416886934934209737619787751599303819750539264, 1/196159429230833773869868419475239575503198607639501078528, 1/392318858461667547739736838950479151006397215279002157056, 1/784637716923335095479473677900958302012794430558004314112, 1/1569275433846670190958947355801916604025588861116008628224, 1/3138550867693340381917894711603833208051177722232017256448, 1/6277101735386680763835789423207666416102355444464034512896, 1/12554203470773361527671578846415332832204710888928069025792, 1/25108406941546723055343157692830665664409421777856138051584, 1/50216813883093446110686315385661331328818843555712276103168, 1/100433627766186892221372630771322662657637687111424552206336, 1/200867255532373784442745261542645325315275374222849104412672, 1/401734511064747568885490523085290650630550748445698208825344, 1/803469022129495137770981046170581301261101496891396417650688, 1/1606938044258990275541962092341162602522202993782792835301376, 1/3213876088517980551083924184682325205044405987565585670602752, 1/6427752177035961102167848369364650410088811975131171341205504, 1/12855504354071922204335696738729300820177623950262342682411008, 1/25711008708143844408671393477458601640355247900524685364822016, 1/51422017416287688817342786954917203280710495801049370729644032, 1/102844034832575377634685573909834406561420991602098741459288064, 1/205688069665150755269371147819668813122841983204197482918576128, 1/411376139330301510538742295639337626245683966408394965837152256, 1/822752278660603021077484591278675252491367932816789931674304512, 1/1645504557321206042154969182557350504982735865633579863348609024, 1/3291009114642412084309938365114701009965471731267159726697218048, 1/6582018229284824168619876730229402019930943462534319453394436096, 1/13164036458569648337239753460458804039861886925068638906788872192, 1/26328072917139296674479506920917608079723773850137277813577744384, 1/52656145834278593348959013841835216159447547700274555627155488768, 1/105312291668557186697918027683670432318895095400549111254310977536, 1/210624583337114373395836055367340864637790190801098222508621955072, 1/421249166674228746791672110734681729275580381602196445017243910144, 1/842498333348457493583344221469363458551160763204392890034487820288, 1/1684996666896914987166688442938726917102321526408785780068975640576, 1/3369993333793829974333376885877453834204643052817571560137951281152, 1/6739986667587659948666753771754907668409286105635143120275902562304, 1/13479973335175319897333507543509815336818572211270286240551805124608, 1/26959946670350639794667015087019630673637144422540572481103610249216, 1/53919893340701279589334030174039261347274288845081144962207220498432, 1/107839786681402559178668060348078522694548577690162289924414440996864, 1/215679573362805118357336120696157045389097155380324579848828881993728, 1/431359146725610236714672241392314090778194310760649159697657763987456, 1/862718293451220473429344482784628181556388621521298319395315527974912, 1/1725436586902440946858688965569256363112777243042596638790631055949824, 1/3450873173804881893717377931138512726225554486085193277581262111899648, 1/6901746347609763787434755862277025452451108972170386555162524223799296, 1/13803492695219527574869511724554050904902217944340773110325048447598592, 1/27606985390439055149739023449108101809804435888681546220650096895197184, 1/55213970780878110299478046898216203619608871777363092441300193790394368, 1/110427941561756220598956093796432407239217743554726184882600387580788736, 1/220855883123512441197912187592864814478435487109452369765200775161577472, 1/441711766247024882395824375185729628956870974218904739530401550323154944, 1/883423532494049764791648750371459257913741948437809479060803100646309888, 1/1766847064988099529583297500742918515827483896875618958121606201292619776, 1/3533694129976199059166595001485837031654967793751237916243212402585239552, 1/7067388259952398118333190002971674063309935587502475832486424805170479104, 1/14134776519904796236666380005943348126619871175004951664972849610340958208, 1/28269553039809592473332760011886696253239742350009903329945699220681916416, 1/56539106079619184946665520023773392506479484700019806659891398441363832832, 1/113078212159238369893331040047546785012958969400039613319782796882727665664, 1/226156424318476739786662080095093570025917938800079226639565593765455331328,

g	HiDamp (High Damp)	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	Fx:43
h	LoDamp (Low Damp)	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	Fx:43
i	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	Fx:37,
j	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	Fx:37
k	Spread	0...50
	Regola l'ampiezza dell'immagine stereo per il suono elaborato	Fx:43
l	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
m	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
n	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

a: BPM, b: L Bs, b: Times, c: C Bs, c: Times, d: R Bs, d: Times

Il tempo di delay corrisponde alla durata della nota, ottenuta moltiplicando il valore del parametro "Bs" per il valore di Times, in relazione al tempo specificato dal parametro "BPM" (o dal tempo del MIDI Clock qualora "BPM" sia stato impostato su MIDI).

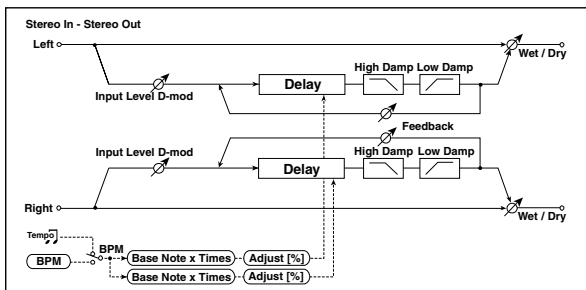
f: Time Over? >

Il tempo di delay massimo consentito ammonta a 1365msec. Nel caso si ecceda tale valore, il display mostrerà il messaggio d'errore "OVER!". Effettuare quindi le relative correzioni in modo da non visualizzare più il suddetto messaggio. "Time Over?>" non è un parametro selezionabile.

## 50: St.BPM Delay

(Delay BPM Stereo)

Delay stereo che consente di sincronizzare il tempo del delay al tempo della song.



a	BPM	MIDI, 40...240
	Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	Fx:49,
b	L Bs (L Delay Base Note)	
	Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per il canale sinistro	Fx:49,
c	Times	1...16
	Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per il canale sinistro	Fx:49
d	Adj (Adjust)	-2.50...+2.50%
	Regolazione fine per il tempo di delay del canale sinistro	
e	R Bs (R Delay Base Note)	
	Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per il canale destro	Fx:49,
f	Times	1...16
	Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per il canale destro	Fx:49
g	Adj (Adjust)	-2.50...+2.50%
	Regolazione fine per il tempo di delay del canale destro	
h	L Fb (L Feedback)	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback il canale sinistro	
i	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback	
j	(Amount L)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per per il feedback del canale sinistro	

e	R Fb (R Feedback)	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback il canale destro	
f	(Amount R)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il feedback del canale destro	
g	Time Over? L >	----, OVER!
	Messaggio di errore che indica il superamento del tempo limite di delay consentito per il canale sinistro	
h	R >	----, OVER!
	Messaggio di errore che indica il superamento del tempo limite di delay consentito per il canale destro	
i	HiDamp (High Damp)	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	Fx:43
j	LoDamp (Low Damp)	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	Fx:43
k	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	Fx:37,
l	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	Fx:37
m	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
n	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
o	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

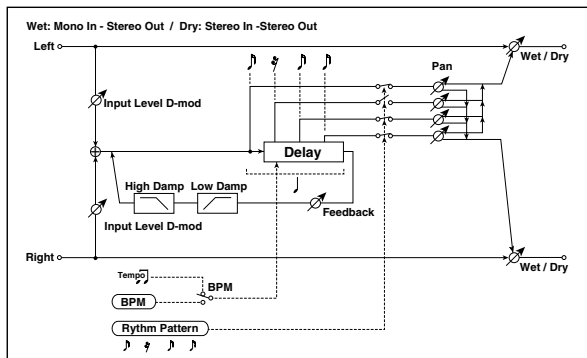
f: Time Over? L >, f: R >

Il tempo di delay massimo consentito ammonta a 682msec. Nel caso si ecceda tale valore, il display mostrerà il messaggio d'errore "OVER!". Effettuare quindi le relative correzioni in modo da non visualizzare più il suddetto messaggio. "Time Over?>" non è un parametro selezionabile.

## 51: Sequence Dly

(Delay Sequence)

Delay a quattro tap che consente di selezionare il tempo ed il pattern ritmico per ciascun tap.



a	BPM	MIDI, 44...240
	Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	
b	Rhythm (Rhythm Pattern)	
	Seleziona un pattern ritmico	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R
	Imposta il pan di Tap1	
d	Tap2 Pan	L, 1...99, R
	Imposta il pan di Tap2	
e	Tap3 Pan	L, 1...99, R
	Imposta il pan di Tap3	
f	Tap4 Pan	L, 1...99, R
	Imposta il pan di Tap4	
g	Fb (Feedback)	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback	
h	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback	
i	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il feedback	

g	HiDamp (High Damp)	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	Fx:43
h	LoDamp (Low Damp)	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	Fx:43
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	Fx:37,
i	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	Fx:37
	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
i	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
i	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

#### a: BPM, a: Rhythm

Con il tempo specificato dal parametro "BPM" (o dal tempo del MIDI Clock qualora "BPM" sia stato impostato su **MIDI**), la lunghezza di un beat è uguale al tempo di delay del feedback, così come è uguale l'intervallo di tempo tra i tap. La selezione di un pattern ritmico alterna automaticamente lo status on/off dell'output dei tap. Quando "BPM" è impostato su **MIDI**, il valore minimo consentito per il parametro "BPM" corrisponde a **44**.

## Riverbero

### Effetti di riverbero

Questi effetti simulano il riverbero tipico delle sale da concerto.

### 52: Rev Hall

#### (Riverbero Hall)

Effetto che simula il riverbero di sale da concerto di media grandezza.

### 53: Rev Smth. Hall

#### (Riverbero Smooth Hall)

Tipo di effetto che riproduce il riverbero tipico di grandi sale da concerto o stadi, con un tempo di rilascio piuttosto omogeneo.

### 54: Rev Wet Plate

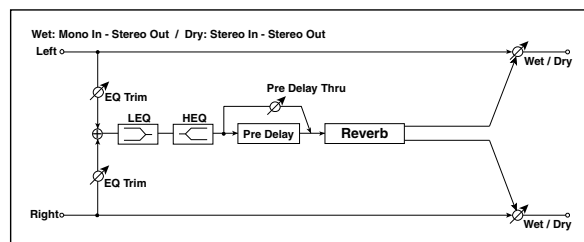
#### (Riverbero Wet Plate)

Effetto che riproduce il classico riverbero a piastra, dal suono molto denso e caldo.

### 55: Rev Dry Plate

#### (Riverbero Dry Plate)

Effetto simile al Wet Plate, ma con un riverbero meno marcato.



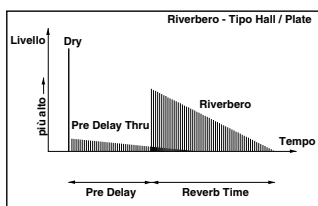
a	Reverb Time	0.1...10.0s
	Imposta il tempo di riverbero	
b	High Damp	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	
c	Pre Delay	0...200ms
	Determina il tempo di delay dal suono dry	
d	Pre Delay Thru	0...100%
	Regola il mix del suono originale	
e	Pre EQ Trim	0...100
	Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15dB
	Regola il guadagno della banda Low EQ	
f	HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15dB
	Imposta il guadagno della banda High EQ	
g	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
g	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

#### c: Pre Delay, d: Pre Delay Thru

Il parametro "Pre Delay" determina il tempo di delay per l'ingresso al riverbero, permettendo il controllo della spazialità ottenibile dall'effetto.



Utilizzando il parametro “Pre Delay Thru”, è possibile mixare il suono dry non elaborato dal delay, in modo da enfatizzare l’attacco del suono stesso.



## 56: Rev Room

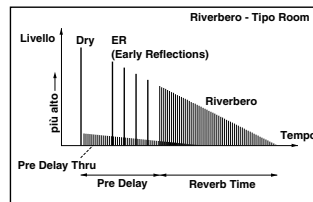
### (Riverbero Room)

Tipo di effetto che enfatizza le prime riflessioni (early reflection) del riverbero di una camera, ottenendo un suono piuttosto corposo. Modificando il bilanciamento tra le early reflection ed il suono del riverbero, è possibile riprodurre e modificare anche le sfumature soniche più piccole, come per esempio il tipo di mura della camera.

### g: ER Level, h: Reverb Level

Parametri che determinano il livello delle early reflection (prime riflessioni) ed il livello del riverbero.

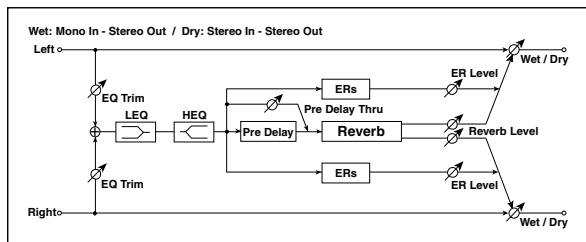
La modifica di questi parametri consente di simulare il tipo di mura di una camera o di un locale. Per esempio, con un valore piuttosto alto di “ER Level”, è possibile ricreare il tipo di riflessioni prodotte da un muro molto duro e solido, mentre un valore alto di “Reverb Level” permette di ottenere una sonorità tipica di camere composte da mura (relativamente) morbide.



## 57: Rev Brt. Room

### (Riverbero Bright Room)

Effetto di riverbero che enfatizza le prime riflessioni e produce un suono piuttosto brillante. Consultare 56: Reverb Room.



a	Reverb Time Imposta il tempo di riverbero	0.1...3.0sec
b	High Damp Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100%
c	Pre Delay Determina il tempo di delay dal suono dry	0...200ms Fx:52
d	Pre Delay Thru Regola il mix del suono originale	0...100% Fx:52
e	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
g	ER Level Regola il livello delle early reflection	0...100 Fx:52
h	Reverb Level Imposta il livello del riverbero	0...100 Fx:52
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

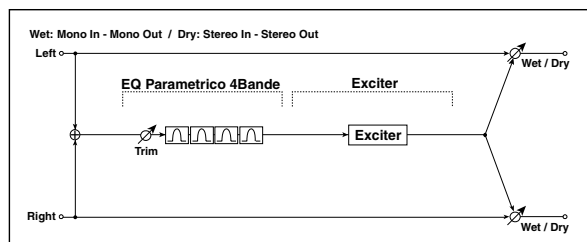
## Mono → Mono Chain

Effetti composti da due effetti mono collegati in serie

### 58: P4EQ–Exciter

(EQ Parametrico 4-Bande – Exciter)

Effetto che combina un equalizzatore parametrico a quattro bande mono ed un exciter.

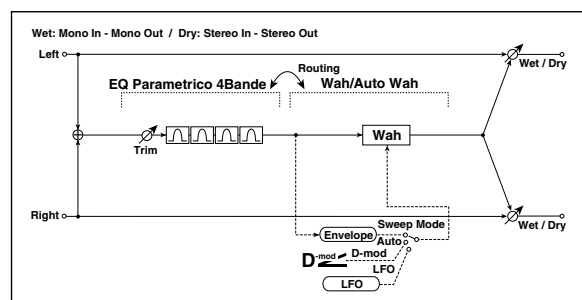


a	[PEQ] Trim	0...100
	Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	
b	B1 (Band1 Cutoff)	20...1.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	
	Q	0.5...10.0 Fx:06
c	Regola la larghezza di banda per la Banda 1	
	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 1	
d	B2 (Band2 Cutoff)	50...5.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	
	Q	0.5...10.0 Fx:06
e	Regola la larghezza di banda per la Banda 2	
	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 2	
f	B3 (Band3 Cutoff)	300...10.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	
	Q	0.5...10.0 Fx:06
g	Regola la larghezza di banda per la Banda 3	
	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 3	
h	B4 (Band4 Cutoff)	500...20.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	
	Q	0.5...10.0 Fx:06
i	Regola la larghezza di banda per la Banda 4	
	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 4	
j	[XCT] Blend (Exciter Blend)	-100...+100 Fx:11
k	Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	
	Emphatic Point	0...70 Fx:11
	Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	
l	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
	(Source)	Off...Tempo
m	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

### 59: P4EQ–Wah

(EQ Parametrico 4-Bande – Wah/Auto Wah)

Effetto che unisce un equalizzatore parametrico a quattro bande mono ed un wah. E' anche consentito invertire l'ordine di collegamento.

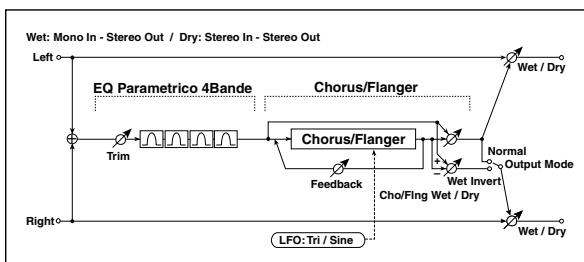


a	[PEQ] Trim	0...100
	Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	
b	B1 (Band1 Cutoff)	20...1.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	
	Q	0.5...10.0 Fx:06
c	Regola la larghezza di banda per la Banda 1	
	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 1	
d	B2 (Band2 Cutoff)	50...5.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	
	Q	0.5...10.0 Fx:06
e	Regola la larghezza di banda per la Banda 2	
	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 2	
f	B3 (Band3 Cutoff)	300...10.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	
	Q	0.5...10.0 Fx:06
g	Regola la larghezza di banda per la Banda 3	
	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 3	
h	B4 (Band4 Cutoff)	500...20.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	
	Q	0.5...10.0 Fx:06
i	Regola la larghezza di banda per la Banda 4	
	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 4	
j	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom)	0...100
	Imposta il limite inferiore per la frequenza centrale del wah	
k	Top (Frequency Top)	0...100
	Imposta il limite superiore per la frequenza centrale del wah	
l	Swp Mode (Sweep Mode)	Auto, Dmod, LFO
	Seleziona il controllo tra: auto-wah, sorgente di modulazione, ed LFO	
m	Src (Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il wah quando Sweep Mode=D-mod	
n	LfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	Regola la velocità dell'LFO	
o	Res (Resonance)	0...100
	Determina la quantità di risonanza	
p	LPF (Low Pass Filter)	Off, On
	Alterna lo status on/off del filtro passa-bassi del wah	
q	[Routing]	PEQ → WAH, WAH → PEQ
	Modifica l'ordine di collegamento tra EQ parametrico e wah	
r	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
	(Source)	Off...Tempo
s	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 60: P4EQ-Cho/Fl

### (EQ Parametrico 4-Bande – Chorus/Flanger)

Effetto che combina un equalizzatore parametrico a quattro bande mono ed un chorus /delay.



a	[PEQ] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
f	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del chorus/flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	Dly (Delay Time) Determina il tempo di delay	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Fb (Feedback) Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:20
h	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry: 2:98...Wet Fx:10, 20
	Out (Output Mode) Determina la modalità d'uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv Fx:
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

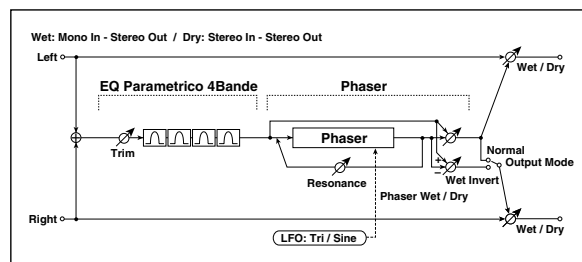
#### h: Out

Selezionando **Wet Inv**, è possibile invertire la fase del canale destro dell'effetto di chorus/flanger. Ciò permette di creare uno pseudo effetto stereo, ed ampliare l'immagine stereo risultante. Tuttavia, collegando di seguito un effetto del tipo mono-input, i segnali dei canali sinistro e destro potrebbero (a causa di problemi di fase) cancellarsi a vicenda, eliminando l'effetto di chorus/flanger.

## 61: P4EQ-Phaser

### (EQ Parametrico 4-Bande – Phaser)

Effetto che unisce un equalizzatore parametrico a quattro bande mono ed un phaser.

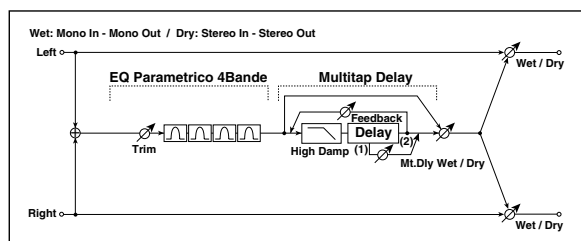


a	[PEQ] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
f	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	Manu (Manual) Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Res (Resonance) Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:23
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Imposta il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry: 2:98...Wet Fx:10, 23
	Output Mode Determina la modalità d'uscita del phaser	Normal, Wet Inv Fx:60
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 62: P4EQ-M.Dly

### (EQ Parametrico 4-Bande – Multitap Delay)

Effetto che combina un equalizzatore parametrico a quattro bande mono ed un delay multitap.

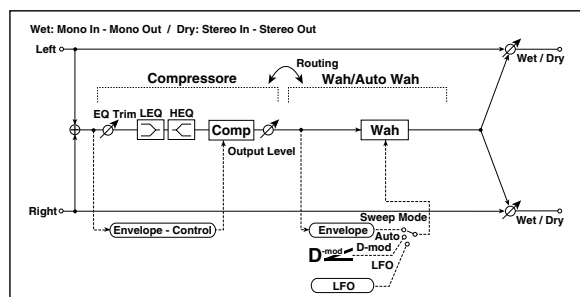


a	[PEQ] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
f	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di delay di Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di delay di Tap2	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) Determina il livello d'uscita di Tap1	0...100 Fx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Imposta la quantità di feedback per Tap2	-100...+100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Imposta il bilanciamento dell'effetto di delay multitap	Dry, 2:98...99:2, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:43
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 63: Comp-Wah

### (Compressore – Wah/Auto Wah)

Effetto che unisce un compressore mono ed un wah. E' anche consentito modificare l'ordine del collegamento tra i due effetti.

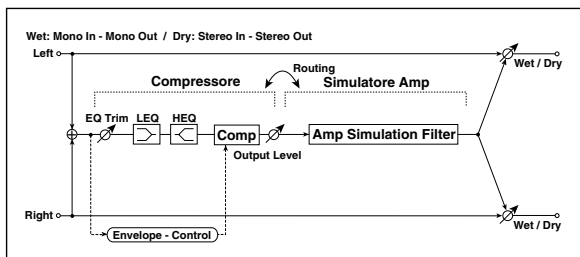


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:02
b	Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:02
	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:02
c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) Imposta il limite inferiore per la frequenza centrale del wah	0...100 Fx:09
	Top (Frequency Top) Imposta il limite superiore per la frequenza centrale del wah	0...100 Fx:09
f	Swp Mode (Sweep Mode) Seleziona il controllo tra: auto-wah, sorgente di modulazione ed LFO	Auto, Dmod, LFO Fx:09, Dmod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il wah quando Swp Mode=Dmod	Off...Tempo
g	LfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) Determina la quantità di risonanza	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Alterna lo status on/off del filtro passa-bassi del wah	Off, On
h	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra il compressore ed il wah	CMP → WAH, WAH → CMP
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 64: Comp-AmpSim

### (Compressore – Simulatore di Amplificatore)

Effetto che unisce un compressore mono ad un simulatore di amplificatore. E' anche consentito invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

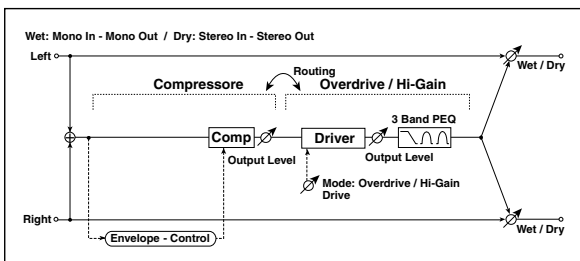


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:02
b	Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:02
	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:02
c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
f	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra il compressore ed il simulatore di amplificatore	CMP → AMP, AMP → CMP
g	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 65: Comp-OD/HG

### (Compressore – Overdrive/Hi.Gain)

Tipo di effetto che combina un compressore mono ad un distorsore overdrive/high-gain. E' anche possibile invertire il collegamento dei due effetti in serie.



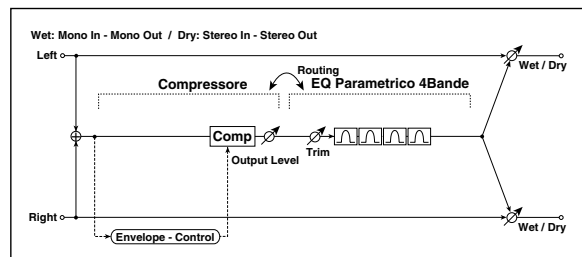
a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:02
b	Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:02
	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:02
c	[OD] Mode (Drive Mode) Alterna la distorsione overdrive a quella high-gain	OverD, Hi-Gain
	Drive Determina il grado di distorsione	1...100 Fx:06

	Level (Output Level) Regola il livello d'uscita dell'overdrive	0...50 Fx:06, D-mod
d	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	-50...+50
e	Lo (Low Cutoff) Regola il centro di frequenza per la banda Low (shelving)	20...1.00kHz
	G (Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-18...+18dB
f	M1 (Mid1 Cutoff) Regola il centro di frequenza per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	300...10.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Regola il guadagno di Mid/High EQ 1	-18...+18dB
g	M2 (Mid2 Cutoff) Regola il centro di frequenza per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	500...20.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Regola il guadagno di Mid/High EQ 2	-18...+18dB
h	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra il compressore e l'overdrive	CMP → OD, OD → CMP
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 66: Comp-P4EQ

### (Compressore – EQ Parametrico 4-Bande)

Effetto che unisce un compressore mono ad un equalizzatore a quattro bande parametrico. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

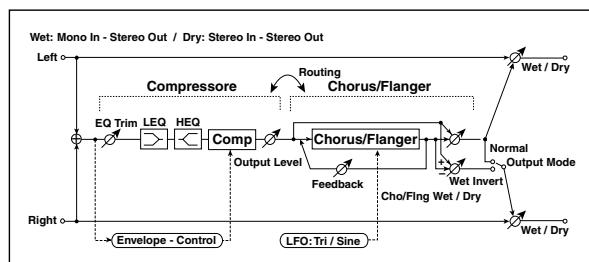


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:02
b	Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:02
	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:02
c	[PEQ] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
d	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra i due effetti	CMP → PEQ, PEQ → CMP
e	B1 (Band1 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB

f	B2 (Band2 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB
g	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
h	B4 (Band4 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 67: Comp-Cho/Fl (Compressore – Chorus/Flanger)

Effetto che combina un compressore mono ad un chorus/flanger. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.



a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:02
b	Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:02
	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:02
c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del chorus/flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Dly (Delay Time) Determina il tempo di delay	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Fb (Feedback) Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:20
g	[F] Cho/Fing W/D Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:10, 20
	Out (Output Mode) Determina la modalità d'uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv Fx:20
h	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra gli effetti	CMP → CF/FL, CH/FL → CMP Fx:20

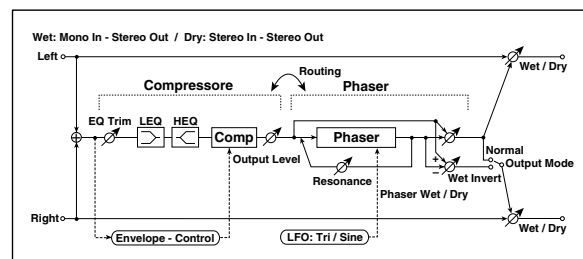
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

### g: Out, h: [Routing]

Selezionando **Wet Inv**, è possibile invertire la fase del canale destro dell'effetto di chorus/flanger. Ciò permette di creare uno pseudo effetto stereo, ed ampliare l'immagine stereo risultante. Tuttavia, collegando di seguito un effetto del tipo mono-input, i segnali dei canali sinistro e destro potrebbero (a causa di problemi di fase) cancellarsi a vicenda, eliminando l'effetto di chorus/flanger. Quando "[Routing]" è impostato su **CH/FL→CMP**, "Out" sarà impostato su **Normal**.

## 68: Comp-Phaser (Compressore – Phaser)

Effetto che combina un compressore mono ed un phaser. E' anche possibile invertire il collegamento dei due effetti in serie.

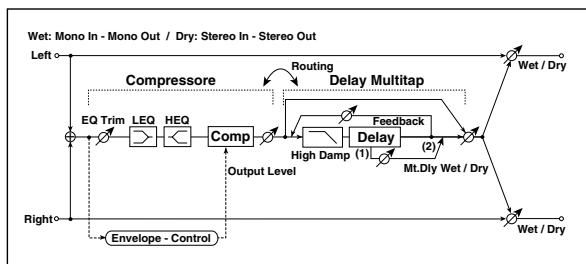


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:02
b	Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:02
	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:02
c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Res (Resonance) Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:23
g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Regola il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:10, 23
	Out (Output Mode) Determina la modalità d'uscita del phaser	Normal, Wet Inv Fx:67
h	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra il compressore ed il phaser	CMP → PHS, PHS → CMP Fx:67
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 69: Comp-M.Dly

### (Compressore – Delay Multitap)

Effetto composto da un compressore mono ed un delay multitap. E' possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

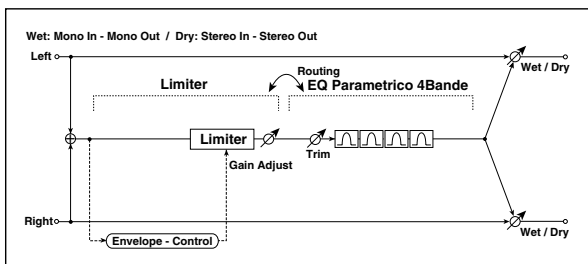


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:02
b	Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:02
	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:02
c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di delay di Tap1	0...680msec
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di delay di Tap2	0...680msec
f	T1 Level (Tap1 Level) Determina il livello d'uscita di Tap1	0...100 Fx:45
	T2 (Tap2 Delay) Imposta la quantità di feedback per Tap2	-100...+100
g	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Imposta il bilanciamento dell'effetto di delay multitap	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:43
h	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra i compressore ed il delay multitap	CMP→DLY, DLY→CMP
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 70: Limit-P4EQ

### (Limiter – EQ Parametric 4-Bande)

Effetto che unisce un limiter mono ad un equalizzatore parametrico a quattro bande. E' possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

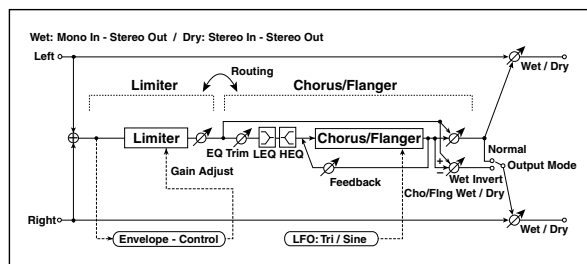


a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:03
b	Threshld (Threshold) Imposta il livello oltre il quale applicare la compressione del segnale	-40...0dB Fx:03
	G.Adj (Gain Adjust) Imposta il guadagno d'uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:03
c	Attack Determina il tempo di attacco	1...100 Fx:03
	Release Imposta il tempo di rilascio	1...100 Fx:03
d	[PEQ] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
e	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra il limiter e l'EQ parametrico	LMT→PEQ, PEQ→LMT
f	B1 (Band1 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB
g	B2 (Band2 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB
h	B3 (Band3 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
i	B4 (Band4 Cutoff) Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
j	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 71: Limit-Cho/Fl

### (Limiter – Chorus/Flanger)

Effetto composto da un limiter e da un chorus /flanger. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

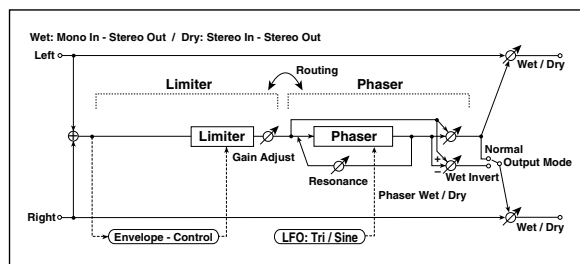


a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:03
b	Threshld (Threshold) Imposta il livello oltre il quale applicare la compressione del segnale	-40...0dB Fx:03
	G.Adj (Gain Adjust) Imposta il guadagno d'uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:03
c	Attack Determina il tempo di attacco	1...100 Fx:03
	Release Imposta il tempo di rilascio	1...100 Fx:03
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del chorus/flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Dly (Delay Time) Determina il tempo di delay	0.0...50.0ms
e	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:20
f	[F] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
h	[F] Cho/Fing W/D Imposta il bilanciamento dell'effetto di chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:10, 20
	Out (Output Mode) Determina la modalità d'uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv Fx:67
i	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il limiter ed il chorus/flanger	LMT→CH/FL, CH/FL→LMT Fx:67
j	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 72: Limit-Phaser

### (Limiter – Phaser)

Effetto che unisce un limiter mono ad un phaser. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.



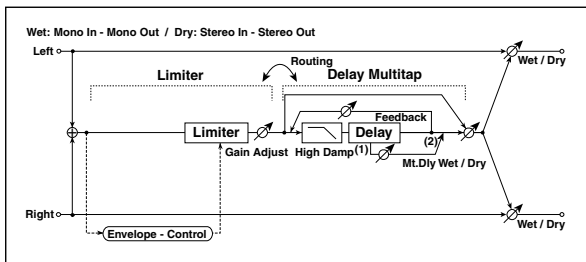
a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:03
b	Threshld (Threshold) Imposta il livello oltre il quale applicare la compressione del segnale	-40...0dB Fx:03
	G.Adj (Gain Adjust) Imposta il guadagno d'uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:03
c	Attack Determina il tempo di attacco	1...100 Fx:03
	Release Imposta il tempo di rilascio	1...100 Fx:03
d	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Manu (Manual) Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
e	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Resonance Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:23
f	[P] Phaser W/D Imposta il bilanciamento dell'effetto di phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:10, 23
	Out (Output Mode) Determina la modalità d'uscita del phaser	Normal, Wet Inv Fx:67
g	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il limiter ed il phaser	LMT→PHS, PHS→LMT Fx:67
h	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 73: Limit-M.Dly

### (Limiter – Delay Multitap)

Effetto che combina un limiter mono ed un delay multitap. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

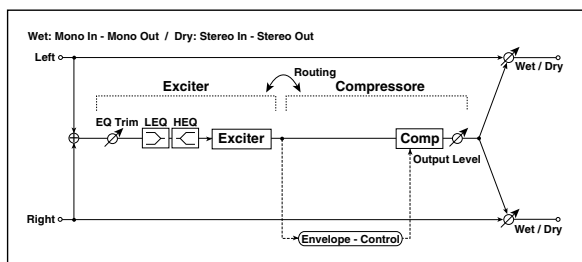


a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:03
b	Threshld (Threshold) Imposta il livello oltre il quale applicare la compressione del segnale	-40...0dB Fx:03
	G.Adj (Gain Adjust) Imposta il guadagno d'uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:03
c	Attack Determina il tempo di attacco	1...100 Fx:03
	Release Imposta il tempo di rilascio	1...100 Fx:03
d	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di delay di Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di delay di Tap2	0...680ms
e	T1 Level (Tap1 Level) Determina il livello d'uscita di Tap1	0...100 Fx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Imposta la quantità di feedback per Tap2	-100...+100
f	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Imposta il bilanciamento dell'effetto delay multitap	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:43
g	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra il limiter e il delay multitap	LMT→DLY, DLY→LMT
h	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 74: Exct-Comp

### (Exciter – Compressore)

Effetto che unisce un exciter mono ad un compressore. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.



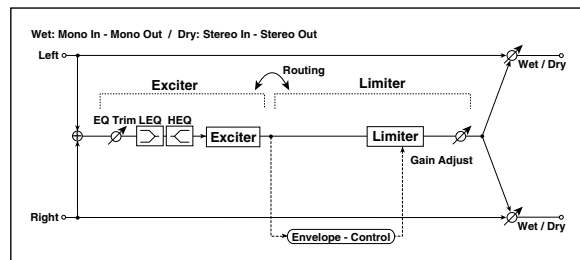
a	[XTC] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:11
b	Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:11

c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:02
f	Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:02
	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:02
g	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra l'exciter ed il compressore	XCT→CMP, CMP→XCT
h	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 75: Exct-Limiter

### (Exciter – Limiter)

Effetto composto da un exciter mono ed un limiter. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

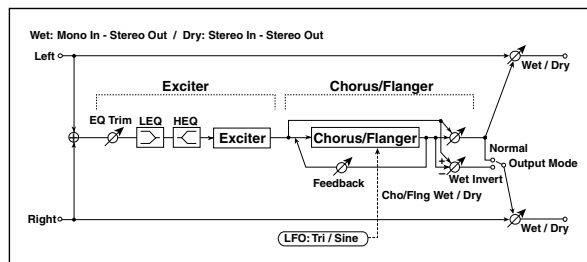


a	[XTC] Blend (Exciter Blend) Imposta l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:11
b	Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:11
c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:03
f	Threshld (Threshold) Imposta il livello oltre il quale applicare la compressione del segnale	-40...0dB Fx:03
	G.Adj (Gain Adjust) Imposta il guadagno d'uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:03
g	Attack Determina il tempo di attacco	1...100 Fx:03
	Release Imposta il tempo di rilascio	1...100 Fx:03
h	[Routing] Inverte l'ordine di collegamento tra l'exciter ed il limiter	XCT→LMT, LMT→XCT
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 76: Exct-Cho/Fl

### (Exciter – Chorus/Flanger)

Effetto composto da un exciter mono ed un chorus/flanger.

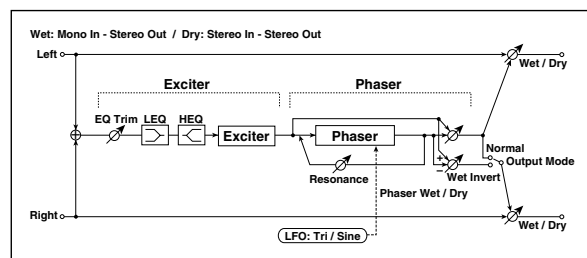


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:11
b	Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:11
c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del chorus/flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Dly (Delay Time) Determina il tempo di delay	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Fb (Feedback) Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:20
g	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:10, 20
	Out (Output Mode) Determina la modalità d'uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv Fx:60
h	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 77: Exct-Phaser

### (Exciter – Phaser)

Effetto composto da un exciter mono ed un phaser.



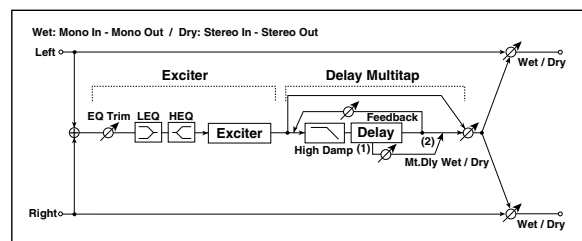
a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:11
b	Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:11
c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100

d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Res (Resonance) Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:23
g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Imposta il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:10, 23
	Out (Output Mode) Determina la modalità d'uscita del phaser	Normal, Wet Inv Fx:60
h	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 78: Exct-M.Dly

### (Exciter – Delay Multitap)

Effetto che unisce un exciter mono ed un delay multitap.

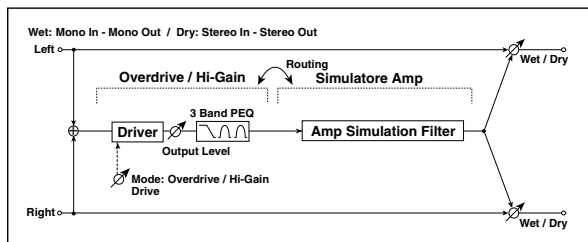


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:11
b	Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:11
c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di delay di Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di delay di Tap2	0...680ms
f	T1 Level (Tap1 Level) Determina il livello d'uscita di Tap1	0...100 Fx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Imposta la quantità di feedback per Tap2	-100...+100
g	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento dell'effetto delay multitap	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:43
h	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 79: OD/HG–AmpSim

### (Overdrive/Hi.Gain – Simulatore Amp)

Effetto che combina un distorsore overdrive/high-gain mono ed un simulatore di amplificatore. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

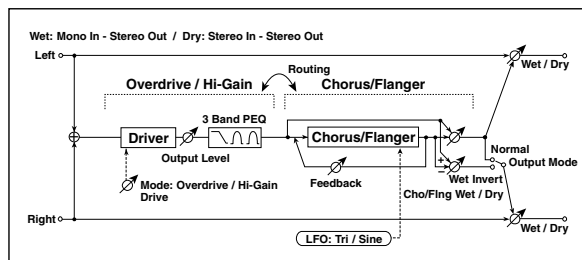


a	[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
	Alterna la distorsione overdrive a quella high-gain	
b	Drive	1...100
	Determina il grado di distorsione	Fx:06
c	Level (Output Level)	0...50
	Regola il livello d'uscita dell'overdrive	Fx:06,
d	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	
e	(Amount)	-50...+50
	Regola la quantità di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	
f	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Low EQ (shelving)	
g	G (Gain)	-18...+18dB
	Regola il guadagno della banda Low EQ	
h	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	
i	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per Mid/High EQ 1	Fx:06
j	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della banda Mid/High EQ 1	
k	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	
l	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per Mid/High EQ 2	Fx:06
m	G (Gain)	-18...+18dB
	Regola il guadagno della banda Mid/High EQ 2	
n	[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
	Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	
o	[Routing]	OD→AMP, AMP→OD
	Inverte l'ordine di collegamento tra il distorsore ed il simulatore di amplificatore	
p	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
q	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
r	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 80: OD/HG–Cho/FI

### (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

Effetto che combina un distorsore overdrive/high-gain mono ad un chorus/flanger. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

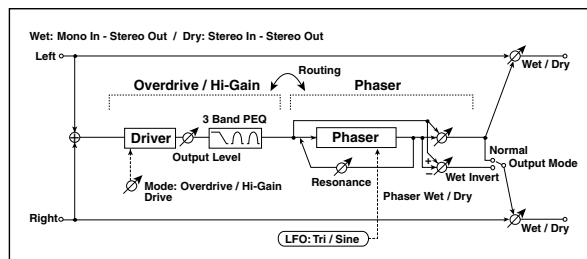


a	[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
	Alterna la distorsione overdrive a quella high-gain	
b	Drive	1...100
	Determina il grado di distorsione	Fx:06
c	Level (Output Level)	0...50
	Regola il livello d'uscita dell'overdrive	Fx:06,
d	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	
e	(Amount)	-50...+50
	Regola la quantità di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	
f	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Low EQ (shelving)	
g	G (Gain)	-18...+18dB
	Regola il guadagno della banda Low EQ	
h	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	
i	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per Mid/High EQ 1	Fx:06
j	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della banda Mid/High EQ 1	
k	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	
l	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per Mid/High EQ 2	Fx:06
m	G (Gain)	-18...+18dB
	Regola il guadagno della banda Mid/High EQ 2	
n	[CH/FL] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
	Seleziona la forma d'onda LFO del chorus/flanger	
o	F (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	Regola la velocità dell'LFO	
p	Dly (Delay Time)	0.0...50.0ms
	Determina il tempo di delay	
q	Dep (Depth)	0...100
	Imposta la profondità della modulazione LFO	
r	Fb (Feedback)	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback	Fx:20
s	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry)	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
	Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	Fx:10, 20
t	Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
	Determina la modalità d'uscita del chorus/flanger	Fx:67
u	[Routing]	OD → CH/FL, CH/FL → OD
	Inverte l'ordine di collegamento tra il distorsore ed il chorus/flanger	Fx:67
v	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
w	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
x	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 81: OD/HG-Phaser

(Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

Effetto composto da un distorsore overdrive/high-gain mono ed un phaser. E' consentito invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

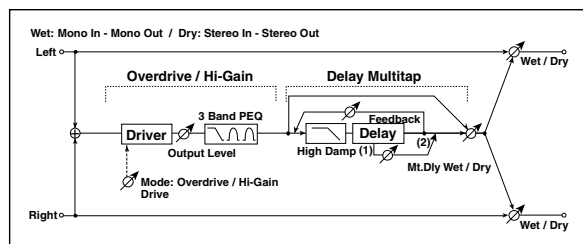


a	[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
	Alterna la distorsione overdrive a quella high-gain	
b	Drive	1...100
	Determina il grado di distorsione	Fx:06
c	Level (Output Level)	0...50
	Regola il livello d'uscita dell'overdrive	Fx:06, D <sup>mod</sup>
	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	
d	(Amount)	-50...+50
	Regola la quantità di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	
	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Low EQ (shelving)	
e	G (Gain)	-18...+18dB
	Regola il guadagno della banda Low EQ	
	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	
f	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per Mid/High EQ 1	Fx:06
	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della banda Mid/High EQ 1	
g	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	
	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per Mid/High EQ 2	Fx:06
h	G (Gain)	-18...+18dB
	Regola il guadagno della banda Mid/High EQ 2	
	[PHS] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
	Seleziona la forma d'onda LFO del phaser	
i	F (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	Regola la velocità dell'LFO	
j	Manu (Manual)	0...100
	Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	
	Dep (Depth)	0...100
	Imposta la profondità della modulazione LFO	
k	Res (Resonance)	-100...+100
	Determina la quantità di risonanza	Fx:23
	Phs W/D (Phaser Wet/Dry)	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
	Imposta il bilanciamento dell'effetto phaser	Fx:10, 23
l	Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
	Determina la modalità d'uscita del phaser	Fx:67
m	[Routing]	OD → PHS, PHS → OD
	Inverte l'ordine di collegamento tra il distorsore ed il phaser	Fx:67
n	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	D <sup>mod</sup>
	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
o	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 82: OD/HG-M.Dly

(Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

Effetto che unisce un distorsore overdrive/high-gain mono ed un delay multitap.

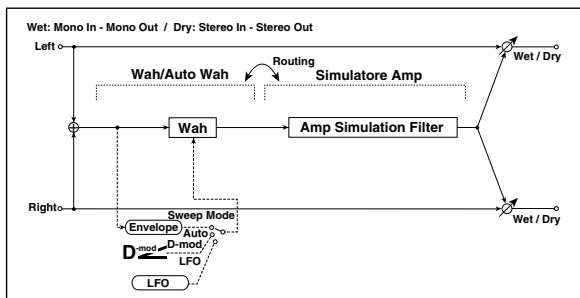


a	[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
	Alterna la distorsione overdrive a quella high-gain	
b	Drive	1...100
	Determina il grado di distorsione	Fx:06
c	Level (Output Level)	0...50
	Regola il livello d'uscita dell'overdrive	Fx:06, D <sup>mod</sup>
	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	
d	(Amount)	-50...+50
	Regola la quantità di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	
	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Low EQ (shelving)	
e	G (Gain)	-18...+18dB
	Regola il guadagno della banda Low EQ	
	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	
f	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per Mid/High EQ 1	Fx:06
	G (Gain)	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della banda Mid/High EQ 1	
g	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	Imposta la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	
	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per Mid/High EQ 2	Fx:06
h	G (Gain)	-18...+18dB
	Regola il guadagno della banda Mid/High EQ 2	
	[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680ms
	Regola il tempo di delay di Tap1	
i	T2 (Tap2 Delay)	0...680ms
	Regola il tempo di delay di Tap2	
j	T1 Level (Tap1 Level)	0...100
	Determina il livello d'uscita di Tap1	Fx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback)	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback per Tap2	
k	Dly W/D (Delay Wet/Dry)	Dry, 2:98...98:2, Wet
	Imposta il bilanciamento dell'effetto delay multitap	
	HiDamp (High Damp)	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	Fx:43
l	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	D <sup>mod</sup>
	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
m	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 83: Wah–AmpSim

### (Wah/Auto Wah – Simulatore Amp)

Effetto composto da un wah mono ed un simulatore di amplificatore. E' consentito invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

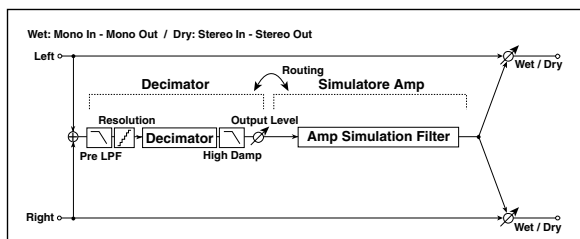


a	[WAH] FreqBottom (Frequency Bottom)	0...100
	Imposta il limite inferiore della frequenza centrale del wah	Fx:09
b	Top (Frequency Top)	0...100
	Imposta il limite superiore della frequenza centrale del wah	Fx:09,  D-mod
c	Swp Mode (Sweep Mode)	Auto, Dmod, LFO
	Seleziona il controllo tra auto-wah, sorgente di modulazione ed LFO	Fx:09,  D-mod
d	Src (Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il wah quando Swp Mode=Dmod	
e	IfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	Regola la velocità dell'LFO	
f	Resonance	0...100
	Determina la quantità di risonanza	
g	LPF (Low Pass Filter)	Off, On
	Alterna on/off il filtro passa-bassi del wah	
h	[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
	Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	
i	[Routing]	WAH → AMP, AMP → WAH
	Inverte l'ordine di collegamento tra il wah ed il simulatore di amplificatore	
j	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	D-mod
k	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
l	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 84: Deci–AmpSim

### (Decimator – Simulatore Amp)

Effetto che unisce un decimator mono ed un simulatore di amplificatore. E' consentito invertire il collegamento tra i due effetti.



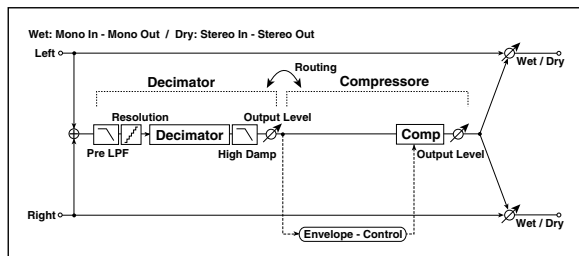
a	[DECI] Pre LPF	Off, On
	Alterna lo status on/off del rumore armonico provocato dall'abbassamento della frequenza di campionamento	Fx:14
b	High Damp	0...100%
	Imposta la percentuale di attenuazione delle frequenze acute	Fx:14
c	Sampling Freq (Sampling Frequency)	1.00k...48.00kHz
	Determina la frequenza di campionamento	

d	Resolution	4...24
	Imposta la risoluzione in bit	Fx:14
e	Level (Output Level)	0...100
	Regola il livello d'uscita del decimator	Fx:14
f	[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
	Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	
g	[Routing]	DECI → AMP, AMP → DECI
	Inverte l'ordine di collegamento tra il decimator ed il simulatore di amplificatore	
h	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	D-mod
i	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
j	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 85: Deci–Comp

### (Decimator – Compressore)

Effetto che combina un decimator mono ed un compressore. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

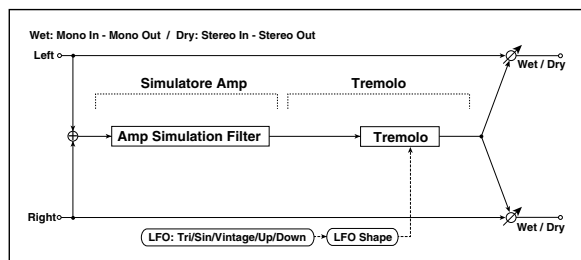


a	[DECI] Pre LPF	Off, On
	Alterna lo status on/off del rumore armonico provocato dall'abbassamento della frequenza di campionamento	Fx:14
b	High Damp	0...100%
	Imposta la percentuale di attenuazione delle frequenze acute	Fx:14
c	Sampling Freq (Sampling Frequency)	1.00k...48.00kHz
	Determina la frequenza di campionamento	
d	Resolution	4...24
	Imposta la risoluzione in bit	Fx:14
e	Level (Output Level)	0...100
	Regola il livello d'uscita del decimator	Fx:14
f	[CMP] Sensitivity	1...100
	Regola la sensibilità	Fx:02
g	Attack	1...100
	Determina il livello di attacco	Fx:02
h	Level (Output Level)	0...100
	Imposta il livello d'uscita del compressore	Fx:02
i	[Routing]	DECI → CMP, CMP → DECI
	Inverte l'ordine di collegamento tra il decimator ed il compressore	
j	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	D-mod
k	(Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
l	(Amount)	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 86: AmpSim-Trml

### (Simulatore Amp – Tremolo)

Effetto che combina un simulatore di amplificatore mono ed un tremolo.

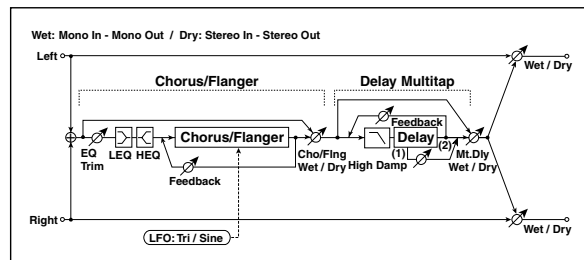


a	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
b	[TRML] LFO Wave (LFO Waveform) Triangle, Sine, Vintage, Up, Down Seleziona la forma d'onda dell'LFO	FX:32
c	LFO Shape Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	-100...+100 FX:20
d	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
f	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 87: Cho/Fl-M.Dly

### (Chorus/Flanger – Delay Multitap)

Effetto che unisce un chorus/flanger mono ed un delay multitap.

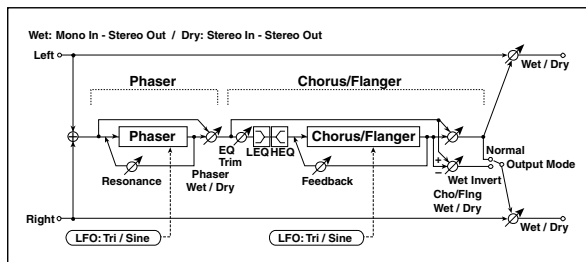


a	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del chorus/flanger	Tri, Sine
b	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
c	Dly (Delay Time) Determina il tempo di delay	0.0...50.0ms
d	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
e	Fb (Feedback) Imposta la quantità di feedback	-100...+100 FX:20
f	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
h	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
i	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet FX:10, 20
j	[DLY]T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di delay di Tap1	0...680ms
k	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di delay di Tap2	0...680ms
l	T1 Level (Tap1 Level) Determina il livello d'uscita di Tap1	0...100 FX:45
m	T2 Fb (Tap2 Feedback) Imposta la quantità di feedback per Tap2	-100...+100
n	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento dell'effetto delay multitap	Dry, 1:99...99:1, Wet
o	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% FX:43
p	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
q	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
r	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 88: Phasr–Cho/FI

(Phaser – Chorus/Flanger)

Effetto composto da un phaser mono ed un chorus/flanger.

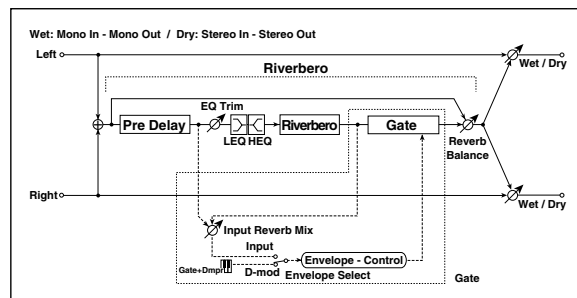


a	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
b	Manu (Manual) Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Res (Resonance) Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:23
c	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Imposta il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:10, 23
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda LFO del chorus/flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) Determina il tempo di delay	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Fb (Feedback) Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:20
f	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
h	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:10, 20
	Out (Output Mode) Determina la modalità d'uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv Fx:60
i	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 89: Reverb–Gate

(Riverbero - Gate)

Effetto composto da un riverbero mono ed un gate.



a	[REV] Reverb Time Imposta il tempo di riverbero	0.1...10.0sec
b	HiDamp (High Damp) Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100%
	Pre Dly (Pre Delay) Determina il tempo di delay del suono riverberato e del segnale di controllo del gate	0...200ms
c	Pre EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	Rev Balance (Reverb Balance) Determina il bilanciamento dell'effetto di riverbero	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[GATE] In Rev Mix (Input Reverb Mix) Imposta il bilanciamento tra i suoni dry e riverberati per il segnale di controllo del gate	Dry, 1:99...99:1, Wet Fx:23
g	Envelope (Envelope Select) Altera il controllo tra la sorgente di modulazione ed il segnale d'ingresso	Dmod, Input Fx:23
	Src (Source) Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare il gate quando Envelope è impostato su Dmod	Off...G2+Dmp Fx:23
h	Threshold Regola il livello di soglia del gate	0...100 Fx:23
	Polarity Altera on/off lo status "non-invert" ed "invert" del gate	+, - Fx:23
i	Attack Determina il tempo di attacco	1...100 Fx:05
	Release Imposta il tempo di rilascio	1...100 Fx:05
j	W/D (Wet/Dly) Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	(Amount) Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

### g: Envelope, g:Src, f: In Rev Mix, h: Threshold



Il parametro "Envelope" consente di stabilire se lo status on/off del gate debba essere determinato dal livello del segnale in ingresso o controllato direttamente dalla sorgente di modulazione. Per determinare la sorgente di modulazione, selezionare un valore tra **Off** e **G2+Dmp** (parametro Source).

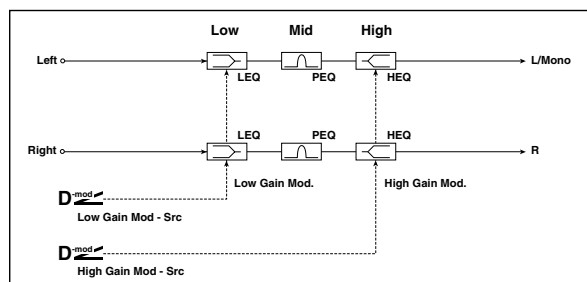
Quando "Envelope" è impostato su **Input**, il gate è controllato dal livello di segnale ottenuto dalla somma del suono dry con quello elaborato dal riverbero. Il gate si apre quando il livello supera la soglia prestabilita (Threshold), e consente in questo modo di inviare il suono riverberato all'uscita. L'impostazione standard per il parametro "In Rev Mix" è **Dry** (controllo del gate da parte del suono dry). Qualora si desideri estendere il tempo del gate, aumentare il valore del parametro "In Rev Mix", e reimpostare il valore di "Threshold".




## EQ Master

### EQ Master

Utilizzare la pagina 7.2: MasterFX MEQ nelle modalità Program e Combination, e la pagina 7.2: Master FX MEQ in modalità Sequencer.

-  Non è consentito l'utilizzo dell'EQ Master in modalità Sampling.
-  Non è consentito l'uso dell'EQ Master per l'Effetto Insert, nè per gli Effetti Master.



a	Low Cutoff Regola la frequenza d taglio per la banda EQ (shelving)	20...1.00KHz
	Gain Regola il guadagno della banda Low EQ	-18.0...+18.0 (0.5step)dB 
b	Mid Cutoff Regola la frequenza d taglio per la banda Mid EQ (peaking)	300...10.00KHz
	Q Imposta la larghezza di banda per Mid EQ. A maggior valore corrisponde una larghezza di banda minore.	0.5...10.0 (0.1step)
	Gain Imposta il guadagno della banda Mid EQ	-18.0...+18.0 (0.5step)dB 
c	High Cutoff Regola la frequenza d taglio per la banda High EQ (peaking)	500...20.00KHz
	Gain Imposta il guadagno della banda High EQ	-18.0...+18.0 (0.5step)dB 
d	Low Gain Mod-Src Seleziona la sorgente di modulazione per Low Gain	Off...Tempo
e	High Gain Mod-Src Seleziona la sorgente di modulazione per High Gain	Off...Tempo

#### a: Gain, b: Gain, c: Gain

Questi parametri sono collegati a "Master EQ Gain [dB]" (7.2-1c) di Master FX.

#### d: Low Gain Mod-Src

Impostando (per esempio) questo parametro su **Kb1#17**, è possibile controllare il guadagno dell'EQ tra -18dB e +18dB durante l'esecuzione strumentale, utilizzando i controlli [REALTIME CONTROLS]. In questo caso, impostare il controllo 1-B su **Knob Mod1 (CC#17)** per il parametro "Knob B-Assign" (Program, Combination, Sequencer 2.2-1a). Così facendo, la posizione a ore 12 della manopola corrisponderà al valore "Low Gain".

#### e: High Gain Mod-Src

Impostando questo parametro su **Kb2#19**, è possibile controllare il guadagno dell'EQ tra -18dB e +18dB durante l'esecuzione strumentale, utilizzando i controlli [REALTIME CONTROLS]. In questo caso, impostare il controllo 2-B su **Knob Mod2 (CC#19)** per il parametro "Knob B-Assign" (Program, Combination, Sequencer 2.2-1a). Così facendo, la posizione a ore 12 della manopola corrisponderà al valore "High Gain".



---

# 8. Appendice

## Sorgenti di Modulazione Alternata (AMS)

### Note sulla Modulazione Alternata

La Modulazione Alternata può essere specificata per le seguenti 55 destinazioni, come illustrato nella figura in basso. (Pitch EG è comune per OSC 1 e 2.) L'AMS (Sorgente di Modulazione Alternata), ed il relativo livello, può essere selezionata in maniera indipendente per ciascuna destinazione.

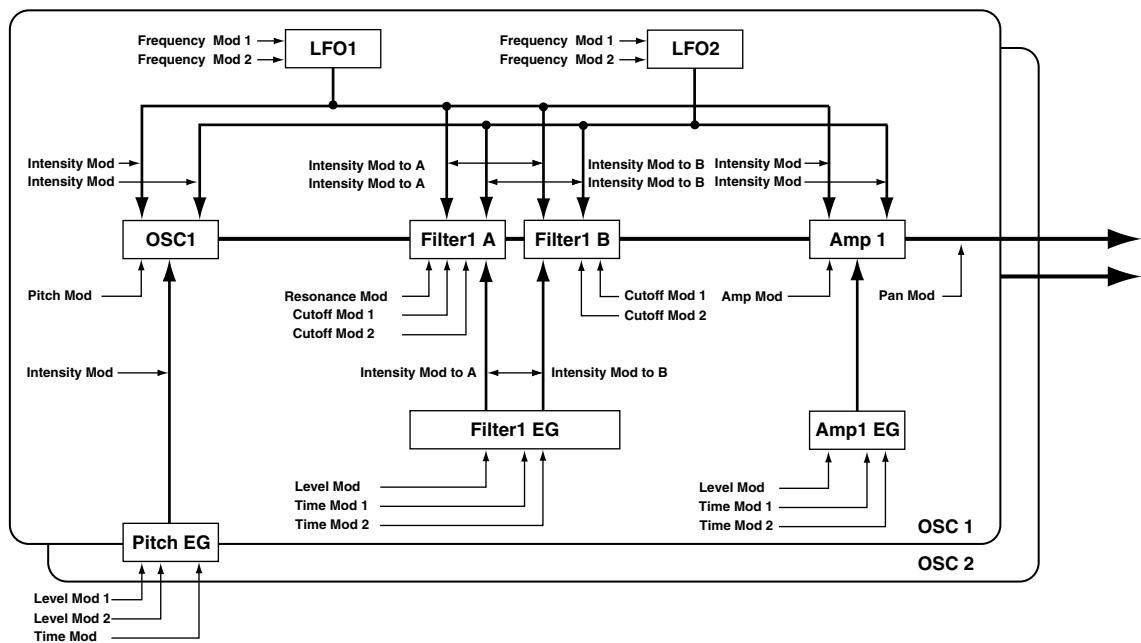
### Note sulle Sorgenti di Modulazione Alternata

Le destinazioni di Modulazione Alternata possono essere controllate da 42 sorgenti di AMS.

Qualora, per una singola sorgente, si selezionino due o più destinazioni di Modulazione Alternata, il controllo della modulazione potrà essere effettuato dalla singola AMS.

Le assegnazioni più comuni, come per esempio l'uso del joystick (X) per il controllo del pitch, sono fornite come parametri speciali. In questo modo non è necessario ricorrere alla Modulazione Alternata.

### Modulazione Alternata



## Elenco delle AMS

Off	non utilizza la Modulazione Alternata	
(PEG) Pitch EG	pitch EG	
(FEG) Filter EG	filtro EG dello stesso oscillatore	
(AEG) Amp EG	amp EG dello stesso oscillatore	
(LFO) LFO1	LFO1 dello stesso oscillatore	
(LFO) LFO2	LFO2 dello stesso oscillatore	
(KT) Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)	filtro keyboard tracking dello stesso oscillatore	( <sup>ESP</sup> p.213)
(KT) Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)	filtro keyboard tracking dello stesso oscillatore	( <sup>ESP</sup> p.213)
(KT) Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	filtro keyboard tracking dello stesso oscillatore	( <sup>ESP</sup> p.213)
(KT) Flt KT +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	filtro keyboard tracking dello stesso oscillatore	( <sup>ESP</sup> p.213)
(KT) Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)	amp keyboard tracking dello stesso oscillatore	( <sup>ESP</sup> p.213)
(KT) Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)	amp keyboard tracking dello stesso oscillatore	( <sup>ESP</sup> p.213)
(KT) Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	amp keyboard tracking dello stesso oscillatore	( <sup>ESP</sup> p.213)
(KT) Amp KT +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	amp keyboard tracking dello stesso oscillatore	( <sup>ESP</sup> p.213)
(KT) Note No. (Note Number)	numero della nota	
(EXT) Velocity	velocity	
(EXT) Poly After (Poly After Touch)	after touch polifonico (trasmesso dalla TR come dati del sequencer)	
(EXT) AfterT (After Touch)	after touch (after touch di canale)	
(EXT) JS X (Joy Stick X)	asse del joystick X (orizzontale)	
(EXT) JS+Y #01 (Joy Stick +Y: CC#01)	direzione del joystick +Y (verticale in avanti) (CC#01)	
(EXT) JS-Y #02 (Joy Stick -Y: CC#02)	direzione del joystick -Y (verticale indietro) (CC#02)	
(EXT) JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	direzione del joystick +Y (verticale in avanti) ed after touch	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) JS-Y&AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	direzione del joystick -Y (verticale indietro) ed after touch	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)	pedale assegnabile (CC#04)	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) Ribbon #16 (Ribbon: CC#16)	MIDI CC#16: controller (ribbon controller*)	
(EXT) Slider #18 (Value Slider: CC#18)	MIDI CC#18: Controller (Valore Slider*)	
(EXT) KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)	manopola 1 dei realtime control (mod.B) (1 CC#17)	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)	manopola 2 dei realtime control (mod.B) (2 CC#19)	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)	manopola 3 dei realtime control (mod.B) (3 CC#20)	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)	manopola 4 dei realtime control (mod.B) (4 CC#21)	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	manopola 1 dei realtime control in modalità B [+]	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	manopola 2 dei realtime control in modalità B [+]	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	manopola 3 dei realtime control in modalità B [+]	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	manopola 4 dei realtime control in modalità B [+]	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) Damper#64 (Damper: CC#64)	pedale damper (sustain) (CC#64)	
(EXT) Prta.SW#65 (Portamento Switch: CC#65)	switch di portamento (CC#65)	
(EXT) Soste.#66 (Sostenuto: CC#66)	pedale del sostenuto (CC#66)	
(EXT) Soft #67 (Soft Pedal: CC#67)	pedale soft (CC#67)	
(EXT) SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80)	Switch assegnabile 1 (SW1 modulazione CC#80)	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81)	Switch assegnabile 2 (SW2 modulazione CC#81)	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) FootSW#82 (Foot Switch: CC#82)	Switch a pedale assegnabile (CC#82)	( <sup>ESP</sup> p.213)
(EXT) MIDI CC#83	Control change MIDI (CC#83)	
(EXT) Tempo	tempo (dati del tempo dal clock interno o MIDI clock esterno)	

Le voci tra parentesi, nella tabella in alto, rappresentano i tipi di sorgenti utilizzabili per ciascuna sorgente di modulazione alternata (AMS). Esempio: il valore “AMS (Pitch AMS)” per l’OSC1 Pitch (PROG 3.1–1a) può essere [Off, (FEG, AEG, EXT)] (<sup>ESP</sup>p.10). Ciò significa che le sorgenti selezionabili sono rappresentate da Off, (FEG), (AEG) o (EXT).

CC#: Indica il numero di control change.

\*: Indica il controller o la funzione assegnata al controller per gli strumenti TRITON/TRITONpro/TRITONproX. Il controller, ed i tipi di messaggi MIDI trasmessi, dipendono dal tipo di strumentazione MIDI collegata.

**Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)**

**Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)**

**Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)**

**Flt KT +/0 (Filter Keyboard Track +/0)**

**Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)**

**Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)**

**Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)**

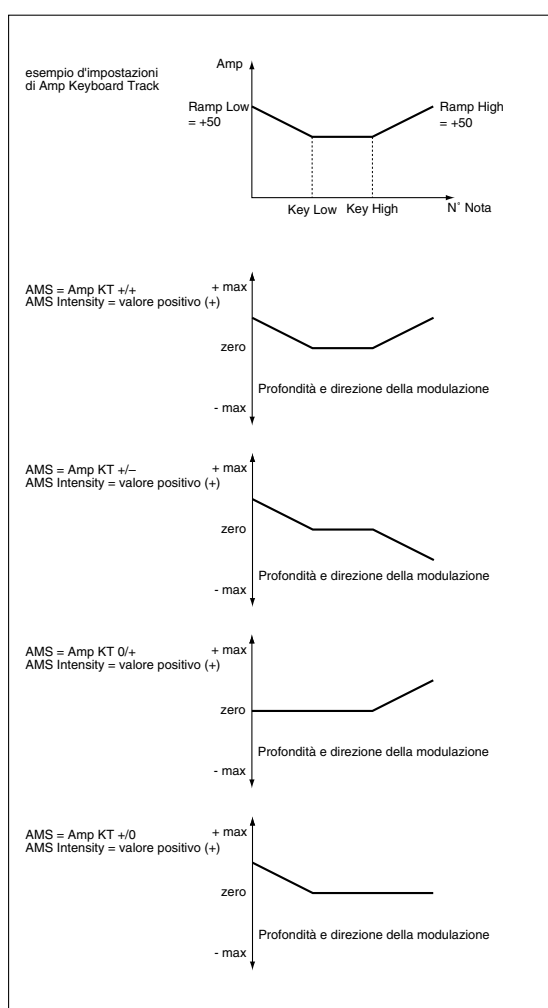
**Amp KT +/0 (Amp Keyboard Track +/0)**

**+/-:** La direzione dell'effetto è determinata dal segno (positivo o negativo) delle impostazioni di "Ramp Low" o "Ramp High".

**+/-:** La direzione dell'effetto è determinata dal segno del parametro "Ramp Low", e dal segno opposto a quello indicato da "Ramp High" (-50 per un valore di +50, e +50 per un'impostazione di -50).

**0/+:** "Ramp Low" non ha effetti sull'AMS. Il segno dell'impostazione del parametro "Ramp High" determina la direzione dell'effetto.

**+/0:** Il segno dell'impostazione del parametro "Ramp Low" determina la direzione dell'effetto. "Ramp High" non ha effetti sull'AMS.



#### **JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)**

L'effetto è controllato dal movimento del joystick sull'asse verticale +Y (in avanti) e dall'after touch. In questo caso, l'effetto di after touch ottenibile corrisponde alla metà dell'intensità specificata.

#### **JS-Y&AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)**

L'effetto è controllato dal movimento del joystick sull'asse verticale -Y (indietro) e dall'after touch. In questo caso, l'effetto di after touch ottenibile corrisponde alla metà dell'intensità specificata.

#### **Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)**

Se si desidera utilizzare il pedale assegnabile come sorgente AMS, impostare "Foot Pedal Assign" (GLOBAL 1.1-3a) su **Foot Pedal (CC#04)** (☞p.223 "Assegnare il Pedale").

Il controller a pedale etc. collegato all'ingresso ASSIGNABLE PEDAL controlla l'effetto.

#### **KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)**

#### **KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)**

#### **KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)**

#### **KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)**

Per utilizzare le manopole [1]-[4] dei REALTIME CONTROLS come sorgenti AMS, impostare il parametro "Knobs B Assign" (nella pagina tab Ctrl del Programma, Combinazione o Song) nel seguente modo: "Knob1-B" su **Knob Mod.1 (CC#17)**, "Knob2-B" su **Knob Mod.2 (CC#19)**, "Knob3-B" su **Knob Mod.3 (CC#20)** o "Knob4-B" su **Knob Mod.4 (CC#21)**. (☞p.221 "Assegnare le Manopole 1...4 B")

E' così possibile applicare la modulazione specificata mediante le manopole dei REALTIME CONTROLS (in modalità B).

Impostando l'intensità AMS su valori **positivi (+)**, e posizionando la manopola a ore 12, l'effetto AMS corrisponde a 0. Ruotando la manopola verso destra e verso sinistra si produce rispettivamente una variazione positiva e negativa nell'effetto. (Con un valore **negativo (-)** si ottiene l'effetto opposto).

#### **KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])**

#### **KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])**

#### **KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])**

#### **KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])**

Queste impostazioni differiscono da quelli viste per **KnobM1#17-KnobM4#21**. Impostando l'intensità AMS su valori **positivi (+)**, la rotazione della manopola all'estrema sinistra produce un effetto AMS pari a 0. Ruotando invece il controllo verso destra, è possibile applicare l'effetto soltanto nella direzione positiva. (Con un valore **negativo (-)** si ottiene l'effetto opposto).

#### **SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80)**

#### **SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81)**

Per utilizzare i tasti [SW1] o [SW2] come sorgenti AMS, impostare il parametro "SW1/2 Assign" (nella pagina tab Ctrl del Programma, Combinazione o Song) nel seguente modo: "SW1" su **SW1 Mod.(CC#80)**, o "SW2" su **SW2 Mod.(CC#81)** (☞p.220 "Assegnare i Tasti SW1/2").

#### **Foot SW #82 (Foot Switch: CC#82)**

Se si desidera utilizzare il pedale assegnabile come sorgente AMS, impostare "Foot SW Assign" (GLOBAL 1.1-3a) su **Foot SW (CC#82)** (☞p.222 "Assegnare lo Switch a Pedale").

L'effetto può in questo modo essere controllato mediante il pedale connesso all'ingresso ASSIGNABLE SWITCH jack.

## Impostazioni di Modulazione Alternata

Quando si utilizza l'AMS (Sorgente di Modulazione Alternata), la destinazione della modulazione è modificata nella maniera descritta nella tabella in basso.

L'uso della modulazione alternata permette la creazione di complessi pattern di modulazione, nei quali i controller, l'EG, l'LFO e la keyboard track sono strettamente relazionati tra loro.

- E' possibile, per esempio, modificare radicalmente un LFO o un EG, utilizzando il pitch/filtro/amp EG per controllare la frequenza o l'intensità di un LFO che modula il pitch/filtro/amp, oppure usando l'LFO2 per il controllo dell'LFO1.
- Il tono, l'EG, l'LFO etc. possono essere controllati non solo dalla velocity o dal joystick, ma anche da uno switch, una manopola, un pedale etc.
- Il pan (posizione del suono nel panorama stereo) può essere controllato in tempo reale da un controller, l'EG, l'LFO etc.
- Il filtro EG può inoltre essere usato per il controllo del pitch (tono) o del volume, contemporaneamente al controllo del filtro stesso.
- I controller etc. possono essere usati per il controllo dei livelli di EG. Ciò permette di modificare la curva d'involuppo in tempo reale.
- Il filtro/amp keyboard tracking (o il numero di nota) può essere sfruttato per il controllo dell'EG o dell'LFO, in base all'intonazione della nota suonata.
- Il pitch, il timbro, l'EG o l'LFO possono essere controllati dal tempo dell'arpeggiatore o del sequencer.

### Note per la tabella in basso a destra

- \*1 Selezionando **Note No.** come "AMS," il valore di base sarà **C4**.
- \*2 EXT(+): Velocity, Poly After, AfterT, JS+Y #01, JS-Y #02, JS+Y&AT/2, JS -Y&AT/2, Pedal #04, Slider #18, KnobM1[+], KnobM2[+], KnobM3[+], KnobM4[+], Damper #64, Porta.SW #65, Soste. #66, Soft #67, SW 1 #80, SW 2 #81, MIDI CC#83
- \*3 EXT(+): KnobM1 #17, KnobM2 #19, KnobM3 #20, KnobM4 #21
- \*4 Selezionando **Tempo** come sorgente AMS, il valore di base corrisponderà a  $\text{♩} = 120$ . Per esempio, se l'AMS per "Pitch" è impostato su **Tempo**, ed "AMS Intensity" è regolato su **12.00**, raddoppiando il valore del tempo ( $\text{♩} = 120 \rightarrow 240$ ) si ottiene l'innalzamento del tono di un'ottava. Viceversa, dimezzando il tempo ( $\text{♩} = 120 \rightarrow 60$ ), l'intonazione è abbassata di un'ottava.
- \*5 E' previsto l'uso di un parametro appositamente dedicato.
- \*6 Valore aggiunto al valore di "Filter Frequency". Quando il valore di "Filter Frequency" aumenta di **10**, la frequenza di taglio raddoppia (raggiunge cioè l'ottava superiore).
- \*7 Valore aggiunto alle impostazioni di "Pan".
- \*8 Il parametro "Frequency" dell'LFO può essere controllato mediante l'utilizzo del **Tempo** e del parametro "AMS Intensity." Tuttavia, qualora si utilizzi la funzione "Sync. (MIDI/Tempo Sync.)" (PROG 5.3-1c), la frequenza dell'LFO potrà essere sincronizzata al tempo ed al valore della nota.

## Gli effetti della modulazione alternata sui diversi parametri, ed esempi esplicativi

### Pitch (PROG 3.1-1a)

Il pitch può essere controllato dal filtro/amp EG, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando **Filter EG** o **Amp EG** per "AMS (Pitch AMS)", ed impostando "Intensity (AMS Intensity)" su **+12.00**, l'intonazione (pitch) può essere modificata con un intervallo di  $\pm 1$  ottava in sincronia con l'EG.
- Selezionando **Tempo** per "AMS (Pitch AMS)", ed impostando "Intensity (AMS Intensity)" su **+12.00**, raddoppiando il tempo (basato su  $\text{♩} = 120$ ) è possibile aumentare l'intonazione di un'ottava. Viceversa, dimezzando il tempo impostato, l'intonazione è abbassata di un'ottava.

### Pitch EG Intensity (PROG 3.1-1b)

L'intensità del pitch EG può essere controllata dalla keyboard tracking, dai controller o dal tempo.

- Selezionando **JS+Y#01** per il parametro "AMS (Pitch EG AMS)", ed impostando "Intensity (AMS Intensity)" su **+12.00**, il movimento del joystick in direzione +Y causa l'incremento graduale dell'effetto sul Pitch EG, fino ad un massimo di  $\pm 1$  ottava. Con un **valore negativo** di "Intensity (AMS Intensity)" si ottiene l'effetto opposto.

### Pitch LFO1/2 Intensity (PROG 3.1-2a, 3.1-4)

L'intensità di modulazione del pitch per l'LFO1/2 può essere controllata dall'EG, dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando **EG** per il parametro "AMS (LFO1/2 AMS)," la profondità di variazione del tono per la modulazione dell'LFO etc. può essere controllata in sincronia con le variazioni di livello dell'EG. Con valori **positivi (+)** del parametro "Intensity (AMS Intensity)," la profondità dell'effetto di vibrato è direttamente proporzionale al livello di EG. Con valori **negativi (-)** di "Intensity (AMS Intensity)," è invece possibile invertire la fase dell'LFO.
- Per attivare l'effetto di vibrato tramite la pressione dei tasti [SW1] o [SW2], selezionare **SW1** o **2** per il parametro "AMS (LFO 1/2 AMS)".

### Filter (Cutoff) Frequency (PROG 4.1-3a, 4.1-3b)

La frequenza di taglio dei filtri A/B può essere controllata dal pitch/amp EG, dai controller o dal tempo. Impostare "AMS 1/2 (Filter A/B AMS1/2)" e "AMS 1/2 Intensity" per i Filtri A o B.

- Impostando "AMS1 (Filter A AMS1)" su **JS X**, e regolando il parametro "Intensity (A AMS1 Intensity)" su **valori positivi (+)**, il movimento del joystick verso sinistra e verso destra produce rispettivamente un decremento ed un aumento della frequenza di taglio. Con un valore **negativo (-)** si ottiene l'effetto opposto.

Parametro	AMS → AMS Value → AMS Intensity	PEG/FEG -99...0...+99	AEG 0...+99
Pitch	(+12.00)	-1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Pitch EG Int.	(+12.00)	-	-
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	-1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Filter Frequency *6	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Resonance	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Filter EG Int.	(+99)	-	-
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Amp	(+99)	valore x(0...1...8)	-
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Pan *7	(+50)	-63...0...+63	0...+63
EG Level	(+66)	-	-
EG Time	(+49)	-	-
LFO Frequency	(+99)	valore x(1/64...1...64)	valore x(1...64)

- Selezionando lo stesso controller per “AMS” ed impostando i parametri del Filtro A (Low Pass Filter) “Intensity (A AMS 1/2 Intensity)” e del Filtro B (High Pass Filter) “Intensity (B AMS 1/2 Intensity)” su valori diversi, la singola operazione eseguita dal controller può incidere sulle frequenze di taglio di entrambi i filtri.

### Resonance (PROG 4.1–1b)

Utilizzabile quando “Type (Filter1/2 Type)” è impostato su **Low Pass Resonance**. Il livello di risonanza può essere controllato dall’EG, dall’LFO, dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando **Filter KT** o **Amp KT** per il parametro “Reso.AMS (Resonance AMS),” è possibile utilizzare le impostazioni del filtro o della amp keyboard tracking per il controllo del livello di risonanza. Regolando (per esempio) i parametri della amp keyboard tracking “Low (KBDTrk Ramp Low)” e “High (KBDTrk Ramp High)” su valori **positivi (+)**, selezionando **Amp KT +/-** per “Reso.AMS (Resonance AMS),” ed impostando “Intensity (AMS Intensity)” su valori **positivi (+)**, l’esecuzione strumentale effettuata verso la parte destra della tastiera produce un incremento del volume da parte della amp keyboard tracking, ed un aumento del livello di risonanza da parte di “Reso.AMS (Resonance AMS)”.
- Il parametro “Reso.AMS (Resonance AMS)” può essere assegnato ad un controller, per consentire l’applicazione della risonanza da parte di quest’ultimo.
- Il livello di risonanza può inoltre essere modulato mediante l’LFO. Per ottenere ciò, selezionare LFO1 o 2 per il parametro “Reso.AMS (Resonance AMS)”.

### Filter EG Intensity (PROG 4.1–2b)

L’intensità del Filtro EG può essere modificato da un controller, dal tempo etc. E’ possibile utilizzare “Int. to A (AMS Int. to A)” ed “Int. to B (AMS Int. to B)” per specificare in maniera del tutto indipendente l’intensità dei Filtri A e B.

- Selezionando **JS-Y#02** per il parametro “AMS (Filter EG AMS),” ed impostando “Int. to A/B (AMS Int. to A/B)” su valori **positivi (+)**, il movimento del joystick in direzione –Y causa un graduale incremento dell’effetto del Filtro EG. Per invertire il risultato dell’operazione, impostare “Int. to A/B (AMS Int. to A/B)” su valori **negativi (-)**.
- Scegliendo **Ribbon#16** per il parametro “AMS (Filter EG AMS),” impostando “Int. to A/B (AMS Int. to A/B)” su valori **positivi (+)**, e spostando il controller ribbon di uno strumento MIDI collegato (come per es.: la TRITON) verso destra, è possibile ottenere un graduale aumento dell’effetto del Filtro EG. Muovendo invece il ribbon verso sinistra, si produce un graduale aumento dell’effetto del Filtro EG, ma con fase invertita.

### Filter LFO 1/2 Intensity (PROG 4.1–4a)

L’intensità di modulazione del filtro per l’LFO 1/2 può essere controllata dall’EG, dalla keyboard tracking, dai controller o dal tempo. E’ possibile utilizzare i parametri “Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)” ed “Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B)” per impostare indipendentemente l’intensità dei Filtri A e B.

- Selezionando **EG** per il parametro “AMS (LFO1/2 AMS),” l’effetto di auto-wah, prodotto dalla modulazione dell’LFO, è controllato dalle variazioni del livello di EG. Impostando i parametri “Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)”/“Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B)” su valori **positivi (+)**, l’intensità dell’effetto di wah è direttamente proporzionale al livello di EG. Con valori **negativi (-)** di “Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)”/“Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B),” è possibile invertire la fase dell’LFO.
- Per attivare l’effetto di auto-wah tramite la pressione dei tasti [SW1] o [SW2], selezionare **SW1** o **2** per il parametro “AMS (LFO 1/2 AMS)”.

### Amp (PROG 5.1–2b)

Il volume può essere controllato dal pitch/filtro EG, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando un EG, o un controller che varia con valori **positivi (+)** (**Amp EG, EXT(+), EXT(SW)**), per il parametro “AMS (Amp AMS),” ed impostando “Int (AMS Intensity)” su **+99**, è possibile incrementare il volume fino ad un massimo di otto volte rispetto al livello di volume corrente.
- Selezionando un EG, un LFO, o un controller che varia con valori **±** (**Pitch EG, Filter EG, LFO, KT, EXT(+/-)**), per il parametro “AMS (Amp AMS),” ed impostando “Int (AMS Intensity)” su **+99**, è possibile incrementare il volume fino ad un massimo di otto volte rispetto al livello di volume corrente (per variazioni positive (+) dell’AMS), o decrementare il volume fino a zero (per variazioni negative (-) dell’AMS).
- Oltre alle variazioni ottenibili, di cui ai punti precedenti, il volume può anche essere modificato in sincronia con il pitch/filtro EG. Selezionare **PitchEG** o **FilterEG** per il parametro “AMS (Amp AMS),” e regolare il parametro “Int (AMS Intensity).” Se si desidera cancellare l’effetto prodotto dall’AmpEG ed effettuare il controllo del volume tramite il pitch/filtro EG, impostare tutti i livelli dell’AmpEG su **+99**.

LFO1/2 -99...0...+99	KT(Flt KT, Amp KT) -99...0...+99	KT(Note No.) *1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6) ...	JS X/Ribbon#16 -Max...0...+Max	EXT(+) *2 0...127	EXT(+/-) *3 -Max...0...+Max	EXT(Tempo) *4 (J) = ...60...120...240...
parametro dedicato - -	-1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	parametro dedicato ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave]	-1...0...+1[Octave] *5 -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave] 0...+1[Octave] 0...+1[Octave]	-1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave]
parametro dedicato -99x2...0...+99x2 - -	-99...0...+99 - -99...0...+99	- ...-99...0...+99... - ...-99...0...+99...	-99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99	0...+99 0...+99 0...+99	-99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99	...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99...
parametro dedicato - -127...0...+127	- -99...0...+99 -63...0...+63	- ...-99...0...+99... ...-63...0...+63...	valore x(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63	valore x(1...8) 0...+99 0...+63	valore x(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63	valore x(0...1...8...) ...-99...0...+99... ...-63...0...+63...
- - valore x(1/128...1...128)	-99...0...+99 valore x(1/64...1...64) valore x(1/64...1...64)	-99...0...+99 valore x(...1/64...1...64...) valore x(...1/64...1...64...)	-99...0...+99 valore x(1/64...1...64) valore x(1/64...1...64)	0...+99 valore x(1...64) valore x(1...64)	-99...0...+99 valore x(1/64...1...64) valore x(1/64...1...64)	-99...0...+99 valore x(...1/64...1...64...) valore x(...1/64...1...64...)

### Amp LFO 1/2 Intensity (PROG 5.1–2b, 5.2)

L'intensità della modulazione amp degli LFO 1/2 può essere controllata dall'EG, dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando **EG** per il parametro "AMS (LFO1/2 AMS)," la profondità del tremolo, prodotta dalla modulazione dell'LFO, cambia in sincronia con le variazioni di livello dell'EG. Impostando "Int. (AMS Intensity)" su valori **positivi (+)**, la profondità dell'effetto di tremolo è direttamente proporzionale al livello dell'EG. Con valori di "Int. (AMS Intensity)" **negativi (-)**, la fase dell'LFO risulterà invertita.
- Selezionando un controller (per esempio **SW1** o **2**) come sorgente "AMS (LFO1/2 AMS)," è possibile applicare l'effetto di tremolo con la pressione dei tasti [SW1] o [SW2].

### Pan (PROG 5.1–1b)

Il pan dell'oscillatore può essere controllato dall'EG, dall'LFO, dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando **Note No.** per il parametro "AMS (Pan AMS)" ed impostando "Intensity" su **+50**, il pan può essere controllato dalla posizione delle note sulla tastiera. In questo caso, alla nota C4 corrisponde la posizione centrale, alla nota C6 (o superiori) la posizione di estrema destra, ed alla nota C2 (o inferiori) la posizione di estrema sinistra.
- Scegliendo **EG** per il parametro "AMS (Pan AMS)," il pan dell'oscillatore può essere controllato in sincronia con le variazioni di livello dell'EG. Impostando il parametro "Intensity" su valori **positivi (+)**, il pan si sposta verso destra o verso sinistra, rispettivamente all'incremento o alla diminuzione del livello dell'EG. Con il parametro "Intensity" regolato su valori **negativi (-)**, si ottiene l'effetto opposto.

### EG Level – Pitch EG (PROG 3.1–5b)

#### – Filter EG (PROG 4.1–5b)

#### – Amp EG (PROG 5.1–3b)

I livelli dell'EG possono essere controllati dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc.

Impostare il valore del parametro "I (AMS Intensity)," e selezionare **+/-0** per ciascun segmento dell'EG ("S" start, "A" attack, "B" break) per determinarne la direzione (eventuale) dell'effetto.

**+**: L'AMS opera in base alle impostazioni del parametro Intensity.

**-**: Il segno del valore del parametro Intensity è invertito.

**0**: L'AMS non ha alcun effetto.

Impostando il valore del parametro "I (AMS Intensity)" su **+66**, i diversi livelli dell'EG possono essere controllati con un intervallo massimo di **±99**.

- Impostare il parametro "AMS" su **Velocity** per l'Amp EG Level Modulation, "I (AMS Intensity)" su **+66**, "S" su **0**, "A" su **+**, ed infine "B" su **-**. Impostare tutti i livelli dell'Amp EG su **+00**. Così facendo, ad una maggiore velocity corrispondono (durante l'esecuzione strumentale) variazioni più ampie dei livelli dell'EG. Con la velocità massima, lo Start Level (Livello Iniziale) rimane a **+00**, ma l'Attack Level (Livello d'Attacco) cambia in **+99** ed il Break Level (Livello di Break) in **-99**.

### EG Time – Pitch EG (PROG 3.1–5c)

#### – Filter EG (PROG 4.1–5c)

#### – Amp EG (PROG 5.1–3c)

I tempi dell'EG possono essere controllati dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc. Impostare il valore del parametro "I (AMS Intensity)," e selezionare **+/-0** per ciascun segmento dell'EG ("A" attack, "D" decay, "S" slope, "R" release), per determinare la direzione (eventuale) dell'effetto.

**+**: L'AMS opera in base alle impostazioni del parametro Intensity.

**-**: Il segno del valore del parametro Intensity è invertito.

**0**: L'AMS non ha alcun effetto.

Ciascun tempo dell'EG è determinato dal valore di Modulazione Alternata corrispondente al punto di EG effettivamente raggiunto.

Per esempio, il valore della Modulazione Alternata, corrispondente al punto del Livello di Attacco (Attack Level), determina il tempo di decadimento (Decay Time).

Impostando il valore del parametro "I (AMS Intensity)" su **8, 17, 25, 33, 41** o **49**, il tempo corrispondente può essere moltiplicato rispettivamente per un massimo di 2, 4, 8, 16, 32 o 64 volte (oppure diviso per 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64).

- Selezionare **JS+Y#01** per il parametro "AMS," ed impostare "I (AMS Intensity)" su **+8**, "A" su **+**, "D" su **-**, ed entrambi "S" ed "R" su **0**. In questo modo, il movimento del joystick in direzione **+Y** consente di raddoppiare il tempo di attacco (Attack Time), e di dimezzare il tempo di decadimento (Decay Time). I tempi di Slope e di Release (Rilascio) rimangono inalterati.

### LFO Frequency (PROG 5.3–1b)

La frequenza dell'LFO 1 o 2 può essere controllata dall'EG, dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc. Inoltre, la frequenza dell'LFO2 può essere utilizzata per modulare la frequenza dell'LFO1.

Impostando il parametro "Int (AMS 1/2 Intensity)" su valori di 16, 33, 49, 66, 82 o 99, la frequenza corrispondente può essere moltiplicata rispettivamente per un massimo di 2, 4, 8, 16, 32 o 64 volte (oppure divisa per 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64).

- Selezionare **JS+Y#01** per il parametro "AMS1/2 (Freq. AMS1/2)," ed impostare "Int (AMS1/2 Intensity)" su **+16**. In questo modo, il movimento del joystick in direzione **+Y** causa un incremento della frequenza dell'LFO pari al doppio della frequenza originale. Viceversa, regolando il parametro "Int (AMS1/2 Intensity)" su **-16** e muovendo il joystick in direzione **+Y**, la frequenza dell'LFO risulterà dimezzata.

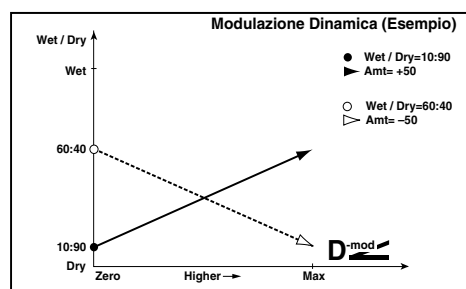
## Sorgenti di Modulazione Dinamica (Dmod)

Alcuni parametri degli effetti possono essere controllati “in tempo reale” mediante l'utilizzo del joystick, delle manopole REALTIME CONTROLS etc. A tali funzioni faremo d'ora in poi riferimento come **Modulazione Dinamica**. Per esempio, è possibile utilizzare l'After Touch per incrementare la velocità dell'LFO di un chorus/flanger, oppure usare il joystick per attivare l'effetto di wah. In questo modo, è possibile sfruttare al meglio gli effetti della TR, per consentirne l'integrazione nella performance nella maniera più naturale possibile, a tutto vantaggio dell'espressività e della creatività. La maggior parte dei parametri della modulazione dinamica sono costituiti da valori riguardanti i parametri “(Source)” ed “(Amount)”. Il campo “(Source)” consente di selezionare la sorgente di modulazione, mentre il campo “(Amount)” fa riferimento alla relativa quantità di effetto. Quando il valore della sorgente di modulazione è impostato al massimo, il grado reale dell'effetto ottenibile corrisponde al valore della sorgente stessa più il valore indicato dal parametro “(Amount)”.

**Esempio:** “W/D (Wet/Dry)” 10:90, “(Source)” AfterT, “(Amount)” +50

In questo caso, il bilanciamento dell'effetto è stato fissato a 10:90. Applicando l'After Touch, è possibile quindi incrementare la per-

centuale (quantità) del suono elaborato. Con l'After Touch al massimo, il bilanciamento dell'effetto corrisponde a 60:40.



Se si modifica il valore del parametro “(Amount)” durante l'applicazione della modulazione dinamica, l'effetto prodotto da quest'ultima non risentirà del cambiamento apportato. La modifica della quantità di effetto applicata sarà monitorabile (e diverrà quindi effettiva) soltanto dopo aver utilizzato nuovamente la sorgente di modulazione dinamica.

Per conoscere in dettaglio i parametri della modulazione dinamica, fare riferimento alla rispettiva sezione effetti.

Nella tabella degli effetti, i parametri utilizzabili tramite la modulazione dinamica sono contraddistinti dal simbolo **D<sup>mod</sup>**.

## Elenco di Sorgenti di Modulazione Dinamica

Nome della sorgente	Note
Off	modulazione dinamica non utilizzata
Gate1	note on/off (€p.218)
G1+Dmp (Gate1+Damper)	note on + damper on/off (€p.218)
Gate2	note on/off (retrigger) (€p.218)
G2+Dmp (Gate2+Damper)	note on + damper on/off (retrigger) (€p.218)
Note No. (Note Number)	numero di nota
Vel (Velocity)	Velocity
AfterT (After Touch)	after touch (Channel After Touch)
JS X (Joy Stick X)	direzione del joystick X (orizzontale)
JS+Y#1 (Joy Stick +Y: CC#01)	direzione del joystick +Y (in avanti) (CC#01)
JS-Y#2 (Joy Stick -Y: CC#02)	direzione del joystick -Y (indietro) (CC#02)
Pdl#4 (Foot Pedal: CC#04)	pedale assegnabile (CC#04) (€p.218)
FX1#12 (FX Control1: CC#12)	controllo effetto MIDI 1 (CC#12)
FX2#13 (FX Control2: CC#13)	controllo effetto MIDI 2 (CC#13)
Rbn#16 (Ribbon: CC#16)	MIDI CC#16: controller (controller ribbon*)
Sld#18 (Value Slider: CC#18)	MIDI CC#18: Controller (Cursore Value*)
Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)	manopola realtime control 1 in modalità B (knob modulation 1 CC#17) (€p.218)
Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)	manopola realtime control 2 in modalità B (knob modulation 2 CC#19) (€p.218)
Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)	manopola realtime control 3 in modalità B (knob modulation 3 CC#20) (€p.218)
Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)	manopola realtime control 4 in modalità B (knob modulation 4 CC#21) (€p.218)
Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	manopola realtime control 1 in modalità B [+] (€p.218)
Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	manopola realtime control 2 in modalità B [+] (€p.218)
Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	manopola realtime control 3 in modalità B [+] (€p.218)
Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	manopola realtime control 4 in modalità B [+] (€p.218)
Dmp#64 (Damper: CC#64)	pedale damper (CC#64)
Prt#65 (Portamento Switch: CC#65)	switch portamento (CC#65)
Sos#66 (Sostenuto: CC#66)	pedale sostenuto (CC#66)
SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)	switch 1 assegnabile del pannello (SW1 modulation CC#80) (€p.218)
SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)	switch 2 assegnabile del pannello (SW2 modulation CC#81) (€p.218)
FSW#82 (Foot Switch: CC#82)	switch a pedale assegnabile (CC#82)
CC#83	MIDI Control Change (CC#83)
Tempo	tempo (clock interno o MIDI Clock esterno) (€p.218)

CC#: Indica il numero di control change.

\*: Indica un controller o una funzione assegnata ad un controller sulla TRITON/TRITONpro/TRITONproX. Il controller selezionato, ed il tipo di messaggi MIDI trasmissibili, dipendono dal tipo di strumento MIDI collegato.

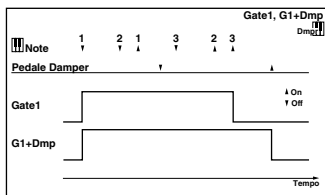


**MIDI** In modalità Program e Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), la modulazione dinamica dell'effetto insert e degli effetti master è controllata sul canale MIDI global (la modalità Sampling prevede l'utilizzo del solo effetto insert).

In modalità Combination e Sequencer, la modulazione dinamica dell'effetto insert e degli effetti master è controllata sui canali MIDI specificati rispettivamente dai parametri "Control Channel" per IFX, MFX1 ed MFX2.

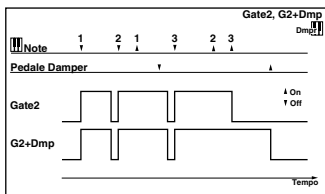
#### Gate1, G1+Dmp (Gate1+Damper)

L'effetto è al massimo durante l'evento di note-on, e termina al rilascio di tutti i tasti. Utilizzando **G1+Dmp**, l'effetto rimane al massimo anche dopo aver rilasciato la pressione sulle note della tastiera, fin tanto che si mantiene premuto il pedale damper (pedale di sustain).



#### Gate2, G2+Dmp (Gate2+Damper)

Praticamente simile a quanto già visto per Gate 1 o G1+Dmp. Tuttavia, utilizzando **Gate 2** o **G2+Dmp** come sorgente di modulazione dinamica per l'EG dell'effetto 22: St.Env.Flanger etc. o per l'AUTOFADE dell'effetto 27: St.Vibrato, il segnale di trigger è inviato ad ogni evento di note-on. (Nel caso di Gate 1 e G1+Dmp invece, il segnale di trigger è inviato soltanto per il primo evento di note-on).



#### Pd1#4 (Foot Pedal: CC#04)

Se si desidera utilizzare il pedale assegnabile come sorgente di modulazione dinamica, impostare "Foot Pedal Assign" (GLOBAL 1.1-3a) su **Foot Pedal (CC#04)**. (p.223 "Assegnare il Pedale") In questo modo è possibile utilizzare il pedale per controllare i parametri dell'effetto in tempo reale.

#### Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)

#### Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)

#### Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)

#### Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)

Per utilizzare le manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] come sorgenti di modulazione dinamica nelle modalità Pattern, Combination, Song, o Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), accedere alla pagina 2.2: Ed-Ctrl/Control (o alla pagina 5.2: Controller/Controls per la modalità Sampling), ed in "Knob B Assign," impostare "Knob1-B" su **Knob Mod.1 (CC#17)**, "Knob2-B Assign" su **Knob Mod.2 (CC#19)**, "Knob3-B Assign" su **Knob Mod.3 (CC#20)** e "Knob4-B Assign" su **Knob Mod.4 (CC#21)**. (p.221 "Assegnare le Manopole 1...4 B")

In questo modo, impostando le manopole REALTIME CONTROLS in modalità B, è possibile controllare i parametri dell'effetto in tempo reale.

Con un'impostazione di "Amount" su valori **positivi (+)**, e con la posizione della manopola a ore 12, l'effetto corrisponde a 0. Ruotando la manopola verso destra e verso sinistra si produce rispettivamente una variazione positiva e negativa nell'effetto. (Con un valore **negativo (-)** si ottiene l'effetto opposto).

#### Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])

#### Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])

#### Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])

#### Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])

Queste impostazioni differiscono da quelli viste per Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)-Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21). Impostando il parametro "Amount" su valori **positivi (+)**, la rotazione della manopola all'estrema sinistra produce un effetto pari a 0. Ruotando invece il controllo verso destra, è possibile applicare l'effetto soltanto nella direzione positiva. (Con un valore **negativo (-)** si ottiene l'effetto opposto).

#### SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)

#### SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)

Per utilizzare i tasti [SW1] ed [SW2] come sorgenti di modulazione dinamica nelle modalità Program, Combination, Song o Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), accedere alla pagina 2.2: Ed-Ctrl/Controller (o alla pagina 5.2: Controller/Controls per la modalità Sampling), ed in "SW1/2 Assign," impostare "SW1" su **SW1 Mod. (CC#80)** ed "SW2" su **SW2 Mod. (CC#81)**. (p.220 "Assegnare i Tasti SW1/2")

In questo modo è possibile controllare i parametri degli effetti premendo i tasti [SW1] o [SW2].

#### FSW#82 (Foot Switch: CC#82)


Se si desidera utilizzare il pedale addegnabile come sorgente di modulazione dinamica, impostare "Foot SW Assign" (GLOBAL 6.1-1a) su **Foot SW (CC#82)**. (p.222 "Assegnare lo Switch a Pedale")

L'effetto è così controllabile mediante il pedale collegato all'ingresso ASSIGNABLE SWITCH.

#### Tempo

Le sorgenti di modulazione diverse da **Tempo** sono processate internamente tramite valori compresi tra 0 e 127 (-128 - +127). La sorgente **Tempo** invece, utilizza i dati relativi al tempo (valori in BPM) del clock interno, o del MIDI clock di un modulo MIDI esterno. Ciò significa che per un valore "♪" di 127 (BPM), è possibile ottenere lo stesso risultato del valore (+127) delle altre sorgenti di modulazione.

## Note sulla funzione BPM/MIDI SYNC

La funzione BPM/MIDI SYNC può essere utilizzata su diversi effetti che incorporano un LFO, come per esempio il 09:St. Wah/Auto Wah, e su alcuni effetti di delay, come per esempio il 49:L/C/R BPM Delay. In questo caso, è possibile applicare la modulazione in sincronia con il tempo, oppure specificare il tempo del delay in base al valore delle note, in maniera da sincronizzare l'effetto al tempo dell'arpeggiatore o del sequencer durante l'esibizione dal vivo. I parametri degli effetti ai quali è possibile applicare la funzione BPM/MIDI SYNC sono contraddistinti dal simbolo , posizionato alla destra del nome del parametro.

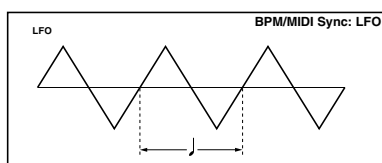
### Esempio 1. LFO

“BPM/MIDI Sync” **On**

“Base (Base Note)” 


“Times” **1**

In questo caso, ciascun ciclo dell'LFO corrisponde ad una durata di una nota da un quarto.




Impostando “BPM” su **MIDI**, l'effetto è sincronizzato al tempo dell'arpeggiatore o del sequencer (o al MIDI clock di un modulo MIDI esterno). Per essere utilizzabile, il valore di “BPM” deve ricadere all'interno dell'intervallo **40–240**.

### Esempio 2. Delay Time

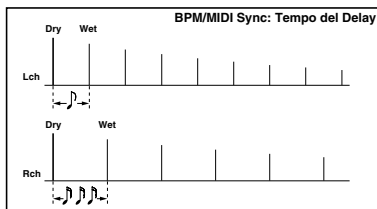
“L Bs (Base Note)” 

“Times” **1**

“R Bs (Base Note)” 

“Times” **3**

In questo caso, il tempo di delay del canale sinistro corrisponde alla durata di una nota da un'ottava, mentre il tempo di delay del canale destro è pari ad una nota da un sedicesimo (terzinata).



Impostando “BPM” su **MIDI**, l'effetto è sincronizzato al tempo dell'arpeggiatore o del sequencer (o al MIDI clock di un modulo MIDI esterno). Per essere utilizzabile, il valore di “BPM” deve ricadere all'interno dell'intervallo **40–240**.

Qualora le impostazioni di tempo, dei parametri “Bs (Base Note)” e “Times” dovessero (in congiunzione tra loro) determinare un tempo di delay superiore al consentito, il display mostrerà il messaggio d'errore “TimeOver? >OVER!”. In questo caso, apportare le dovute modifiche, in maniera da evitare tale inconveniente (il tempo di delay massimo varia comunque in base al tipo di effetto selezionato).

## Assegnare i Tasti SW1/2

Le seguenti funzioni possono essere assegnate ai tasti [SW1] o [SW2].

- Le impostazioni per un programma, combinazione o song possono essere effettuate nella pagina 2.2: Ed-Ctrl/Controller “SW1/2 Assign” (2.2-1b).

- In modalità Sampling (è richiesta l’installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), le funzioni possono essere assegnate nella pagina 5.2: Controller/Controls, parametro “SW1/2 Assign” (5.2-1b).

**note** Le funzioni assegnabili ai tasti possono essere diverse per ciascun programma in modalità Program, per ogni combinazione in modalità Combination e per ciascuna song in modalità Sequencer. Per la modalità Sampling invece, le impostazioni sono mantenute valide per l’intera modalità.

## Elenco delle Funzioni assegnabili ai tasti SW1, SW2

Off	nessuna funzione
SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation:CC#80) SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation:CC#81)	Da utilizzare quando si desidera sfruttare i tasti come sorgente di Modulazione Alternata o Modulazione Dinamica. In questo caso, è necessario innanzitutto specificare la destinazione del controllo. Ogni volta che si preme il tasto (on/off), lo strumento trasmette un messaggio CC#80 (o CC#81) (Off: 0, On: 127). (p.220)
Porta.SW(CC#65) (Portamento Switch:CC#65)	Premere il tasto SW1 (o SW2) per accendere il LED, ed applicare il portamento. Ad ogni pressione del tasto (on/off), lo strumento trasmette un messaggio CC#65 (Off: 0, On: 127). (p.220)
Octave Down	Ad ogni pressione del tasto SW1 (o SW2), l’intonazione sarà alternata tra quella originale ed un’ottava sotto (quando il LED è acceso, l’intonazione sarà un’ottava sotto).
Octave Up	Ad ogni pressione del tasto SW1 (o SW2), l’intonazione sarà alternata tra quella originale ed un’ottava sopra (quando il LED è acceso, l’intonazione sarà un’ottava sopra).
JS X Lock	Blocca l’effetto prodotto dal movimento del joystick in direzione X. (p.220)
JS+Y Lock	Blocca l’effetto prodotto dal movimento del joystick in direzione +Y. (p.220)
JS-Y Lock	Blocca l’effetto prodotto dal movimento del joystick in direzione -Y. (p.220)
Ribbon Lock :N/A	— (p.220)
JS X&Rbn Lock :N/A	— (p.220)
JS+Y&Rbn Lock :N/A	— (p.220)
JS-Y&Rbn Lock :N/A	— (p.220)
AfterT Lock	Blocca l’effetto prodotto dall’after touch. (p.220)

**SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation:CC#80)**

**SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation:CC#81)**

L’effetto differisce tra SW1 e SW2. SW1 è gestito come CC#80, SW2 come CC#81.

**Porta.SW(CC#65) (Portamento Switch:CC#65)**

Quando “Mode (Oscillator Mode)” (PROG 2.1-1a) è impostato su **Single**, l’abilitazione del tasto (LED acceso) permette l’applicazione del portamento, a prescindere dalle impostazioni di “Enable (Porta. Enable)” (PROG 3.1-1c).

Impostando il parametro “Mode (Oscillator Mode)” su **Double**, e qualora le impostazioni di “Enable (Porta. Enable)” siano identiche sia per l’OSC1 che per il 2 (cioè **Enable** o **Disable** per entrambi OSC1 e 2), il portamento può essere applicato ad entrambi gli oscillatori attivando l’apposito tasto (LED acceso). Allo stesso modo, il portamento è **off** per OSC1 e 2 quando si disattiva (LED spento) il tasto assegnato.

Nel caso in cui le impostazioni del parametro “Enable (Porta. Enable)” siano diverse per gli oscillatori (OSC1 impostato su **Enable** ed OSC2 su **Disable**, o viceversa), il portamento è applicato all’OSC impostato su **Enable** al momento dell’abilitazione del tasto assegnato (LED acceso), mentre è **off** per entrambi allo spegnimento dello switch.

**JS X Lock, JS+Y Lock, JS-Y Lock, AfterT Lock**

Lo status del controller selezionato (joystick, after touch) è alternato tra Lock ed Unlock (bloccato/sbloccato; Lock con LED acceso). Bloccando il controller durante l’applicazione della modulazione, è così possibile mantenere il grado di effetto ottenuto mediante il movimento del controller stesso.

Esempio: selezionare **JS+Y Lock**, spostare il joystick in avanti e quindi attivare il blocco (Lock). L’effetto ottenuto dal movimento del joystick (+Y) può così essere mantenuto attivo, anche dopo aver fatto ritornare il controller nella posizione originale. E’ inoltre possibile sfruttare tale funzione per applicare contemporaneamente anche un secondo tipo di modulazione (quella, per inteso, ottenibile muovendo il joystick sull’asse -Y).

**MIDI** Bloccando il joystick o l’after touch, la trasmissione dei corrispondenti messaggi MIDI relativi ai controller sarà interrotta, ma sarà comunque possibile la ricezione.

**Ribbon Lock: N/A, JS X&Rbn Lock : N/A, JS+Y&Rbn Lock: N/A, JS-Y&Rbn Lock: N/A**

Questi valori possono essere specificati, ma di fatto non hanno alcuna influenza. N/A è un acronimo di Not Available (cioè Non Disponibile).

La piena compatibilità dei dati è garantita soltanto per le tastiere della serie TRITON/TRITONpro/TRITONproX. Ciò permette di utilizzare i programmi creati sulla TR anche sugli altri modelli della serie TRITON (e viceversa).

Per garantire la piena compatibilità con gli strumenti appena menzionati, è necessario rendere tali parametri “invalidi” per la TR

## Assegnare le Manopole 1...4 B

Le funzioni assegnabili alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] (in modalità B) sono le seguenti.


- Per i programmi, combinazioni e song, effettuare le impostazioni nella pagina 2.2: Ed-Ctrl/Controller, parametro “Knob B Assign” (2.2–1a).

- In Sampling mode (è richiesta l’installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), le funzioni possono essere assegnate nella pagina 5.2: Controller/Controls, parametro “Knob B Assign” (5.2–1a).

**note** Le funzioni assegnabili ai tasti possono essere diverse per ciascun programma in modalità Program, per ogni combinazione in modalità Combination e per ciascuna song in modalità Sequencer. Per la modalità Sampling invece, le impostazioni sono mantenute valide per l’intera modalità.

## Elenco funzioni assegnabili ai controlli Realtime Control (mod. B)

Off	Nessuna funzione
Knob Mod. 1 (CC#17)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Selezionare <b>KnobM1#17</b> per “AMS,” o <b>Kb1#17</b> per “Dmod Src.” Trasmette il messaggio CC#17.
Knob Mod. 2 (CC#19)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Selezionare <b>KnobM2#19</b> per “AMS,” o <b>Kb2#19</b> per “Dmod Src.” Trasmette il messaggio CC#19.
Knob Mod. 3 (CC#20)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Selezionare <b>KnobM3#17</b> per “AMS,” o <b>Kb3#20</b> per “Dmod Src.” Trasmette il messaggio CC#20.
Knob Mod. 4 (CC#21)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Selezionare <b>KnobM4#17</b> per “AMS,” o <b>Kb4#21</b> per “Dmod Src.” Trasmette il messaggio CC#21.
Master Volume	Controlla il volume. Trasmette simultaneamente il messaggio del sistema esclusivo universale Master Volume [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H], per consentire la regolazione del volume di tutte le tracce o di tutti i timbri (pur preservando il bilanciamento tra le tracce o i timbri).
Porta. Time (CC#05)	Controlla il tempo di portamento. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#5.
Volume (CC#07)	Controlla il volume. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#7.
IFX Pan (CC#08)	Controlla il pan post-effetto insert. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#8.
Pan (CC#10)	Controlla il pan dell'oscillatore. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#10.
Expression (CC#11)	Controlla l'espressione. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#11.
FX Ctrl 1 (CC#12)	Controlla la Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare “Dmod Src” su <b>FX1#12</b> . Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#12.
FX Ctrl 2 (CC#13)	Controlla la Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare “Dmod Src” su <b>FX2#13</b> . Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#13.
Flt Cutoff (CC#74)	Controlla la frequenza di taglio del Filtro (passa-bassi). Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#74.
Flt Reso. (CC#71)	Controlla la risonanza del Filtro, o la frequenza di taglio del filtro passa-alti. Impostando “Type (Filter1/2 Type)” su <b>Low Pass Resonance</b> , è possibile controllare il livello di risonanza. Scegliendo invece <b>Low Pass &amp; High Pass</b> , il controllo interesserà la frequenza di taglio o il filtro passa-alti. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#71.
Flt EG Int. (CC#79)	Controlla l'intensità EG del Filtro. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#79.
F/A Attack (CC#73)	Controlla l'attacco EG del Filtro e dell'Amplificatore. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#73.
F/A Decay (CC#75)	Controlla il tempo di decay EG ed il tempo di slope e decay del Filtro e dell'Amplificatore. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#75.
F/A Sus. (CC#70)	Controlla il livello di sustain EG del Filtro e dell'Amplificatore. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#70.
F/A Rel. (CC#72)	Controlla il tempo di rilascio EG del Filtro e dell'Amplificatore. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#72.
P LFO1 Spd (CC#76)	Controlla la frequenza dell'LFO1. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#76.
P LFO1 Dep (CC#77)	Controlla l'intensità LFO1 dell'intonazione. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#77.
P LFO1 Dly (CC#78)	Controlla il delay dell'LFO1. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#78.
SW 1 Mod. (CC#80)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare “AMS” o “Dmod Src” su <b>SW 1 #80</b> . Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#80.
SW 2 Mod. (CC#81)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare “AMS” o “Dmod Src” su <b>SW 2 #81</b> . Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#81.
Foot SW (CC#82)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare <b>FootSW#82</b> per “AMS,” o <b>FSW#82</b> per “Dmod Src.” Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#82.
MIDI CC#83 (CC#83)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare <b>MIDI CC#83</b> per “AMS,” o <b>CC#83</b> per “Dmod Src.” Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#83.
MFX Send 1 (CC#93)	Controlla il livello di mandata all'Effetto Master1. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#93.
MFX Send 2 (CC#91)	Controlla il livello di mandata all'Effetto Master2. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#91.
MIDI CC#00...CC#95	Trasmette il messaggio di control change MIDI specificato (CC#). La TR può essere controllata dai messaggi ricevuti, a condizione che sia stata messa in grado di ricevere tali messaggi.

 Le funzioni della modalità A delle manopole REALTIME CONTROLS sono fisse.

**Knob1-A: LPF Cutoff (Filter LPF Cutoff: CC#74)**

Controlla la frequenza di taglio del filtro passa-bassi, e trasmette simultaneamente il messaggio CC#74.

**Knob2-A: Resonance/HPF**

(Filter Resonance/HPF Cutoff: CC#71)

Controlla il livello di risonanza o la frequenza di taglio del filtro passa-alti. Impostando "Filter Type" su **Low Pass Resonance**, il controllo interessa il livello di risonanza. Regolando invece "Filter Type" su **Low Pass & High Pass**, il controllo riguarda la frequenza di taglio del filtro passa-alti. Trasmette simultaneamente il messaggio CC#71.

**Knob3-A: EG-Intensity (Filter EG Intensity: CC#79)**

Controlla l'intensità EG del filtro, e trasmette contemporaneamente il messaggio CC#79.


**Knob4-A: EG-Release (Filter, Amplifier EG Release: CC#72)**

Controlla il tempo di rilascio del filtro e dell'amplificatore EG. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#72.

## Assegnare lo Switch a Pedale

Consente di assegnare le funzioni desiderate allo switch a pedale assegnabile (come per esempio lo switch opzionale Korg PS-1) collegato all'ingresso ASSIGNABLE SWITCH.

- Le impostazioni possono essere effettuate nella pagina GLOBAL 1.1: System Foot, parametro "Foot SW Assign" (1.1-3a).

 Quando si seleziona una funzione che prevede un messaggio CC#, il relativo messaggio di control change MIDI è trasmesso ogni volta che si preme lo switch per alternare lo status della funzione on/off. (Off: 0, On: 127)

## Elenco Funzioni Assegnabili allo Switch a Pedale

Off	Lo switch non può essere utilizzato per le funzioni di controllo.
Foot SW (CC#82)	Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Selezionare <b>Foot SW:#82</b> per il parametro "AMS" o <b>FSW#82</b> per il parametro "Dmod Src."
Portamento SW (CC#65)	Controlla lo status on/off del portamento (glissando).
Sostenuto (CC#66)	Controlla l'effetto di sostenuto (che permette di mantenere le note (Note No.) premute al momento in cui è stato abilitato lo switch a pedale).
Soft (CC#67)	Alterna lo status on/off per l'effetto di soft pedal.
Arpeggio SW	Determina lo status on/off dell'arpeggiatore. Ad ogni pressione dello switch, lo strumento trasmette il messaggio NRPN [Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 00 (off) o 7F (on)].
Program Up	Permette l'uso dello switch per la selezione dei programmi o delle combinazioni. Nella pagina PROG 1.1: Play, consente la selezione del programma che segue quello correntemente in uso. Nella pagina COMBI 1.1: Play, consente la selezione della combinazione che segue quella correntemente in uso. Trasmette contemporaneamente un messaggio di Bank Select e di Program Change.
Program Down	Permette l'uso dello switch per la selezione dei programmi o delle combinazioni. Nella pagina PROG 1.1: Play, consente la selezione del programma che precede quello correntemente in uso. Nella pagina COMBI 1.1: Play, consente la selezione della combinazione che precede quella correntemente in uso. Trasmette contemporaneamente un messaggio di Bank Select e di Program Change.
Song Start/Stop	Permette l'avvio/arresto (start/stop) del sequencer. Trasmette simultaneamente un messaggio di MIDI Start o Stop.
Song Punch In/Out	Impostando "REC Setup"(SEQ 1.1-6a) su <b>Manual Punch In</b> , lo switch potrà essere utilizzato per le operazioni di punch-in/out durante la registrazione sul sequencer.
Cue Repeat Control	Utilizzabile quando, nella Cue List, il parametro "Rep (Cue Edit-Repeat)" (SEQ 2.1-1b) di ciascun step è stato impostato su <b>FS</b> . La pressione del pedale durante la ripetizione di uno step causerà il passaggio allo step successivo. Al termine della song, lo strumento passerà automaticamente al brano successivo (o allo step iniziale della stessa song).

**Portamento SW (CC#65)**

Quando "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1-1a) è impostato su **Single**, l'abilitazione (on) dello switch permette l'applicazione del portamento (glissando), a prescindere dalle impostazioni di "Enable (Porta. Enable)" (PROG 3.1-1c).

Impostando il parametro "Mode (Oscillator Mode)" su **Double**, e qualora le impostazioni di "Enable (Porta. Enable)" siano identiche sia per l'OSC1 che per il 2 (cioè **Enable** o **Disable** per entrambi OSC1 e 2), il portamento può essere applicato ad entrambi gli oscillatori attivando (on) lo switch. Allo stesso modo, il portamento è **off** per OSC1 e 2 quando si disattiva lo switch.

Nel caso in cui le impostazioni del parametro "Enable (Porta. Enable)" siano diverse per gli oscillatori (OSC1 impostato su **Enable** ed OSC2 su **Disable**, o viceversa), il portamento è applicato all'OSC impostato su **Enable** al momento dell'abilitazione dello switch, mentre è **off** per entrambi allo spegnimento dello switch.

## Assegnare il Pedale

E' possibile assegnare le funzioni desiderate al pedale collegato all'ingresso ASSIGNABLE PEDAL (come per esempio gli opzionali Korg XVP-10 o EXP-2) per il relativo controllo.

- Le impostazioni possono essere effettuate nella pagina GLOBAL 1.1: System Foot, parametro "Foot Pedal Assign" (1.1-3a).



Quando si seleziona una funzione che prevede un messaggio CC#, il relativo messaggio di control change MIDI è trasmesso ogni volta che si opera il pedale. (min: 0, max: 127)

## Elenco delle Funzioni Assegnabili al Pedale di Volume

Off	Il pedale connesso non può essere utilizzato per le funzioni di controllo.
Master Volume	Controlla il volume. Contemporaneamente, trasmette il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume [FOH, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H], che permette di controllare il volume di tutti i timbri e di tutte le tracce (preservandone tuttavia il bilanciamento tra loro).
Foot Pedal (CC#04)	Consente il controllo della Modulazione Alternata o della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare "AMS" su <b>Pedal #04</b> o "Dmod Src" su <b>pdl#04</b> .
Portamento Time (CC#05)	Controlla la velocità con la quale il portamento (glissando) modifica l'intonazione delle note premute.
Volume (CC#07)	Controlla il volume di un Programma, di un timbro della Combinazione, o di una traccia in modalità Sequencer.
Post IFX Pan (CC#08)	Controlla il pan del segnale post-effetto insert.
Pan (CC#10)	Controlla il pan di un Programma, di un timbro della Combinazione o di una traccia in modalità Sequencer.
Expression (CC#11)	Controlla il volume di un Programma, di un timbro della Combinazione o di una traccia in modalità Sequencer. Il valore di Espressione (Expression) è moltiplicato con il valore di Volume, per determinare il livello effettivo di volume.
FX Control 1 (CC#12)	Controlla la Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare Dmod Src su <b>FX1#12</b> .
FX Control 2 (CC#13)	Controlla la Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare Dmod Src su <b>FX2#13</b> .
MFX Send 1 (CC#93)	Controlla il livello di mandata all'effetto master 1 (MFX1) per un Programma, per un timbro di una Combinazione o per una traccia in modalità Sequencer. Contemporaneamente, controlla il livello di mandata all'effetto master 1 (MFX1) del segnale in uscita dall'effetto insert per il corrispondente canale MIDI.
MFX Send 2 (CC#91)	Controlla il livello di mandata all'effetto master 2 (MFX2) per un Programma, per un timbro di una Combinazione o per una traccia in modalità Sequencer. Contemporaneamente, controlla il livello di mandata all'effetto master 2 (MFX2) del segnale in uscita dall'effetto insert per il corrispondente canale MIDI.


## Trasmissione MIDI relativa ai l'operatività dei controller della TR

La tabella che segue mostra la relazione tra i messaggi MIDI trasmessi a causa delle operazioni compiute con i controller della TR, e l'AMS (sorgente di modulazione alternata) o DMS (sorgente di modulazione dinamica) corrispondente a ciascun messaggio MIDI. Il simbolo # indica una funzione fissa, mentre il simbolo \* una funzione assegnabile.

L'uso dei controller sulla TR comporta la trasmissione del corrispondente (o assegnato) messaggio di control change. I messaggi di Pitch Bend sono trasmessi solo nel caso si utilizzi il joystick in direzione dell'asse X (orizzontale). Le operazioni consentite per ciascuna modalità sono descritte nei paragrafi che seguono (le informazioni fornite riguardano soltanto i messaggi di control change, ma possono comunque essere applicate anche per il pitch bend).

### Modalità Program

Le operazioni effettuate tramite i controller della TR comportano la trasmissione dei messaggi di control change sul canale MIDI global.


 Impostando le manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] (in modalità B) su **Master Volume**, lo strumento trasmetterà il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume.


### Modalità Combination

Le operazioni effettuate tramite i controller della TR comportano la trasmissione dei messaggi di control change sul canale MIDI global.

Contemporaneamente, i messaggi sono trasmessi sul canale MIDI ("MIDI Channel" COMBI 3.1–1a) dei timbri per i quali il parametro "Status" (COMBI 3.1–1a) è stato impostato su **EXT** o **EX2**.

Le operazioni compiute mediante i controller hanno effetto su tutti i timbri per i quali il parametro "Status" è stato impostato su **INT**, e per i quali le impostazioni di "MIDI Channel" siano **Gch** o corrispondenti al canale MIDI global.

 Nel caso del **Master Volume**, il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume è trasmesso soltanto sul canale MIDI global.

 Utilizzando il MIDI Filter (COMBI 4.1–4.4), è possibile **abilitare o disabilitare** i messaggi di control changes ed i controller per ciascun timbro. **Spuntando** il relativo box di selezione, le operazioni saranno abilitate.


La modulazione dinamica degli effetti può essere controllata qualora il parametro "Control Ch (Control Channel)" (COMBI 7.1–1b, 7.2–1a, 7.2–1c) per IFX, MFX1, 2, o MEQ sia stato impostato su **Gch** o sullo stesso canale MIDI attribuito al canale MIDI global. (Nel caso di **All Rt.**, il controllo può essere effettuato tramite il canale MIDI di uno qualsiasi dei timbri ruotati).


### Modalità Sequencer

Le operazioni compiute con i controller della TR hanno effetto sulle tracce 1–16 selezionate dal parametro “Track Select” (SEQ 1.1–1c).

Se il parametro “Status” (SEQ 3.1–1a/2a) della traccia selezionata da “Track Select” è stato impostato su **EXT**, **EX2** o **BTH**, il messaggio di control change è trasmesso sul canale MIDI specificato dal parametro “MIDI Channel” (SEQ 3.1–1a/2a).

Impostando “Status” su **INT** o **BTH**, l’uso dei controller della TR ha effetto soltanto su quella determinata traccia. Contemporaneamente, lo stesso effetto è applicato a tutte quelle tracce impostate sullo stesso canale MIDI.

 Nel caso del **Master Volume**, lo strumento trasmetterà il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume.


 Utilizzando il MIDI Filter (SEQ 4.1–4.4), è possibile **abilitare** o **disabilitare** i messaggi di control changes ed i controller per ciascuna traccia. Spuntando il relativo box di selezione, è possibile abilitare le operazioni per le tracce il cui “Status” sia **INT** o **BTH**. Le tracce per le quali sia impostato il parametro “Status” su **EXT**, **EX2** o **BTH**, trasmettono i messaggi di control change a prescindere dalle impostazioni del MIDI Filter.


La modulazione dinamica degli effetti può essere controllata qualora il parametro “Control Ch (Control Channel)” (SEQ 7.1–1b, 7.2–1a, 7.2–1c) per IFX, MFX1, 2 o MEQ coincida con il canale MIDI della traccia selezionata da “Track Select.” (Nel caso di **All Rt.**, il controllo può essere effettuato tramite il canale MIDI di una qualsiasi delle tracce ruotate).

L’uso dei controller della TR durante la registrazione in tempo reale comporta la registrazione dei relativi messaggi di control change.

### Modalità Sampling

Le operazioni effettuate tramite i controller della TR comportano la trasmissione dei messaggi di control change sul canale MIDI global (“MIDI Channel” GLOBAL 2.1–1a).

 Nel caso del **Master Volume**, lo strumento trasmetterà il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume.

 In modalità Sampling, non è consentito effettuare impostazioni relative all’AMS.

\* **Global MIDI channel:**  
GLOBAL 2.1: MIDI “MIDI Channel” (2.1–1a)




---

		Controller TR										Dis- ponibile per AMS	Dis- ponibile per DMOD	
		Joy Stick	Realtime Controls A	Realtime Controls B	Arp-Gate (Realtime Controls C)	Arp-Velocity (Realtime Controls C)	SW1,2	ARP On/Off	Damper	Switch assegna- bile	Pedale assegna- bile			
Messaggi canali MIDI														
Note-off														
Note-on (numero di nota)												*	*	
Note-on (velocity)												*	*	
After touch polifonico												*		
CC#	0 Bank select (MSB)			*										
	1 Modulation 1	# (+Y)		*								*	*	
	2 Modulation 2	# (-Y)		*								*	*	
	3 -			*										
	4 Foot controller			*							*	*	*	
	5 Tempo di portamento			*										
	6 Data entry (MSB)			*										
	7 Volume			*							*			
	8 Pan post-effetto insert			*							*			
	9 -			*										
	10 Panpot			*							*			
	11 Espressione			*							*			
	12 Controllo effetto 1			*							*		*	
	13 Controllo effetto 2			*							*		*	
	14...15			*										
	16 Controller Ribbon			*									*	*
	17 Knob modulation 1			*									*	*
	18 Controller (CC#18)			*									*	*
	19 Knob modulation 2			*									*	*
	20 Knob modulation 3			*									*	*
	21 Knob modulation 4			*									*	*
	22...31	-			*									
	32 Bank select (LSB)			*										
	33...37	-			*									
	38 Data entry (LSB)			*										
	39...63	-			*									
	64 Damper (sustain)			*						#			*	*
	65 Portamento (glissando) On/Off			*				*			*		*	*
	66 Sostenuto On/Off			*							*		*	*
	67 Soft			*							*		*	*
	68...69	-			*									
	70 Livello di Sustain			*										
	71 Livello risonanza filtro/Fre- quenza taglio filtro passa-alti		* (Knob2)	*										
	72 Tempo di rilascio (Release)		* (Knob4)	*										
	73 Tempo di attacco (Attack)			*										
	74 Frequenza di taglio filtro passa- bassi		* (Knob1)	*										
	75 Tempo di decadimento (Decay)			*										
	76 Velocità LFO1			*										
	77 Profondità LFO1 (pitch)			*										
	78 Delay LFO1			*										
	79 Intensità Filtro EG		* (Knob3)	*										
	80 SW1 modulation On/Off			*				* (SW1)</td <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>					*	*
	81 SW2 modulation On/Off			*				* (SW2)</td <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>					*	*
	82 Switcha pedale On/Off			*							*		*	*
	83 Controller (CC#83)			*									*	*
	84...90	-			*									
	91 Quantità effetto 1 (livello di mandata 2)			*								*		
	92 Quantità effetto 2 (effetto insert On/Off )			*										
	93 Quantità effetto 3 (livello di mandata 1)			*								*		
	94 Quantità effetto 4 (effetto mas- ter 1 On/Off)			*										
	95 Quantità effetto 5 (effetto mas- ter 2 On/Off)			*										
	96 Incremento Data													
	97 Decremento Data													
	98 NRPN(LSB)													
	2: Swich arpeggiatore on/off								#		*			
	10: Controllo gate arpeggiatore					#								
	11: Controllo velocity arpeggia- tore						#							
	99 NRPN(MSB) 0					#	#		#		*			
	100 RPN(LSB)													
	0: Bend range													
	1: Fine tune													
	2: Coarse tune													
	101 RPN(MSB) 0													
	102...127	-												
	Program change													
	After touch canale											*	*	
	Bender change	# (X)										*	*	
	Universal exclusive													
	Master volume			*							*			
	Master balance													
	Master fine tune													
	Master coarse tune													

## Operazioni della TR alla ricezione/trasmissione dei messaggi di control change

La presente tabella mostra le operazioni effettuate dalla TR in seguito alla ricezione dei messaggi di control change, e la relazione tra le impostazioni ed i movimenti dei controller dello strumento.

CC #	Controllo	Valore	Funzione
0	Bank select (MSB)	0...127	MSB del messaggio di bank select *1
1	Modulazione 1	0...127	corrisponde al movimento del joystick in direzione +Y (in avanti)
2	Modulazione 2	0...127	corrisponde al movimento del joystick in direzione -Y (indietro)
4	Controller a pedale	0...127	corrisponde all'assegnazione di <b>Foot Pedal</b> come funzione del pedale assegnabile
5	Tempo di portamento	0...127	tempo del portamento (glissando)
6	Data entry (MSB)	0...127	MSB di RPN ed NRPN data *2
7	Volume	0...127	volume *3
8	Pan post-effetto insert	0...127	pan del segnale in uscita dall'effetto insert
10	Panpot	0...127	pan
11	Espressione	0...127	volume *3
12	Controllo dell'effetto 1	0...127	per il controllo della Modulazione Dinamica degli Effetti (simile a Dmod Src: FX1 #12)
13	Controllo dell'effetto 2	0...127	per il controllo della Modulazione Dinamica degli Effetti (simile a Dmod Src: EX2 #13)
16	Controller (CC#16)	0...127	per il controllo della Modulazione, Modulazione Alternata (simile a AMS: Ribbon #16), Modulazione Dinamica degli Effetti (simile a Dmod Src: Rbn#16)
17	Knob modulation 1	0...127	corrisponde all'assegnazione di Knob Mod.1 alla funzione in modalità B delle manopole REALTIME CONTROLS
18	Controller (CC#18)	0...127	per il controllo della Modulazione Alternata (simile a AMS: Slider #18), Modulazione Dinamica degli Effetti (simile a Dmod Src: Sld #18)
19	Knob modulation 2	0...127	corrisponde all'assegnazione di Knob Mod.2 alla funzione in modalità B delle manopole REALTIME CONTROLS
20	Knob modulation 3	0...127	corrisponde all'assegnazione di Knob Mod.3 alla funzione in modalità B delle manopole REALTIME CONTROLS
21	Knob modulation 4	0...127	corrisponde all'assegnazione di Knob Mod.4 alla funzione in modalità B delle manopole REALTIME CONTROLS
32	Bank select (LSB)	0...127	LSB del messaggio di bank select *1
38	Data entry (LSB)	0...127	LSB di RPN o NRPN data *2
64	Damper (sustain)	0...127	effetto damper (sustain)
65	Portamento On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	status on/off del portamento
66	Sostenuto On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	status on/off del sostenuto
67	Soft	0...127	effetto di soft pedal
70	Livello di sustain	0...127	livelli di sustain del filtro ed amplificatore EG *4
71	Livello risonanza filtro Frequenza di taglio filtro passa-alti	0...127	livello di risonanza del filtro frequenza di taglio del filtro passa-alti *5 *4
72	Tempo di rilascio (Release time)	0...127	tempi di rilascio del filtro ed amplificatore EG *4
73	Tempo di attacco (Attack time)	0...127	tempi di attacco del filtro ed amplificatore EG *4
74	Frequenza di taglio filtro passa-bassi	0...127	frequenza di taglio del filtro passa-bassi *4
75	Tempo di decadimento (Decay time)	0...127	tempo di decay/slope del filtro ed amplificatore EG *4
76	Velocità LFO1	0...127	velocità LFO1 *4
77	Profondità LFO1	0...127	intensità del pitch LFO1 *4
78	Delay LFO1	0...127	delay LFO1 *4
79	Intensità filtro EG	0...127	intensità del filtro EG *4
80	Modulazione SW1 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	corrisponde a on/off quando la funzione del tasto SW1 è impostata su SW1 Mod.
81	Modulazione SW2 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	corrisponde a on/off quando la funzione del tasto SW2 è impostata su SW2 Mod.
82	Switch a pedale On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	corrisponde a on/off quando la funzione dello switch assegnabile è impostato su Foot SW
83	Controller (CC#83)	0...127	controllo della Modulazione Alternata (simile a AMS: MIDI CC#8), Modulazione Dinamica degli Effetti (simile a Dmod Src: CC#83)
91	Quantità effetto 1 (livello mandata 2)	0...127	livello di mandata 2 (send 2)
92	Quantità effetto 2 (effetto insert On/Off)	0(Off), 1...127(On)	status on/off dell'effetto insert *6
93	Quantità effetto 3 (livello mandata 1)	0...127	livello di mandata 1 (send 1)
94	Quantità effetto 4 (eff. master 1 On/Off)	0(Off), 1...127(On)	effetto master 1 on/off *6
95	Quantità effetto 5 (eff. master 2 On/Off)	0(Off), 1...127(On)	effetto master 2 on/off *6
96	Incremento Data	0	
97	Decremento Data	0	
98	NRPN(LSB)	2 10 11	corrisponde allo switch on/off dell'arpeggiatore corrisponde al controllo Gate dell'arpeggiatore corrisponde al controllo Velocity dell'arpeggiatore *7 *7 *7
99	NRPN (MSB)	0	MSB of NRPN
100	RPN(LSB)	0 1 2	selezione dell'intervallo di pitch bend selezione Fine Tune selezione Coarse Tune *2 *2 *2
101	RPN(MSB)	0	MSB del RPN

 Alle manopole REALTIME CONTROLS possono essere assegnate (in modalità B) tutte le funzioni di control change (CC#00–95). I valori trasmessi in questo caso sono tutti compresi tra 0 e 127.

\*1 Sul sequencer della TR, i messaggi di bank select sono generalmente specificati come eventi di program change (“Event Edit” SEQ 5.2–1b). In alcuni casi tuttavia, questo potrebbe non essere sufficiente a permettere la selezione di un banco su un dispositivo esterno. Qualora ciò dovesse verificarsi, utilizzare i messaggi di CC#00 e CC#32.

Per ulteriori dettagli sulla relazione tra la selezione dei numeri dei banchi ed i banchi del modulo esterno, consultare il relativo manuale d’uso.

\*2 A differenza dei control change convenzionali, le impostazioni dell’intervallo di pitch bend, di fine tune e di coarse tune, sono effettuate utilizzando i messaggi di RPC (Registered Parameter Control). Tali messaggi possono essere usati nelle modalità Program, Combination e Sequencer per controllare l’intervallo di bend e l’intonazione (accordatura) di ciascun programma, combinazione (modalità Combination) o traccia (modalità Sequencer). La procedura prevede l’uso di un messaggio RPN (Registered Parameter Number) per la selezione del parametro da modificare, e di Data Entry per l’inserimento del relativo valore desiderato. Per selezionare il parametro, utilizzare CC#100 (con un valore tra 00–02) e CC#101 (con un valore di 00). Utilizzare quindi CC#06 e CC#38 per inserire il valore desiderato.

I valori di data entry per ciascun parametro e le impostazioni corrispondenti sono le seguenti:

**RPN=0 (Intervallo di Pitch bend)**

CC#06	CC#38	Valore parametro (in semitoni)
00	00	0
01	00	+ 1
⋮	⋮	⋮
12	0	+12

**RPN=1 (Fine tune)**

CC#06	CC#38	Valore parametro (step di 1 cent)
32	00	–50
48	00	–25
64	00	0
96	00	+50

**RPN=2 (Coarse tune)**

CC#06	CC#38	Valore parametro (in semitoni)
40	00	–24
52	00	–12
64	00	0
88	00	+24

Per esempio, se in modalità Sequencer si desidera impostare una traccia in modo da farle ricevere gli eventi del canale 1 trasposti (coarse tuning) con un valore di -12, è necessario trasmettere prima [B0, 64, 02] (64H=CC#100) ed [B0, 65, 00] (65H=CC#101) alla TR per selezionare la RPN coarse tune. Quindi effettuare l’impostazione desiderata (–12) trasmettendo [B0, 06, 34] (06H=CC#6), 34H=52 (corrispondente a –12), e [B0, 26, 00] (26H=CC#38, 00H=0).

\*3 Il volume della TR è determinato dalla somma del Volume (CC#07) con l’Expression (CC#11). Quando si seleziona una song in modalità Sequencer, il volume rispetta i valori specificati per ciascuna traccia, mentre l’espressione è automaticamente impostata sul valore massimo (127).

\*4 Il valore 64 corrisponde al valore determinato dal parametro del programma. 0 rappresenta il minimo e 127 il massimo. Modificando quindi il valore tra gli intervalli 63–1 o 65–126, è possibile

variare l’effetto specificato, grazie alle impostazioni del parametro del programma, verso il minimo o il massimo consentito. Il controllo interesserà i parametri del programma descritti in (\*4, \*5).


\*5 Quando il tipo di filtro selezionato per il programma corrisponde a **Low Pass Resonance**, il controllo influenza il livello di risonanza del filtro. Se invece il filtro scelto è del tipo **Low Pass & High Pass**, il controllo riguarda la frequenza di taglio del filtro passa-alti.

\*4, \*5

CC#70–79 corrispondono ai seguenti parametri di programma della TR.

In modalità Program, la ricezione del messaggio CC#70–79 sul canale MIDI global (“MIDI Channel” GLOBAL 2.1–1a), o l’uso delle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità A (o modalità B, qualora la funzione assegnata sia CC#70–79), permette l’editing temporaneo del parametro di programma corrispondente. Eseguire quindi (se desiderato) l’operazione “Write Program” (PROG 1.1–1c) per salvare le modifiche apportate (fatta eccezione per alcuni parametri). L’operazione “Write Program” comporta la sovrascrittura delle impostazioni dei parametri modificati.

In modalità Sampling (è richiesta l’installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), durante la riproduzione tramite tastiera del multicampione selezionato, lo stesso control changes (o movimento delle manopole) della modalità Program consente l’editing temporaneo del corrispondente parametro di programma. In seguito, è possibile utilizzare il comando “Convert MS to Program” (SMPL 1.1–3f) per effettuare il salvataggio del multicampione come programma (fatta eccezione per alcuni parametri).

 Nelle modalità Combination e Sequencer, i parametri del programma assegnato al timbro/traccia possono essere modificati nello stesso modo, ma non è consentito eseguirne il salvataggio in sovrascrittura.

#### CC#70: Livello di Sustain

Corrisponde a “Filter/Amp EG Sustain Level” (pagina PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, tab EG, pagina 5.1/2: Ed–Amp1/2, tab EG).

#### CC#71: Livello di risonanza del filtro/Frequenza di taglio del filtro passa-alti

Corrisponde a “Filter A Resonance” (pagina PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, tab Basic).

Corrisponde a “Filter B Frequency” (pagina PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, tab Basic).

#### CC#72: Tempo di rilascio

Corrisponde a “Filter/Amp EG Release Time” (pagina PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, tab EG, pagina 5.1/2: Ed–Amp1/2, tab EG).

#### CC#73: Tempo di attacco

Corrisponde a Filter/Amp EG Attack Time” (pagina PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, tab EG, pagina 5.1/2: Ed–Amp1/2, tab EG)

Corrisponde a “Amp EG Start Level” (pagina PROG 5.1/2: Ed–Amp1/2, tab EG).

Corrisponde a “Amp EG Attack Level” (pagina PROG 5.1/2: Ed–Amp1/2, tab EG).

Corrisponde a “Amp EG Level Modulation Start” (pagina PROG 5.1/2: Ed–Amp1/2, tab EG).

Corrisponde a “Amp EG Time Modulation Attack” (pagina PROG 5.1/2: Ed–Amp1/2, tab EG).

#### CC#74: Frequenza di taglio del filtro passa-bassi

Corrisponde a “Filter A Frequency” (pagina PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, tab EG).

Corrisponde a “Filter B Frequency” (pagina PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, tab EG).

---

**CC#75: Tempo di decadimento**

Corrisponde a "Filter/Amp EG Decay Time" (pagina PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, tab EG, pagina 5.1/2: Ed-Amp1/2, tab EG)  
Corrisponde a "Filter/Amp EG Slope Time" (pagina PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, tab EG, pagina 5.1/2: Ed-Amp1/2, tab EG)

**CC#76: Velocità LFO1**

Corrisponde a "LFO 1 Frequency" (pagina PROG 5.3: Ed-LFOs, OSC1/2, tab LFO1).

**CC#77: Profondità LFO1 (intensità del pitch LFO1)**

Corrisponde a "Pitch LFO1 Intensity" (pagina PROG 3.1: Ed-Pitch, tab OSC1LFO).

**CC#78: Delay LFO1**

Corrisponde a "LFO1 Delay" (pagina PROG 5.3: Ed-LFOs, OSC1/2, tab LFO1).

**CC#79: Intensità del filtro EG**

Corrisponde a "Filter EG Intensity to A, B" (pagina PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, tab Mod.1).

\*6 Controllato sul canale MIDI global.

\*7 NRPN (Non Registered Parameter Number) e Data Entry possono essere utilizzati per il controllo dei seguenti parametri.

**Arpeggiatore on/off**

[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn] (nn:00-3F off, 40-7F on)

**Controllo Gate dell'arpeggiatore**

[Bn 63 00 Bn 62 0A Bn 06 nn] (nn:00-7F)

**Controllo di Velocity dell'arpeggiatore**

[Bn 63 00 Bn 62 0B Bn 06 nn] (nn:00-7F)

## Applicazioni MIDI

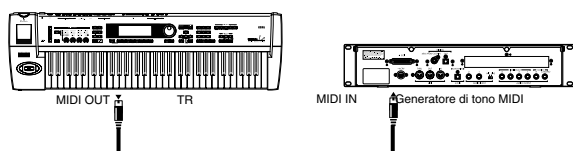
### ■ Note sul MIDI

**MIDI** è l'acronimo di Musical Instrument Digital Interface, un protocollo standard mondiale che permette lo scambio di diversi tipi di informazioni musicali tra gli strumenti ed i computer. Collegando due o più strumenti MIDI tra loro (anche con caratteristiche e funzionalità diverse) tramite gli appositi connettori, è possibile far interagire gli apparati in maniera flessibile e a tutto vantaggio della creatività.

### ■ Collegare i moduli MIDI/computer (connessioni MIDI)

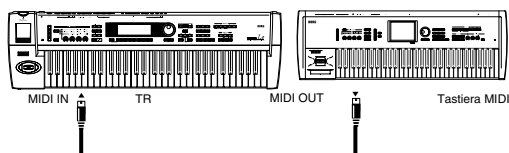
#### ☐ Controllare un generatore di tono esterno dalla TR

Per consentire il controllo di un generatore di tono MIDI esterno da parte della tastiera, dai controller o dal sequencer della TR, utilizzare un cavo MIDI per collegare la porta MIDI OUT della TR con la porta MIDI IN del modulo esterno.



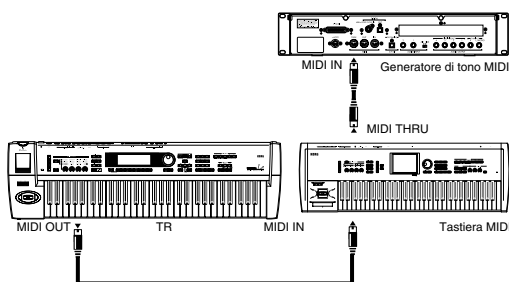
#### ☐ Controllare il generatore di tono della TR da un modulo MIDI esterno

Per controllare il generatore di tono interno della TR da una tastiera o da un sequencer MIDI esterni, utilizzare l'apposito cavo MIDI per collegare la porta MIDI OUT dell'apparato esterno con la porta MIDI IN della TR.

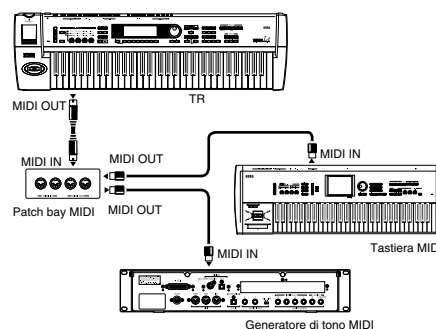


#### ☐ Controllare due o più generatori di tono esterni dalla TR

Utilizzando la porta MIDI THRU, è possibile controllare contemporaneamente più dispositivi MIDI collegati a catena. (Questo tipo di collegamento non dovrebbe essere adottato per più di tre strumenti. Nel caso si desideri connettere un maggior numero di moduli MIDI, si consiglia l'uso di una patch bay MIDI, come illustrato nella seconda figura in basso.)



La patch bay MIDI consente, tra l'altro, di controllare più moduli MIDI contemporaneamente.



### L'impostazione "Convert Position"

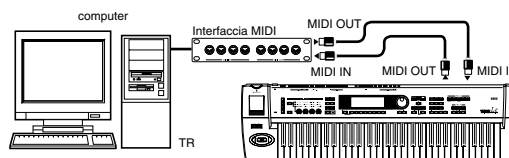
I parametri "Key Transpose," "Velocity Curve" ed "AfterT Curve" (GLOBAL 1.1-1a) della TR, consentono di trasporre l'intonazione e regolare la sensibilità della velocity e dell'after touch (☞ p.122).

Gli effetti che tali impostazioni hanno sul sequencer interno e sui dati MIDI trasmessi e ricevuti, dipendono dall'impostazione di "Convert Position" (GLOBAL 2.1-1a) (☞ p.127).

- Quando si desidera controllare un generatore di tono MIDI esterno dalla TR, selezionare **Pre MIDI**. Le impostazioni sopra menzionate hanno effetto sui dati MIDI trasmessi, oltre che su quelli registrati sul sequencer interno. I dati in ricezione sono invece gestiti con le impostazioni dei parametri equivalenti a: "Key Transpose" 0, "Velocity Curve" 4 ed "AfterT Curve" 3.
- Per controllare il generatore di tono interno della TR da un modulo MIDI esterno, selezionare **PostMIDI**. Le impostazioni sopra menzionate hanno così effetto sui dati MIDI in ricezione, oltre che sugli eventi MIDI riprodotti dal sequencer interno. I dati in uscita sono gestiti con le impostazioni dei parametri equivalenti a: "Key Transpose" 0, "Velocity Curve" 4 ed "AfterT Curve" 3.

#### ☐ Collegare un sequencer MIDI esterno o un computer etc.

L'esecuzione strumentale effettuata con la tastiera della TR può essere registrata su un sequencer MIDI esterno o su un computer (connesso tramite un'interfaccia MIDI). La successiva riproduzione degli eventi registrati può essere effettuata sfruttando il generatore di tono interno della TR, utilizzando lo strumento come un modulo MIDI qualsiasi. Per ottenere ciò, collegare il MIDI OUT ed IN della TR rispettivamente al MIDI IN ed OUT del sequencer esterno/computer.



### Impostazioni di Local Control On

Nel caso si desideri effettuare i collegamenti come indicato nella figura sopra, è necessario abilitare la funzione di Echo Back sul sequencer MIDI esterno/computer (in modo da consentire la trasmissione dei dati ricevuti alla porta MIDI IN dalla porta MIDI OUT), e **disabilitare** l'impostazione di **Local Control** della TR (in modo tale da disconnettere internamente tra loro la tastiera ed il generatore di tono). Così facendo, i dati riguardanti l'esecuzione strumentale effettuata sulla tastiera della TR

sono trasmessi al sequencer MIDI esterno/computer TR, ed immediatamente reinviiati da quest'ultimi al generatore di tono interno della tastiera.

In altre parole, disabilitando la funzione Local Control (OFF), si impedisce la duplicazione delle note prodotte, così come accadrebbe per le note suonate sulla tastiera e quelle ritrasmesse dal sequencer MIDI esterno/computer alla TR.

Abilitando l'arpeggiatore, l'esecuzione strumentale effettuata sulla tastiera della TR non produce in sé alcun arpeggio, e la trasmissione riguarda soltanto gli eventi musicali direttamente eseguiti. L'arpeggiatore cioè, opera solamente in risposta alle note ricevute dalla porta MIDI IN (anche in questo caso quindi, è possibile evitare la duplicazione delle note prodotte).

E' l'impostazione da adottare qualora si desideri registrare sul sequencer MIDI esterno/computer solo le note incaricate di attivare l'arpeggiatore, ed utilizzare così le note ricevute all'ingresso MIDI IN per la riproduzione degli arpeggi durante il monitoraggio della registrazione o della riproduzione.

**note** Per registrare anche le note prodotte dall'arpeggiatore sul sequencer MIDI esterno/computer, impostare il parametro Local Control ON, e contemporaneamente disabilitare (OFF) l'impostazione di Echo Back sul sequencer esterno/computer.

Per disabilitare (off) la funzione di Local Control, selezionare il parametro "Local Control On" (GLOBAL 2.1-1a), e **cancellare** il segno di spunta dal relativo box di selezione (p.128).

Quando si desidera utilizzare soltanto la TR (senza ulteriori moduli MIDI esterni connessi), abilitare la funzione Local Control. In caso contrario, la pressione delle note sulla tastiera non produrrà alcun suono.

## ■ Messaggi MIDI trasmessi e ricevuti dalla TR

[...] indica valori esadecimali

### □ MIDI channels (Canali MIDI)

Lo scambio di messaggi MIDI tra due diversi strumenti è possibile quando l'unità che trasmette e quella che riceve sono impostate sullo stesso canale MIDI. Lo standard MIDI prevede l'utilizzo di sedici canali (1-16). Il modo in cui questi canali sono gestiti dalla TR

, dipende in larga parte dalla modalità corrente.

**Modalità Program e Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL)**

- La trasmissione/ricezione dei messaggi è eseguita sul canale MIDI global\*.

\* Il **canale MIDI global** rappresenta il canale di base utilizzato dalla TR per la trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI, e può essere impostato tramite il parametro "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a).

### Modalità Combination

- Il canale MIDI global è usato per la trasmissione/ricezione di messaggi riguardanti la selezione delle combinazioni e l'impostazione dello status on/off degli effetti, oltre che per la trasmissione/ricezione dei messaggi di sistema esclusivo.
- I dati MIDI relativi a ciascun timbro sono trasmessi/ricevuti sui relativi canali MIDI assegnati nella pagina COMBI 3.1-1a.
- Il canale MIDI specificato per l'effetto insert e per gli effetti master (parametro "Control Ch (control Channel)" delle pagine COMBI 7.1-2b, 7.2-1a, 7.2-1c) è utilizzato per il controllo della modulazione dinamica, oltre che per il controllo del pan e del livello di mandata 1/2 per il segnale post-effetto insert.
- I dati relativi alla tastiera ed ai controller della TR sono trasmessi sia sul canale MIDI global, sia sul canale MIDI dei timbri per i quali il parametro "Status" (COMBI 3.1-1a) è impostato su **EXT** o **EX2**.

- La ricezione dei messaggi può aver luogo qualora i canali MIDI dei timbri (il cui parametro "Status" è stato impostato su **INT** (p.36 "Status" e "MIDI Channel")) coincidano con i canali di trasmissione.

### Modalità Sequencer

- Il canale MIDI global è utilizzato per la trasmissione/ricezione di dati esclusivi, oltre che per l'impostazione dello status on/off degli effetti.
- I dati MIDI delle tracce sono trasmessi/ricevuti sul canale MIDI specificato per ciascuna traccia (in modalità Sequencer, è l'impostazione della pagina SEQ 3.1-1(2a).)
- Il canale MIDI specificato per l'effetto insert e per gli effetti master (pagine SEQ 7.1-3b, 7.2-1a, 7.2-1c) è utilizzato per il controllo della modulazione dinamica, oltre che per il controllo del pan e del livello di mandata 1/2 per il segnale post-effetto insert.
- I dati relativi all'esecuzione strumentale (controller etc.) effettuata sulla TR, sono trasmessi sul canale MIDI specificato dal parametro "Track Select" (SEQ 1.1-1c). Tuttavia, i messaggi sono trasmessi soltanto se la traccia selezionata da "Track Select" ha il parametro "Status" impostato su **BTH**, **EXT**, o **EX2**. (p.51 "Track Select"-MIDI)
- Durante la riproduzione degli eventi registrati sul sequencer, i dati sono trasmessi sui canali MIDI specificati soltanto per le tracce il cui parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.
- Le tracce, il cui parametro "Status" è stato impostato su **INT** o **BTH**, possono ricevere i messaggi trasmessi sul canale MIDI corrispondente (p.62 "Status" e "MIDI Channel").

### □ Note on/off

**Note-on** [9n, kk, vv]

**Note-off** [8n, kk, vv]

(n: canale, kk: numero di nota, vv: velocity)

La pressione d una nota sulla tastiera della TR le comporta la trasmissione dei messaggi di note on/off. Quando l'arpeggiatore è attivo, tali messaggi sono trasmessi dall'arpeggiatore stesso (fatta eccezione il caso in cui Local Control sia stato disabilitato).

(p.231 "Impostazioni di Local Control On")

Tuttavia, la maggior parte degli strumenti (così come la TR) non consente la trasmissione/ricezione di dati relativi alla velocity di note-off.

### □ Program Change/Bank Select

## Cambiare il programma/banco (bank)

**Program change** [Cn, pp]

(n: canale, pp: numero del programma, che consente la selezione di 128 sonorità)

- I programmi 000-127 dei banchi A, B, C e D corrispondono ai program change [Cn, 00]-[Cn, 7F].
- I programmi 001-128 dei banchi G e g(d) corrispondono ai program change [Cn, 00]-[Cn, 7F].

**Bank select MSB (CC#0) [Bn, 00, mm],**

**Bank select LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]**

(n: canale, mm: upper byte del numero di banco, bb: lower byte del numero di banco)

- La corrispondenza tra i banchi interni ed i numeri di selezione dei banchi è determinata dalle impostazioni del parametro “Bank Map” (GLOBAL 1.1–2a). L’impostazione originale è comunque GM. (☞p.124 “Bank Map”)

La semplice ricezione di un messaggio di Bank Select non è sufficiente a garantire la selezione del programma o del banco desiderato. Ciò avviene soltanto nel momento in cui lo strumento riceve un messaggio di Program Change.

#### Modalità Program

- Nella pagina PROG 1.1: Play, i messaggi di program change e di bank select sono trasmessi/ricevuti sul canale MIDI global. Tali messaggi non sono invece ricevuti nella pagina PROG 2.1: Ed–Basic – PROG 7.2: Ed–MasterFX.

#### Modalità Combination e Sequencer

- I messaggi di program change e di bank select possono essere ricevuti sul canale MIDI specificato per ciascun timbro/traccia, per consentire la selezione del programma desiderato.
- Quando si seleziona una combinazione, i messaggi di program change e di bank select sono trasmessi dai timbri per i quali il parametro “Status” è stato impostato su **EXT** o **EX2**. In modalità Sequencer, tali messaggi sono trasmessi dalle tracce il cui parametro “Status” è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2** quando si seleziona “Program Select” (SEQ 1.1–2(3)a), quando si seleziona una song, oppure quando si ritorna all’inizio di una misura. (☞p.54 “Program Select”–MIDI)
- In modalità Combination e Sequencer, lo status on/off di trasmissione/ricezione può essere impostato singolarmente per ciascun timbro/traccia. (☞p.41, 66 “Program Change”).

#### Selezionare una combinazione

Così come per i programmi, i messaggi di program change e di bank select possono essere utilizzati anche per la selezione delle combinazioni.

- Le combinazioni 000–127 dei banchi A, B e C corrispondono ai program change [Cn, 00]–[Cn, 7F].
- Analogamente a quanto già visto per i programmi, la corrispondenza tra i banchi interni ed i numeri di selezione dei banchi è determinata dalle impostazioni del parametro “Bank Map” (GLOBAL 1.1–2a). (☞p.124 “Bank Map”)
- Nella pagina COMBI 1.1: Play, i messaggi di program change e di bank select sono trasmessi/ricevuti sul canale MIDI global. Tali messaggi non sono tuttavia ricevuti nelle pagine COMBI 2.1: Ed–Prog/Mixer – COMBI 7.2: Ed–MasterFX.

**note** Tutti i messaggi di program change possono essere disabilitati mediante il parametro “MIDI Filter” (GLOBAL 2.1–1b).

Se necessario, è anche possibile determinare se i messaggi in ricezione debbano o meno consentire la selezione delle combinazioni, così come è permesso disabilitare la trasmissione/ricezione dei messaggi di bank select.

- Lasciando il box di selezione “Combi (Combi Change)” (GLOBAL 2.1–1b) in bianco, non sarà possibile effettuare la selezione di un’altra combinazione, neanche con la ricezione di un messaggio di program change sul canale MIDI global nella pagina COMBI 1.1: Play. In questo caso, la ricezione del messaggio comporterà la selezione del programma per il timbro impostato sul corrispondente canale MIDI.
- Per impedire la trasmissione/ricezione dei messaggi di bank select, evitare di spuntare il box di selezione “Bank (Bank Change)” (GLOBAL 2.1–1b) (☞p.128 “MIDI Filter”).

#### □ After touch

**Channel after touch [Dn, vv]**

(n: canale, vv: valore)

L’effetto di after touch è applicato ad ogni ulteriore pressione delle note già premute sulla tastiera. Ciò comporta la trasmissione di messaggi di Channel After Touch. Analogamente, la ricezione di tali messaggi provoca l’applicazione del suddetto effetto.

- L’effetto di After touch può essere disabilitato per l’intera TR utilizzando il parametro “AfterT (After Touch)” (GLOBAL 2.1–1b).
- Nelle modalità Combination e Sequencer, l’after touch può essere impostato on/off indipendentemente per ciascun timbro/traccia (☞p.41, 66 “After Touch” COMBI/SEQ 4.1–1(2)a).

**Polyphonic key pressure [An, kk, vv]**

(n: canale, kk: numero di nota, vv: valore)

Il secondo tipo di after touch disponibile sulla TR è denominato Polyphonic Key Pressure, e permette di applicare l’effetto indipendentemente per ciascun tasto. Questo tipo di messaggio può essere usato come sorgente di modulazione alternata, ma non può tuttavia essere trasmesso dalla tastiera della TR. Per poterne usufruire dunque, dovrà essere ricevuto da un modulo MIDI esterno o registrato sul sequencer.

L’after touch menzionato nel presente manuale fa riferimento all’after touch di canale (Channel After Touch).

#### □ Pitch bender

**Pitch bend change [En, bb, mm]**

(n: canale, bb: lower byte del valore, mm: upper byte del valore, la cui somma da un valore di 16,384 step dove 8,192 [bb, mm = 00H, 40H] rappresenta il valore centrale)

Il movimento del joystick in direzione dell’asse X (sinistra/destra) consente di ottenere effetti di pitch bend, ai quali corrisponde la trasmissione dei relativi messaggi. Analogamente, l’effetto di pitch bend è applicato alla ricezione dei messaggi da parte della TR.

L’intervallo massimo prodotto dall’effetto di pitch bend può essere impostato anche via MIDI. (☞p.237 “Modificare l’intervallo di pitch bend”)

#### Control change

**[Bn, cc, vv]**

Trasmesso e ricevuto come (n: canale, cc: numero di control change, vv: valore)

Fare riferimento a “Trasmissione MIDI relativa ai l’operatività dei controller della TR” (☞p.224) ed “Operazioni della TR alla ricezione/trasmissione dei messaggi di control change” (☞p.228).

- Lo status on/off di tutti i control changes può essere determinato tramite il parametro “Ctrl Change (Control Change)” (GLOBAL 2.1–1b).
- Nelle modalità Combination e Sequencer, le impostazioni di COMBI/SEQ 4.1–4.4: Ed–MIDI Filter 1–4 permettono l’impostazione dello status on/off dei control change individualmente per ciascun timbro/traccia. Per quanto riguarda i controller assegnabili ([SW1], [SW2], REALTIME CONTROLS [1]–[4], Pedale/Switch a pedale), le impostazioni di filtro (Filter) MIDI sono applicate al numero di control change assegnato a ciascun controller. “Other Control Change” invece riguarda i control change non coperti dai box di selezione delle altre voci. (☞p.42, 68)

**note** MIDI CC#00–CC#95 può essere selezionato per le manopole [1]–[4] dei REALTIME CONTROLS in modalità B.



## Selezionare i banchi dei programmi/combinazioni

### Bank select (CC#00, CC#32)

(☞p.232 “Program Change/Bank Select”)

## Usare il joystick per applicare la modulazione

### Modulation 1 depth (CC#01) [Bn, 01, vv]

Il movimento del joystick in direzione dell'asse +Y (in avanti) comporta la trasmissione del messaggio di Modulation 1 Depth. Analogamente, la ricezione di tale messaggio provoca lo stesso effetto causato dal movimento del joystick dello strumento. E' generalmente utilizzato per applicare l'effetto di vibrato (pitch LFO).

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia (☞“JS+Y CC#01” COMBI/SEQ 4.2-1/2a).

### Modulation 2 depth (CC#02) [Bn, 02, vv]

Il movimento del joystick in direzione dell'asse -Y (indietro) comporta la trasmissione del messaggio di Modulation 2 Depth. Similarmente, la ricezione di tale messaggio comporta lo stesso effetto causato dal movimento del joystick dello strumento. E' generalmente utilizzato per applicare l'effetto di wah (filter LFO).

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia. (☞“JS-Y CC#02” COMBI/SEQ 4.2-1/2a)

**note** Altre case produttrici utilizzano questo messaggio per altri scopi (per esempio, breath controller, etc.)

## Controllare l'effetto di portamento (glissando)

### Portamento time (CC#05) [Bn, 05, vv]

Assegnando CC#05 ai tasti “SW1,” “SW2” o all'ASSIGNABLE SWITCH, l'utilizzo di questi comporta la trasmissione di vv=127 [7F] per ON oppure vv=0 [00] per OFF, consentendo l'impostazione dello status on/off dell'effetto di portamento. La ricezione questo messaggio provoca lo stesso effetto provocato dall'abilitazione dei suddetti tasti. (Un valore di vv=63 [3F] o inferiore corrisponde ad OFF, mentre un valore pari a 64 [40] (o superiore) è equivalente a ON.) (☞p.220 “Elenco delle Funzioni assegnabili ai tasti SW1, SW2”)

### Portamento switch (CC#65) [Bn, 41, vv]

Assegnando CC#65 ai tasti “SW1,” “SW2” o all'ASSIGNABLE SWITCH, l'utilizzo di questi comporta la trasmissione di vv=127 [7F] per ON oppure vv=0 [00] per OFF, consentendo l'impostazione dello status on/off dell'effetto di portamento. La ricezione questo messaggio provoca lo stesso effetto provocato dall'abilitazione dei suddetti tasti. (Un valore di vv=63 [3F] o inferiore corrisponde ad OFF, mentre un valore pari a 64 [40] (o superiore) è equivalente a ON.) (☞p.220 “Elenco delle Funzioni assegnabili ai tasti SW1, SW2”)

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia. (“Portamento SW CC#65” COMBI 4.1-2a, SEQ 4.1-3(4)a)
- In modalità Sequencer, i messaggi di portamento time/switch sono trasmessi dalle tracce per le quali il parametro “Status” è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**, ogni volta che si imposta “Portamento” (SEQ 4.1-3(4)a), quando si ri-seleziona una song o un file SMF, oppure quando si ritorna all'inizio di una misura. (☞p.63)

## Controllare il volume

### Volume (CC#07) [Bn, 07, vv]

Assegnando CC#07 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROL [1]-[4], l'utilizzo di tali controller causa, oltre alla modifica in tempo reale del volume stesso, la trasmissione dei messaggi di Volume. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'uso dei controller.

### Expression (CC#11) [Bn, 0B, vv]

Assegnando CC#11 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROL [1]-[4], l'utilizzo di tali controller causa, oltre alla modifica in tempo reale del volume stesso, la trasmissione dei messaggi di Expression. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'uso dei controller.

Il volume generale della TR è determinato dalla somma del valore del messaggio di **Volume** con quello di **Expression**.

Qualora la modifica del messaggio di Volume non comporti l'incremento di volume desiderato, trasmettere un messaggio MIDI da un modulo esterno per reimpostare il valore del messaggio di Expression (vv = 127). In modalità Sequencer, tale valore è automaticamente reimpostato quando il parametro “Location” mostra **001:01.000**.

- In modalità Combination, i messaggi di Volume sono trasmessi dai timbri, per i quali il parametro “Status” è stato impostato su **EXT** o **EX2**, ogni volta che si ri-seleziona la combinazione.
- Ogni volta che si modifica l'impostazione del parametro “Volume” (SEQ 1.1-4(5)) in modalità Sequencer, o quando si ri-seleziona la song o si ritorna all'inizio della song (sempre in modalità Sequencer), i messaggi di volume sono trasmessi dalle tracce per le quali il parametro “Status” è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.

**note** Selezionando nuovamente la song, o ritornando all'inizio della stessa, lo strumento reimposta il valore di Volume interno in base ai valori di ciascuna traccia (impostazioni di start), e regola il valore di Expression al massimo. Tutto ciò a prescindere dalle impostazioni del parametro “Status”.

**note** Il volume può essere controllato in maniera indipendente per ciascuna traccia. E' buona norma utilizzare i messaggi di Volume per impostare il livello iniziale di ogni traccia (impostazioni di start), ed utilizzare successivamente i messaggi di Expression per creare variazioni della dinamica all'interno della song.

Usando il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume, è possibile regolare il volume generale senza tuttavia modificare il bilanciamento tra i timbri o le tracce. (☞p.237 “Note sui messaggi di sistema esclusivo”)

## Controllare il panpot (posizione stereo)

### Panpot (CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: valore, dove 00 corrisponde all'estrema sinistra, 64 al centro e 127 all'estrema destra)

Assegnando CC#10 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4], l'utilizzo di tali controller, oltre a modificare il pan del suono selezionato, causa la trasmissione dei messaggi di Panpot. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dal movimento dei suddetti controller.

- Quando si imposta il parametro “Pan” (SEQ 1.1-4(5)) in modalità Sequencer, quando si ri-seleziona la song o si ritorna all'inizio della misura (sempre in modalità Sequencer), i messaggi di Panpot (eccetto RND) sono trasmessi dalle tracce per le quali il parametro “Status” è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2** (☞p.55).

### Post insert effect panpot (CC#08) [Bn, 08, vv]

(vv: valore, dove 00 corrisponde all'estrema sinistra, 64 al centro e 127 all'estrema destra)

Assegnando CC#08 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4], l'utilizzo di tali controller, oltre a modificare il pan del suono in uscita dall'effetto insert, causa la trasmissione dei messaggi di Post Insert Effect Panpot. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dal movimento dei suddetti controller.

- Nelle modalità Program e Sampling (è richiesta l'installazione della scheda opzionale EXB-SMPL), questo messaggio è trasmesso/ricevuto sul canale MIDI global. In modalità Combination e Sequencer, il messaggio è invece trasmesso/ricevuto sul canale MIDI specificato per ciascun effetto insert.
- Quando si imposta il parametro "Pan CC#8" (SEQ 7.1-3a) in modalità Sequencer, quando si ri-seleziona la song o si ritorna all'inizio della misura (sempre in modalità Sequencer), i messaggi di Post Insert Effect Panpot sono trasmessi dalle tracce per le quali il parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2** (☞p.84).

## Controllo dell'effetto

### Effect control 1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]

### Effect control 2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]

Assegnando CC#12 o 13 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4], l'utilizzo di tali dispositivi, oltre a permettere il controllo della modulazione dinamica specificata, causa la trasmissione dei messaggi di Effect Control 1/2. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dal movimento dei suddetti controller. Anche se è possibile selezionare diversi tipi di control change come sorgenti di modulazione dinamica, gli Effect Control 1 (CC#12) e 2 (CC#13) sono quelli più adatti a svolgere questo tipo di modulazione.

### Effect 1 depth (Send 2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]

### Effect 3 depth (Send 1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]

Assegnando CC#91 o 93 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4], l'utilizzo di tali controller, oltre a permettere il controllo del livello di mandata 1/2 rispettivamente agli effetti master MFX1 e 2, causa la trasmissione dei messaggi Effect 1 Depth (Send 1) ed Effect 3 Depth (Send 2). La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dal movimento dei suddetti controller.

Inoltre, ciò permette il controllo delle impostazioni del timbro/traccia (per i canali MIDI corrispondenti), e delle impostazioni post-effetto insert.

- Per le modalità Combination e Sequencer, il livello di mandata effettivo del timbro/traccia è determinato dalla somma del presente valore con i valori delle impostazioni di mandata di ciascun oscillatore (PROG 7.1–1a). (☞p.26 "OSC Send 1/2," ☞p.46, p.84 "S1 (Send1(MFX1))," "S2 (Send2(MFX2))")
- Quando si modificano i parametri "S1 (Send1(MFX1))" o "S2 (Send2(MFX2))" (SEQ 7.1–1(2)a) in modalità Sequencer, quando si ri-seleziona una song o si ritorna all'inizio di una misura (sempre in modalità Sequencer), i messaggi di Send 1/2 sono trasmessi da quelle tracce per le quali il parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**. (☞p.84).

### Effect 2 depth (IFX on/off) (CC#92) [Bn, 5C, vv]

### Effect 4 depth (MFX1 on/off) (CC#94) [Bn, 5E, vv]

### Effect 5 depth (MFX2 on/off) (CC#95) [Bn, 5F, vv]

Il parametro "FX SW" (GLOBAL 1.1–1b) permette, separatamente dalle impostazioni dello status on/off degli effetti in ciascuna modalità, di disabilitare l'effetto insert IFX e gli effetti master MFX1-MFX2. **Spuntando** il box di selezione "IFX Off," "MFX1 Off" o "MFX2 Off," lo strumento trasmette il messaggio vv=0 [00]. Viceversa, lasciando il box di selezione in bianco, il messaggio trasmesso corrisponde a vv=127 [7F]. Nel primo caso, l'effetto (o gli effetti) sono disabilitati in gruppo. Nel secondo caso invece, lo strumento utilizza lo status on/off di ciascuna modalità. Lo stesso dicasi per la ricezione. (Il valore vv= 00 corrisponde ad **off**, mentre un qualsiasi valore tra 01 e 127 corrisponde alle impostazioni originali). Queste impostazioni sono trasmesse/ricevute sul canale MIDI global. (☞p.27, p.28 "FX On/Off")

**note** Questi messaggi hanno il solo scopo di consentire la regolazione del livello degli effetti, e potrebbero quindi non essere riconosciuti con la stessa funzione su tutti gli altri moduli MIDI connessi alla TR.

## Usare gli altri controller

### Foot controller (CC#04) [Bn, 04, vv]

Assegnando CC#04 all'ASSIGNABLE PEDAL, il messaggio è trasmesso ogni volta che si utilizza il pedale assegnabile.

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia.  
(☞"Foot Pedal/Switch" (COMBI 4.4–2a, SEQ 4.4–3(4)a)

### Knob modulation 1, 2, 3, 4 (CC#17, 19, 20, 21)

### [Bn, 11, vv], [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]

Assegnando CC#17 alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità B, l'uso di tali controller causa la trasmissione del relativo messaggio.

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia ("Realtime Control Knob1, 2, 3, 4" COMBI/SEQ 4.3).

### Controller (CC#83) [Bn, 53, vv]

Assegnando CC#83 alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità B, l'uso di tali controller causa la trasmissione del relativo messaggio.

### SW1 modulation (CC#80) [Bn, 50, vv]

### SW2 modulation (CC#81) [Bn, 51, vv]

Assegnando CC#80-81 come funzione dei tasti [SW1] o [SW2], l'utilizzo di tali switch causa la trasmissione del messaggio vv=127 [7F] corrispondente ad ON, e di vv=00 [00] per OFF. (Le funzioni possono inoltre essere assegnate alle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4] in modalità B.)

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia. ("SW1/2" COMBI 4.4–1a, SEQ 4.4–1/2a)

### Foot switch (CC#82) [Bn, 52, vv]

Assegnando CC#82 come funzione dell'ASSIGNABLE SWITCH, l'utilizzo di tale dispositivo provoca la trasmissione del messaggio vv=127 [7F] corrispondente a ON, e di vv=00 [00] per OFF. (La funzione può inoltre essere assegnata alle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4] in modalità B.)

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia ("Foot Pedal/Switch" COMBI 4.4–2a, SEQ 4.4–3(4)a).

Utilizzando "Foot controller (CC#04)"–"Foot switch (CC#82)", è possibile controllare la modulazione alternata o dinamica specificata etc. Analogamente, la ricezione di tali messaggi comporta lo stesso effetto causato dall'uso di tali controller. Per le funzioni "SW1 modulation (CC#80)"–"Foot switch (CC#82)," un valore di vv= 63 [3F] (o inferiore) corrisponde a OFF, mentre 64 [40] (o maggiore) a ON.

### Damper pedal (CC#64) [Bn, 40, vv]

Messaggio trasmesso ogni volta che si utilizza il pedale damper (pedale di sustain, come per esempio l'opzionale Korg DS-1H etc.) connesso all'ingresso DAMPER. Lo status del pedale è alternato on/off. Utilizzando il pedale DS-1H, è possibile applicare effetti di "mezzo pedale".

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia ("Damper CC#64" COMBI 4.1–2a, SEQ 4.1–3(4)a).

### **Sostenuto (CC#66) [Bn, 42, vv]**

Assegnando CC#66 all' ASSIGNABLE SWITCH, l'utilizzo di tale dispositivo, oltre a determinare lo status on/off dell' effetto di sostenuto, causa la trasmissione del messaggio vv=127 [7F] corrispondente ad ON, e di vv=0 [00] per OFF. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dall' uso dello switch (OFF per un valore di vv=63 [3F] o inferiore, ed ON per vv=64 [40] o superiore).

### **Soft pedal (CC#67) [Bn, 43, vv]**

Assegnando CC# 67 all' ASSIGNABLE SWITCH, è possibile determinare lo status on/off dell' effetto di soft pedal. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dall' uso dello switch.

## **Controllare le funzioni tramite i controller di un modulo MIDI collegato, come per esempio la TRITON**

### **Ribbon Controller (CC#16) [Bn, 10, vv]**

La ricezione di un messaggio di control change da un controller ribbon (o di un altro tipo di controller), appartenente ad un modulo MIDI esterno collegato (come per esempio la TRITON), permette l' applicazione della relativa modulazione alternata/dinamica specificata.

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia. ("Ribbon CC#16" COMBI 4.2-2a, SEQ 4.2-3(4)a)

### **Controller (CC#18) [Bn, 12, vv]**

Permette l' applicazione della modulazione alternata o della modulazione dinamica degli effetti mediante l' uso del cursore [VALUE] del modulo MIDI collegato (per es.: TRITON). Lo stesso dicasi per i messaggi di control change inviati da un controller esterno.

## **Controllare il tono/envelope di un programma**

CC#70 può controllare in maniera specifica determinati parametri di un programma. Per conoscere i parametri corrispondenti a ciascun control change, e il modo in cui lo strumento agisce in risposta a tali messaggi, consultare "Operazioni della TR alla ricezione/ trasmissione dei messaggi di control change" (☞p.228).

### **Low pass filter cutoff (CC#74) [Bn, 4A, vv]**

### **Resonance level/High pass filter cutoff (CC#71) [Bn, 47, vv]**

### **Filter EG intensity (CC#79) [Bn, 4F, vv]**

### **Release time (CC#72) [Bn, 48, vv]**

Questi messaggi sono trasmessi ogni volta che si utilizzano le manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità A. (Possono inoltre essere impostate come funzioni in modalità B.)

### **Sustain level (CC#70) [Bn, 46, vv]**

### **Attack time (CC#73) [Bn, 49, vv]**

### **Decay time (CC#75) [Bn, 4B, vv]**

### **LFO 1 speed (CC#76) [Bn, 4C, vv]**

### **LFO 1 depth (pitch) (CC#77) [Bn, 4D, vv]**

### **LFO 1 delay (CC#78) [Bn, 4E, vv]**

Questi messaggi sono trasmessi quando gli CC# di cui sopra sono assegnati alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità B.

Utilizzando tali controlli, è possibile controllare i corrispondenti parametri del programma, modificandone quindi l' involuppo e la sonorità complessiva. La ricezione questi messaggi comporta lo stesso effetto causato dall' uso delle manopole. (Il messaggio con un valore di vv=64 [40] ripristinerà il valore dal parametro del programma).

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia ("Realtime Control Knob1, 2, 3, 4" COMBI 4.3-1a, SEQ 4.3).

**note** In modalità Program, i parametri corrispondenti sono temporaneamente modificati da questi messaggi. Nel caso si desideri salvare le variazioni apportate, eseguire l' operazione Write (il salvataggio non può tuttavia essere eseguito per alcuni tipi di parametri). La scrittura in memoria può inoltre essere eseguita da un messaggio MIDI esclusivo di Program Write Request. L' operazione di salvataggio prevede la sovrascrittura dei parametri del programma.

**note** Il comportamento risultante dalla ricezione di questo tipo di messaggi dipende in gran parte dal tipo di strumento collegato. Le operazioni potrebbero quindi differire sensibilmente qualora si colleghi uno strumento diverso dalla TR.

## **Azzerare il volume di tutte le note di un determinato canale**

### **All note off (CC#123) [Bn, 7B, 00] (value 00)**

La ricezione di questo messaggio consente di azzerare il volume di tutte le note correntemente in riproduzione di un determinato canale (in maniera simile al rilascio delle note sulla tastiera). Tuttavia, la porzione riguardante il rilascio (release) delle note non sarà cancellata.

### **All sound off (CC#120) [Bn, 78, 00] (value 00)**

La ricezione di questo messaggio consente di azzerare il volume di tutte le note correntemente in riproduzione di un determinato canale. A differenza di All Note Off, questo messaggio consente di azzerare istantaneamente le note.

Questi messaggi sono comunque utili soltanto in particolari casi di emergenza, e non dovrebbero essere usati durante l' esecuzione strumentale convenzionale.

## **Reimpostare tutti i controller di un determinato canale**

### **Reset all controllers (CC#121) [Bn, 79, 00] (value 00)**

La ricezione di questo messaggio consente di reimpostare (reset) il valore di tutti i controller di un determinato canale.

## **☐ Usare RPN per l' editing**

RPN (Registered Parameter Number) è un tipo di messaggio che permette di effettuare le impostazioni in maniera simile per strumenti appartenenti a case costruttrici diverse. (NRPN (Non-registered Parameter Numbers) ed i messaggi esclusivi consentono comunque l' interfaccia tra strumenti che non prevedono l' utilizzo di tale protocollo).

I messaggi RPN possono essere usati per l' editing secondo la seguente procedura.

- 1 Utilizzare i messaggi RPN MSB (CC#101) [Bn, 65, mm] ed RPN LSB (CC#100) [Bn, 64, rr] (n: canale, mm, rr: upper e lower byte del numero del parametro) per selezionare il parametro.
- 2 Usare data entry MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] e data entry LSB (CC#38) [Bn, 26, vv] (n: canale, mm, vv: upper e lower byte del valore, per un totale di 16,384 livelli) per specificare il valore desiderato.
- 3 Usare i messaggi di incremento (CC#96) [Bn, 60,00] o decremento (CC#97) [Bn, 61, 00] (n: canale, valore fissato a 00) per modificare il valore impostato in step di un' unità.

La TR può ricevere i seguenti tre tipi di messaggi RPN (tuning, trasposizione ed intervallo di pitch bend).

## **Tuning**

### **RPN fine tune [Bn, 65, 00, 64, 01]**

Messaggio che consente di determinare l' intonazione (tuning) di un programma, di un timbro (in modalità Combination), o di una traccia in modalità Sequencer.

La procedura è la seguente:

- 1 [Bn, 65, 00, 64, 01]: Selezionare RPN parametro 01.
- 2 [Bn, 06, mm, 26, vv]: Usare data entry per impostare il valore. Un valore di 8192 [mm, vv=40, 00] corrisponde all'intonazione centrale, 0 [mm, vv=00, 00] a -100 cent, e 16383 [mm, vv=7F, 7F] è pari a +99 cents.

**note** E' anche possibile utilizzare il messaggio di sistema esclusivo universale Fine Tune per determinare l'intonazione generale corrispondente al parametro "Master Tune" (GLOBAL 1.1-1a). (☞p.237 "Note sui messaggi di sistema esclusivo")

## Trasposizione

### RPN coarse tune [Bn, 65, 00, 64, 02]

Messaggio che può essere utilizzato per determinare la trasposizione di un programma, di un timbro (in modalità Combination) o di una traccia in modalità Sequencer.

La procedura è la seguente:

- 1 [Bn, 65, 00, 64, 02]: Selezionare RPN parametro 02.
- 2 [Bn, 06, mm, 26, vv]: Usare data entry per impostare il valore. E' generalmente utilizzato il solo upper byte.

Un valore di 8192 [mm, vv=40, 00] corrisponde all'intonazione centrale, 6656 [mm, vv=34, 00] a -12 semitoni e 9728 [mm, vv=4C, 00] a +12 semitoni.

**note** E' anche possibile utilizzare il messaggio di sistema esclusivo universale Coarse Tune per determinare l'intonazione generale corrispondente al parametro "Key Transpose" (GLOBAL 1.1-1a). (☞p.237 "Note sui messaggi di sistema esclusivo")

## Modificare l'intervallo di pitch bend

### RPN pitch bend range [Bn, 64, 00, 65, 00]

Messaggio che può essere usato per modificare l'intervallo di pitch bend ottenibile per un programma, per un timbro (in modalità Combination) o per una traccia in modalità Sequencer.

La procedura è la seguente:

- 1 [Bn, 65, 00, 64, 00]: Selezionare RPN parametro 00.
- 2 [Bn, 06, mm, 26, vv]: Usare data entry per impostare il valore. E' generalmente utilizzato il solo upper byte.

Un valore di 0 [mm, vv=00, 00] corrisponderà a +00, mentre un valore di 1536 [mm, vv=0C, 00] sarà pari a +12 (un'ottava). Questo messaggio consente l'impostazione dei soli valori positivi.

## □ Controllare l'arpeggiatore (NPRN)

Le operazioni dell'arpeggiatore possono essere controllate mediante i messaggi NRPN (Non Registered Parameter Number). I messaggi NRPN sono liberamente utilizzabili anche tra strumenti non perfettamente compatibili tra loro.

La procedura d'uso dei messaggi NRPN è identica a quella già vista per i messaggi RPN, ma il parametro dovrà essere specificato mediante i messaggi NRPN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm] ed NRPN LSB (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: canale, mm, rr: upper e lower byte del numero del parametro).

### NRPN arpeggiator on/off

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso alla pressione del tasto [ARP ON/OFF].

Quando si accende il tasto (ON), il dato trasmesso corrisponde a mm=127 [7F], mentre per lo spegnimento si ha mm=0 [00].

Analogamente, lo status on/off dell'arpeggiatore segue le informazioni ricevute da questo tipo di messaggi. (ON per mm= 64 [40] o superiore, OFF per 63 [3F] o inferiore).

### NRPN arpeggiator gate control

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso quando si utilizza il controllo [ARP-GATE] (manopola REALTIME CONTROLS [2] in modalità C), per modificare il gate dell'arpeggiatore. La ricezione del messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'utilizzo della suddetta manopola.

### NRPN arpeggiator velocity control

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso quando si usa il controllo [ARP-VELOCITY] (manopola REALTIME CONTROLS [3] in modalità C), per modificare la velocity dell'arpeggiatore. La ricezione del messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'utilizzo della suddetta manopola.

## □ Note sui messaggi di sistema esclusivo

Poiché la modalità d'uso di questo tipo di messaggi è diversa per ciascuna casa costruttrice di strumenti musicali, essi sono generalmente utilizzati per trasmettere/ricevere dati sui suoni ed editing relativi ai parametri che caratterizzano un particolare strumento.

Il formato dei messaggi di sistema esclusivo della TR è [F0, 42, 3n, 63, ff, ..... F7]

**F0:** status esclusivo

**42:** ID Korg

**3n:** [n=0-F] canale MIDI global 1-16

**63:** ID del modello futuro

**ff:** ID funzioni (tipo di messaggio)

- ...

**F7:** fine del messaggio di sistema esclusivo

**note** Per ottenere una copia dell'Implementazione MIDI, che raccoglie le informazioni relative al formato del sistema esclusivo MIDI, contattare il distributore locale Korg.

## Sistema esclusivo universale

Alcuni messaggi di sistema esclusivo sono generalmente utilizzati per determinati scopi. Questi messaggi fanno parte del sistema esclusivo universale.

La TR utilizza sei messaggi di sistema esclusivo universale.

### Inquiry message request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

### Inquiry message [F0, 7E, nn, 06, 02, (nine bytes), F7]

La ricezione di questi messaggi di inquiry request determina la trasmissione (risposta) del relativo messaggio che segnala "Strumento Korg Future, il mio sistema operativo è ..."

### GM system on [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

La ricezione di questo messaggio in modalità Sequencer permette l'inizializzazione dello strumento per il playback in GM.

### Master volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: lower byte del valore, mm: upper byte del valore, per un totale di 16384 step)

Questo messaggio è trasmesso quando si assegna la funzione **Master Volume** all'ASSIGNABLE PEDAL o per la funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] ed il relativo uso. Ciò consente di regolare il volume generale dello strumento, senza tuttavia modificare il bilanciamento tra i timbri di una combinazione o tra le tracce del sequencer. La ricezione del messaggio comporterà lo stesso effetto causato dall'utilizzo dei suddetti controller.

### Master balance [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: lower byte del valore, mm: upper byte del valore, per un totale di 16384 step, dove 8192 corrisponde alla posizione di default, e valori inferiori provocano uno spostamento del suono verso sinistra)

La ricezione di questo messaggio provoca la modifica del pan generale dello strumento, senza tuttavia influenzare le impostazioni di pan dei timbri e delle tracce.

### Master fine tuning [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(Un valore di 8192 [mm, vv=40, 00] corrisponde all'intonazione centrale, 4096 [mm, vv=20, 00] a -50 cent, e 12288 [mm, vv=60, 00] a +50 cent.)

La ricezione di questo messaggio consente l'impostazione del parametro "Master Tune" (GLOBAL 1.1-1a).

### Master coarse tuning [F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(Il solo upper byte mm è normalmente usato. Un valore di 8192 [mm, vv=40, 00] corrisponde all'intonazione centrale, 6656 [mm, vv=34, 00] è pari a -12 semitoni, e 9728 [mm, vv=4C, 00] a +12 semitoni).

La ricezione del messaggio comporta l'impostazione del parametro "Key Transpose" (GLOBAL 1.1-1a).

## Trasmissione delle impostazioni dei suoni (Data Dump)

I dati relativi ai programmi, combinazioni, kit di batteria, pattern di arpeggio utente, sequencer ed impostazioni global possono essere trasmessi come messaggi esclusivi MIDI. L'operazione mediante la quale si effettua tale trasferimento di dati è denominata "**data dump**."

L'esecuzione del data dump permette quindi di memorizzare i suoni e le relative impostazioni su dispositivi esterni, e ne consente il riutilizzo in tempi successivi.

Ci sono tre diversi tipi di data dump.

- Data dump eseguito mediante il comando di Utility "Dump" (GLOBAL 2.1-1c), che permette la trasmissione di diversi tipi di dati contenuti nella memoria interna dello strumento. Il successivo (eventuale) caricamento di tali dati è effettuato direttamente nella memoria interna della TR, per cui non sarà necessario eseguire l'operazione Write. (☞p.129, 130 "Trasmissione," "Ricezione")

- Data dump eseguito spuntando il box di selezione "Exclusive" (GLOBAL 2.1-1b). In questo modo la trasmissione interesserà soltanto la combinazione selezionata nella pagina COMBI 1.1: Play o il programma selezionato nella pagina PROG 1.1: Play.

Questo tipo di dump comprende i dati relativi al buffer di memoria del programma/combinazione correntemente in uso. La successiva ricezione di tali dati comporta la scrittura nel buffer di memoria temporaneo per cui, nel caso si desideri riutilizzare i suoni così caricati, sarà necessario eseguire l'operazione di scrittura sulla memoria interna. L'operazione di scrittura Write può anche essere eseguita dai messaggi MIDI esclusivi Program Write Request o Combination Write Request message. (☞BG p.44 "Salvare sulla memoria interna")

- Spuntando il box di selezione "Exclusive" (GLOBAL 2.1-1b), i dati sono inoltre trasmessi in risposta al messaggio Dump Request. La trasmissione/ricezione dei dati è effettuata sul canale MIDI global.

## Editing dei suoni etc.

Utilizzando i diversi tipi di data dump esclusivi MIDI, è possibile riscrivere tutti i programmi (o anche programmi singoli). I messaggi di parameter change permettono di modificare (edit) i parametri qui di seguito descritti.

### Parameter changes

- In modalità Program, l'editing può essere eseguito su tutti i parametri, fatta eccezione per il nome del programma. Sono inclusi i parametri della Performance editor.
- In modalità Combination, l'editing può essere effettuato su tutti i parametri, fatta eccezione per il nome della combinazione.

### Parameter change kit di batteria/Parameter change pattern di arpeggio utente

- In modalità Global, l'editing può essere effettuato sui kit di batteria e sui pattern di arpeggio utente.

Poiché gli altri parametri global ed i dati della modalità Sequencer non possono essere modificati, il trasferimento di questi dati può essere effettuato tramite data dump. Non è consentito eseguire il data dump dei dati relativi alla modalità Sampling.

La trasmissione/ricezione dei dati è effettuata sul canale MIDI global.

Innanzitutto, spuntare il box di selezione "Enable Exclusive" (GLO-

BAL 2.1-1b), per consentire la trasmissione/ricezione dei dati esclusivi. Quando si passa da una modalità all'altra della TR, lo strumento trasmette automaticamente un messaggio di mode change. Quando si cambia programma o combinazione, la trasmissione del program change è accompagnata dalla trasmissione di tutti i parametri relativi a quel programma o a quella combinazione.

L'editing di un parametro, infine, comporta la trasmissione dei messaggi di parameter change, kit di batteria parameter change, o pattern di arpeggio utente parameter change.

La ricezione di questi messaggi provoca la stessa operazione di editing di quella eseguita sullo strumento che ha trasmesso il messaggio.

Dopo aver completato il trasferimento dei dati esclusivi MIDI, lo strumento trasmette un messaggio di Data Load Completed. L'unità master non deve a questo punto trasmettere nessun altro dato prima della ricezione di tale messaggio, se non dopo aver atteso un tempo sufficiente all'elaborazione dei dati trasmessi sullo strumento ricevente.

Ogni volta che si cambia il programma o la combinazione, oppure si utilizzano i messaggi di parameter changes per effettuare modifiche, le variazioni apportate influiscono sui dati presenti nella memoria buffer dello strumento, e non sono quindi salvate automaticamente nella memoria interna, a meno che non si esegua l'operazione di scrittura Write. Il salvataggio può inoltre essere eseguito mediante i messaggi esclusivi MIDI di Program Write Request o Combination Write Request. (☞BG p.44 "Salvare sulla memoria interna")

Nel caso si desideri utilizzare nuovamente la song, effettuare il relativo salvataggio su dispositivi esterni **prima** dello spegnimento dello strumento. (☞BG p.47 "Salvare su dispositivi esterni")

## □ Note "bloccate"

Qualora le note riprodotte rimangono, per un qualsiasi motivo, "bloccate" (continuando a suonare quindi ininterrottamente), è di solito sufficiente selezionare una modalità diversa per risolvere il problema. Se l'inconveniente si verifica per le note suonate attraverso una tastiera esterna, provare a disconnettere il cavo MIDI di collegamento.

Il protocollo MIDI prevede la trasmissione di un messaggio denominato Active Sensing [FE] ad intervalli regolari. Lo strumento che riceve tale messaggio riconosce automaticamente l'avvenuto collegamento con un'unità esterna. Di conseguenza, la disconnessione del cavo MIDI di collegamento fa sì che il messaggio non sia più ricevuto dall'unità slave, che riconosce quindi l'avvenuta interruzione di collegamento e sospende immediatamente la riproduzione delle note e reimposta i valori dei controller.

## □ Suonare la TR in modalità multi-timbrica da un dispositivo esterno

La TR può essere collegata ad un dispositivo esterno e suonata in modalità multitimbrica nei seguenti modi:

- I messaggi MIDI dal dispositivo esterno possono riprodurre una combinazione (performance multi-timbrica a 8 parti). E' consentito modificare le impostazioni generali (programmi, livelli ed effetti) utilizzando i messaggi di program change per selezionare le combinazioni.
- I messaggi MIDI dal dispositivo esterno possono essere usati per riprodurre una song (performance multi-timbrica a 16 parti). Le impostazioni generali (programmi, livelli, effetti etc.) possono essere modificati utilizzando i messaggi di Song Select per la selezione delle song. (I messaggi di Song Select possono essere ricevuti previa impostazione di "MIDI Clock": GLOBAL 2.1-1a su **External**.)
- I messaggi di MIDI Clock dal dispositivo esterno possono essere usati per riprodurre le song registrate sul sequencer interno della TR (impostare "MIDI Clock" su **External**). E' possibile modificare le impostazioni generali (programmi, livelli, effetti) usando i messaggi di song select per la selezione delle song.

## □ Sincronizzare la riproduzione dell'arpeggiatore o del sequencer

L'impostazione della TR come unità master (dispositivo di controllo) o slave (dispositivo controllato) può essere effettuata tramite il parametro "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a).

### Usare la TR come unità master ed il dispositivo MIDI esterno come unità slave

Collegare la porta MIDI OUT della TR con la porta MIDI IN del modulo MIDI esterno. (☞p.231)

- Impostando il parametro "MIDI Clock" su **Internal**, la TR diviene automaticamente lo strumento master, e trasmette i messaggi di MIDI clock.

**Arpeggiatore:** Il tempo può essere controllato dalla TR. Contemporaneamente, la performance dell'arpeggiatore sarà trasmessa via MIDI. (Per le modalità Combination e Sequencer, i dati sono trasmessi dai timbri/tracce il cui parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**). In questo modo è possibile controllare sia un eventuale generatore di tono esterno, sia un sequencer, connessi (a catena) alla porta MIDI OUT della TR.

**Sequencer:** I dati registrati sul sequencer possono essere riprodotti e controllati dalla TR. Contemporaneamente, le tracce del sequencer per le quali il parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**, trasmettono i relativi dati riprodotti. In questo modo è possibile controllare sia un eventuale generatore di tono esterno, sia un sequencer, connessi (a catena) alla porta MIDI OUT della TR.

Tuttavia, poiché i dati esclusivi non possono essere registrati sul sequencer della TR, è possibile utilizzare il comando di Utility "Dump Sequencer" (GLOBAL 2.1-1c) qualora l'unità slave sia un'altra TR. In caso contrario, è possibile utilizzare la funzione data filer della modalità Media ("Receive and Save MIDI Exclusive," "Load and Transmit MIDI Exclusive Data"). (☞p.144, 150)

### Usare il dispositivo MIDI esterno come unità master e la TR come unità slave

Collegare la porta MIDI IN della TR alla porta MIDI OUT del modulo MIDI esterno. (☞p.231).

- Impostando il parametro "MIDI Clock" su **External**, la TR diviene automaticamente l'unità **slave**.

**Arpeggiatore:** Il tempo segue i messaggi di MIDI clock e l'arpeggiatore si sincronizza al MIDI clock proveniente dal modulo MIDI esterno. (☞BG p.113)

Comunque, anche impostando "MIDI Clock" su **External** (determinando quindi lo status di **slave** della TR), la performance dell'arpeggiatore è trasmessa via MIDI. (Per le modalità Combination e Sequencer, i dati sono trasmessi dai timbri/tracce il cui parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.)

**Sequencer:** Il tempo segue i messaggi di MIDI clock. In questo modo è possibile avviare la riproduzione del sequencer esterno, e sincronizzare il sequencer della TR in base ai messaggi di MIDI clock inviati dall'unità master. Comunque, anche impostando "MIDI Clock" su **External** (determinando quindi lo status di **slave** della TR), i dati musicali sono trasmessi da quei timbri/tracce per i quali il parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.

## □ Registrare eventi musicali da un dispositivo esterno

La TR offre due diverse possibilità per poter riprodurre i dati di un sequencer esterno e di registrarne contemporaneamente gli eventi sul proprio.

- Impostare il parametro "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) su **Internal**, avviare la registrazione e quindi far partire la riproduzione sul sequencer esterno. Così facendo, la registrazione dei messaggi MIDI avverrà senza alcuna sincronia tra unità master e slave. E' un metodo che consente di riprodurre fedelmente l'esecuzione strumentale, ma comporta notevoli svantaggi nel caso in seguito si desideri modificare gli eventi musicali registrati.
- Impostando il parametro "MIDI Clock" su **External**, l'inizio della registrazione, il tempo etc. saranno sotto il controllo del sequencer MIDI esterno. Le due unità saranno quindi sincronizzate durante la registrazione, consentendo la riproduzione fedele delle misure etc. (E' comunque necessario impostare la divisione ritmica prima di procedere con la registrazione). I cambi di tempo tuttavia non saranno registrati, e sarà quindi necessario eseguirne l'inserimento in un secondo tempo. E' il metodo consigliato per la registrazione multi-traccia. (☞BG p.83 "Registrazione multi-traccia")

## □ Registrare gli eventi MIDI in uscita dalla TR su un sequencer esterno/computer

Nel caso si desideri registrare gli eventi prodotti dall'uso dei controller, dall'arpeggiatore e dal sequencer interno della TR su un sequencer esterno (utilizzando la tastiera come generatore di tono e sorgente di monitoraggio durante la registrazione), sarà necessario disabilitare l'impostazione di Local Control della TR ("Local Control On" GLOBAL 2.1-1a), ed abilitare la funzione di echo-back sul sequencer esterno/computer (funzione che consente di ritrasmettere immutati dalla porta MIDI OUT tutti gli eventi ed i messaggi ricevuti dalla porta MIDI IN). Questo accorgimento evita la duplicazione delle note da parte della TR.

### Usare le manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] per registrare i control change MIDI su un sequencer MIDI esterno/computer

Impostare la TR su **Local Control Off**. Regolare quindi il sequencer MIDI esterno/computer su **Echo Back On**. Così facendo, la registrazione e la riproduzione avverranno in maniera corretta, e sarà possibile evitare la duplicazione degli eventi di control change da parte del generatore di tono interno della TR.

### Registrare l'arpeggiatore o la funzione RPPR su un sequencer MIDI esterno/computer

Attivando l'arpeggiatore (**on**), l'esecuzione strumentale sulla tastiera e l'uso dei controller consente il controllo dell'arpeggiatore. Ciò può avvenire in maniera analoga anche alla ricezione dei corrispondenti messaggi MIDI, ricevuti dalla porta MIDI IN. I messaggi MIDI generati dall'arpeggiatore sono trasmessi dalla porta MIDI OUT, in base alle impostazioni di Local Control ("Local Control On" GLOBAL 2.1-1a) in seguito descritte.

In modalità Sequencer, quando la funzione RPPR è abilitata, l'esecuzione strumentale eseguita sulla tastiera attiva la funzione RPPR. Analogamente, la funzione RPPR opera in risposta alle note ricevute sul canale MIDI della traccia selezionata dal parametro "Track Select" (SEQ 1.1-1c). Le note sono trasmesse dalla RPPR dalla porta MIDI OUT, in base alle impostazioni di Local Control ("Local Control On") qui di seguito descritte.

**Local Control On:** Le note dell'arpeggiatore o della RPPR sono trasmesse dalla porta MIDI OUT. E' l'impostazione standard comunemente utilizzata.

**Local Control Off:** Le note dell'arpeggiatore o della RPPR non sono trasmesse dalla porta MIDI OUT. Le note sono semplicemente riprodotte dalla TR.

#### Esempio d'impostazione 1

##### Registrare i messaggi di note generate dall'arpeggiatore o dalla RPPR su un sequencer MIDI esterno/computer

Attivare (on) l'arpeggiatore o la funzione RPPR sulla TR.

Impostare la TR su **Local Control On**.

Abilitare la funzione **Echo Back Off** sul sequencer MIDI esterno/computer.

Così facendo, è possibile evitare la duplicazione delle note da parte del generatore di tono interno della TR.

Durante la riproduzione degli eventi registrati, disabilitare (off) l'arpeggiatore o la funzione RPPR della TR.

#### Esempio d'impostazione 2

##### Usare il sequencer MIDI esterno/computer per registrare soltanto le note che attivano l'arpeggiatore o la funzione RPPR, ed utilizzare l'arpeggiatore o la funzione RPPR per il monitoraggio dell'esecuzione strumentale durante la registrazione e la successiva riproduzione.

Attivare (on) l'arpeggiatore o la funzione RPPR sulla TR.

Impostare la TR su **Local Control Off**. I messaggi di note generate dall'arpeggiatore o dalla funzione RPPR non sono inviate all'uscita. Abilitare la funzione **echo back on** sul sequencer MIDI esterno/computer. In questo modo, i dati musicali sono registrati e riprodotti in maniera corretta, evitando la duplicazione delle note da parte del generatore di tono interno della TR.

#### □ *Note sul GM/GS/XG*


La TR supporta lo standard GM ed il relativo sound map (incluso bank select) con 128 programmi e 9 programmi percussivi associati ai banchi ROM G e g(d). (g(d) per i programmi percussivi).

GM è uno standard che assicura la compatibilità di base dei suoni etc. tra i diversi strumenti (delle diverse case produttrici) che rispondono a tale standard, ma ci sono alcuni punti da tenere comunque in considerazione:

- Il messaggio GM System On è ricevuto soltanto in modalità Sequencer. ("GM Initialize" SEQ 1.1-1d)

Roland GS e Yamaha XG sono delle specifiche tecniche per le quali i rispettivi produttori hanno esteso lo standard GM secondo le loro necessità.

La TR converte automaticamente i sound map GS/XG in GM, e supporta alcuni dei loro messaggi. In modalità Sequencer etc., i dati musicali GS/XG possono essere riprodotti.

 Poiché la TR non supporta **tutti** i sound map o messaggi GS/XG, la riproduzione di alcuni eventi potrebbe non avvenire in maniera del tutto corretta.

Se si desidera riprodurre gli eventi musicali da un sequencer esterno compatibile con GM/GS/XG, o eseguirne il caricamento su un pattern (multi), impostare "Bank Map" (GLOBAL 1.1-2a) su **GM**.

## Convertire i map dei programmi/banchi GS/XG in map di programmi/banchi GM2

- Quando la TR riceve i messaggi di bank select/program change utilizzati da moduli GS/XG, converte automaticamente gli stessi nei map dei banchi/programmi G, g(d) dello strumento.
- Lo stesso tipo di conversione è eseguita quando si effettua il caricamento di un file SMF su una song in modalità Media.



Per i banchi usati in comune da GS/XG, la TR riceve il messaggio di GS Reset/XG System ON, e converte automaticamente il banco/programma nel map più adeguato.

## Supporto per i messaggi esclusivi GS/XG part mode

- In modalità Sequencer, quando la TR riceve i messaggi esclusivi GS/XG part mode di Drum o MDrm 1-4, seleziona automaticamente il banco g(d) (banco GM percussivo) per la traccia specificata. Fin tanto che lo status di part mode rimane attivo, i messaggi di bank select per la traccia specificata non saranno più ricevuti.
- Quando si carica un file SMF su una song in modalità Media, qualsiasi messaggio di bank select di una traccia impostata su un part mode di Drum o MDrm 1-4 sarà ignorato, e non sarà possibile eseguirne il caricamento.

## Supporto per i messaggi NRPN usati in GS/XG

I seguenti messaggi NRPN possono essere ricevuti per consentire la modifica dei suoni:

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send (Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send (Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

kk: Drum Inst No. ([0C...6C] corrisponde a C0...C8)

\* [00, 01...7f] corrisponde a Random, L000...R127)

---

### □ *Note sui file standard MIDI*

I **file standard MIDI (SMF)** rendono possibile lo scambio di dati in formato MIDI tra differenti programmi per computer o tra strumenti musicali di case diverse. Ciascun file standard MIDI contiene una song. La TR supporta il **formato 0 (tipo 0)**, nel quale tutti i dati MIDI sono combinati su una singola traccia, ed **formato 1 (tipo 1)**, sul quale invece i dati sono divisi in più tracce.

Quando si effettua il caricamento di un file SMF in una song in modalità Media, il banco di programma selezionato dipende dalle impostazioni di “Bank Map” (GLOBAL 1.1–2a). Se si desidera riprodurre /caricare file SMF conformi alle specifiche GM/GS/XG, impostare “Bank Map” su **GM**.

#### **Modalità Sequencer**

In modalità Media, quando si converte una song in un file standard MIDI, il relativo salvataggio può essere effettuato sia in **formato 0**, sia in **formato 1**.

- Se si salva la song in formato 1 SMF file e si cerca successivamente di eseguirne il caricamento su un altro dispositivo, la configurazione delle tracce potrebbe non corrispondere più a quella originale. Ciò potrebbe dipendere dal fatto che le tracce non contenenti alcun evento musicale sono automaticamente omesse, e le tracce rimanenti sono spostate sulle tracce non usate. La riproduzione degli eventi, tuttavia, non subisce alcuna modifica.
- Se si tenta di caricare la song, salvata in formato 1 SMF file su un altro dispositivo MIDI, sulla TR, la configurazione delle tracce potrebbe non corrispondere più a quella originale. Ciò potrebbe dipendere dal fatto che le tracce non contenenti alcun evento musicale sono automaticamente omesse, e le tracce rimanenti sono spostate sulle tracce non usate. La riproduzione degli eventi, tuttavia, non subisce alcuna modifica.

Nel caso si desideri scambiare dati del sequencer tra due strumenti Future, si raccomanda di eseguirne il salvataggio in formato originale (“Save SEQ”).

In questo modo è possibile preservare l'integrità di tutte le impostazioni e dei pattern, il che garantisce la massima fedeltà di riproduzione rispetto ai dati salvati in formato SMF (“Save to Std MIDI File”).

La ricezione del messaggio GM System On comporta la reinizializzazione del sistema per il playback GM. (“GM Initialize” ■p.54)



## Messaggi vari

### A

#### Are you sure?

Significato: Messaggio che chiede la conferma dell'esecuzione. Per eseguire il comando, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### C

#### Can't calibrate

Significato: La calibrazione non è stata eseguita in maniera corretta.  
Azione: Eseguire nuovamente l'operazione.

#### Can't open pattern

#### Continue ?

Significato: Dopo aver terminato la registrazione o le operazioni di editing, non è stato possibile disporre di memoria sufficiente per aprire il pattern inserito nella traccia. (Quando avrebbe dovuto essere aperto automaticamente). Premere il tasto [F8] ("OK") per cancellare il pattern e salvare il contenuto registrato o modificato. Premere invece il tasto [F7] ("Cancel") per cancellare il contenuto registrato od oggetto di editing.

#### Completed

Significato: L'esecuzione del comando è andata a buon fine.

### D

#### Destination and source are identical

Significato: La song, cue list, traccia o pattern sorgente è identica a quella di destinazione. Non è stato quindi possibile eseguire il comando di copia o di bounce (riversamento).  
Azione: La cue list, song, traccia o pattern sorgente deve essere diversa da quella di destinazione. Effettuare una nuova selezione.

#### Destination from-measure within the limits of source

Significato: La misura di destinazione (comando di Move Measure per tutte le tracce per una singola traccia) è all'interno dell'intervallo specificato come sorgente.  
Azione: Impostare una misura di destinazione posizionata all'esterno dell'intervallo sorgente.

#### Destination is empty

Significato: La traccia o il pattern specificati (durante l'editing) come destinazione non contengono alcun evento musicale.  
Azione: Selezionare una traccia o un pattern contenenti eventi musicali.

#### Destination measure is empty

Significato: La misura specificata come destinazione non contiene alcun dato.  
Azione: Specificare una misura contenente dati.

#### Destination multisample already exists

Significato: La destinazione di salvataggio contiene già un multicampione.  
Azione: Cancellare il multicampione nella destinazione di salvataggio, oppure selezionare un'altra destinazione di salvataggio.

#### Destination multisample and source multisample are identical

Significato: Lo stesso multicampione è stato selezionato sia come sorgente, sia come destinazione.  
Azione: Il multicampione sorgente deve essere diverso da quello di destinazione. Effettuare una nuova scelta.

#### Destination sample already exists

Significato: La destinazione di salvataggio è già occupata da un campione.  
Azione: Cancellare il campione nella destinazione di salvataggio oppure selezionare una nuova destinazione.

#### Destination sample data used in source sample

Significato: Poiché il campione della destinazione di salvataggio è utilizzato dal campione sorgente, non può essere sovrascritto.  
Azione: Evitare di usare l'operazione Overwrite, e specificare una nuova destinazione di salvataggio.

#### Destination sample is empty

Significato: Il campione sul quale si desidera eseguire l'editing non contiene alcun evento audio.

#### Destination song is empty

Significato: La song specificata come destinazione di copia o di riversamento (bounce) non esiste.  
Azione: Eseguire il comando Create New Song nella finestra di dialogo che appare quando si seleziona una nuova song prima della copia o del riversamento.

#### Directory is not empty. Cleanup directory

#### Are you sure?

Significato: Si sta tentando di cancellare una directory contenente file o sub-directory. Premere il tasto [F8] ("OK") per cancellare la directory e tutti i file/sub-directory in essa contenuti. Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### E

#### Error in formatting medium

Significato: Si è verificato un errore durante la formattazione fisica (full format) o la formattazione high-level (quick format) del media.  
Azione: Utilizzare un altro media.

#### Error in reading from medium

Significato: Si è verificato un errore durante la lettura dei contenuti del media.  
Azione: Eseguire nuovamente l'operazione di lettura. Qualora l'errore dovesse continuare a verificarsi, i dati contenuti sul media potrebbero essere stati danneggiati.

#### Error in writing to medium

Significato: Si è verificato un errore durante la scrittura dei dati sul media. (Verify error)  
Azione: E' possibile che il media sia stato fisicamente danneggiato. Sostituire il media. Evitare di utilizzare il media per il quale lo strumento continua a mostrare messaggi d'errore.

## F

### File already exists

Significato: Il nome del file specificato per i comandi Create Directory o File Rename esiste già sul media di destinazione.

Significato: La destinazione del comando di Utility "Copy" (eseguito senza utilizzare le wildcard) contiene già un file con lo stesso nome del file sorgente.

Significato: La directory che la TR sta cercando di creare dopo l'esecuzione dei comandi della modalità Media "Save Sampling Data" (con le impostazioni di All, All Multisamples, All Samples o One Multisample), esiste già sul media.

Azione: Cancellare la directory/file esistente, oppure specificare un nome di file diverso.

### File contains unsupported data

Significato: Il file AIFF etc., che si sta cercando di caricare è in un formato non supportato dalla TR.

Azione: Se possibile, utilizzare un computer per convertire il file in un tipo di formato supportato dalla TR, e quindi eseguirne il caricamento.

### File is read-only protected

Significato: Si è tentato di scrivere o cancellare un file di sola lettura.

Significato: Si è tentato di salvare un file su card SD Card contenente lo stesso nome di file in sola lettura.

Azione: Salvare il file con un nome diverso.

### File unavailable

Significato: Si è cercato di caricare o aprire un file il cui formato non è compatibile con la TR.

### File/path not found

Significato: Il file del campione che si è cercato di caricare in modalità Media (il cui nome/directory è stato specificato nell'apposita finestra di dialogo) non esiste sul media selezionato.

Significato: Il file che si desidera cancellare con il comando "Delete" non esiste.

Significato: Il file selezionato con le wild card per l'operazione "Copy" in modalità Media non esiste, oppure il nome della lunghezza del percorso di copia eccede i 76 caratteri.

Significato: Usando il tasto [F6] ("Open"), si è tentato di aprire una directory (in modalità Media) il cui nome del percorso eccede i 76 caratteri (incluso il nome della directory selezionata).

Azione: Controllare il file o la directory.

### Front sample data used in rear sample

#### Can't overwrite

Significato: Eseguendo il comando della funzione "Link", in modalità Sampling, gli eventi audio del campione front sono utilizzati anche dal campione rear, impedendo così la sovrascrittura.

Azione: Non utilizzare il comando Overwrite; specificare invece un file diverso come destinazione di salvataggio.

## I

### Illegal file description

Significato: Il nome del file specificato per il salvataggio o per la creazione di una directory contiene dei caratteri non validi.

Azione: Modificare il nome del file. Nomi e caratteri non validi per il formato MS-DOS non possono essere utilizzati.

### Illegal SMF data

Significato: Si è tentato di caricare un file non in formato standard MIDI (Standard MIDI File, SMF).

### Illegal SMF division

Significato: Si è cercato di caricare un file standard MIDI (SMF) basato sul time-code.

### Illegal SMF format

Significato: Si è tentato di caricare un file standard MIDI (SMF) con un formato diverso da 0 o 1.

## M

### Master Track can't be recorded alone

Significato: Durante la registrazione in tempo reale di una traccia singola, si è cercato di iniziare la registrazione selezionando la traccia master.

Azione: Iniziare la registrazione con le tracce 1-16.

### Measure size over limit

Significato: Il numero di eventi di una misura appartenente al file standard MIDI che si sta cercando di caricare eccede il massimo consentito (approssimativamente 10.000 eventi).

Significato: L'operazione di editing tentata porterebbe a far eccedere il numero di eventi massimi consentiti in una misura (circa 10.000).

Azione: Utilizzare l'event editing etc. per cancellare gli eventi non più necessari.

### Measure number over limit

Significato: L'operazione di editing che si sta cercando di eseguire causerebbe il superamento del limite massimo consentito per la lunghezza di una traccia (999 misure).

Azione: Cancellare le misure non più necessarie.

### Media not formatted

Significato: La formattazione high-level (veloce) del media non può essere eseguita poiché il media non è ancora stato fisicamente formattato.

Azione: Eseguire il comando di Utility "Format" in modalità Media per formattare fisicamente il media (full format).

### Medium changed

Significato: Il media è stato sostituito o espulso dalla sede durante l'esecuzione del comando di Utility "Copy" in modalità Media, e non è stato quindi possibile effettuare la copia tra media diversi sullo stesso drive.

### Medium write protected

Significato: La SD Card, o qualsiasi altro media sul quale si sta tentando di effettuare un salvataggio, è protetta contro la scrittura.

Azione: Rimuovere (disabilitare) la protezione contro la scrittura del media ed eseguire nuovamente il comando.

## Memory full

Significato: Le ulteriori operazioni di editing della song, traccia o pattern in modalità Sequencer non possono essere eseguite, poichè la memoria del sequencer è al limite.

Azione: Cancellare i dati ed eventi della song non più necessari, per liberare spazio sulla memoria.

Significato: La registrazione in tempo reale in modalità Sequencer è stata interrotta, a causa dell'esaurimento dello spazio disponibile in memoria.

Azione: Cancellare i dati ed eventi della song non più necessari, per liberare spazio sulla memoria.

Significato: Il caricamento di un file standard MIDI (SMF) in modalità Media non è stato portato a buon fine a causa dell'esaurimento della memoria disponibile del sequencer.

Azione: Cancellare i dati non più necessari (eseguirne prima il salvataggio, se desiderato).

## Memory overflow

Significato: A causa dell'esaurimento dello spazio libero in memoria, il sequencer non è più in grado di ricevere i dati esclusivi trasmessi con il comando "Save Exclusive" (in modalità Media).

Azione: Nel caso si desideri ricevere due o più segmenti di dati esclusivi, effettuarne la trasmissione separatamente.

Significato: In modalità Media, si è cercato di caricare un numero eccessivo di eventi della forma d'onda sonora campionata (maggiore cioè della capacità massima della memoria).

Azione: In modalità Sampling, eseguire il comando Delete sample per liberare spazio all'interno dell'area relativa alla forma d'onda, ed eseguire nuovamente il caricamento.

## Memory protected

Significato: Il programma, combinazione, song o kit di batteria interno è protetto contro la scrittura.

Azione: In modalità Global, disabilitare la protezione contro la scrittura, ed eseguire nuovamente il caricamento o l'operazione Write.

## Multisample L and R are identical

Significato: L'operazione di editing non è stata eseguita poichè i numeri di destinazione per i multicampioni L ed R sono identici.

Azione: Selezionare due numeri distinti per il salvataggio dei multicampioni L ed R.

## N

### No data

Significato: Il file standard MIDI (SMF) che si sta tentando di caricare non contiene all'interno alcun evento.

Significato: L'operazione "Export Samples as AIFF/WAVE" per Samples in One Multisample non può essere eseguita poichè non esistono campioni.

Azione: Creare un campione.

### No medium

Significato: L'esecuzione di un comando in modalità Media non è stato eseguito poichè il media non è inserito.

Azione: Inserire il media.

### No recording track specified

Significato: Si è tentato di iniziare la registrazione multi-traccia in tempo reale senza prima aver selezionato alcuna traccia per la registrazione (REC).

Azione: Impostare su REC la traccia sulla quale si desidera registrare.

### No Sampling Upgrade Installed

Significato: Messaggio che appare dopo aver premuto il tasto [SAMPLING] su una TR sulla quale non è stata installata la scheda opzionale EXB-SMPL.

### No space available on medium

Significato: Il salvataggio del file o la creazione della directory non possono essere eseguite poichè il media oggetto delle operazioni non contiene sufficiente memoria libera.

Azione: Cancellare i file esistenti sul media, oppure inserire un media diverso con maggior memoria libera disponibile.

### Not enough memory

Significato: Non è stato possibile reperire la quantità minima di memoria necessaria per avviare la registrazione in tempo reale in modalità Sequencer.

Azione: Cancellare i dati della song non più necessari per incrementare la quantità di memoria disponibile per la registrazione.

Significato: Non è stato possibile eseguire i comandi "Save Exclusive" e "Load Exclusive" (in modalità Media), a causa dell'esaurimento della memoria del sequencer.

Azione: Cancellare i dati della song non più necessari (se necessario, eseguirne prima il relativo salvataggio).

### Not enough memory to load

Significato: Il caricamento di un file .SNG in modalità Media non è andato a buon fine poichè la memoria disponibile è insufficiente.

Azione: Cancellare i dati della song non più necessari per incrementare la quantità di memoria disponibile.

### Not enough memory to open pattern

Significato: La quantità di memoria disponibile è insufficiente a consentire l'apertura del pattern. Di conseguenza, non è possibile eseguire l'editing degli eventi.

Azione: Cancellare i dati non più necessari (tracce, song, pattern), oppure evitare di aprire il pattern.

### Not enough multisample memory

Significato: La memoria disponibile per i multicampioni è insufficiente (il numero di multicampioni, in seguito all'operazione richiesta, supererebbe il massimo consentito di 1.000.)

Azione: Cancellare i multicampioni non più necessari per incrementare la memoria libera disponibile.

### Not enough relative parameter memory

Significato: La memoria disponibile per i parametri è insufficiente (il numero di campioni relativi ai multicampioni, in seguito all'operazione richiesta, supererebbe il massimo consentito di 4.000).

Azione: Cancellare i multicampioni o gli indici (index) non più necessari, per incrementare la quantità di memoria libera.

### Not enough sample memory

Significato: La memoria per i campioni è insufficiente (sia per i parametri che per gli eventi della forma d'onda sonora).

Azione: Cancellare i campioni non più necessari per incrementare la quantità di memoria libera.

### Not enough sample/multisample locations available

Significato: I dati che si sta cercando di caricare causerebbero il superamento del numero massimo di campioni/multicampioni memorizzabili.

Azione: In modalità Sampling, eseguire "Delete Multisample" o "Delete Sample" per cancellare i campioni e liberare spazio in memoria. Quindi eseguire nuovamente il caricamento dei dati desiderati.

### Not enough song memory

Significato: Non è possibile eseguire il comando "Save" della funzione Time Slice in modalità Sampling, poichè la quantità di memoria occupata dalla totalità delle song ha raggiunto il limite massimo consentito.

Azione: Cancellare i dati delle song etc. per incrementare lo spazio libero in memoria.

## O

### Oscillator Mode conflicts (controllare PROG P2.1)

Significato: Si è tentato di usare il comando "Conv. To Program" per il salvataggio del multicampione in un programma (in modalità Sampling) con il box di selezione Use Destination Program Parameters spuntato, ma l'operazione ha creato un conflitto tra il parametro "Mode (Oscillator Mode)" del programma di destinazione ed il multicampione che si sta cercando di convertire.

Azione: In modalità Program, impostare il parametro "Mode (Oscillator Mode)" del programma di destinazione della conversione. Se si desidera convertire un multicampione mono, selezionare Single. Se il multicampione è stereo, scegliere Double.

## P

### Pattern conflicts with events

Significato: Non è stato possibile eseguire l'operazione di Bounce poichè una delle tracce conteneva un pattern, e la stessa misura dell'altra traccia conteneva a sua volta un pattern o degli eventi.

Azione: Aprire il pattern.

### Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

Significato: Non è stato possibile spostare la misura oggetto di editing, poichè la misura di destinazione finale o iniziale contengono già un pattern (non aperto).

Azione: Aprire il pattern.

### Pattern exists in destination or source track

#### Open pattern ?

Significato: Un pattern è stato inserito nella traccia specificata come sorgente o di destinazione dell'operazione di editing. Se si desidera quindi aprire il pattern ed eseguire il comando (gli eventi del pattern saranno copiati), premere il tasto [F8] ("OK"). Per eseguire il comando senza tuttavia aprire il pattern, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### Pattern used in song

#### Continue ?

Significato: Il pattern specificato è stato inserito nella traccia (funzione Put to a track), oppure è usato dalla funzione RPPR. Per continuare l'operazione, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non eseguire il comando, premere il tasto [F7] ("Cancel").

## R

### Rear sample is empty

Significato: Il campione rear da utilizzare per il comando "Link" in modalità Sampling, non contiene alcun evento audio.

Azione: Specificare un campione rear contenente eventi audio, ed eseguire nuovamente la funzione.

### Root directory is full

Significato: Si è tentato di creare un file o una directory nella root directory del media. L'operazione non è stata eseguita poichè avrebbe comportato il superamento del numero massimo di directory consentito.

Azione: Cancellare un file o directory esistente, oppure sostituire il media.

## S

### Sample data used in other sample(s)

#### Continue ?

Significato: Il campione che si desidera modificare è utilizzato anche da altri campioni. Per proseguire le operazioni di editing, premere il tasto [F8] ("OK").

### Sample L and R are identical

Significato: Non è stato possibile eseguire l'operazione di editing richiesta, poichè i numeri di destinazione per il salvataggio dei campioni L ed R sono identici.

Azione: Selezionare due numeri distinti come destinazione di salvataggio per i campioni L ed R.

### Sample length is shorter than minimum

Significato: Si è cercato di eseguire un'operazione di editing che avrebbe comportato la riduzione della lunghezza del campione ad un valore inferiore alle otto unità di campione.

Azione: Modificare l'intervallo di editing in modo da ottenere dei segmenti audio di una lunghezza maggiore di otto unità di campione.

### Sample used in other multisample(s)

#### Continue ?

Significato: Il campione oggetto di editing è utilizzato da altri multicampioni. Per continuare le operazioni di editing, premere il tasto [F8] ("OK").

### Selected file/path is not correct

Significato: L'ordine con il quale si sta tentando di caricare un file KSF (precedentemente salvato su più media) non è corretto.

Azione: Caricare il file KSF rispettando il giusto ordine. Per visualizzare l'ordine con il quale i file KSF sono stati salvati, utilizzare "Translation" dal menù di Utility (il display mostrerà il nome del campione ed il primo numero del file KSF).

### Slice point over limit

### Can't divide

Significato: L'esecuzione del comando **Slice** dalle funzioni "Time Slice" o "Time Stretch", comporterebbe la divisione del campione **Slice** ed il superamento del numero massimo di campioni consentito (1000). Di conseguenza, l'operazione "Divide" non può essere eseguita.

Azione: Usare "Link" per collegare gli indici ("Index") che non necessitano di essere divisi; successivamente, eseguire il comando "Divide."

### Source is empty

Significato: Il pattern specificato come sorgente non contiene alcun dato/evento.

Azione: Selezionare un pattern contenente dati musicali.

### Source sample is empty

Significato: Non è stato possibile eseguire i comandi di Insert, Mix o Paste poiché il campione sorgente non contiene alcun evento audio.

Azione: Eseguire l'operazione Copy prima di effettuare l'operazione Insert, Mix o Paste.

## T

### There is no readable data

Significato: La dimensione del file potrebbe essere pari a 0, oppure il file contiene dati non accessibili mediante l'operazione di caricamento o di apertura. Infine, i dati contenuti potrebbero essere stati danneggiati, impedendo così il caricamento o l'accesso.

## U

### Unable to create directory

Significato: Si è cercato di creare una directory per la quale il percorso avrebbe superato il numero massimo di caratteri (76 caratteri al massimo).

### Unable to save file

Significato: Il percorso della destinazione di copia (comando di Utility "Copy" della modalità Media) eccede i 76 caratteri.

Significato: Il percorso della destinazione di salvataggio (in modalità Media) eccede i 76 caratteri.

## Y

### You can't undo last operation

### Are you sure ?

Significato: Segnala l'impossibilità di ripristinare lo status precedente alle operazioni di editing dell'evento che ci si appresta a compiere (funzione Compare non disponibile). Se nonostante ciò si desidera accedere all'event editing, premere il tasto [F8] ("OK"). Per non eseguire alcuna operazione, premere il tasto [F7] ("Cancel").

### You can't undo this operation

### Are you sure ?


Significato: Non è possibile disporre della memoria dedicata alle operazioni di Undo (funzione Compare) dopo aver compiuto una registrazione o delle operazioni di editing in modalità Sequencer (ed essere usciti dalle suddette funzioni). Se si desidera quindi conservare i dati appena registrati o modificati, premere il tasto [F8] ("OK"). Per tornare invece allo status precedente (cancellare cioè i dati appena registrati o modificati), premere il tasto [F7] ("Cancel").


Significato: Non è possibile disporre della memoria dedicata alle operazioni di Undo (funzione Compare) per l'editing in modalità Sequencer. Se si desidera eseguire comunque l'operazione di editing, premere il tasto [F8] ("OK"). Tale operazione non sarà in seguito più annullabile. Se invece non si desidera modificare permanentemente i dati oggetto di editing, premere il tasto [F7] ("Cancel").


Azione: Per poter disporre di una quantità di memoria sufficiente a garantire la funzione di Undo, cancellare i dati non più necessari (song, tracce, pattern). Si consiglia di eseguire comunque il salvataggio dei dati prima di effettuare le operazioni editing.

## Compatibilità dei dati

La TR può caricare (e convertire automaticamente) file .PCG/.SNG dalle tastiere della serie TRITON (TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX) o dal TRITON-Rack. Ci sono tuttavia alcune limitazioni che è bene tener presente.

 Le categorie dei programmi o delle combinazioni potrebbero in alcuni casi risultare inappropriate.

 I file con estensione .KSC, .KMP, .KSF, .MID, .EXL, .AIF e .WAV creati sulle tastiere della serie TRITON o sul TRITON-Rack sono perfettamente compatibili. Questo tipo di file può essere caricato/salvato da e su media esterni.

 Il caricamento in conversione dei file con estensione .PCG/.SNG dalla KARMA Music Workstation non è supportato. I file .MID ed .EXL sono invece del tutto compatibili, così come per le altre tastiere della serie TRITON ed il TRITON-Rack.

### Parametri validi per le tastiere della serie TRITON e per il TRITON-Rack, ma non validi per la TR

#### 1. Effetto Insert (IFX)

La TR è provvista di un effetto insert. Il caricamento di un file con estensione .PCG/.SNG dalle altre tastiere della serie TRITON o dal TRITON-Rack (che incorporano cinque effetti insert), interesserà soltanto i parametri relativi ad IFX1. I parametri corrispondenti ad IFX2, 3, 4 e 5 saranno (per ovvie ragioni) ignorati.

#### 2. Parametro "BUS Select"

La TR è provvista di quattro uscite audio: (MAIN) L/ MONO, R, ed (INDIVIDUAL) 1/2. Il caricamento di un file con estensione .PCG/.SNG dalle altre tastiere della serie TRITON o dal TRITON-Rack (che integrano anche le uscite audio (INDIVIDUAL) 3 e 4), comporta la conversione del parametro "BUS Select" nel seguente modo:

IFX1 → IFX                      3 → 1  
IFX2 → L/R                      4 → 2  
IFX3 → L/R                      3/4 → 1/2  
IFX4 → L/R  
IFX5 → L/R

\*: Programmi, combinazioni, kit di batteria, impostazioni global, song (tastiere della serie TRITON), e dati (TRITON-Rack) multi all'interno di un file .PCG o .SNG.

### 3. Struttura dei banchi/numeri di programmi, combinazioni, kit di batteria e pattern di arpeggio utente

Le tabelle in basso mostrano la struttura dei banchi/numeri per i programmi, combinazioni, kit di batteria e pattern di arpeggio utente delle tastiere della serie TRITON/TRITON Rack in relazione a quelli della TR.

Il caricamento di un file .PCG/.SNG dalle tastiere della serie TRITON o dal TRITON-Rack contenente un banco/numero inesistente sulla TR, comporta la conversione di ciascun tipo di dati in base ai valori espressi nella tabella in basso. Si raccomanda comunque la massima cautela nell'esecuzione della procedura di caricamento dai summenzionati dispositivi.

#### Combinazioni

Tastiere della serie TRITON	TRITON-RACK	TR
A	INT-A	A
B	INT-B	B
C	INT-C	C
D*	INT-D*	-
-	INT-E*	-
-	EXB-A*	-
-	EXB-B*	-
-	EXB-C*	-
-	EXB-D*	-
-	EXB-E*	-
-	EXB-F*	-
-	EXB-G*	-
-	EXB-H*	-

\*: Banchi per i quali non vi è una corrispondenza nella TR

#### Programmi

Tastiere della serie TRITON	TRITON-RACK	TR
A	INT-A	A
B	INT-B	B
C	INT-C	C
D	INT-D	D
E*	INT-E*	A#
F*	INT-F*	A#
G	G	G
g(1)-g(9)*	g(1)-g(9)*	G#
g(d)	g(d)	g(d)
-	EXB-A*	A#
-	EXB-B*	B#
-	EXB-C*	C#
-	EXB-D*	D#
-	EXB-E*	A#
-	EXB-F*	B#
-	EXB-G*	C#
-	EXB-H*	D#

\*: Banchi/numeri delle tastiere della serie TRITON o del TRITON-Rack i cui dati sono convertiti in caricamento, e per i quali non vi è corrispondenza con i banchi/numeri della TR.

#: Banco/numero della TR sul quale sarà convertito il banco /numero \* durante il caricamento.

#### Kit di batteria

Tastiere della serie TRITON	TRITON-RACK	TR
00-15(A/B)	00-15(I-A/B)	00-15(INT)
16-23(C)	16-23(E-A)	16-23(User)
24-31(C)*	25-31(E-A)*	16-23(User)#
32-39(D)*	32-39(E-B)*	16-23(User)#
40-47(D)*	40-47(E-B)*	16-23(User)#
48-55(User)*	48-55(E-C)*	16-23(User)#
56-63(User)*	56-63(E-C)*	6-23(User)#
-	64-79(E-E)*	All 32(GM)#
-	80-95(E-D)*	All 32(GM)#
-	96-111(E-F)*	All 32(GM)#
-	112-127(E-G)*	All 32(GM)#
-	128-143(E-H)*	All 32(GM)#
64-72(GM)	144-152(GM)	24-32(GM)

\*: Banchi/numeri delle tastiere della serie TRITON o del TRITON-Rack i cui dati sono convertiti in caricamento, e per i quali non vi è corrispondenza con i banchi/numeri della TR.

#: Banco/numero della TR sul quale sarà convertito il banco /numero \* durante il caricamento.

#### Pattern di arpeggio

Tastiere della serie TRITON	TRITON-RACK	TR
P0-4	P0-4	P0-4
U000-199(A/B)	U00-199(I-A/B)	U000-199(INT)
U200-215(C)	U200-215(E-A)	U200-215(User)
U216-231(D)*	U216-231(E-B)*	U200-215(User)#
-	U232-247(E-C)*	U200-215(User)#
-	U248-263(E-D)*	U200-215(User)#
-	U264-279(E-E)*	U200-215(User)#
-	U280-295(E-F)*	U200-215(User)#
-	U296-311(E-G)*	U200-215(User)#
-	U312-327(E-H)*	U200-215(User)#

\*: Banchi/numeri delle tastiere della serie TRITON o del TRITON-Rack i cui dati sono convertiti in caricamento, e per i quali non vi è corrispondenza con i banchi/numeri della TR.

#: Banco/numero della TR sul quale sarà convertito il banco /numero \* durante il caricamento.

#### Parametri validi per le tastiere della serie TRITON, ma non validi per la TR

##### 1. Parametri della modalità Global di una tastiera della serie TRITON

- “PC I/F Baud Rate” e “Beep” sono salvati come dati interni, ma ignorati dalla TR.
- Impostando “MIDI Clock” su External PCI/F, la modalità adottata corrisponde ad External.

#### Parametri validi per il TRITON-Rack, ma non validi per la TR

##### 1. Parametri della modalità Global del TRITON-Rack

- “System Clock” è salvato come dato interno, ma ignorato dalla TR.

#### Parametri non validi per il TRITON-Rack, ma validi per la TR

##### 1. Parametri delle modalità Combination, Multi e Global del TRITON-Rack

I seguenti parametri non sono validi per il TRITON-Rack, ma sono comunque salvati come dati interni, ed i valori di caricamento o di default sono trasmessi durante il salvataggio. Ciò significa che qualora si carichi un file con estensione .PCG dal TRITON-Rack, tali impostazioni potrebbero subire delle variazioni.

##### Modalità Combination e Multi:

MIDI Filter “Enable Foot Pedal/Switch”

##### Modalità Global:

“Convert Position”

“Foot Switch Assign”

“Foot Pedal Assign”

“Damper Polarity”

“Foot Switch Polarity”

## Informazioni sulla modalità Media

### Blocchi dati supportati

#### Caricamento

##### File AIFF

Per il caricamento dei dati, la TR fa riferimento ai seguenti quattro blocchi (chunk): Common, Sound Data, Marker ed Instrument. Gli altri blocchi sono ignorati.

Le restrizioni sui parametri per ciascun blocco sono qui di seguito descritte.

##### Blocco Common

Solo un canale (mono) o due (stereo) supportati, così come i campioni con una dimensione compresa tra 1–16 bit. I campioni con una dimensione pari od inferiore a 8 bit sono caricati come dati a 16 bit con i primi 8 bit sempre a 0.

##### Blocco Sound Data

Offset e block size sono ignorati. (Block-Aligning Sound Data non è supportata.)

##### Blocco Marker

Fino ad otto markers supportati. Il nono marker (ed i successivi) sono ignorati.

##### Blocco Instrument

Se la modalità di riproduzione del loop è ForwardBackwardLooping, il blocco è gestito come ForwardLooping. baseNote, detune, lowNote, highNote, lowVelocity, highVelocity, gain e releaseLoop sono ignorati.

#### File WAVE

Per il caricamento, la TR fa riferimento ai blocchi Format, Sample e Wave Data. Le limitazioni sono le seguenti:

##### Blocco Format

Solo un canale (mono) o due (stereo) supportati, così come i campioni con una dimensione compresa tra 1–16 bit. I campioni con una dimensione pari od inferiore a 8 bit sono caricati come dati a 16 bit con i primi 8 bit sempre a 0.

##### Blocco Sample

L'unico blocco cui la TR fa riferimento riguarda i dati del loop. Nel caso siano presenti loop multipli, quello utilizzato corrisponde al loop con il più alto numero di playback times (Play Count). Anche se Type dovesse essere del tipo Alternating o Backward, sarà gestito come Forward Loop.

##### Blocco Wave

Il blocco Wave List non è supportato.

#### Esportazione

##### File AIFF

Per l'esportazione, la TR utilizza i blocchi Common Chunk, Sound Data Chunk, Marker Chunk ed Instrument Chunk. Le relative limitazioni per i parametri di ciascun blocco sono le seguenti:

##### Blocco Common

Il numero di canali è fissato ad 1 (mono).  
La dimensione del file è fissata a 16 bit.

##### Blocco Marker

Due markers sono utilizzati rispettivamente come Loop Start Address ed End Address.

##### Blocco Instrument

La modalità play del loop è fissata a Forward Looping.  
I dati relativi alle Zone del multicampione non sono esportati.

##### File WAVE

Per l'esportazione, la TR utilizzerà i blocchi Format Chunk, Sample Chunk e Wave Data. Le restrizioni sono le seguenti:

##### Blocco Format

La categoria del formato è sempre PCM standard.  
Il numero di canali è fissato ad 1 (mono).  
La dimensione del file è fissata a 16 bit.

##### Blocco Sample

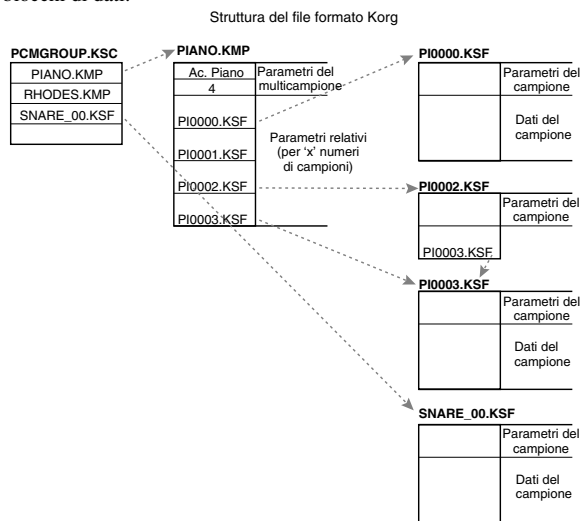
Type è sempre Forward Loop.  
I dati relativi alle Zone del multicampione non sono esportati.



## Note sui file in formato KORG

### Struttura dei file in formato Korg

Ci sono tre tipi di file: file .KMP per i multicampioni, file .KSF per i campioni e file .KSC incaricati di gestire i primi due. Così come già visto per i file in formato AIFF, i file .KMP/.KSF sono composti da blocchi di dati.



Tutti i blocchi dati sono da considerarsi, se non altrimenti specificato, Big Endian.

#### ● Quando un file in formato Korg salvato sulla TR è caricato dalla TRINITY,

- I seguenti parametri di ciascuna song sono ignorati (il blocco che include il parametro è indicato tra parentesi)

Freq. taglio filtro (Blocco RLP1)  
 Trasposizione (Blocco RLP2)  
 Risonanza (Blocco RLP2)  
 Attacco (Blocco RLP2)  
 Decadimento (Blocco RLP2)

- I parametri riguardanti le impostazioni di reverse playback e loop off di ciascun campione (inclusi nelle proprietà dei parametri del blocco SMD1) sono ignorati, e gestiti rispettivamente come forward playback e loop on. Il caricamento avviene correttamente soltanto per i campioni registrati con una delle dodici frequenze di campionamento supportate dalla TRINITY. Qualora un campione sia stato registrato con una frequenza di campionamento non supportata, sarà automaticamente convertito con la frequenza inferiore più vicina a quella originale.

- I file dei campioni Split non possono essere caricati.

#### ● Quando un file in formato Korg salvato sulla TRINITY è caricato sulla TR,

- I file dei campioni compressi non possono essere caricati.
- Ai multicampioni che utilizzano i campioni interni della TRINITY sono assegnati campioni RAM con lo stesso numero.

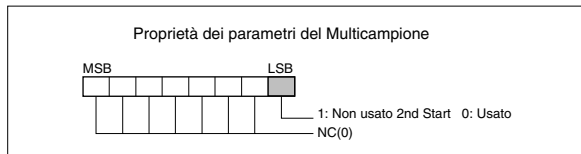
### File KMP (KORG Multisample Parameter)

File composti dai seguenti blocchi di dati.

#### ● Blocchi dei parametri del multicampione

Blocco ID ('MSP1') [4 byte]  
 Blocco dimensione (fissato a 18) [4 byte]  
 Nome del multicampione [16 byte]  
 Numero dei campioni nel multicampione [1 byte]  
 Proprietà [1 byte]

- Proprietà



#### ● Parametri relativi blocco 1

Blocco ID ('RLP1') [4 byte]  
 Blocco dimensione (18 × numero dei campioni nel multicampione) [4 byte]  
 Tasto (nota) originale [1 byte]  
 MSB 1: Non Transpose 0: Transpose  
 bit 6–0 tasto originale  
 Top key (0–127) [1 byte]  
 Tune (–99...+99 cent) [1 byte]  
 Livello (–99...+99 cent) [1 byte]  
 Pan (0–127 non usato) [1 byte]  
 Freq. taglio filtro (–99...+99 non usato) [1 byte]  
 Nome del file KSF (inclusi punti ed estensioni) [12 byte] × numero di campioni nel multicampione

Il file .KSF nominato "SKIPPEDSAMPL", è gestito come campione esempio (non è caricato).

Il file .KSF nominato "INTERNALnnnn", comporta l'utilizzo dei campioni interni.

#### ● Parametri relativi blocco 2

Blocco ID ('RLP2') [4 byte]  
 Blocco dimensione (4) [4 byte]  
 Trasposizione (–64...+63) [1 byte]  
 Risonanza (–99...+99) [1 byte]  
 Attacco (–99...+99) [1 byte]  
 Decadimento (–99...+99) [1 byte]

#### ● Blocco numeri dei multicampioni

Blocco ID ('MNO1') [4 byte]  
 Blocco dimensione (4) [4 byte]  
 Numero del multicampione (0–) [4 byte]

### File KSF (KORG Sample File)

Per questo tipo di file, sono presenti quattro tipi di strutture. Uno è composto dai blocchi Sample Parameter, Sample Data e Sample Number (SMP1 + SMD1 + SNO1). Un altro dai blocchi Sample Parameter, Sample Data, Sample Filename e Sample Number (SMP1 + SMD1 + SMF1 + SNO1). Quest'ultimo corrisponde al caso in cui i dati del campione del blocco Sample sono completamente assenti, ed utilizza quindi i dati del file .KSF, specificato nel blocco Sample Filename (dati condivisi).

L'operazione di salvataggio su SD Card può essere effettuata anche su più card, dividendo i file dalle dimensioni maggiori della capacità di una singola card.

Creando un file .KSF in questo modo, il primo file sarà composto dai blocchi Sample Parameter, Sample Number, da una porzione dei blocchi Sample Parameter e Sample Data (SMP1 + SNO1 + SPD1 + SDD1). I file che seguono saranno invece composti da porzioni del blocco Sample Data (SDD1).

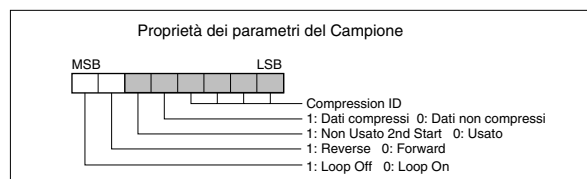
## ● Blocchi parametri del campione

Blocco ID ('SMP1')	[4 byte]
Blocco dimensione (32)	[4 byte]
Nome del campione	[16 byte]
Banco di default (0-3)	[1 byte]
Start address	[3 byte]
2nd start address	[4 byte]
Loop start address	[4 byte]
Loop end address	[4 byte]

## ● Blocchi dati del campione

Blocco ID ('SMD1')	[4 byte]
Blocco dimensione (12 + numero databyte del campione)	[4 byte]
Frequenza di campionamento	[4 byte]
Le frequenze di campionamento supportate dalla TR sono le seguenti: 48000/47619/44100/32000/31746/31250/29400/24000/23810/22254/22050/21333/21164/20833/19600/16000/15873/15625/14836/14700/14222/14109/13889/13067/12000/11905/11127/11025/10667/10582/10417/9891/9800/9481/9406/9259/8711/8000/7937/7813/7418/7350/7111/7055/6945/6534/6000/5953/5564/5513/5333/5291/5208/4945/4900/4741/4703/4630/4356/4000/3968/3906/3709/3675/3556/3527/3472/3267/3000/2976/2782/2756/2667/2646/2604/2473/2450/2370/2352/2315/2178/2000/1984/1855/1838(Hz).	
Proprietà	[1 byte]
Loop tune (-99...+99 cent)	[1 byte]
Numero di canali (1)	[1 byte]
Dimensioni del campione (8/16)	[1 byte]
Numero di campioni	[4 byte]
Dati del campione	lunghezza variabile

## • Proprietà



## ● Blocchi numero del campione

Blocco ID ('SNO1')	[4 byte]
Blocco dimensione (4)	[4 byte]
Numero del campione (0-)	[4 byte]

## ● Blocchi nome del file del campione

Blocco ID ('SMF1')	[4 byte]
Blocco dimensione (12)	[4 byte]
Nome del file KSF	[12 byte]
Il file .KSF nominato "SKIPPEDSAMPL", è gestito come campione esempio (non è caricato).	
Il file .KSF nominato "INTERNALnnnn", comporta l'utilizzo dei campioni interni.	

## ● Porzione del blocco dei parametri del campione

Blocco ID ('SPD1')	[4 byte]
Blocco dimensione (12)	[4 byte]
I blocchi che seguono sono identici al blocco SMD1:	
Frequenza di campionamento	[4 byte]
Proprietà	[1 byte]
Loop tune	[1 byte]
Numero di canali	[1 byte]
Dimensioni del campione	[1 byte]
Numero di campioni	[4 byte]
Numero complessivo di campioni tra tutti i file divisi	

## ● Porzione del blocco dati del campione

Blocco ID ('SDD1')	[4 byte]
--------------------	----------

## File KSC(Korg SScript)

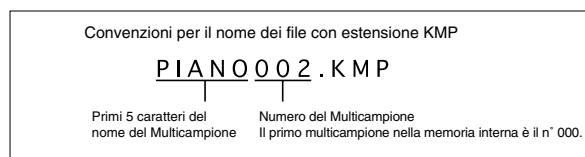
File di testo che contengono l'elenco dei nomi per i file .KMP/.KSF (gestiti in comune dal file KSC).

Le linee che iniziano con il simbolo # sono gestite come linee di commento.

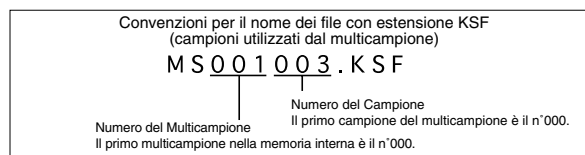
La prima linea del file deve iniziare con "#KORG Script Version 1.0", e le linee che seguono (eccezion fatta per le linee di commento), sono composte solo dal nome del file. Gli unici file processati comprendono quelli con l'estensione KMP/KSF.

## Convenzioni per i nomi dei file

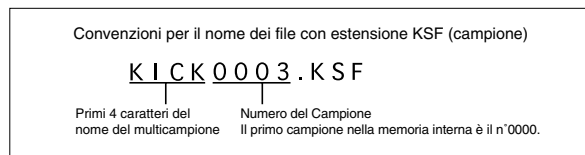
Nome del file .KMP per i comandi "Save All" o "Save All Multisamples"



Il salvataggio effettuato con i comandi "Save All," "Save All Multisample" o "Save One Multisample," comporta l'assegnazione automatica del nome al file .KSF usato dal Multicampione (file .KMP), in base alla seguente convenzione:



Analogamente, il salvataggio effettuato mediante i comandi "Save All" o "Save All Samples," comporta l'assegnazione automatica del nome al file .KSF in base alla seguente convenzione:



---

## Scheda opzionale EXB-SMPL

**Prima di installare la scheda, leggere attentamente le seguenti avvertenze**

## Precauzioni per la sicurezza

### Attenzione

- Durante l'installazione, la riparazione o la sostituzione di parti del presente prodotto, evitare di eseguire operazioni non espressamente indicate dal manuale d'uso.
- Non applicare eccessiva forza nel maneggiare i componenti elettronici o i connettori della scheda ed evitare di smontare le parti pre-assemblate. In caso contrario, il prodotto potrebbe non funzionare in maniera corretta o indurre uno shock elettrico ed innescare un incendio.
- Prima di iniziare l'installazione della scheda, disconnettere lo strumento (sul quale si desidera inserire la scheda) dalla presa di corrente, e scollegare tutte le unità periferiche, siano esse audio od elettriche. In caso contrario, potrebbe essere possibile danneggiare il prodotto in maniera irreparabile, subire uno shock elettrico ed innescare un incendio.

### Cautela

- Evitare di usare il prodotto in prossimità dell'acqua o in ambienti molto umidi. Non appoggiare oggetti pesanti su di esso, per evitare la rottura accidentale di un qualsiasi componente.
- Prima di toccare il dispositivo con le mani, toccare una parte metallica dello strumento sul quale si desidera installare la scheda, per scaricare l'elettricità statica naturalmente presente nel corpo umano, ed evitare così di danneggiare i componenti elettronici.
- Evitare di toccare i cavi elettrici che collegano i componenti della scheda sulla parte posteriore del circuito (la parte opposta a quella sulla quale sono montati i componenti).
- Durante l'installazione, non toccare i circuiti ed i componenti della scheda se non dove espressamente descritto. In caso contrario, potrebbe essere possibile danneggiare il prodotto in maniera irreparabile, subire uno shock elettrico ed innescare un incendio.
- Fare attenzione a non procurarsi tagli ed abrasioni con le parti acuminate del prodotto o dell'unità sulla quale si desidera effettuare l'installazione.
- Prestare la massima attenzione nel non far cadere le viti di assemblaggio (o qualsiasi altro oggetto) all'interno dello strumento sul quale si sta installando la scheda.

Korg Inc. non può essere ritenuta in alcun modo responsabile del malfunzionamento e del relativo danneggiamento del prodotto, se causato da negligenza o imperizia d'uso, nè per l'eventuale perdita di dati (totale o parziale) dovuto alle cause di cui sopra.

## Memoria utilizzabile con la scheda EXB-SMPL

### ■ EXB-SMPL sampling upgrade

Installando la scheda opzionale EXB-SMPL, è possibile espandere la funzionalità della TR aggiungendo le seguenti caratteristiche:

Due ingressi audio (AUDIO INPUT), modalità Sampling (che consente il campionamento di sorgenti audio esterne), ed una porta SCSI per la connessione di unità SCSI esterne (hard disk etc.).

In modalità Sampling per esempio, è possibile registrare campioni audio mono/stereo a 48 kHz 16 bit da una sorgente audio collegata agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2 (microfono, dispositivo audio etc.).

Installando la memoria da 16 Mbyte SIMM DRAM nell'apposito slot della TR, è possibile campionare circa 2 minuti e 54 secondi di audio in mono, o 1 minuto e 27 secondi in stereo.

In modalità diverse dalla Sampling, i segnali audio in ingresso dai jack AUDIO INPUT possono essere elaborati dagli effetti master/insert o dall'EQ master, consentendo l'uso della TRITON come un vero e proprio processore di effetti (2-in 4-out) a sè stante.

La porta SCSI consente inoltre il collegamento con unità SCSI esterne, come per esempio hard disk o drive con media rimovibile. Analogamente a quanto accade per il salvataggio su SD Card, i programmi, combinazioni, dati delle song e campioni della TR possono in questo modo essere salvati su dispositivi ad alta capacità di memorizzazione (per es.: hard disk, MO disk, Zip disk, Jaz disk, ORB disk). Inoltre, i file in formato Akai (S1000/3000), Korg, AIFF, o WAVE possono essere caricati da un CD-ROM.



La TR non può formattare media con un formato diverso da 512 byte/blocco (come per esempio 640 MB, 1.3 GB MO disk etc.).

### Formati CD-ROM caricabili

- Formato AKAI (S1000/S3000)
- Formato ISO9660 Livello 1 (i dati in multisessione possono essere caricati soltanto se la prima sessione è in formato ISO9660)
- Formato TRINITY (solo file con estensione .KSC/.KMP/.KSF)

### ■ Memoria utilizzabile

Moduli SIMM DRAM per la registrazione dei campioni RAM.

#### Avvertenze per l'acquisto dei moduli SIMM DRAM



Alcuni moduli SIMM DRAM presenti sul mercato non possono essere utilizzati con la TR. Prima di effettuare l'acquisto, controllare che i moduli abbiano le seguenti caratteristiche:

#### Tipi di moduli SIMM DRAM utilizzabili sulla TR

- 16 o 32 Mbyte, 72 pin
- Tempo di accesso pari o inferiore a 60 ns
- Address input 11 bit (A0-A10)
- Alimentazione a 5 V

Possono essere utilizzati tutti i moduli SIMM DRAM che rispondono a tali requisiti.

Nel caso si nutrano dubbi sui moduli SIMM DRAM utilizzabili con la TR, contattare il più vicino distributore Korg.

La TR consente l'installazione di due moduli SIMM DRAM, che consentono di ampliare la memoria fino ad un massimo di 64 Mbyte (32 Mbyte x 2 moduli). (☞“3-3. Installare i moduli SIMM DRAM addizionali”)

Usando soltanto i moduli SIMM DRAM (senza cioè installare la scheda opzionale EXB-SMPL), è possibile effettuare il caricamento di multicampioni e campioni in modalità Media.

**note** I moduli SIMM DRAM non sono prodotti dalla Korg. Acquistare quindi i moduli presenti in commercio normalmente utilizzati per i computer.

**note** Per poter utilizzare i 64 Mbyte di memoria, è necessario rimuovere prima la SIMM DRAM da 16 Mbyte installata insieme alla scheda EXB-SMPL. Dopodichè, installare i due moduli da 32 Mbyte negli appositi slot.

**note** I banchi di memoria ed il tempo di registrazione disponibili, dipendono dalla capacità di memorizzazione dei moduli SIMM DRAM installati, e dagli slot occupati. (☞p.90)

## Note sull'installazione della scheda opzionale

- Per evitare di danneggiare i componenti della scheda con l'elettricità statica naturalmente presente nel corpo umano, toccare il filo della messa a terra di un dispositivo elettronico, oppure una parte metallica dello stesso non verniciata. In caso contrario, l'elettricità statica potrebbe danneggiare irreparabilmente i componenti della scheda.
- Attenersi scrupolosamente alla procedura descritta sul manuale, ed accertarsi che tutti i componenti siano stati installati ed orientati correttamente.
- Maneggiare con cura la scheda ed i moduli SIMM. Evitarne le cadute accidentali e non applicare troppa pressione o forza nell'installazione nei relativi slot.
- Non toccare le parti acuminate della scheda e le parti non espressamente indicate dalla procedura d'installazione.
- Tutte le viti (e le rondelle) di assemblaggio rimosse saranno riutilizzate, per cui prestare particolare attenzione a non smarrirle.
- Non utilizzare viti di assemblaggio al di fuori di quelle già presenti sulla scheda opzionale e sullo strumento. In caso contrario potrebbe essere possibile danneggiare le unità o causare un malfunzionamento degli apparati.
- Accertarsi di aver serrato saldamente le viti di assemblaggio.
- Controllare di aver inserito correttamente la scheda nell'apposito slot, per evitare un malfunzionamento del dispositivo o pericolosi corti circuiti.
- Fare attenzione a non lasciar cadere oggetti (viti di assemblaggio etc.) all'interno dello strumento.

Nel caso ciò dovesse accadere, e nell'impossibilità di effettuare il recupero, contattare il più vicino distributore Korg.

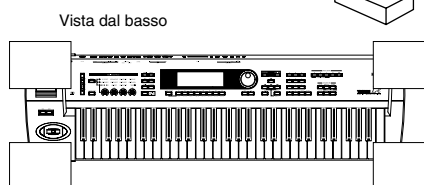
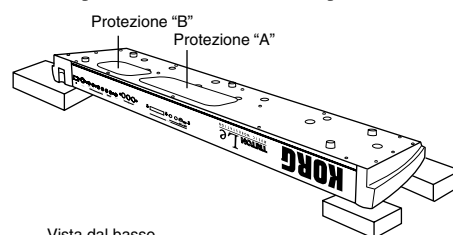
## Procedura d'installazione della scheda opzionale/memoria

☛ Prima di iniziare la procedura d'installazione, leggere attentamente il paragrafo "Note sull'installazione della scheda".

### 1. Prepararsi all'installazione

☛ Durante l'installazione, fare attenzione a non procurarsi tagli o abrasioni con le parti acuminate della scheda opzionale/memoria o della TR.

- 1 La confezione della scheda opzionale EXB-SMPL deve contenere i seguenti accessori. Accertarsi che tutti i componenti siano presenti prima di procedere con l'installazione.
  - EXB-SMPL (scheda) : 1 scheda
  - SIMM DRAM da 16 Mbyte : 1 modulo
  - Viti, 3 mm × 8 mm : 3 viti di assemblaggio
- 2 Procurarsi un giravite a croce ("+"), ed alcune riviste/libri, per evitare di danneggiare le parti sporgenti dello strumento (joystick, manopole etc., vedere figura in basso)
- 3 Spegner la TR e disconnettere il cavo elettrico dalla presa di corrente, così come scollegare tutti gli altri moduli elettronici/elettrici eventualmente connessi allo strumento.
- 4 Così come illustrato nella figura in basso, posizionare quattro blocchi di riviste/libri etc., in corrispondenza dei quattro angoli dello strumento per evitare di danneggiare le parti sporgenti (joystick, manopole etc.). Rovesciare la TRITON ed appoggiarla sui blocchi per consentire l'accesso alle protezioni A e B.



Appoggiare lo strumento sui quattro blocchi di riviste/libri posizionati sotto ai quattro angoli dello strumento, per evitare di danneggiare il joystick etc.

☛ Prestare la massima attenzione a non far cadere la TR durante il posizionamento dello strumento sui blocchi.

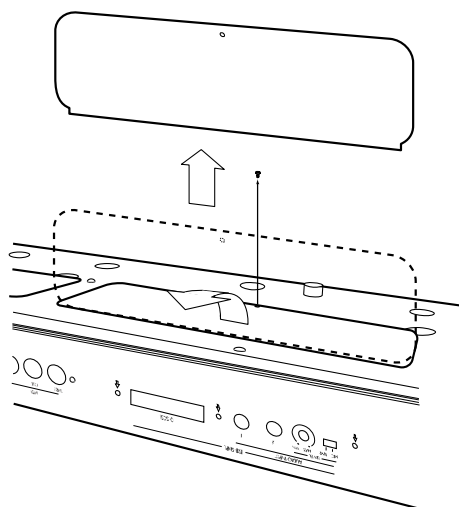
- 5 Rimuovere la protezione "A" o "B" in base al tipo di installazione desiderata.

Per installare la scheda opzionale EXB-SMPL, rimuovere la protezione "A." Per installare i moduli SIMM DRAM, rimuovere la protezione "B."

(☞La procedura di rimozione delle protezioni è descritta alle sezioni "2-1" o "2-2.")

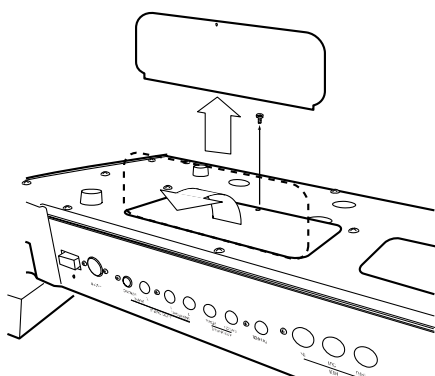
## 2-1. Rimuovere la protezione “A” per la scheda EXB-SMPL

- 1 Utilizzare il giravite per rimuovere la vite dalla protezione “A.” Con la TR rovesciata e di fronte a voi, la protezione “A” è il pannello più grande sulla destra.

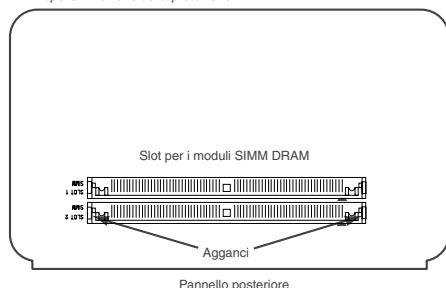


## 2-2. Rimuovere la protezione “B” per la SIMM DRAM

- 1 Utilizzare il giravite per rimuovere la vite dalla protezione “B.” Con la TR rovesciata e di fronte a voi, la protezione “B” è il pannello più piccolo sulla sinistra.



Dopo la rimozione della protezione “B”



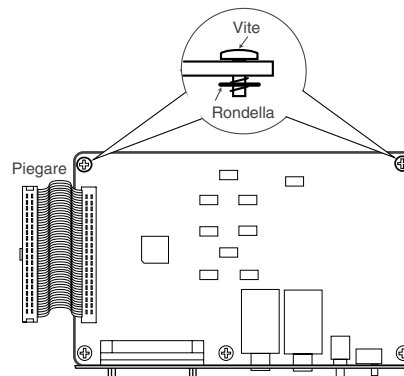
## 3-1. Installare la scheda EXB-SMPL

- 1 Evitare di riconnettere il cavo di alimentazione elettrico se non dopo aver compiuto l'intera procedura d'installazione (rimozione delle protezioni, installazione della scheda/memoria e riposizionamento delle protezioni).

- 1 Accertarsi di aver rimosso la **protezione “A”**. (Esempio 1. Prepararsi

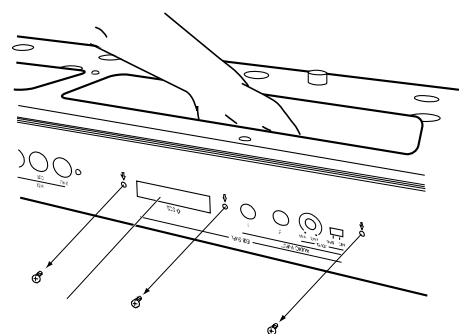
all'installazione,” “2-1. Rimuovere la protezione “A” per la scheda”)

- 2 Rimuovere la scheda EXB-SMPL dall'imballaggio.
- 3 Notare le viti e le rondelle di assemblaggio fissate ai due angoli della scheda.
- 4 Piegarne delicatamente il cavo piatto come mostrato nella figura in basso.

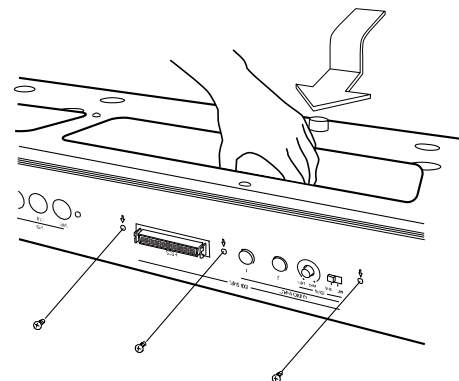


- 5 Rimuovere le tre viti sul pannello posteriore della TR, e togliere lo schermo posto a protezione delle aperture dalle quali far sporgere le connessioni della scheda EXB-SMPL.

- Lo schermo di protezione e le tre viti rimosse non saranno più utilizzate. Evitare di lasciare tali oggetti all'interno della TR.



- 6 Collocare la scheda EXB-SMPL in modo tale da far sporgere i jack, gli switch, le manopole e la porta SCSI verso l'esterno, sfruttando le apposite aperture del pannello posteriore. Mantenere in posizione la scheda e, con l'altra mano, ricollocare le tre viti del pannello posteriore per assicurare la scheda al pannello.




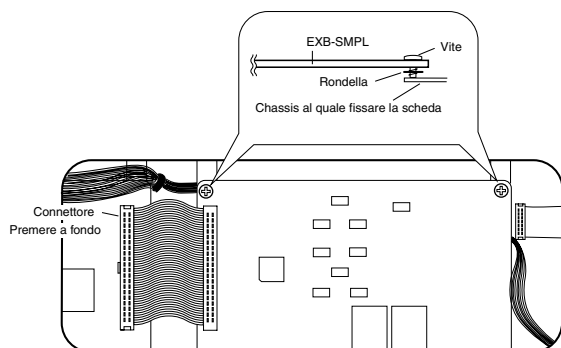
- 7 Utilizzare le due viti della confezione per assicurare la scheda EXB-SMPL alle corrispondenti staffe all'interno del vano.

- E' possibile che prima di serrare le viti di assemblaggio, la scheda EXB-SMPL possa muoversi leggermente al di sopra delle staffe. A questo punto, applicando troppa forza, le viti e

le rondelle potrebbero uscire dalle rispettive sedi.

- 8 Collegare il cavo piatto come indicato nella figura. Premere con decisione fino al completo inserimento.

 Durante il collegamento del cavo piatto, evitare di toccare qualsiasi altro componente al di fuori del connettore sulla scheda.




- 9 Ricollocare in posizione la **protezione "A"**, eseguendo in maniera inversa la procedura descritta per la rimozione della stessa.

### 3-2. Installare i moduli SIMM DRAM (memoria per i campioni RAM)

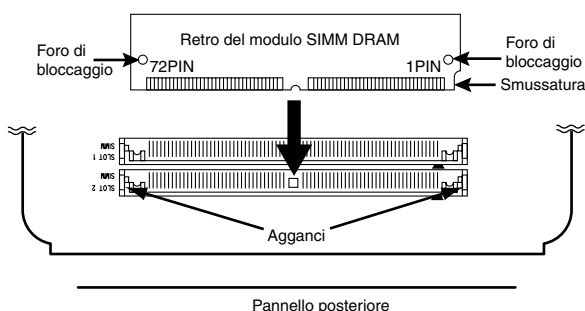
Installare la SIMM DRAM da 16 Mbyte (memoria per i campioni RAM), inclusa nella confezione della scheda EXB-SMPL, nell'apposito slot.

Il modulo funziona correttamente in entrambi gli slot, ma per facilità d'uso se ne consiglia l'installazione nello slot SIMM 2.

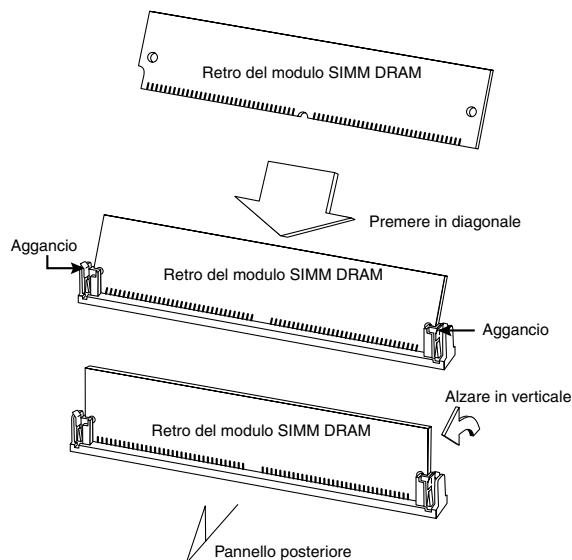
 Evitare di riconnettere il cavo di alimentazione elettrico se non dopo aver compiuto l'intera procedura d'installazione (rimozione delle protezioni, installazione della scheda/memoria e riposizionamento delle protezioni).

- 1 Accertarsi di aver rimosso la **protezione "B"**. (☞ "1. Prepararsi all'installazione," "2-2. Rimuovere la protezione "B" per la SIMM")
- 2 Rimuovere il modulo SIMM DRAM dall'imballaggio.
- 3 Verificare la posizione dello slot sul quale si desidera installare il modulo SIMM DRAM.

Lo slot SIMM 2 è quello più vicino al pannello posteriore della TR.




- 4 Il lato smussato del modulo SIMM DRAM corrisponde al PIN numero 1. Installare il modulo SIMM DRAM con il PIN 1 allineato con il segno PIN 1 (➤) dello slot.
- 5 Premere il modulo SIMM DRAM in obliquo fino al completo inserimento nello slot, e successivamente ruotare il modulo sul suo asse orizzontale fino a far penetrare gli agganci dello slot negli appositi fori della SIMM DRAM. Durante quest'ultima operazione, per facilitare l'aggancio completo del modulo, spingere da parte gli agganci dello slot SIMM.

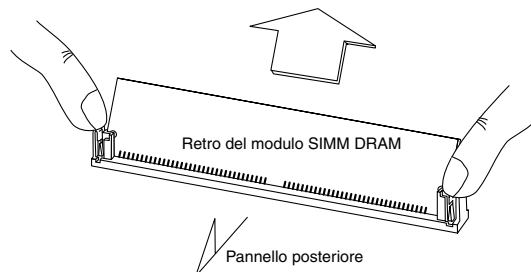



- 6 Ricollocare in posizione la **protezione "B"**, eseguendo in maniera inversa la procedura descritta per la rimozione della stessa.
- 7 Solo dopo aver eseguito tutti i passi delle procedure appena descritte, accendere lo strumento ed accertarsi che il modulo SIMM DRAM sia stato installato nella maniera corretta. (☞ "4. Controllare l'installazione")

### 3-3. Installare i moduli SIMM DRAM aggiuntivi

 Il numero massimo di moduli SIMM DRAM installabili è due. Nel caso si desideri utilizzare due moduli SIMM DRAM da 32 Mbyte ciascuno, sarà necessario rimuovere il modulo da 16 Mbyte installato, così come descritto al punto 3 della procedura esposta in basso.

- 1 Accertarsi di aver rimosso la protezione "B". (☞ "1. Prepararsi all'installazione," "2-2. Rimuovere la protezione "B" per la SIMM")
- 2 Un modulo SIMM DRAM da 16 Mbyte dovrebbe già essere stato installato in uno dei due slot disponibili. Se quindi si desidera installare soltanto un altro modulo SIMM DRAM, utilizzare lo slot libero. (☞ "3-2. Installare i moduli SIMM DRAM (memoria per i campioni RAM)," punti 4 e 5.)
- 3 Nel caso invece si desideri installare due moduli SIMM DRAM da 32 Mbyte ciascuno, è necessario rimuovere prima il modulo da 16 Mbyte da uno dei due slot. Allargare le alette dello slot (dopo aver sganciato il modulo), inclinare leggermente la SIMM DRAM ed infine estrarla dalla sede.




 Quando si esegue lo sganciamento della SIMM DRAM, il modulo stesso potrebbe essere espulso con un certo vigore dalla sede, e cadere all'interno dello strumento. Prestare la massima attenzione nel compiere l'operazione.

- 4 Installare i due nuovi moduli SIMM DRAM negli slot, così come descritto ai punti 4 e 5 del paragrafo "3-2. Installare i moduli SIMM DRAM (memoria per i campioni RAM)."

- 5 Ricollocare in posizione la **protezione “B,”** eseguendo in maniera inversa la procedura descritta per la rimozione della stessa.
- 6 Solo dopo aver eseguito tutti passi della procedura appena descritta, accendere lo strumento ed accertarsi che il modulo SIMM DRAM sia stato installato nella maniera corretta. (☞“4. Controllare l’installazione”)

#### 4. Controllare l’installazione

 All’accensione dello strumento, lo schermo LCD mostrerà la capacità massima della memoria installata, ed indicherà “EXB-SMPL.”

Dopo aver installato/sostituito la scheda o la memoria SIMM DRAM, ed aver acceso lo strumento, accertarsi che il nuovo hardware venga riconosciuto e visualizzato sullo schermo LCD.

Qualora ciò non avvenga, l’installazione potrebbe non essere stata eseguita in maniera corretta. Controllare nuovamente di aver effettuato l’installazione secondo la procedura descritta. Per qualsiasi domanda relativa all’installazione della scheda o dei moduli SIMM DRAM, contattare il più vicino distributore Korg.



- EXB-SMPL: Indica l’avvenuta installazione della scheda EXB-SMPL
- SIMM Slot1: Mostra la capacità della SIMM DRAM installata nello slot 1 “(\*\*MB)”.  
Qualora nello slot non sia stato installato alcun modulo, lo schermo LCD mostrerà l’indicazione “----”.
- SIMM Slot2: Mostra la capacità della SIMM DRAM installata nello slot 2 “(\*\*MB)”.  
Qualora nello slot non sia stato installato alcun modulo, lo schermo LCD mostrerà l’indicazione “----”.



---

# Indice Analitico

## Numeri

00: No Effect.....	45, 156, 159
10's Hold	
Combination.....	32
Programma.....	2

## A

ADC OVER!.....	92, 93
After Touch	
Filtri MIDI	
Sequencer .....	66
MIDI Filter	
Combinazione.....	41
Amp Level .....	3
AMS(Alternate Modulation Source)	
JS X/Bend as AMS .....	42
AMS(Sorgente di Modulazione Alternata)	
Amp AMS .....	20
Filter AMS .....	15
Filter EG AMS.....	15
Freq. AMS.....	23
JS X/Bend as AMS .....	67
Level Mod. AMS .....	12, 17, 21
LFO AMS .....	11, 16, 20
Pan AMS .....	18
Pitch AMS.....	10
Pitch EG AMS .....	10
Resonance AMS.....	13
Time Mod. AMS.....	13, 17, 22
Arabic .....	5
Arpeggiator Run	
Combinazione .....	35, 43
Sequencer .....	81
Arpeggiatore	
Combinazione .....	35, 43
Programma .....	4, 24
Sequencer .....	81
Arpeggio Tone Mode.....	136
Assign .....	9, 36, 61, 132
Arpeggiator Assign	
Combinazione.....	43
Assegnare l'Arpeggiatore	
Sequencer .....	82
Foot Pedal Assign .....	125
Foot Switch Assign .....	125
Attack Level.....	12, 16, 20
Amp EG .....	20
Filter EG.....	16
Pitch EG .....	12
Attack Time .....	3, 8, 12, 17, 20
Amp EG .....	20
Filter EG.....	17
Pitch EG .....	12
AUDIO INPUT.....	93, 126
AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) .....	156
Audition riff.....	9
[AUDITION] tasto.....	9
Auto	
Auto Loop On .....	93
Auto Punch In .....	56
Auto Arpeggiator .....	123

## B

Banco del programma .....	1
Bank	
Change all bank references .....	124
Combinazione .....	31
Dump .....	129
Kit di batteria .....	134
Load .....	142
Messaggi di Control change .....	124
Messaggio di Bank Select 222, 228, 240	
Prelod .....	123
Programma.....	1
Multicampione .....	7
Sampling .....	91
Sequencer	
Bank(EX2) MSB, LSB .....	62
Messaggio di Bank Select.....	51
Program bank .....	54
Bend Range	
Combinazione .....	37
Sequencer.....	63
Bottom Key .....	39, 64
Bottom Velocity .....	65
Bounce	
Bounce Pattern.....	70
Bounce Track.....	76
BPM	
Detune (BPM Adj.).....	37, 63
Detune BPM Adjust.....	38, 63
Funzione BPM/MIDI Sync.....	155, 219
Grid .....	107
Pitch BPM Adj.....	117
BUS Select .....	156, 158, 159, 160, 162
AUDIO INPUT.....	126
Global .....	135
Programma.....	26, 27, 28
Sampling .....	93
Sequencer.....	57, 84

## C

Campione .....	108, 116
Sampling .....	89
Campione stereo.....	89
Canale MIDI	
Combinazione .....	46
Programma.....	1
Canale MIDI Global.....	26, 27, 28, 29
127, 230	
Cancellare	
Nota, Pausa .....	75
Cancellare una nota o una pausa .....	75
Cancellazione	
Eventi .....	75
Cat. HOLD (Category Hold) .....	2
Categoria .....	55, 131, 134
Category .....	2, 3, 8, 27, 29, 32, 33
Chain .....	28, 161
Change Multisample Type .....	96
Constant Pitch .....	117
Convert	
Convert to Song (Convert Cue List to	
Song) .....	60
Convert Position.....	121, 122, 127
Convertire	
Convertire il Multicampione in	
Programma.....	97

Convertire il Multicampione in	
Programma .....	97
Copia	
Copy Scale.....	131
COPY .....	59
Copy	
Campione .....	94
Copia del Multicampione .....	95
Copia Kit di batteria .....	134
Copy Arpeggiator .....	25, 44, 82, 83
Copy Cue List.....	60
Copy From Combi.....	52
Copy From Song .....	52
Copy Insert Effect .....	26, 84, 119
Copy Key Setup .....	134
Copy Master Effect .....	28, 48, 86
Copy Measure .....	78
Copy Oscillator .....	6
Copy Pattern.....	70
Copy Song .....	61
Copy To Track .....	71
Copy Track .....	76
Sampling.....	116
Copy Pattern.....	70
Create .....	116
Creare la directory .....	152
CREATE .....	116
Create Ctrl (Create Control Data) .....	78
Create Zone Preference .....	117
Crossfade Loop .....	115
Cue List.....	49, 58
Curva di AfterTouch .....	122
Convert Position .....	127
Cut	
Sampling.....	116
Sequencer .....	59
Cutoff .....	8

## D

Data Dump .....	238
Decay Time.....	4, 8, 12, 17, 20
Delete	
Campione .....	94, 100
Delete Cue List.....	59
Delete Measure .....	76
Delete Multicampione .....	95
Delete Song .....	52
Detune .....	185
Detune BPM Adjust.....	38, 63
Directory .....	139
Directory corrente .....	140
Divisione ritmica.....	74, 75, 77
Double.....	5
Drum .....	3, 13, 19, 26
Drums.....	5

## E

Editing degli eventi .....	75
Event Edit .....	75
Effetti Master .....	4, 28, 47, 85
Effetto Insert .....	26, 46, 84, 247
EQ Master .....	209
EQ Master Gain[dB] .....	161
Equal Temperament .....	5

Erase	
Control Data.....	79
Erase Measure.....	76
Erase Note.....	80
Erase Pattern.....	70
Note data.....	80
Track.....	76
Erase Measure.....	76
Event Edit.....	70
Eventi	
Cancellazione.....	75
Copia.....	75
Inserimenti.....	75
Spostamento.....	75
EXB-SMPL 6, 8, 49, 87, 91, 126, 139, 140, 144, 146, 152, 244, 253	
Exclusive.....	129
Exclusive Group.....	134
<b>F</b>	
Fade.....	23
FF/REW Speed.....	53
File AIFF..... 7, 87, 139, 146, 150, 151, 249	
File AKAI Program..... 140, 145, 147	
File di programma AKAI.....	133
File DOS.....	139
File .EXL..... 144, 150	
File .KMP.....	250
File Korg Multisample Parameter.....	139
File .KSC.....	251
File .KSF.....	250
File Standard MIDI.....	241
File WAVE.....	249
Filter	
Filter EG.....	15
Filter Modulation.....	15
Frequency.....	13
Keyboard Track.....	14
Mod. (Filter1 Modulation).....	14
Programma.....	13
Resonance.....	13
Type (Filter1 Type).....	13
Filtri MIDI	
Global.....	128
Sequencer.....	66, 67, 68
Filtro passa-alti..... 13, 18, 221, 228, 236	
Filtro passa-bassi... 13, 18, 42, 68, 228, 236	
Fixed Note No.....	136
Flam.....	138
Force OSC Mode	
Combinazione.....	37
Sequencer.....	62
Format.....	152, 153
Formato AIFF.....	146
Formato AKAI.....	133, 147
Formato Korg.....	250
Free Number.....	118
Frequenza di campionamento.....	104
Frequenza di Taglio... 8, 133, 214, 221, 222	
Full Format.....	153
Funzione Solo	
Sequencer.....	51, 55

<b>G</b>	
Gain	
MEQ.....	28, 161, 209
Gate.....	24, 44, 83, 137
Gate time.....	24
Grid.....	107
GS.....	124, 240

<b>H</b>	
Hold.....	5
Hold Balance.....	34

<b>I</b>	
IFX Balance.....	4
Impostazioni Global.....	143
Index... 8, 87, 88, 89, 94, 98, 106, 109, 114, 116	
Media.....	140
Sampling.....	88, 98, 106
Inserimento delle note.....	74
Inserire una legatura.....	74
Inserire una pausa.....	74
Insert	
INSERT.....	59
Insert Measure.....	77
Sampling.....	116
Sequencer.....	59
Insert Measure.....	77
Intensity	
AMS Intensity.....	10, 23
LFO Intensity.....	11, 16, 20
Pitch EG.....	10

<b>K</b>	
Key.....	6
Kit di batteria.....	132
Key Split.....	39
Key Sync.....	25, 35, 44, 136
Key Zone.....	147
Combinazione.....	39
Sequencer.....	64, 65
Keyboard.....	25, 35, 44, 136
Keyboard & Index.....	89, 98, 106, 116
Keyboard Display.....	97
Keyboard Track... 14, 15, 19, 212, 215, 216	
Kirnberger (Kirnberger III).....	5
Kit di batteria .. 7, 8, 85, 123, 125, 129, 132, 139, 141, 145, 238	
Korg Multisample Parameter.....	140

<b>L</b>	
Latch.....	25, 35, 44, 136
Layer.....	39, 40
Legato.....	5
Fingered (Porta. Fingered).....	11
Length.....	136
Level	
Sampling.....	116
Level Adj.....	103
LFO.....	22, 23
Filter.....	16
OSC.....	11, 22
Pitch.....	12

Livello	
AUDIO INPUT.....	126
Send.....	126
Combinazione	
Livello (Livello Chain).....	47
Rtn 1, 2 (Return 1, 2).....	47
Send.....	46
Volume.....	34
Kit di batteria	
Livello H/L (Livello High/Low).....	132
Send.....	135
Metronomo.....	57, 93
Sequencer.....	57, 69
Programma.....	8
Amp Level.....	3
Campione.....	8
Livello (Chain Level).....	28
Livello (High/Low Level).....	7
OSC Bal (OSC Balance).....	3
Rtn 1, 2 (Return 1, 2).....	28
Send.....	26
Trim.....	13
Sampling.....	93
Sequencer	
Livello (Chain Level).....	86
Send.....	84
Livello di Registrazione.....	92
Load	
Template Song.....	52
Local Control.....	128
Local Control On.....	128
Location.....	50, 58, 69
Sequencer.....	50, 53
Set Location.....	53
Loop	
Auto Loop On.....	93
Loop All Tracks.....	56
Loop End Meas.....	56
Loop Lock.....	107
Loop On.....	57, 106
Loop Start Meas.....	56
Loop Start Meas-Loop End Meas.....	56
Loop Tune.....	106
LoopS.....	107, 109
Step Rec (Loop).....	70
Loop ritmico.....	108
Lunghezza della song	
Set Song Length.....	81

<b>M</b>	
Master EQ.....	29
Measure.....	53, 57
Media	
Selezione del Media.....	140
Tipo di formattazione.....	153
Total Size.....	153
Volume Label.....	153
Memoria disponibile.....	118
Memory Status	
Memoria del Sequencer.....	51
[MENU] tasto.....	1, 130
MEQ (Master EQ).....	29, 48, 86
Messaggi di controllo MIDI.....	67, 68
Messaggi di Master Fine Tuning.....	121
Messaggi di MIDI RPN coarse tune.....	121
Messaggi di MIDI RPN fine tune.....	121
Messaggi MIDI di pitch bend	
Combination.....	42

Messaggio di Control change .....	124, 123
Messaggio di Program change .....	66, 222
Messaggio di sistema esclusivo .....	127, 237
Messaggio di sistema esclusivo universale .....	237
Messaggio di Song Position Pointer .....	51, 58
Messaggio di Song Select .....	51, 58, 127, 238
Messaggio GM System On .....	241, 54
Meter .....	50, 58
Metronomo .....	57, 69
Sampling .....	93
Sequencer .....	56
MFX Balance .....	4
MFX1, MFX2 .....	86
MIDI Channel	
Combinazione .....	36
Sequencer .....	62, 85, 86
MIDI clock .....	50, 127, 135
MIDI Clock esterno .....	212
MIDI Filter	
Combinazione .....	41, 42
MIDI/Tempo Sync .....	23
Modalità del Campione .....	91
Modalità Fixed Note .....	136
Modificare la divisione ritmica all'interno della misura .....	50
Modulazione .....	214, 215, 220
Modulazione Alternata .....	12, 20, 50, 211, 214
Modulazione del Pitch .....	214
Modulazione Dinamica .....	27, 29, 46, 155
159, 217, 218, 224	
MS .....	88
MS To Mono .....	97
MS To Stereo .....	96
Multi REC .....	57
Multicampione .....	6, 7, 88, 98, 106, 116, 132,
141, 144, 146, 149, 242, 244, 245, 250,	
251	
Multicampione stereo .....	89

## N

Normalize .....	103
Note sui dati campionati .....	87

## O

Octave	
Arpeggiatore .....	4, 24, 35, 44, 136
Combinazione .....	37
Programma .....	3, 4, 7, 24
Sequencer .....	63
Ofs (Offset) .....	22
Original Key .....	90, 116
Original Key Position .....	93, 117
Oscillatore .....	45
Other Ctrl Ch .....	68
Other Ctrl Change .....	43
Overwrite .....	56
Sampling .....	99

## P

PAGE MENU .....	121
PAGINA MENU' .....	1, 31, 49
Pan	
AUDIO INPUT .....	126
Combinazione .....	34, 35, 46
Kit di batteria .....	135
Programma .....	18, 19, 26, 27
Sampling .....	93
Sequencer .....	55, 84
Parametri di Inizializzazione GM .....	54
Pattern	
Arpeggiatore .....	135
Programma .....	4, 24
Erase .....	70
Pattern di Arpeggio .....	24
Registrazione .....	69
RPPR .....	72
Sequencer .....	69
Song .....	51, 60, 69
Bounce .....	70
Copy .....	70
Edit .....	70
Pattern Preset .....	69
Pattern Utente .....	69
Registrazione Step .....	70
Pattern di Arpeggio .....	24, 136
Pattern di Arpeggio Utente .....	24
Pattern Preset .....	69
Pattern Utente .....	69
Pelag .....	5
Performance Editor .....	3
Pitch	
Combinazione .....	37
Constant Pitch .....	117
Programma .....	7, 8, 10, 11, 12, 22
Sampling .....	117
Sequencer .....	60, 63
Pitch bend .....	37, 63, 71, 78, 233
Pitch bend change .....	233
Pitch Offset .....	137
Pitch Shifter .....	185
Polarità dello switch a pedale .....	126
Polifonico/Monofonico .....	5, 37
Poly, Mono .....	5
Portamento .....	11, 37, 62, 63, 67, 220,
222, 223, 228, 234	
Combinazione .....	37
Programma .....	11
Sequencer .....	63
Position .....	93, 117
Positional Cross-fade .....	39
Pre Trigger REC .....	92
Preset Template Song .....	52
Priority .....	5
Program Select .....	31
Combinazione .....	33, 35
Programma .....	2
Sequencer .....	54
Programma percussivo .....	5, 135
Protezione della memoria .....	125, 153
Pure Major .....	5
Pure Minor .....	5

## Q

Quantize .....	79
Reso (Realtime Quantize Resolution) .....	50

## R

RAM Bank .....	90
RAM multicampione .....	6
REALTIME CONTROLS .....	9, 24, 32, 36, 51,
61, 81, 92, 118, 135, 209, 213, 217, 221,	
222, 224, 233, 234, 237, 239	
REC Mode	
Sampling .....	91
Registrazione della singola traccia .....	57
Registrazione Multi-traccia .....	57
Registrazione Step .....	74
Release Time .....	12, 17, 21
Rename	
Campione .....	95
Cue List .....	59
Kit di batteria .....	134
Multicampione .....	96
Pattern .....	70
Song .....	52
Track .....	71
Reso (Realtime Quantize Resolution) .....	50
Reso (Resonance) .....	133
Resolution	
Arpeggiatore .....	4, 24, 83
Combinazione .....	35, 44
Programma .....	24
Arpeggio .....	136
Resonance .....	8, 14
Reverse .....	106
Rev (High/Low Reverse) .....	7
Rev (Reverse) .....	133
Sampling .....	104
REVERT .....	73
Risonanza .....	133, 215, 221, 222, 228,
229, 236	
ROM multicampione .....	6
Routing .....	156, 160
Combinazione .....	47
Programma .....	27
Sequencer .....	85
RPN Fine Tuning .....	60

## S

S.Ofs (High Start Offset) .....	7
Sample Time .....	90
Sample waveform display .....	98, 107
Scale .....	131
Combi's Scale .....	38
Combinazione .....	38
Copy Scale .....	131
Programma .....	5
Scale Utente .....	130
Scale Utente Ottava .....	130
Sequencer .....	64
Song's Scale .....	64
Use Prog's Scale .....	38, 64
User All Notes Scale .....	6, 131
User Octave Scale .....	5
Scan Zone .....	25, 83
Select	
Selezione dell'arpeggio .....	135
Select by Category	
IFX .....	27
MFX .....	29
Multicampione .....	7
Selezione del programma .....	49

Send .....	84
AUDIO INPUT .....	126
Set Song Length .....	81
Single Trigger	
Kit di batteria .....	134
Programma .....	5
Slendro .....	5
SD Card .....	49, 125, 152
SMPL To Stereo .....	95
Solo	
SOLO On/Off .....	55
Solo Selected Timbre .....	32
Solo Selected Track .....	51
Solo function	
Combinazione .....	32
Song Template Utente .....	53
Sorgenti di Modulazione	
Dinamica .....	155, 217
Sort .....	24, 35, 44, 136
Standard MIDI file .....	139
Start .....	107
Status di Memoria	
Sampling .....	118
Step .....	137
Stretch .....	5
Sub Oscillatore .....	170
Swap LFO 1&2 .....	23
Swap Master Effect .....	29, 48, 86
Swap Oscillator .....	6
Swing .....	24, 44

## T

[AUDITION] tasto ....	87, 89, 107, 109, 111
Template Song .....	52
Tempo .....	72, 81, 83, 135
Arpeggiatore .....	24, 25
Combinazione .....	32, 43
Programma .....	2, 23, 25
Sampling .....	92
Sequencer .....	50, 51, 53, 58, 69, 72, 78, 83
Tempo di Attacco .....	133, 216, 236
Threshold .....	91
Timbre assign .....	35
Time Slice .....	108
Time Stretch .....	111
Tipo di arpeggio .....	136
Tono .....	136
Top Key .....	39, 64, 65, 90, 116
Top Key, Bottom Key	
Arpeggiatore	
Combinazione .....	45
Programma .....	25
Sequencer .....	83
Top Velocity .....	40, 65
Top Velocity, Bottom Velocity	
Arpeggiatore	
Combinazione .....	45
Programma .....	25
Sequencer .....	83
Traccia Master .....	75, 74
Track Edit .....	73
Transpose .....	3, 127
Audition riff .....	9
Combinazione .....	37
Programma .....	7, 9
Sequencer .....	60, 63
TRINITY .....	250

## U

Use DKit Setting .....	19, 26
Use Zero .....	98, 107
User All Notes Scale .....	131

## V

Velocity	
Arpeggiatore	
Combinazione .....	44, 45
Programma .....	24
Arpeggio .....	137
Combinazione .....	40, 43, 45
Curva di Velocity .....	122
Modificare la Velocity .....	80
Programma .....	6, 8, 10, 14, 15, 20, 24
Sequencer .....	65, 80, 81, 83
Velocity Cross-fade .....	40
Velocity SW Lo→Hi	
Kit di batteria .....	132
Programma .....	6
Velocity Switch .....	40
Velocity Zone	
Combinazione .....	40
Programma .....	8
Sequencer .....	65
Velocity Zone	
Combinazione .....	40
Programma .....	8
Volume	
Combinazione .....	34
Sequencer .....	56

## W

Write	
Combinazione .....	32
Impostazioni global .....	123
Kit di batteria .....	133
Programma .....	2

## X

XG .....	124, 240
----------	----------

## Z

Zone Map	
Key Zone .....	39, 64, 65
Velocity Zone .....	40, 65, 66
Zone Range	
Sampling .....	93, 117
ZOOM .....	99, 107