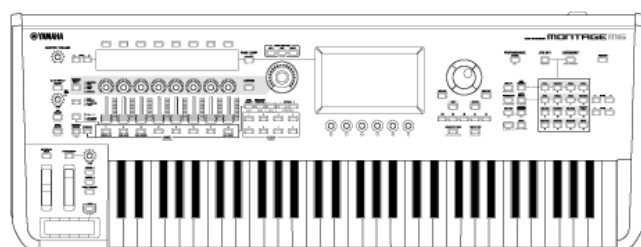


SINTETIZZATORE MUSICALE

MONTAGE M6
MONTAGE M7
MONTAGE M8x

Manuale operativo



Informazioni sul presente manuale



Informazioni



- Le illustrazioni e le schermate LCD mostrate nel presente Manuale operativo sono solo a scopo esemplificativo.
- Se non diversamente specificato, le illustrazioni e le schermate contenute in questo manuale si basano sul modello MONTAGE M6 (in lingua inglese).
- Lightning è un marchio di Apple Inc., registrato negli Stati Uniti e in altri paesi.
- Le denominazioni sociali e i nomi dei prodotti riportati nel manuale sono marchi o marchi registrati delle rispettive società.

Indicazioni in questo documento



- **Nome modello**

In questo documento, viene fatto collettivamente riferimento ai modelli MONTAGE M6, MONTAGE M7 e MONTAGE M8x come "MONTAGE M".

- **Altri**

Indicazione	Descrizione
AVVISO	Indica che potrebbero verificarsi malfunzionamenti, guasti o perdite di dati.
NOTA	Indica informazioni supplementari.

Utilizzo di MONTAGE M Manuale operativo




Le informazioni sull'utilizzo del Manuale operativo (HTML) sono illustrate di seguito. Per ulteriori informazioni su come utilizzare la versione PDF, fare riferimento al manuale per il software di visualizzazione.

- **Ricerca**

Immettere la parola chiave nella casella di ricerca nell'angolo in alto a destra per effettuare la ricerca all'interno del Manuale operativo.

- **Segnalibri**

Per aggiungere ai segnalibri, fare clic sull'icona a forma di stella a destra del titolo dell'intestazione. Per rimuovere un segnalibro, fare clic su "  " a destra del titolo dell'intestazione.

- **Stampa**

- **Salvataggio della pagina come file PDF**

Fare clic o toccare l'icona nella parte inferiore della pagina e selezionare la stampante.





Versioni del firmware

Dalla versione 1.11 alla versione 1.20

Nuove funzioni:

- Supporto di *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M*.
- Ora è possibile vedere i valori dei parametri quando si agisce sulle manopole mentre viene visualizzato un grafico sul display secondario.
- Ora è possibile apportare modifiche parziali alla dimensione del carattere nelle schermate *Live Set* e *Category Search*.
- Sono stati apportati miglioramenti all'interfaccia utente.

Dalla versione 1.10 alla versione 1.11

Problemi risolti:

- Risolto un problema in cui *Keyboard AT Mode* influisce anche su MONTAGE M6/7.
- Risolti altri problemi minori.

Dalla versione 1.00 alla versione 1.10

Nuove funzioni:

- Sono state aggiunte nuove performance.
- Sono stati apportati miglioramenti all'interfaccia utente.

Problemi risolti:

- Risolti altri problemi minori.

Utilizzo di MONTAGE M



In questo capitolo viene spiegata la struttura di base di MONTAGE M e come utilizzarlo.

Sommario

Struttura di base

Configurazione della performance dal vivo

Registrazione e riproduzione

Gestione dei file di backup delle performance

Utilizzo di microfoni e dispositivi audio

Collegamento di strumenti MIDI esterni

Struttura di base



Sommario

Diagramma a blocchi e flusso di dati

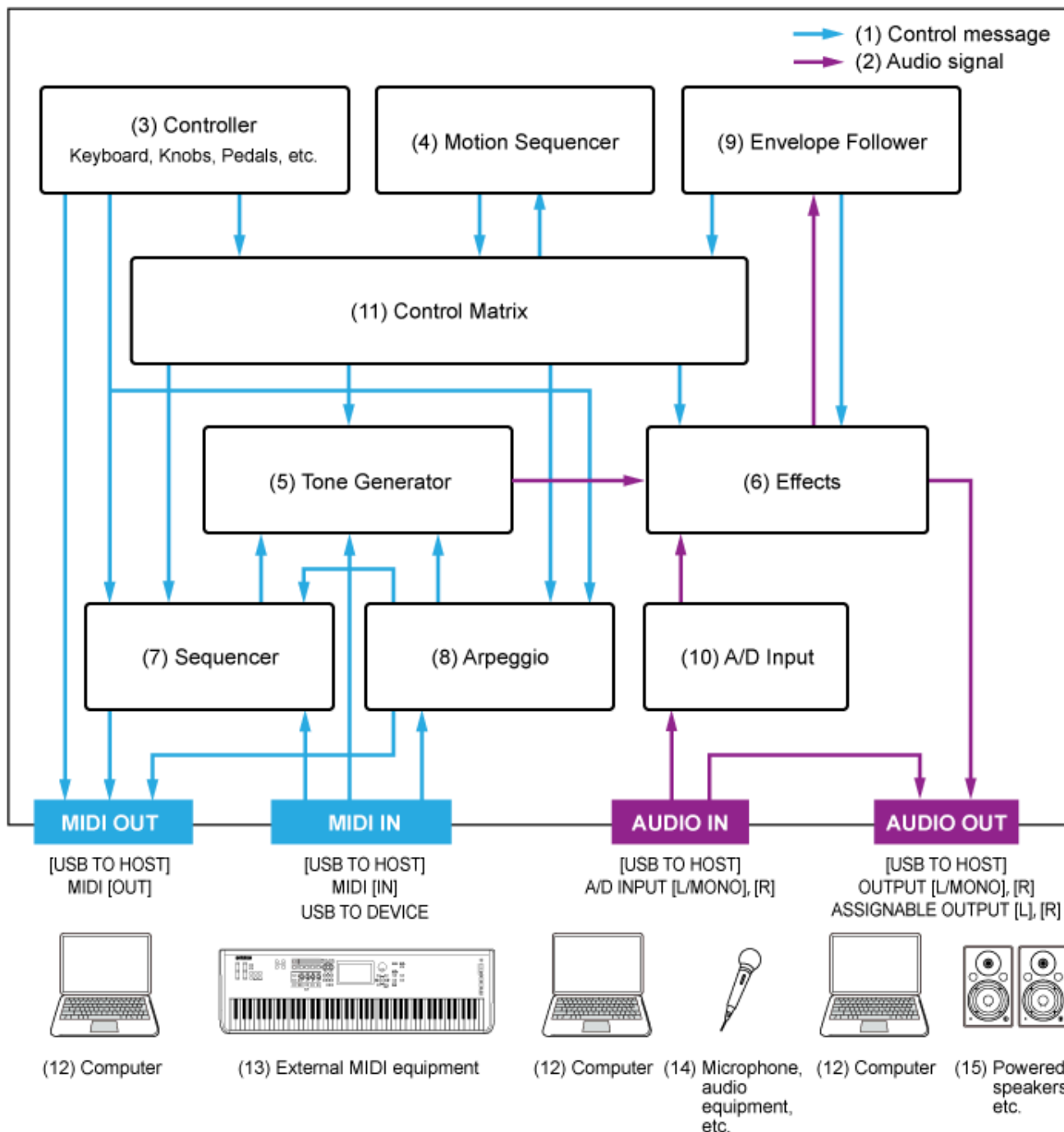
Blocco generatore di suoni

Memoria interna



Diagramma a blocchi e flusso di dati

Questo strumento è costituito da otto blocchi funzionali principali: *Controller*, *Motion Sequencer*, *Tone Generator*, *Effects*, *Sequencer*, *Arpeggio*, *Envelope Follower* e *A/D Input*.



(fare clic o toccare il testo nel blocco funzionale per passare alla pagina corrispondente)

- (1) Messaggio di controllo
- (2) Segnale audio
- (3) Controller

- (4) Sequencer di movimenti
- (5) Generatore di suoni
- (6) Effetti
- (7) Sequencer
- (8) Arpeggio
- (9) Circuito di involuppo
- (10) Ingresso A/D
- (11) Matrice di controllo
- (12) Computer
- (13) Apparecchiature MIDI esterne
- (14) Microfono, dispositivi audio, ecc.
- (15) Casse amplificate, ecc.

Blocco generatore di suoni



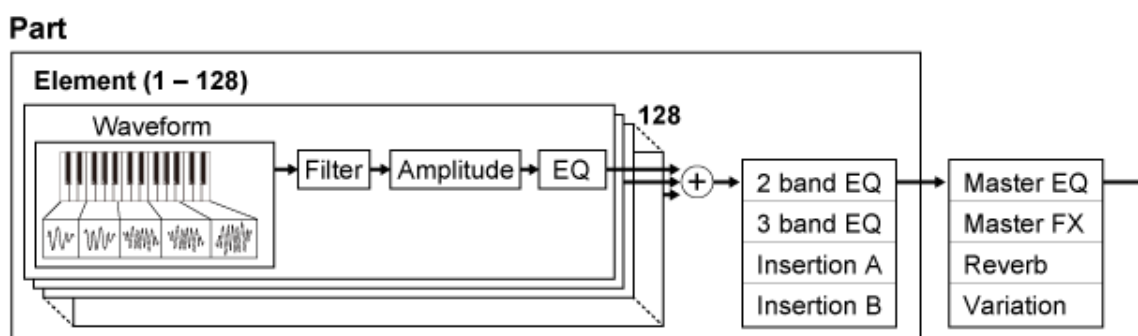
Il blocco generatore di suoni è dotato di un motore del suono ibrido che combina tre sistemi di sintesi.

Motore del suono AWM2

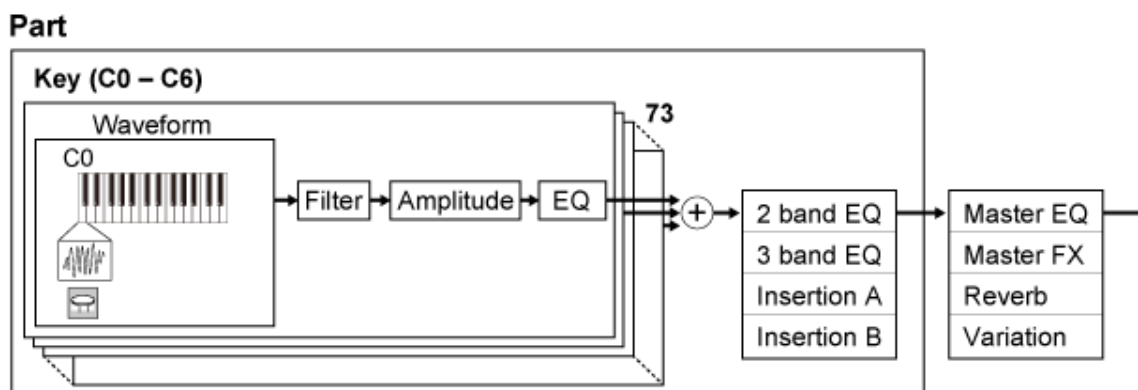


Il motore del suono AWM2 presenta forme d'onda contenenti dati di wave campionati che si possono assegnare a ciascun elemento, per poi modificare il suono utilizzando filtri ed EG (generatori di involuppo). Ciascuna parte normale utilizza fino a 128 elementi per generare un'ampia gamma di suoni ricchi che aiutano a creare suoni espressivi. Poiché le forme d'onda "grezze" campionate dagli strumenti acustici effettivi sono state elaborate per consentire l'utilizzo di ciascuna nota per vari tipi di musica, questo motore del suono produce il suono realistico di strumenti musicali come il piano e gli strumenti a fiato, ad esempio. È possibile utilizzare questo motore del suono non solo per riprodurre suoni dello strumento realistici ma anche per creare suoni completamente nuovi utilizzando i filtri e l'EG. Per la parte di batteria, è possibile utilizzare fino a 73 tasti di batteria per assegnare le forme d'onda dei suoni di percussioni a ciascun tasto della tastiera per creare il kit di batteria desiderato.

Parte normale

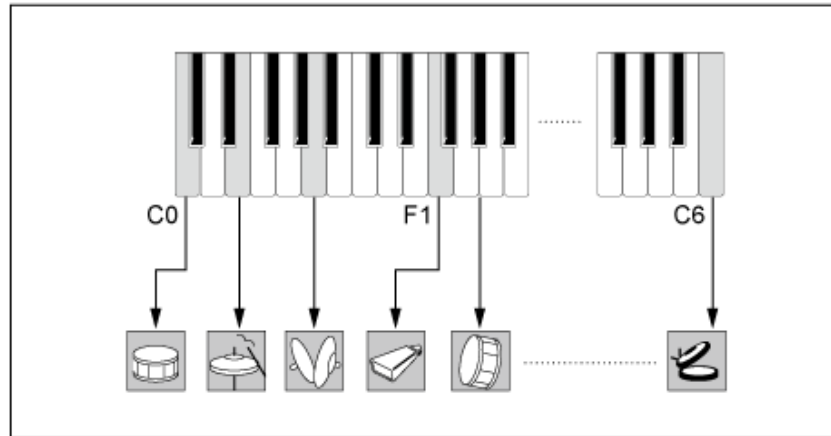


Parte di batteria



La parte di batteria dispone di un massimo di 73 tasti di batteria utilizzabili per creare i kit di batteria desiderati assegnando le forme d'onda dei suoni di percussioni a ciascun tasto della tastiera.

Singoli suoni di batteria (diversi per ogni tasto) (da C0 a C6)



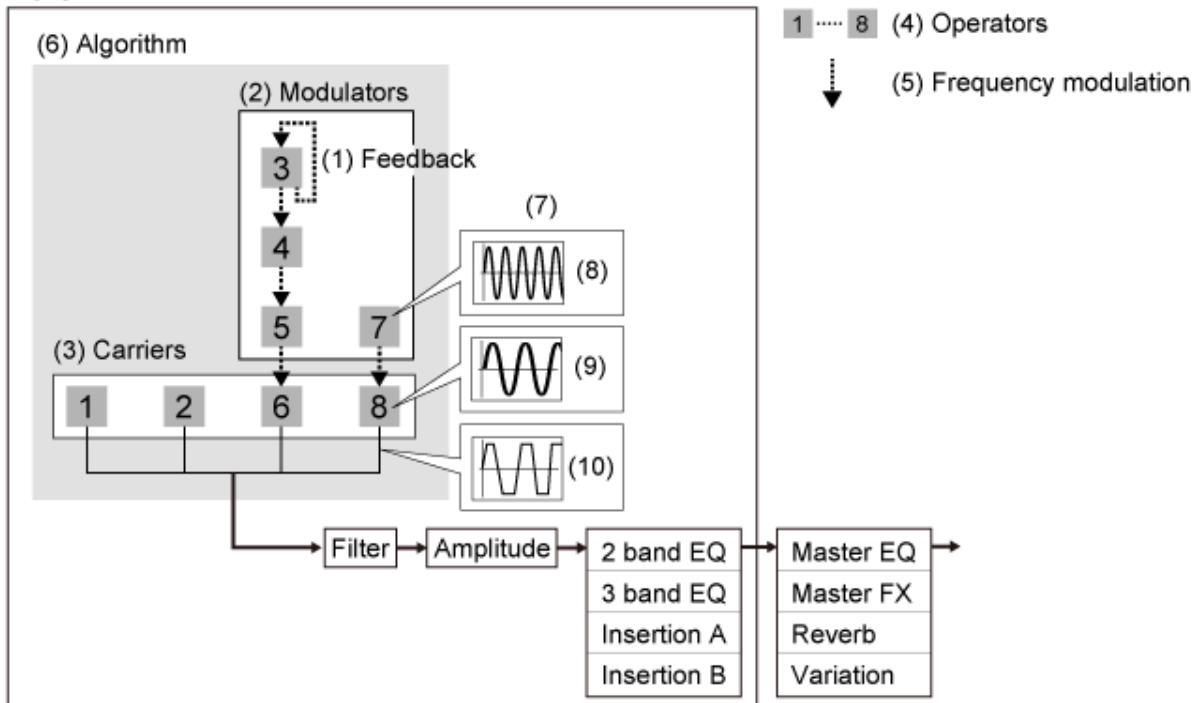
Motore del suono FM-X



Il motore del suono FM-X utilizza otto oscillatori (operatori) per modulare la frequenza delle onde generate da ciascun operatore per creare suoni armonici ricchi.

Gli operatori sono raggruppati in due ruoli: portante e modulatore. I modulatori modulano l'operatore successivo mentre i portanti generano i suoni risultanti. La funzione con cui l'operatore si modula si chiama "feedback". Il motore del suono FM-X presenta algoritmi preprogrammati che dispongono di 88 pattern diversi per il collegamento degli operatori. Con questo motore del suono, è possibile utilizzare i parametri per controllare i suoni armonici delle onde dell'operatore e applicare gli stessi filtri, effetti ed EQ di alta qualità disponibili nel motore del suono AWM2 per creare suoni più complessi di quanto possa essere possibile con i motori del suono FM convenzionali.

Part



- (1) Feedback
- (2) Modulatore
- (3) Portante
- (4) Operatore
- (5) Modulazione di frequenza

- (6) Algoritmo
- (7) Esempio di FM (modulazione di frequenza)
- (8) Onda del modulatore
- (9) Onda portante
- (10) Onda modulata

Motore del suono AN-X

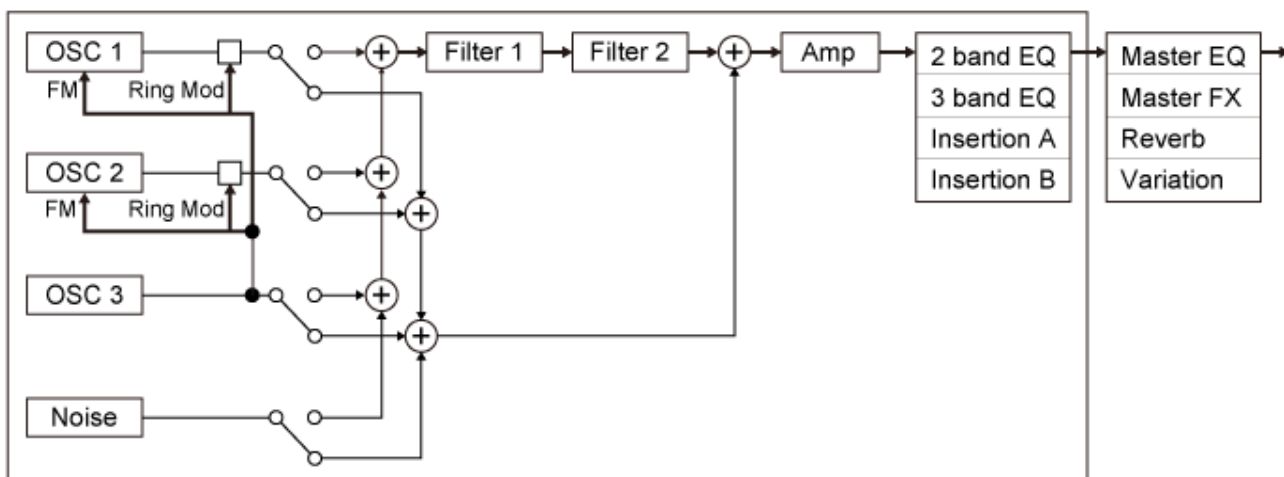


AN-X è un motore del suono analogico virtuale che riproduce digitalmente il comportamento dei sintetizzatori analogici nei minimi dettagli.

Con caratteristiche tradizionali e innovative, gli oscillatori di questo motore del suono AN di nuova generazione offrono maggiore flessibilità nelle funzioni di modulazione e modellazione dell'onda in modo da poter creare un'ampia varietà di suoni, dal vintage "reale" a quello tagliente ed estremo.

- Dispone di tre oscillatori e un generatore di rumore.
- OSC3 modula OSC1 e OSC2 (con modulazione di frequenza o modulazione ring)
- Ciascun OSC controlla la forma delle onde utilizzando *Pulse Width*, *OSC Self Sync* o *Wave Shaper*.
- È possibile impostare ciascun OSC in modo che venga emesso prima o dopo *Filter 1* e *Filter 2*.

Part

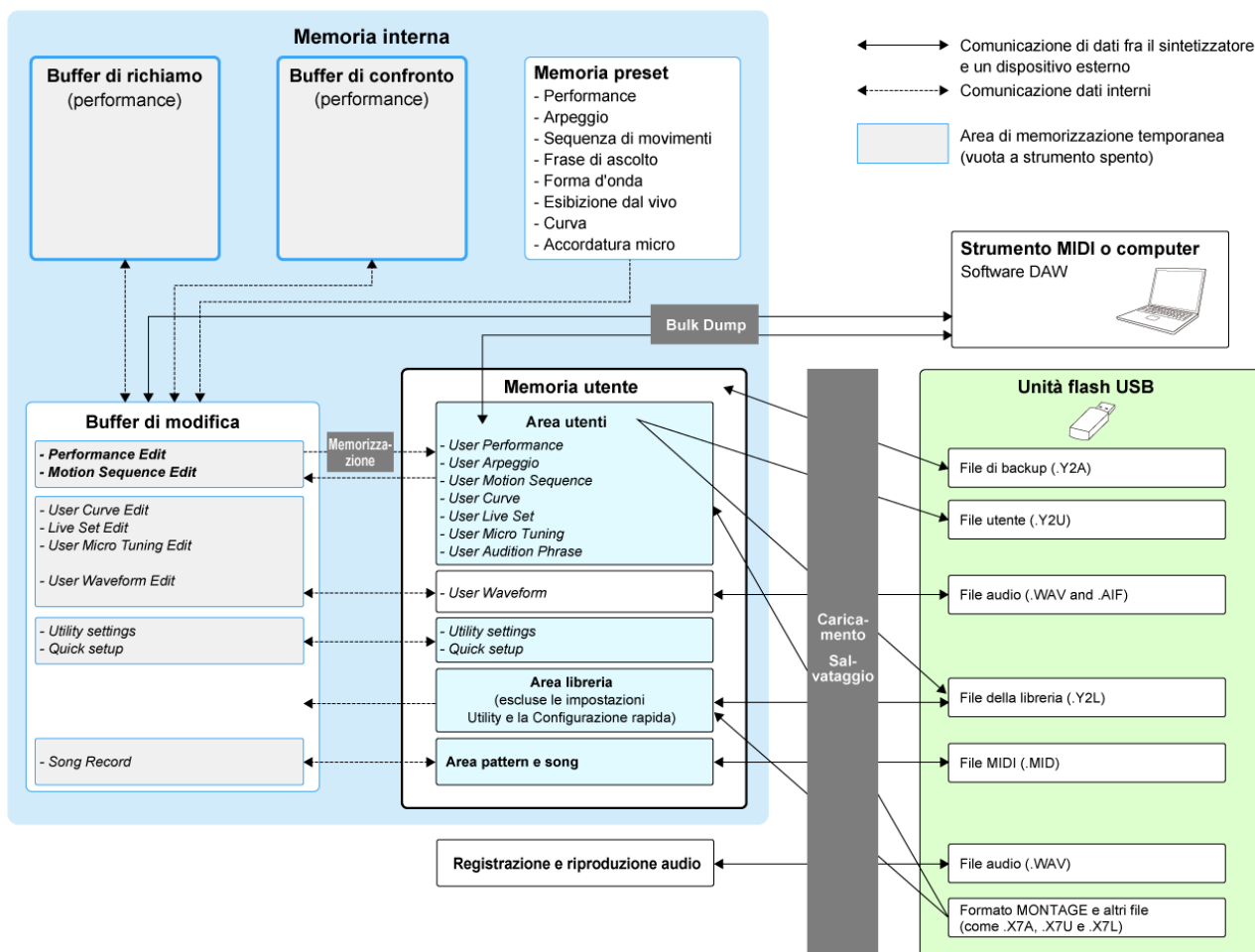




Memoria interna

La memoria interna di questo strumento contiene le performance, le esibizioni dal vivo, le song e altre impostazioni salvate.

Questo grafico mostra il flusso di dati tra la memoria interna e il dispositivo esterno.



(fare clic o toccare per ingrandire l'immagine)

Memoria preset



Contiene le performance, gli arpeggi, le frasi di ascolto preset e altre impostazioni. Non è possibile sovrascrivere i dati nella memoria preset poiché è di sola lettura.

Buffer di modifica



Il buffer di modifica è l'area di lavoro per la modifica di performance, esibizioni dal vivo, song e altre impostazioni.

Quest'area consente sia la lettura sia la scrittura e i contenuti al suo interno vengono cancellati quando lo strumento viene spento.

Le performance e le sequenze di movimenti modificate devono essere salvate nella memoria utente prima di selezionare una performance diversa o di spegnere lo strumento.

Le altre impostazioni vengono salvate automaticamente.

Memoria utente

La memoria utente ha due aree: utente e libreria.

L'area utente contiene le performance e le sequenze di movimenti memorizzate, nonché altre impostazioni per l'intero strumento, come le impostazioni Utility e altri dati utente modificati nel buffer di modifica.

Quando una performance utente viene modificata, è possibile memorizzarla come nuova performance o sovrascrivere quella esistente.

L'area libreria consente di caricare fino a 16 file di libreria (.Y2L) dall'unità flash USB. Le impostazioni salvate in quest'area non possono essere modificate. Per modificare le impostazioni nell'area libreria, inviare i dati al buffer di modifica selezionando una performance memorizzata in tale area o caricando una sequenza di movimenti dall'area libreria. Dopo la modifica, i dati verranno salvati nell'area utente.

La memoria utente viene utilizzata per la lettura e la scrittura e i dati all'interno di quest'area verranno conservati dopo lo spegnimento dello strumento.

Buffer di richiamo e buffer di confronto

Il buffer di richiamo e il buffer di confronto sono aree utilizzate per salvare temporaneamente le impostazioni che si stanno modificando.

Il buffer di richiamo viene utilizzato come backup per il buffer di modifica.

Se accidentalmente si passa a una performance diversa senza prima memorizzare l'impostazione, è possibile utilizzare la funzione Recall per ripristinare le impostazioni salvate temporaneamente dal buffer di richiamo al buffer di modifica.

Il buffer di confronto è l'area in cui conservare le impostazioni prima di apportare modifiche.

Utilizzando la funzione Compare, è possibile portare le impostazioni salvate temporaneamente nel buffer di confronto per confrontare i suoni modificati e non modificati.

Questi buffer servono per la lettura e la scrittura dei dati, ma le impostazioni andranno perse quando lo strumento viene spento.



Configurazione della performance dal vivo

Di seguito è mostrata una guida generale sul flusso di lavoro per MONTAGE M.

1 **Selezione di una performance**

Selezionare dalla schermata [Live set](#) o dalla schermata [Category Search](#).

2 **Modifica delle impostazioni**

3 **Salvataggio delle impostazioni modificate**

4 **Creazione di un'esibizione dal vivo**

5 **Selezione di un'esibizione dal vivo**

6 **Utilizzo della tastiera**

Selezione di una performance dalla schermata *Live Set*



1 Premere il pulsante [LIVE SET].

Viene visualizzata la schermata *Live Set*.



2 Se necessario, premere i pulsanti [BANK] e [PAGE] per selezionare una schermata diversa. Trovare una performance che si desidera utilizzare e toccare il nome della performance sullo schermo per selezionarla.

Selezione di una performance dalla schermata *Category Search*



La funzione *Category Search* consente di cercare tra performance, parti, pattern ritmici, arpeggi e forme d'onda per trovare l'elemento che si desidera utilizzare.

Per cercare la performance desiderata, aprire la schermata *Performance* e premere il pulsante [CATEGORY] per aprire la schermata *Performance Category Search*.

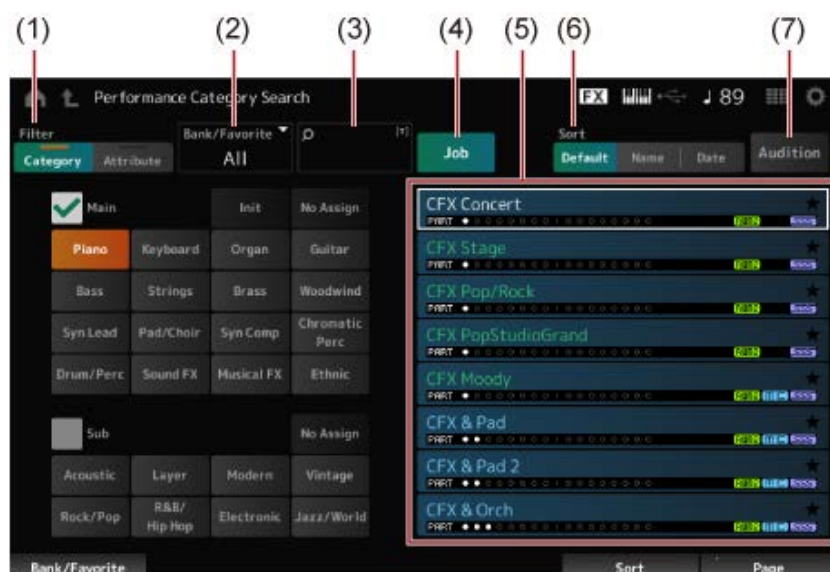
NOTA

È inoltre possibile selezionare una performance posizionando il cursore su *Performance Name* nella schermata *Home* e utilizzando il data dial, il pulsante [INC/YES] e il pulsante [DEC/NO].

1 Premere il pulsante [CATEGORY].

Viene visualizzata la schermata *Performance Category*.

È anche possibile aprire la schermata *Performance Category Search* selezionando *Category Search* dal menu contestuale per *Performance Name*.



(1) *Filter*

È possibile utilizzare il filtro per effettuare una ricerca nell'elenco delle performance.

NOTA

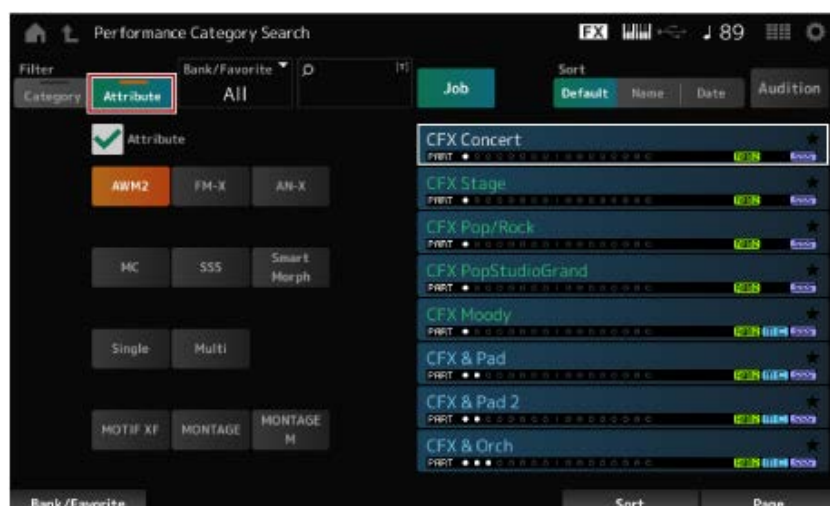
- È possibile utilizzare la condizione OR per le categorie premendo i pulsanti di selezione del nome della categoria appropriati.
È inoltre possibile impostare la condizione OR toccando il nome della categoria mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT].
- È possibile selezionare anche una sottocategoria tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo uno dei pulsanti di selezione del numero di slot e del nome della categoria.

- **Category**



Selezionarne una tra *Main* e *Sub*.

- **Attribute**



Selezionare un attributo o combinazioni di attributi. A seconda della combinazione, il filtro utilizza le condizioni AND o OR.

Filter:

Corrispondenza esatta	· AWM2, FM-X e AN-X
Condizione AND	· MC, SSS e <i>Smart Morph</i>
Condizione OR	· <i>Single</i> e <i>Multi</i> · MOTIF XF, MONTAGE e MONTAGE M

- (2) Banco
- (3) Ricerca per parola chiave
- (4) Job
- (5) Elenco delle performance che corrispondono a *Category* e *Attribute* selezionati

La performance corrente è visualizzata in bianco, le performance a parte singola sono visualizzate in verde e le performance multiparte sono visualizzate in blu.

- (6) Modifica dell'ordine

2 Modificare il filtro, il banco e l'ordine, secondo necessità.

3 Selezionarne uno dall'elenco mostrato a destra.

Spostare il cursore utilizzando il data dial, i pulsanti su e giù, il pulsante [INC] o il pulsante [DEC].

Utilizzando i pulsanti PAGE o le manopole di visualizzazione sul pannello superiore, è possibile scorrere verso il basso senza modificare la performance.

NOTA

Tenere premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e utilizzare i pulsanti dei numeri di slot da 9 a 16 per selezionare una performance specifica.

4 Per chiudere la schermata *Performance Category Search*, premere il pulsante [ENTER] o il pulsante [EXIT] o il pulsante [PERFORMANCE] sul pannello superiore oppure toccare l'icona 🏠 (Home) o l'icona ↗ (Exit) sullo schermo.

NOTA

È possibile utilizzare la funzione *Part Category Search* se si desidera modificare una delle parti in una performance multiparte (una performance che ha più di una parte).

Per aprire la schermata *Part Category Search*, selezionare una parte che si desidera modificare, quindi premere uno dei pulsanti [CATEGORY] tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

Selezione di una performance inizializzata o una performance a parte singola utilizzando un filtro ★

- Selezionare una performance inizializzata dall'elenco visualizzato impostando *Bank/Favorite* su *All* o *Preset* e il filtro *Category* su *Init*.
- Selezionare una performance a parte singola dall'elenco visualizzato impostando il filtro *Attribute* su *Single*.

Ascolto delle frasi di ascolto ★

Usando la frase di ascolto, è possibile ascoltare il suono della performance e sentire come cambierà il suono utilizzando i controller, prima che la selezione venga finalizzata.

1 Premere il pulsante [AUDITION] sul pannello superiore o toccare il pulsante *Audition* nella schermata *Category Search*.

Verrà riprodotta la frase di ascolto della performance corrente.

Se si seleziona una nuova performance nel mezzo della riproduzione della frase di ascolto, verrà riprodotta la frase di ascolto della nuova performance.

Se il pulsante [AUDITION] è disattivato, la funzione di ascolto non è disponibile per la performance selezionata e quando lo si preme non accade nulla.

- 2** Per interrompere la riproduzione della frase di ascolto, premere ancora una volta il pulsante [AUDITION] sul pannello superiore oppure toccare il pulsante *Audition* sullo schermo.

Utilizzo delle funzioni generali per l'intera performance



Sono disponibili altre funzioni per regolare il bilanciamento tra le parti all'interno della performance o per passare rapidamente a diversi gruppi di impostazioni che sono stati registrati in anticipo sui pulsanti.

Sommario

Regolazione del bilanciamento tra le parti (missaggio)

Procedura per il missaggio

Utilizzo delle scene

Procedura per registrare una scena

Registrazione di scene dalla schermata *Scene*

Registrazione delle scene da altre schermate

Regolazione del bilanciamento tra le parti (missaggio)



La funzione di missaggio consente di regolare il bilanciamento tra le parti.

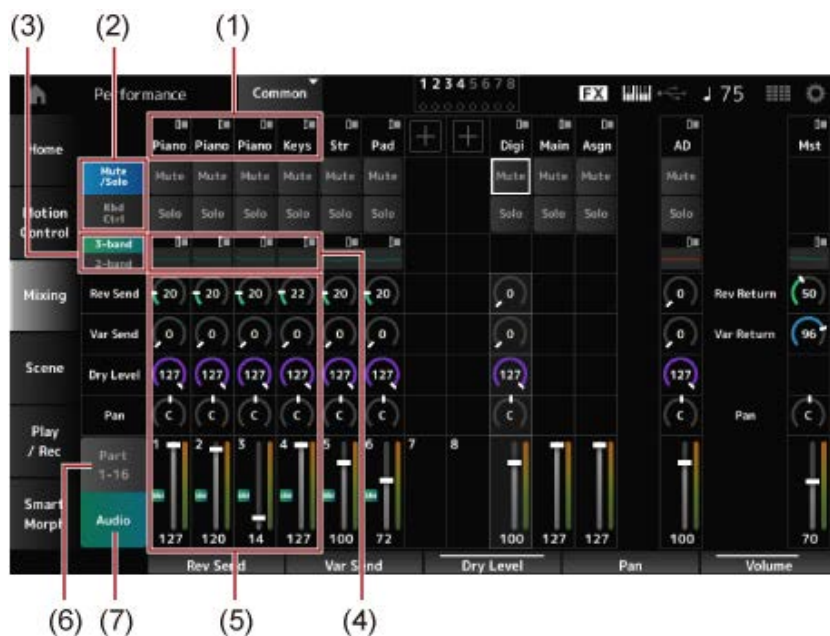
Pan, Volume e altre impostazioni per tutte le parti vengono visualizzate su un'unica schermata per facilitare la regolazione dei parametri *Mixing* per la performance.

Procedura per il missaggio



1 Toccare per aprire la schermata da [PERFORMANCE] → *Mixing*.

Viene visualizzata la schermata *Mixing*.




- (1) Categoria principale per ciascuna parte
- (2) Spostamento tra le viste *Solo*, *Mute* e *Keyboard Control*
- (3) Spostamento tra le viste dell'equalizzatore *3-band* e dell'equalizzatore *2-band*
- (4) Equalizzatore per ciascuna parte
- (5) Parametri per ciascuna parte
- (6) Passaggio alla vista con 16 parti
- (7) Vista della parte audio (vista con 16 parti non mostrata)

Con la parte audio, è possibile impostare i parametri per l'ingresso audio dai jack A/D INPUT e dal terminale [USB TO HOST] (parte digitale*).

*Si riferisce all'audio impostato su Digital L/R nei canali audio.

2 **Selezionare un parametro utilizzando i pulsanti PART o i pulsanti cursore sul pannello superiore oppure toccare le icone e i pulsanti sullo schermo.**

3 **Modificare il valore utilizzando il data dial o la relativa manopola di visualizzazione.**

Se è necessario regolare con precisione il valore, premere il pulsante [EDIT/ ] mentre la schermata *Mixing* è visualizzata sullo schermo per aprire la schermata *Edit*.

Utilizzo delle scene

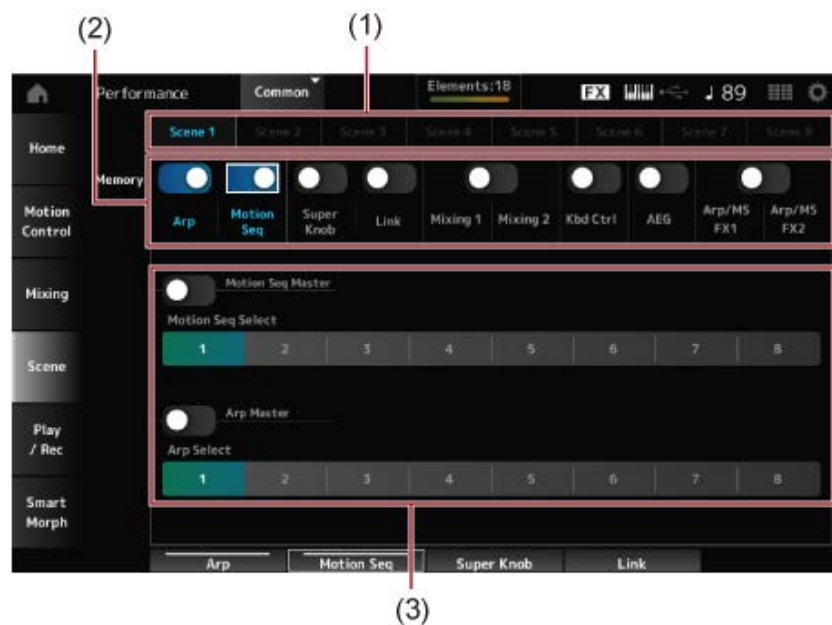
La scena è una "foto" di varie impostazioni, come il tipo di arpeggio, il tipo di sequenza di movimenti e i parametri della parte. Registrando scene diverse su ciascuno degli otto pulsanti SCENE, è possibile utilizzare i pulsanti SCENE per richiamare immediatamente diverse impostazioni. Ciò è comodo, ad esempio, quando si desidera cambiare solo i tipi di arpeggio e sequenze di movimenti, senza modificare la performance, per seguire la progressione di una song o per far risaltare un aspetto diverso di una performance.

Procedura per registrare una scena

Registrazione di scene dalla schermata *Scene*

1 **Aprire la schermata da [PERFORMANCE] → *Scene*.**

Viene visualizzata la schermata *Scene*.



- (1) Scheda *Scene*
- (2) Switch di memorizzazione
- (3) Impostazioni per la scheda

Quando lo switch di memorizzazione è su On, i parametri della funzione vengono visualizzati sullo schermo.

2 Configurare le scene da 1 a 8.

Le funzioni in cui *Memory* (switch di memorizzazione) è stato impostato su On verranno registrate sul pulsante SCENE selezionato.

La scena appena impostata ora diventa attiva quando si preme il pulsante SCENE appropriato.

3 Premere il pulsante [STORE] per salvare le impostazioni della scena nella performance.

AVVISO

Assicurarsi di salvare (memorizzare) le impostazioni della scena appena modificate prima di passare a una performance diversa o di spegnere lo strumento. Senza eseguire l'operazione *Store*, le impostazioni della scena andranno perse.

Registrazione delle scene da altre schermate



Se un parametro che può essere registrato in una scena è già assegnato a una manopola o a uno slider control, spostare la manopola o lo slider control. Quindi, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante SCENE. Successivamente, premere il pulsante [STORE] per salvare le impostazioni della scena nella performance.



Modifica delle impostazioni

Sommario

Utilizzo di Split e Layer

Procedura per la modifica

Procedura per la modifica completa

Utilizzo della schermata *Navigation*

Procedura per la modifica rapida

Creazione di cambiamenti tonali

Collegamenti e impostazioni degli effetti

Modifica delle impostazioni degli effetti

Utilizzo dell'arpeggio

Attivazione e disattivazione dell'arpeggio

Modifica dell'arpeggio tramite le manopole

Modifica della modalità di attivazione o disattivazione della riproduzione dell'arpeggio

Utilizzo del controllo dei movimenti (Motion Control)

Nozioni di base sul controllo dei movimenti (Motion Control)

Personalizzazione delle impostazioni della Super Knob

Controllo della Super Knob dai pedali

Esempio di impostazione della Super Knob

Utilizzo del sequencer di movimenti

Attivazione o disattivazione del sequencer di movimenti

Modifica del sequencer di movimenti tramite le manopole

Modifica della modalità di attivazione della sequenza di movimenti

Modifica della sequenza di movimenti

Utilizzo del circuito di involuppo

Esempio di impostazione di Envelope Follower dalla schermata *Rhythm Pattern*

Utilizzo di *Smart Morph*

Utilizzo di Split e Layer



La funzione Split consente di dividere la tastiera in sezioni per suonare ciascuna con un suono diverso, mentre la funzione Layer consente di combinare più suoni uno sopra l'altro su una sezione Split o sull'intera tastiera.

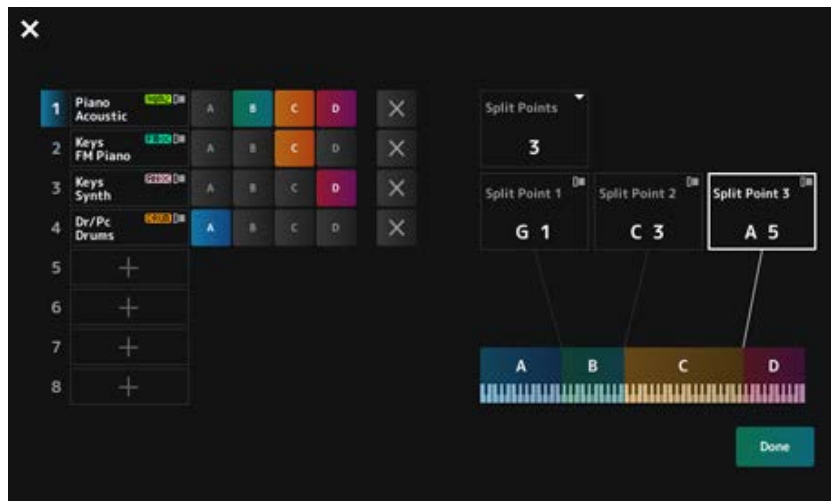
Per configurare split e layer su MONTAGE M, utilizzare i punti di split per creare gruppi di sezioni della tastiera e assegnare una parte a ciascun gruppo.

Per aprire la schermata *Split setting*, premere il pulsante [SPLIT].

Viene visualizzata la schermata *Split Job* per la performance, che consente di modificare le impostazioni di Split.

Toccando gli elementi sullo schermo per specificare il numero e la posizione del punto di split, è possibile impostare l'intervallo di tasti e selezionare un suono per ciascuna parte.

Toccando il pulsante del gruppo (A, B, C, D) sullo schermo mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], è possibile impostare la parte per più di un gruppo.



Una volta completata la configurazione, premere il pulsante [EXIT] sul pannello superiore o toccare *Done* sullo schermo.

Toccando **X** in alto a sinistra si annulla la configurazione e si chiude la schermata.

Per modificare l'intervallo di note, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [SPLIT].

Viene richiamata la vista *Part—Note* della schermata *Performance* che consente di modificare l'intervallo di note di ciascuna parte.

Impostare il valore utilizzando la tastiera integrata o il Data dial.

Procedura per la modifica

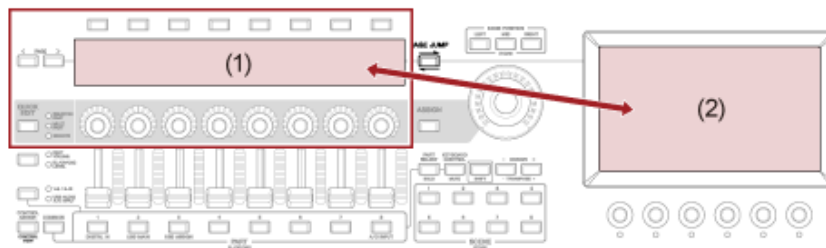


La modifica riguarda le funzioni di modifica completa tramite il display Main e di modifica rapida utilizzando il display secondario.

È possibile utilizzare la modifica completa per accedere a tutte le funzioni di modifica e utilizzare la modifica rapida per accedere immediatamente ad alcuni parametri utilizzati di frequente.

Utilizzando il pulsante [PAGE JUMP], è possibile modificare lo stesso parametro dalla modifica completa e da quella rapida.

Inoltre, è possibile utilizzare schermate diverse per il display Main e il display secondario per monitorare più parametri contemporaneamente mentre si passa dalla modifica completa a quella rapida.



- (1) Modifica rapida (visualizzazione del display secondario)
- (2) Modifica completa (visualizzazione del display Main)

Procedura per la modifica completa



- 1 **Selezionare una performance.**
- 2 **Nella schermata *Performance* spostare il cursore sull'opzione *Performance Name* o *Part* desiderata.**
- 3 **Premere il pulsante [EDIT/ ↶] o toccare Edit nel menu contestuale.**

La schermata *Common Edit* verrà visualizzata quando il cursore si trova su *Performance Name*.

La schermata *Part Edit* per il motore del suono verrà visualizzata quando il cursore si trova su *Part*.

- 4 **Selezionare una scheda nella prima e nella seconda riga per aprire la schermata.**

Per selezionare una scheda, è possibile tenere premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e utilizzare i pulsanti di selezione del numero di slot e del nome della categoria appropriati oppure toccare semplicemente la scheda sullo schermo (fare riferimento alla Guida rapida).

Esempio: parte normale (AWM2)



Si consiglia di modificare le impostazioni in ciascuna scheda dall'alto verso il basso.

5 **Modificare le impostazioni cambiando i parametri visualizzati a destra delle schede.**

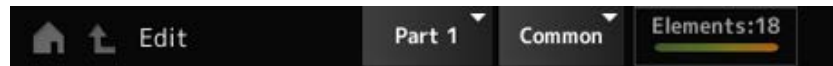
6 **Se necessario, continuare a modificare i parametri in diverse schede.**

La destinazione per la modifica verrà visualizzata sulla barra di navigazione.

Selezionare *Common* per modificare le impostazioni dell'intera performance.

Selezionare *Part Common* per modificare le impostazioni dell'intera parte.

Se si desidera accedere alle impostazioni dettagliate, selezionare una delle seguenti opzioni: *Element* da 1 a 128, *Operator* da 1 a 8, *Oscillator* da 1 a 3, *Noise* e i tasti da C0 a C6 della parte.



7 **Una volta terminata la modifica, premere il pulsante [STORE] per salvare la performance.**

È possibile cambiare il parametro da modificare aprendo la schermata *Edit* da:

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] e selezionando la voce desiderata dalla barra di navigazione.


Utilizzo della schermata *Navigation*



1 **Premere il pulsante [NAVIGATION].**

Verrà visualizzata la schermata NAVIGATION.



Se si preme il pulsante [NAVIGATION] durante la modifica, si può individuare facilmente la propria posizione  sulla mappa.

2 **Selezionare il parametro desiderato per la modifica.**

Selezionare *Part Common* per modificare le impostazioni dell'intera parte.

Se si desidera accedere alle impostazioni dettagliate, selezionare una delle seguenti opzioni:

Element da 1 a 128, Operator da 1 a 8, Oscillator da 1 a 3, Noise e i tasti da C0 a C6 della parte.



3 Selezionare l'icona per l'impostazione che si desidera modificare.

Utilizzare i pulsanti cursore per spostare il cursore, quindi premere il pulsante [ENTER]. In alternativa, toccare l'icona sullo schermo.

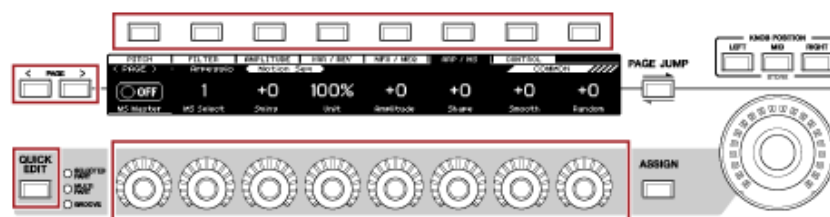
4 Modificare i parametri visualizzati sullo schermo.

5 Salvare la performance.

Procedura per la modifica rapida



- 1 Utilizzare il pulsante [QUICK EDIT], i pulsanti PAGE della scheda e i pulsanti di selezione della scheda per cambiare le pagine e le schede sul display secondario.



- 2 Utilizzare le manopole da 1 a 8 per modificare le impostazioni.

- 3 Per regolare con precisione le impostazioni, premere il pulsante [PAGE JUMP] per richiamare il parametro corrispondente sul display Main.

NOTA

Se si è passati a una scheda diversa sul display Main, è possibile richiamare il parametro corrispondente sul display secondario tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [PAGE JUMP]
(in alcuni casi il parametro potrebbe non essere visualizzato).

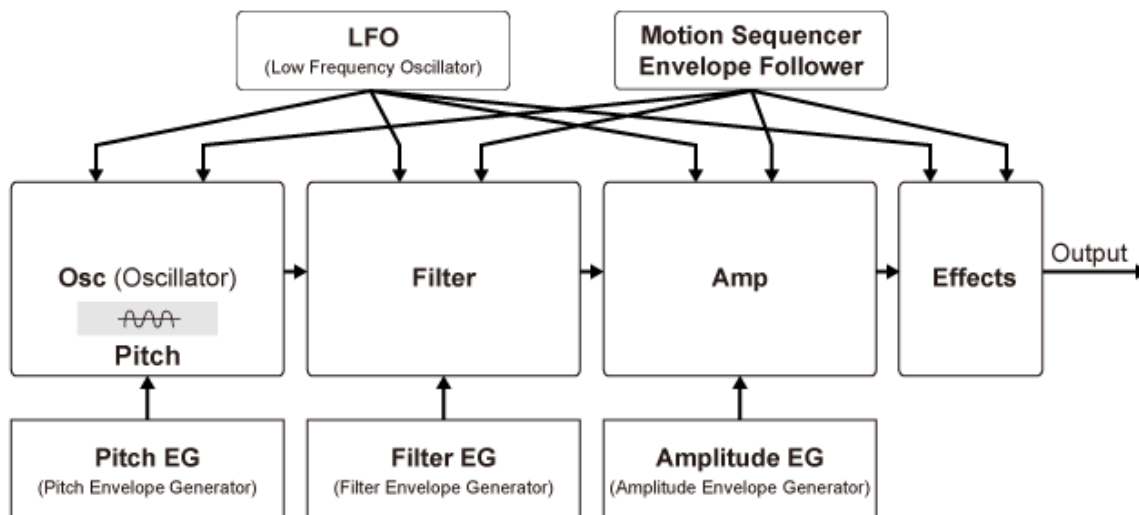
Creazione di cambiamenti tonali



Per creare cambiamenti tonali si possono utilizzare oscillatori, filtri, EG (o generatori di inviluppo), LFO (o oscillatori a bassa frequenza) ed effetti. Modificando questi parametri, è possibile modificare la brillantezza, la risonanza o altre qualità timbriche del suono.

Le impostazioni disponibili variano a seconda del tipo di motore del suono. Alcuni parametri (sotto) sono comunemente usati per tutti i tipi di motori del suono.

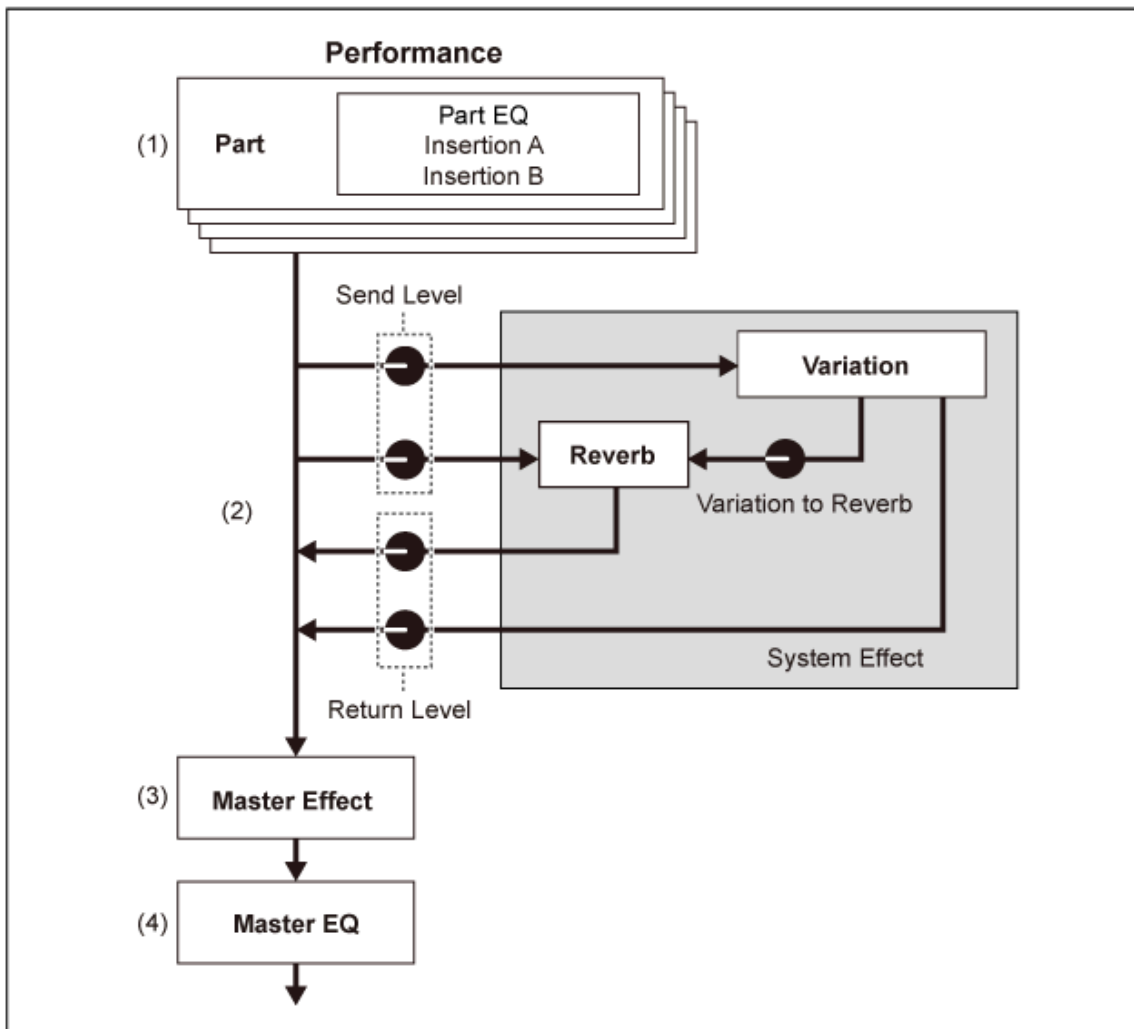
- *Oscillator (Osc)*: consente di creare le onde sonore di base
- *Pitch*: consente di controllare l'intonazione
- *Filter*: consente di controllare la frequenza di taglio
- EG: consente di determinare come il suono cambia nel tempo
- LFO: consente di determinare la variazione ciclica del suono
- *Motion Sequencer*: consente di creare modifiche complesse al suono nel tempo
- *Effects*: consente di elaborare il suono



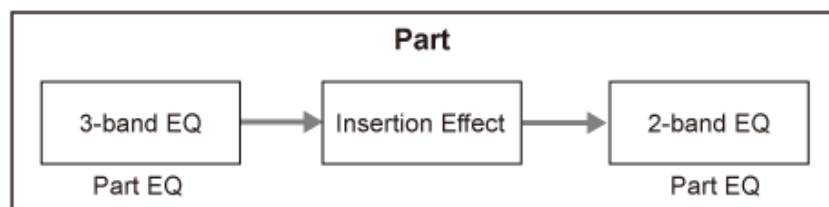
Collegamenti e impostazioni degli effetti



Gli effetti disponibili su MONTAGE M includono effetti System applicati a tutte le parti della performance, effetti Insertion applicati a ciascuna parte, effetti Master applicati all'uscita finale ed equalizzatori come l'equalizzatore della parte e l'equalizzatore principale. Il diagramma del flusso del segnale per gli effetti è mostrato di seguito.



- (1) Impostazione dell'equalizzatore della parte e degli effetti Insertion
 [PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/] → *Effect*



- (2) Impostazione degli effetti Variation e Reverb
 [PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/] → *Effect* → *Routing*
 [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/] → *Effect* → *Variation*
 [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/] → *Effect* → *Reverb*
- (3) Impostazione dell'effetto Master
 [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/] → *Effect* → *Master FX*
- (4) Impostazione dell'equalizzatore principale
 [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/] → *Effect* → *Master EQ*

NOTA

Gli effetti per l'ingresso audio dal jack A/D INPUT possono essere impostati da: [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/] → *Audio In*.

Per informazioni sulla categoria e sui tipi di effetto, vedere [Tipi di effetto](#).

Per informazioni sul programma Preset per ciascun tipo di effetto, fare riferimento a *Data List*.

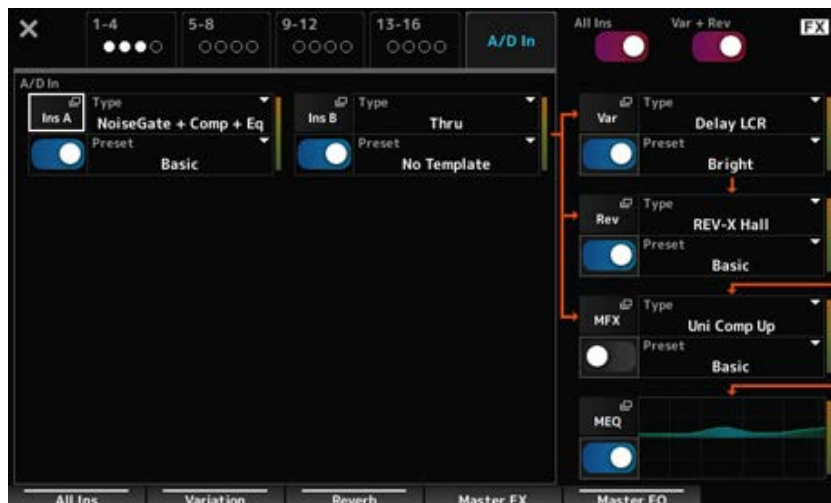
Modifica delle impostazioni degli effetti



È possibile modificare gli effetti utilizzando la modifica completa e la modifica rapida.

Premendo il pulsante [NAVIGATION] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], verrà visualizzata la schermata *FX Overview* in cui è possibile vedere una panoramica delle impostazioni degli effetti.

Toccare i pulsanti sui nomi degli effetti come *Ins A* e *Var* per aprire la schermata *Edit*.



Utilizzo dell'arpeggio



La funzione Arpeggio di MONTAGE M consente di riprodurre arpeggi tipici, nonché di aggiungere pattern ritmici e tracce di accompagnamento più complicati alla performance su tastiera. Oltre a fornire l'ispirazione e passaggi ritmici interi nelle performance dal vivo, offre anche le parti di accompagnamento strumentali complete di vari generi musicali per facilitare la creazione di song. È possibile assegnare gli otto tipi di arpeggio desiderati a ciascuna parte e riprodurre contemporaneamente gli arpeggi di un massimo di otto parti.

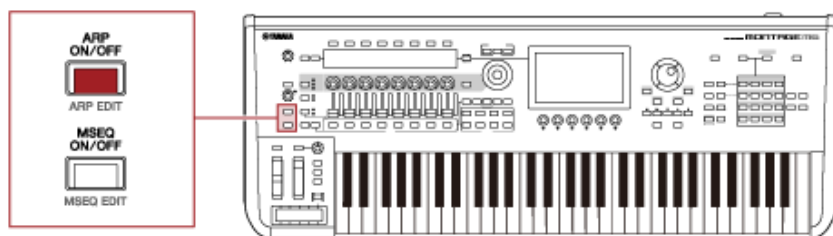
Inoltre, è possibile impostare l'intervallo di note (*Note Limit*) o l'intensità della pressione dei tasti (*Velocity Limit*) per la riproduzione dell'arpeggio.

La funzione Arpeggio consente di riprodurre frasi di accento (la frase in sequenza suonata solo quando la tastiera viene utilizzata a una velocità superiore al valore specificato) o effetti sonori come i rumori delle corde di chitarra utilizzando la funzione Random SFX. Alcuni tipi di arpeggio preset sono impostati per riprodurre frasi di accento e suoni Random SFX. È possibile trovare le frasi di accento e i suoni Random SFX tramite la schermata *Arpeggio Category Search* e selezionando *Accent* (frase di accento) o *Random SFX* per *Attribute*.

Attivazione e disattivazione dell'arpeggio



Per attivare o disattivare la funzione Arpeggio, premere il pulsante [ARP ON/OFF] sul pannello superiore.



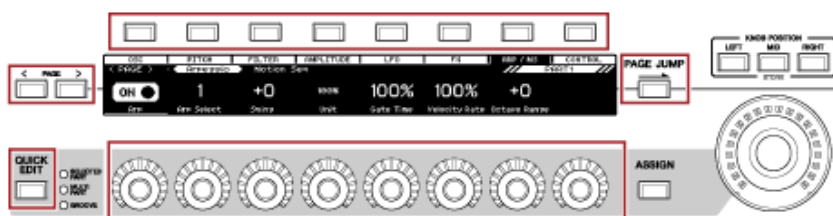
Modifica dell'arpeggio tramite le manopole



Premendo il pulsante [QUICK EDIT] per selezionare la parte scelta, tramite i pulsanti di selezione della scheda per selezionare la scheda ARP/MS, è possibile utilizzare le manopole da 1 a 7 per modificare gli arpeggi.

Modificare gli arpeggi ruotando le manopole e ascoltando la riproduzione dell'arpeggio. Controllare i nomi dei parametri assegnati alle manopole da 1 a 7 sul display secondario.

Se si desidera ottimizzare le impostazioni, premere il pulsante [PAGE JUMP] per passare al display Main e continuare la modifica.



Modifica della modalità di attivazione o disattivazione della riproduzione dell'arpeggio



Normalmente l'arpeggio viene riprodotto mentre viene premuto un tasto. Tuttavia, è possibile modificare le impostazioni in modo che l'arpeggio continui a essere riprodotto anche dopo aver sollevato il dito dal tasto.

Il modo in cui attivare o disattivare la riproduzione dell'arpeggio può essere impostato con *Hold* e *Trigger Mode*.

- **Hold**

[EDIT/] → Selezione di *Part* → *Common* → *Arpeggio* → *Common*

- **Trigger Mode**

[EDIT/] → Selezione di *Part* → *Common* → *Arpeggio* → *Advanced*

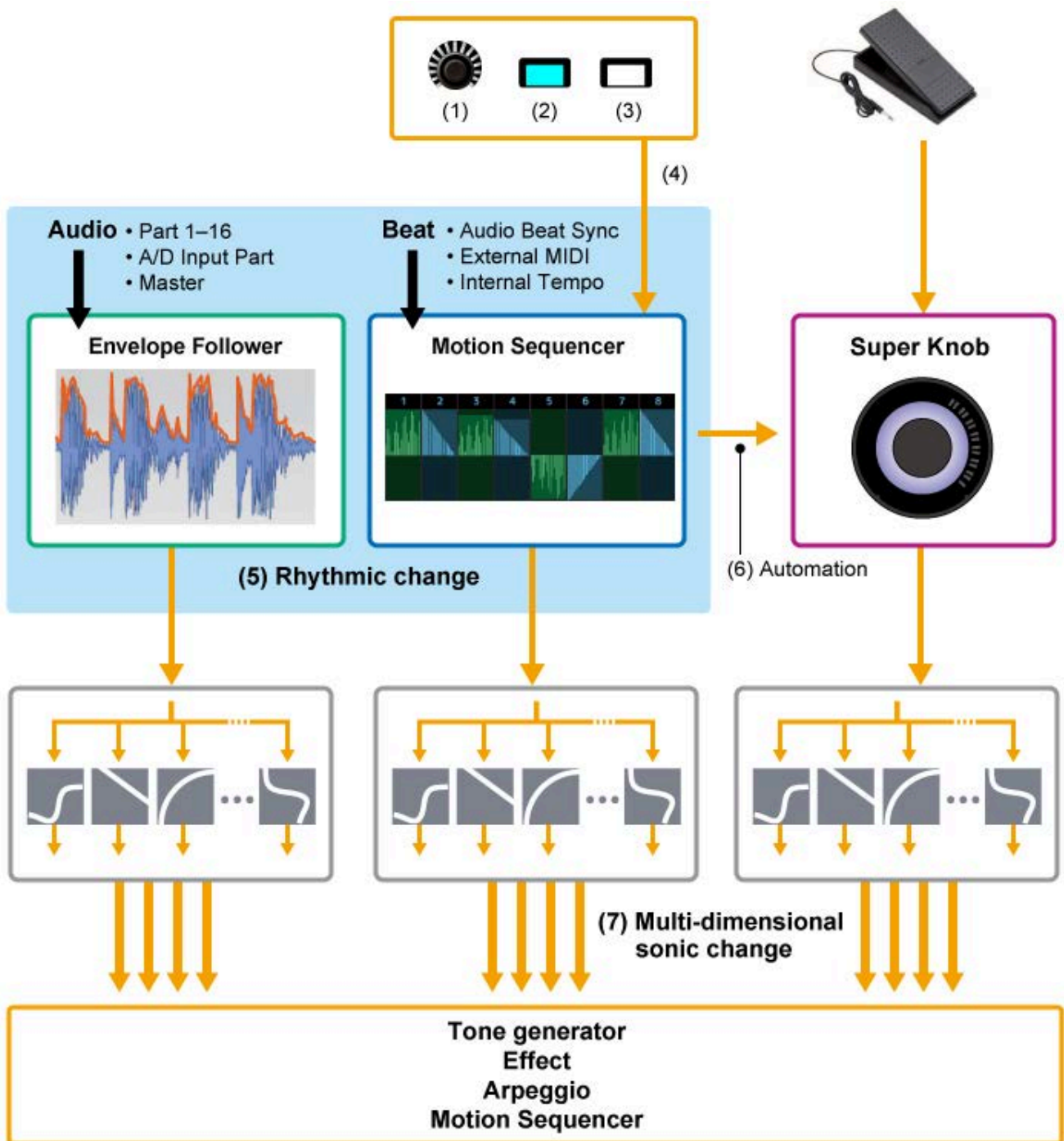
Riprodotta solo mentre viene premuto un tasto	<i>Hold</i> : Off <i>Trigger Mode</i> : <i>Gate</i>
La riproduzione continua dopo che il dito viene sollevato dal tasto	<i>Hold</i> : On <i>Trigger Mode</i> : <i>Gate</i>
La riproduzione viene attivata o disattivata ogni volta che si preme il tasto	<i>Trigger Mode</i> : <i>Toggle</i> (indipendentemente dalle impostazioni di <i>Hold</i>)

NOTA

Quando *Arp Master* e *Arp Part* sono impostati su ON, è possibile attivare il pulsante [KEYBOARD HOLD] sul pannello superiore per ottenere lo stesso effetto dell'impostazione di Hold su ON.

Utilizzo del controllo dei movimenti (Motion Control) ★

La funzione Motion Control consente di creare movimento (cambiamenti ritmici e dinamici del suono) in tempo reale, per trovare modi di espressione completamente nuovi. Questa funzione consente di effettuare le impostazioni in anticipo in modo da poter modificare i parametri senza utilizzare effettivamente i pedali o le rotelle. Ciò consente di creare cambiamenti espressivi radicali e potenti che seguono il beat della musica.



- (1) Controllo continuo delle variazioni dei movimenti
- (2) Passaggio da un movimento all'altro

- (3) Trigger
- (4) Controllo del sequencer di movimenti in tempo reale
- (5) Variazione del ritmo
- (6) Automazione
- (7) Variazione sonora multidimensionale

Nozioni di base sul controllo dei movimenti (Motion Control) ☆

La funzione Motion Control può essere configurata impostando *Source* per il controller e la destinazione di controllo (*Destination* e *Parameter*) dalla schermata *Control Assign*.

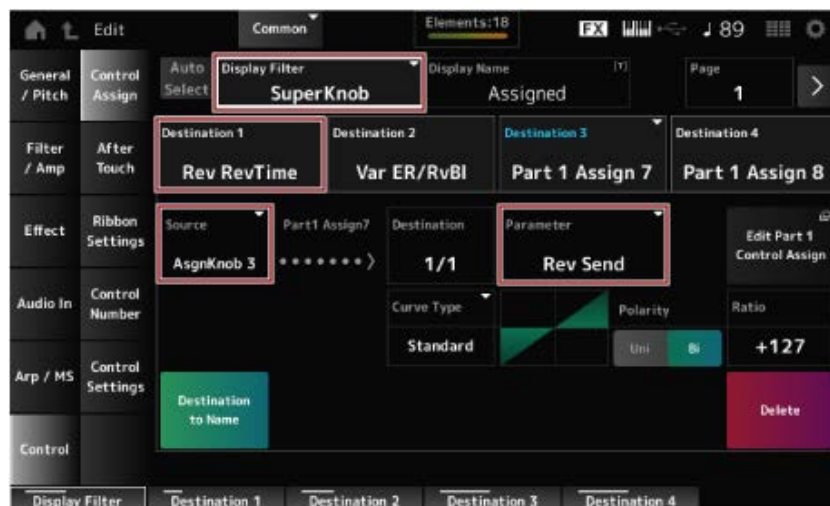
Per la Super Knob, impostare *Display Filter* su *SuperKnob*, quindi impostare *Source* (*AsgnKnob* 1–8) e *Destination*.

Per la sequenza di movimenti, impostare *Source* su *Motion Sequence Lane* da 1 a 4.

Per Envelope Follower, impostare *Source* su *EnvFollow*.

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Control* → *Control Assign*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Mod/Control* → *Control Assign*



Personalizzazione delle impostazioni della Super Knob ☆

Utilizzando la Super Knob, è possibile controllare contemporaneamente i valori da *Assign 1* a *8* assegnati alle manopole da 1 a 8 che sono comuni a tutte le parti.

Spostando la Super Knob mentre si suona la tastiera è possibile modificare i suoni e visualizzare i valori dei parametri sul display secondario.

Se il pulsante [ASSIGN] è attivato (e acceso), le modifiche alle manopole da 1 a 8 verranno mostrate sull'indicatore e sul display secondario.

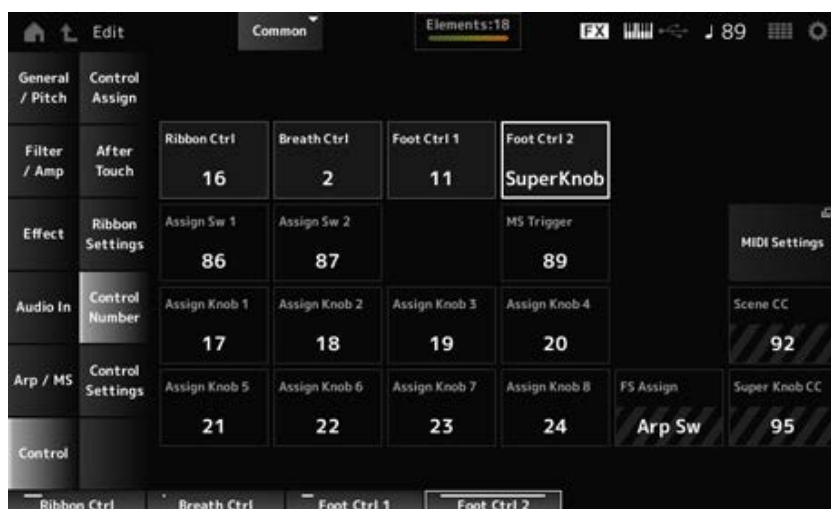
Combinando la Super Knob e il sequencer di movimenti, è possibile ottenere modifiche del suono più complesse.

Controllo della Super Knob dai pedali ☆

La Super Knob può essere controllata dal foot controller venduto a parte (FC7) collegato a MONTAGE M.

Seguire la procedura illustrata di seguito.

- 1 **Collegare il foot controller (FC7) al jack FOOT CONTROLLER sul pannello posteriore.**
- 2 **Aprire la schermata da: [PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → *Control* → *Control Number*.**
- 3 **Selezionare *SuperKnob* per *Foot Ctrl1* o *Foot Ctrl2*, a seconda del jack a cui è collegato il foot controller.**



- 4 **Chiudere la schermata per completare la configurazione.**

Esempio di impostazione della Super Knob

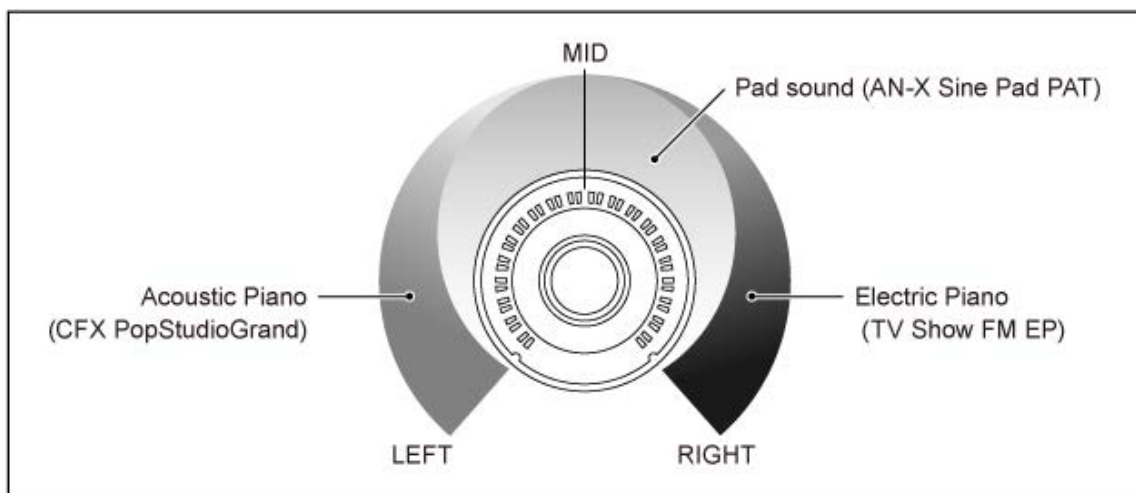


Le impostazioni della Super Knob sono personalizzabili.

È possibile impostare due o tre valori fissi per utilizzare la Super Knob per il morphing dei suoni. Per impostare tre valori fissi, è necessario prima abilitare l'impostazione *Mid*.

Esempio di morphing utilizzando tre valori fissi:

In questa sezione verrà illustrato come aggiungere effetti di morphing al suono sovrapposto realizzato con tre performance preset (pianoforte acustico, suono di pad e piano elettrico) mantenendo le impostazioni originali per queste performance.



Flusso di lavoro

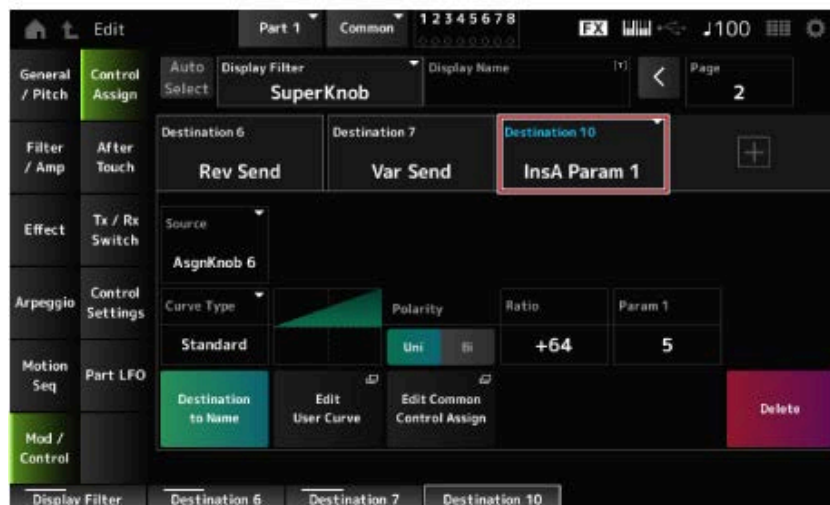
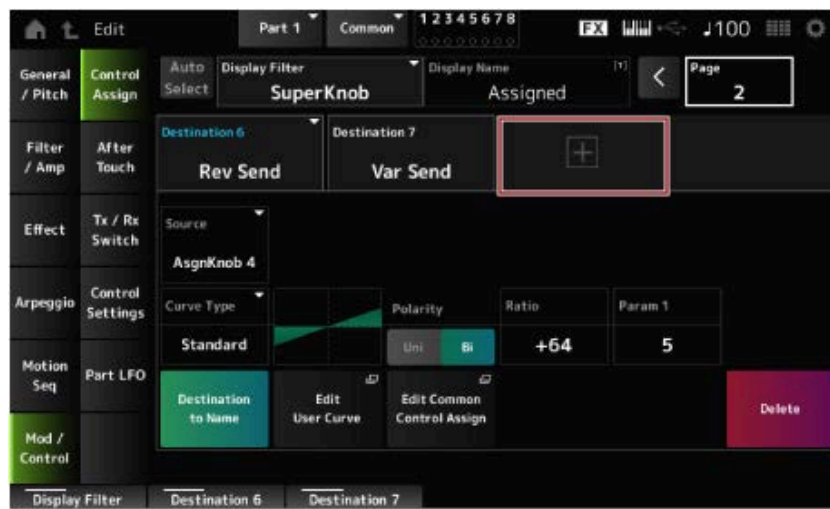
- Selezionare il suono per le parti da 1 a 3 (passaggio 1)
- Configurare la Super Knob per consentire il controllo dei parametri per le parti da 1 a 3 (passaggi da 2 a 4)
- Verificare le impostazioni (passaggio 5)
- Impostare i parametri della Super Knob per le posizioni più a sinistra, al centro e più a destra (passaggi da 6 a 8).

1 Selezionare i suoni per le parti da 1 a 3

- 1-1. Premere il pulsante [CATEGORY] e selezionare *CFX PopStudioGrand*.
- 1-2. Dalla schermata *Home* toccare l'icona [+] su Part 2 per aprire la schermata *Part Category Search* e selezionare *AN-X Sine Pad PAT*.
- 1-3. Dalla schermata *Home* toccare l'icona [+] su Part 3 per aprire la schermata *Part Category Search* e selezionare *TV Show FM EP*.

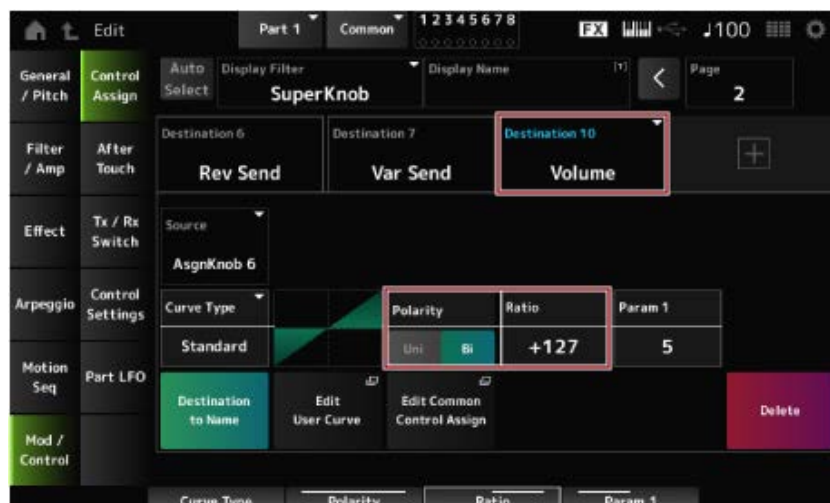
2 Impostare i parametri per Part 1.

- 2-1. Selezionare Part 1.
- 2-2. Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN] tenendo premuto il pulsante [SHIFT].
Viene visualizzata la schermata *Control View*.
- 2-3. Ruotare la Super Knob.
Viene visualizzata la schermata *Control Assign*.
- 2-4. Toccando l'icona [+], verrà aggiunto *Destination 10*.



2-5. Toccare la scheda *Destination 10* e selezionare *Volume* da *Part Param*.

2-6. Impostare *Polarity (Curve Polarity)* su *Bi* e *Ratio (Curve Ratio)* su *+127*.



3 Impostare i parametri per Part 2.

3-1. Selezionare Part 2.

3-2. Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], quindi ruotare la Super Knob.

Viene visualizzata la schermata *Control Assign* per Part 2.

- 3-3. Toccando l'icona [+] si aggiunge *Destination 7*.
- 3-4. Toccare la scheda *Destination 7* e selezionare *Volume* da *Part Param*.
- 3-5. Impostare *Polarity (Curve Polarity)* su *Bi* e *Ratio (Curve Ratio)* su +127.

4 Impostare i parametri per Part 3.

- 4-1. Selezionare Part 3.
- 4-2. Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], quindi ruotare la Super Knob.

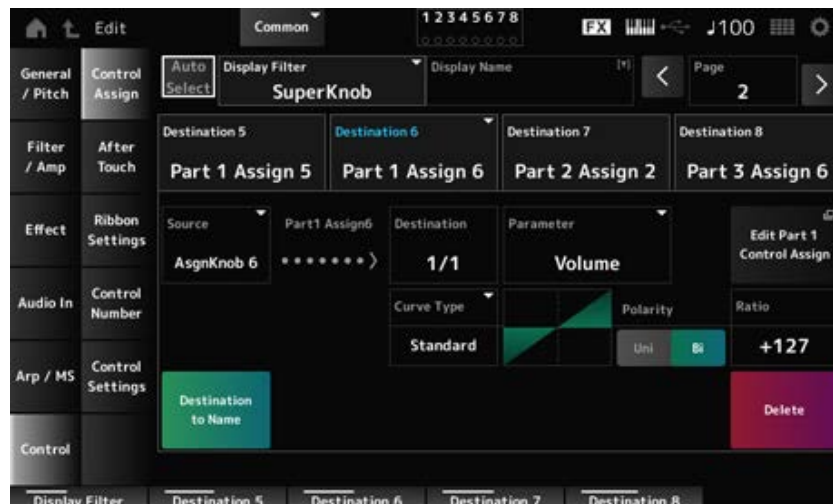
Viene visualizzata la schermata *Control Assign* per Part 3.

- 4-3. Toccando l'icona [+] si aggiunge *Destination 8*.
- 4-4. Toccare la scheda *Destination 8* e selezionare *Volume* da *Part Param*.
- 4-5. Impostare *Polarity (Curve Polarity)* su *Bi* e *Ratio (Curve Ratio)* su +127.

5 Verificare che i parametri per le parti da 1 a 3 siano impostati su Common Assignable Knob.

- 5-1. Premere il pulsante COMMON per la selezione della parte.
- 5-2. Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], quindi ruotare la Super Knob.

Viene visualizzata la schermata *Control Assign* per la parte comune.



- 5-3. Toccare ciascuna delle schede da *Destination 6* a *8* per verificare che *Source* sia impostato rispettivamente su *AsgnKnob* da *6* a *8* e che *Destination Parameter* sia impostato sul volume delle parti da *1* a *3*.

6 Impostare la posizione LEFT sulla Super Knob.

In questo modo le impostazioni della Super Knob vengono salvate quando ruotata completamente a sinistra.

- 6-1. Premere il pulsante **KNOB POSITION [LEFT]**.
- 6-2. Assicurarsi che sia selezionato **COMMON** per la selezione della parte, quindi premere il pulsante **[ASSIGN]**.
- 6-3. Per impostare solo **CFX PopStudioGrand** su Part 1 in modo che suoni, ruotare la manopola 6 (**Assign6**) tutta a destra (fino al massimo) e le manopole 7 (**Assign7**) e 8 (**Assign8**) completamente a sinistra (fino al minimo).
- 6-4. Salvare le impostazioni tenendo premuto contemporaneamente il pulsante **[SHIFT]** e premendo il pulsante **KNOB POSITION [LEFT]**.

7 Impostare la posizione **RIGHT** sulla Super Knob.

In questo modo le impostazioni della Super Knob vengono salvate quando ruotata completamente a destra.

- 7-1. Premere il pulsante **KNOB POSITION [RIGHT]**.
- 7-2. Per impostare solo **TV Show FM EP** su Part 3 in modo che suoni, ruotare la manopola 8 (**Assign8**) tutta a destra (fino al massimo) e le manopole 6 (**Assign6**) e 7 (**Assign7**) completamente a sinistra (fino al minimo).
- 7-3. Salvare le impostazioni tenendo premuto contemporaneamente il pulsante **[SHIFT]** e premendo il pulsante **KNOB POSITION [RIGHT]**.

8 Impostare **Mid position** sulla Super Knob.

Abilitare **Mid position**, quindi ruotare la Super Knob per impostare il valore per la posizione centrale.

- 8-1. Tenere premuto il pulsante **[NAVIGATION]**.
Verrà visualizzata la schermata **NAVIGATION**.
- 8-2. Toccare **SUPER KNOB** e aprire la schermata per le impostazioni della Super Knob.
- 8-3. Impostare il valore **512** per **Mid position**.



- 8-4. Premere il pulsante **KNOB POSITION [MID]**.

- 8-5. Per impostare solo *AN-X Sine Pad PAT* su Part 2 in modo che suoni, ruotare la manopola 7 (*Assign7*) tutta a destra (fino al massimo) e le manopole 6 (*Assign6*) e 8 (*Assign8*) completamente a sinistra (fino al minimo).
- 8-6. Salvare le impostazioni tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante KNOB POSITION [MID].

L'impostazione principale è ora completa.

- **Regolazione delle impostazioni**

Se lo si desidera, regolare *Curve type*, *Ratio* e *Param* per ciascuna parte e LEFT, RIGHT e MID per la posizione della manopola.

Utilizzo del sequencer di movimenti



Il sequencer di movimenti consente di creare variazioni di suono controllando i tempi dei parametri in base a una sequenza creata in anticipo.

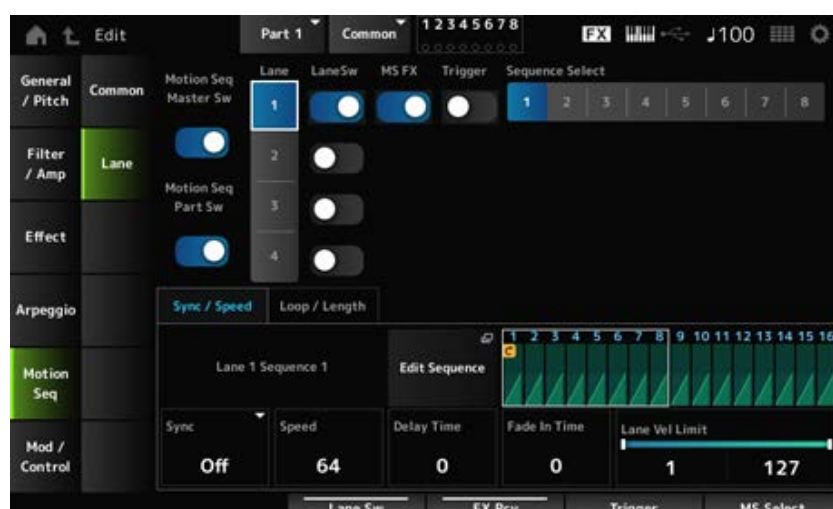
Consente di configurare variazioni ritmiche che sono sincronizzate con il tempo della performance, l'arpeggio o i ritmi immessi dal dispositivo di collegamento e di controllare tali variazioni in modo interattivo e in tempo reale in base alla progressione della song.

Con il sequencer di movimenti è possibile utilizzare fino a quattro linee per parte o otto per una performance. È possibile utilizzare fino a otto pattern di sequenza per linea.

È inoltre possibile impostare l'intervallo di velocità per la riproduzione della sequenza, il modo in cui viene riprodotta la sequenza o il numero di passi da riprodurre come si farebbe con l'arpeggio.

I parametri per ciascuna linea possono essere impostati nella procedura mostrata di seguito.

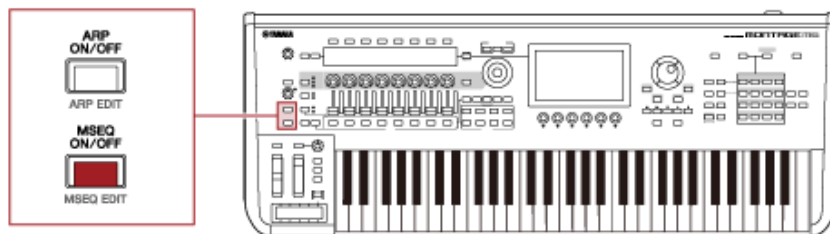
[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↺] → *Motion Seq* → *Lane*



Attivazione o disattivazione del sequencer di movimenti



Per attivare o disattivare il sequencer di movimenti, premere il pulsante [MSEQ ON/OFF] sul pannello superiore.

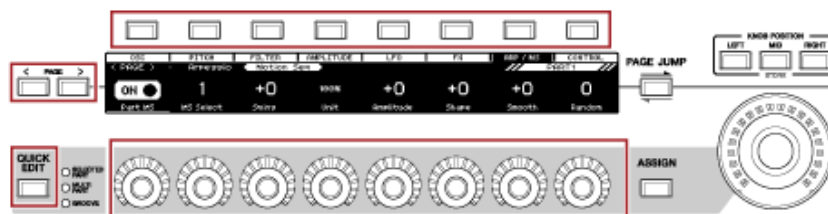


Modifica del sequencer di movimenti tramite le manopole



Premendo il pulsante [QUICK EDIT] per selezionare la parte scelta, tramite i pulsanti di selezione della scheda per selezionare la scheda ARP/MS e i pulsanti PAGE della scheda per selezionare la sequenza di movimenti, è quindi possibile utilizzare le manopole da 1 a 8 per modificare il sequencer di movimenti.

Modificare le impostazioni del sequencer di movimenti ruotando le manopole e ascoltando la riproduzione del sequencer. Controllare i nomi dei parametri assegnati alle manopole da 1 a 8 sul display secondario.



Modifica della modalità di attivazione della sequenza di movimenti



Il modo in cui viene attivata la sequenza di movimenti può essere impostato con i parametri *LaneSw* e *Trigger*.

- **LaneSw, Trigger**

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Motion Seq* → *Lane*

Consente di riprodurre la sequenza di movimenti quando si preme un tasto	<i>LaneSw: On</i> <i>Trigger: Off</i>
Consente di riprodurre la sequenza di movimenti quando si preme il pulsante [MSEQ TRIGGER]	<i>LaneSw: On</i> <i>Trigger: On</i> <i>Sync: ad eccezione di Arp</i>

Modifica della sequenza di movimenti



La sequenza di movimenti comprende fino a 16 passi.

Modificare ciascun passo dalla schermata *Edit Sequence*.



Utilizzo del circuito di inviluppo

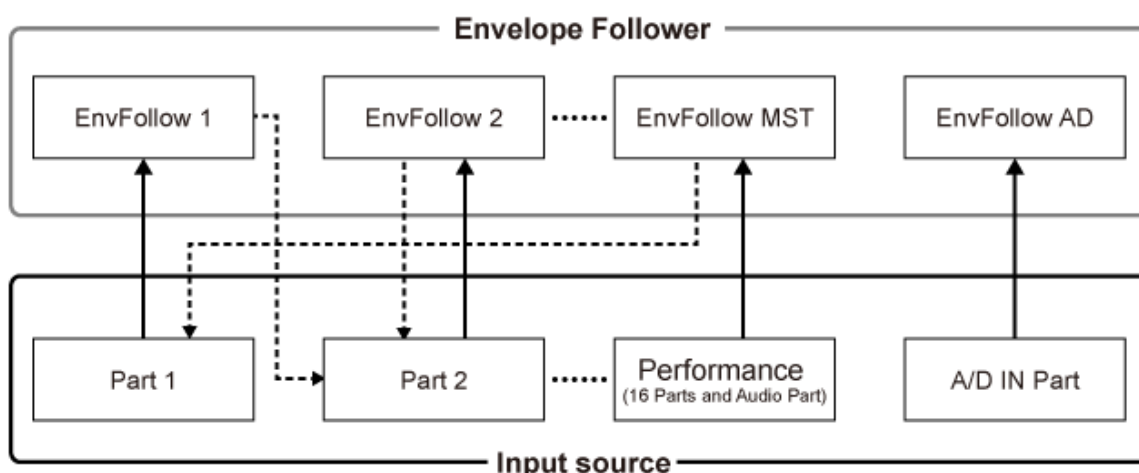


Envelope Follower è la funzione che consente di estrarre l'inviluppo della forma d'onda dall'ingresso audio e viene utilizzata come controller per creare variazioni nel suono. Consente l'uscita delle parti e l'uscita dal dispositivo esterno collegato al jack A/D INPUT.

Ad esempio, è possibile impostare il circuito di inviluppo della parte a cui è stato assegnato un pattern ritmico come *Source* per creare modifiche in altre parti. È utile, ad esempio, quando si desidera abbassare il volume di una parte mentre viene riprodotta un'altra parte (ad esempio, il ducking).

A ciascun circuito di inviluppo è assegnata una propria sorgente di ingresso, ad esempio *EnvFollow 1* per la parte 1, *EnvFollow 2* per la parte 2 e *EnvFollow AD* per la parte audio. L'uscita da ciascun circuito di inviluppo può essere modificata selezionando una *Source* diversa dalla schermata *Control Assign*.

Ad esempio, è possibile impostare il circuito di inviluppo per la parte 1 (*EnvFollow 1*) per creare modifiche nella parte 2. La modalità di modifica del suono dall'uscita da ciascun circuito di inviluppo può essere impostata dalla schermata *Control Assign*.



- ← (1) Input signal to Envelope Follower (Fixed)
- ←---- (2) Output signal from Envelope Follower (The Destination can be changed)

- (1) Segnale di ingresso al circuito di inviluppo (fisso)

(2) Segnale di uscita dal circuito di inviluppo (la destinazione può essere modificata)

Impostazioni per il circuito di inviluppo:

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Envelope Follower (EnvFollow MST)*
- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Audio In* → *Routing* → *Envelope Follower (EnvFollow AD)*
- [PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Envelope Follower (EnvFollow 1–16)*



Esempio di impostazione di Envelope Follower dalla schermata *Rhythm Pattern* ★

Il circuito di inviluppo può essere impostato dalla schermata *Rhythm Pattern*. In questo modo è possibile accedere rapidamente ai parametri Envelope Follower spesso utilizzati per i pattern ritmici.

1 Premere il pulsante [SONG/PATTERN] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT] per aprire la schermata *Rhythm Pattern*.

2 Selezionare un suono di batteria dall'elenco visualizzato a sinistra della schermata.

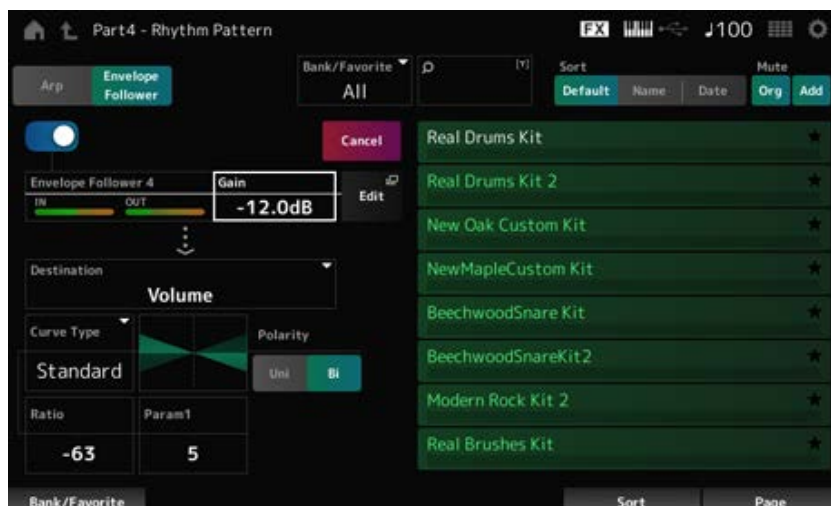
3 Toccare *Envelope Follower*.

4 Attivare lo switch del circuito di inviluppo.

È possibile suonare la tastiera per ascoltare l'effetto del circuito di inviluppo.

5 Modificare le impostazioni secondo necessità.

Impostare *Polarity (Curve Polarity)* su *Bi*, *Ratio (Curve Ratio)* su *-63*, *Gain (Envelope Follower Gain)* su *-12dB*.



6 Se si desidera modificare ulteriormente le impostazioni, toccare Edit per aprire la schermata delle impostazioni di Envelope Follower.

È possibile selezionare un nuovo kit o tipo di arpeggio per il pattern ritmico tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [SONG/PATTERN] per tornare alla schermata *Rhythm Pattern*. Le impostazioni del circuito di involuppo vengono conservate dopo la selezione di un nuovo kit o arpeggio per il pattern ritmico.

Utilizzo di *Smart Morph*



Smart Morph è una funzione che consente di trasformare le parti FM-X utilizzando l'apprendimento automatico.

Con *Smart Morph* è possibile creare un nuovo suono per la parte 1 da più parti FM-X da riprodurre sulla tastiera.

La funzione *Smart Morph* consente di analizzare ciascun suono assegnato alle parti da 9 a 16 e tracciare un punto per parte sulla mappa. Ogni punto della mappa rappresenta un suono e la distanza tra i punti indica la somiglianza di questi suoni.

Premendo il pulsante *Learn* si genera automaticamente un punto per il nuovo suono FM-X tra i punti esistenti sulla mappa.

Quando si tocca il punto sulla mappa, il suono per quel punto verrà selezionato per la parte 1.

È possibile trovare un nuovo posto di proprio gradimento dalla mappa e salvarne le impostazioni per creare una nuova parte FM-X.

Inoltre, trascinando il punto sulla mappa mentre si suona la tastiera, o spostando la Super Knob con i movimenti da due a otto punti assegnati in precedenza, è possibile creare suoni completamente nuovi.

Salvataggio delle impostazioni modificate



Salvataggio di una performance



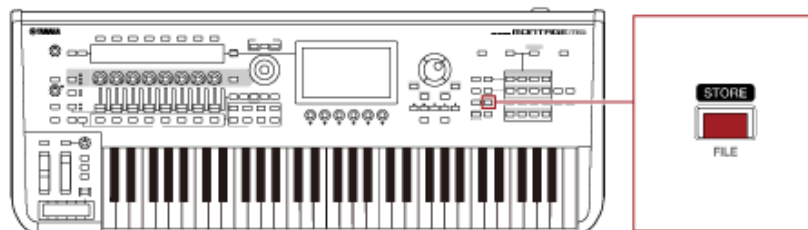
Dopo la modifica, salvare la performance creata nella memoria interna.

Il salvataggio delle impostazioni nella memoria interna viene definito operazione "Store".

AVVISO

- Quando si seleziona una performance diversa o si spegne lo strumento senza prima memorizzare la performance, si perderanno le impostazioni che si stanno modificando.
- Le performance esistenti in *User bank* andranno perse se sovrascritte. Quando si salvano le performance che sono state modificate, assicurarsi di non sovrascrivere quelle esistenti. È consigliabile salvare le impostazioni importanti effettuate su un'unità flash USB (Save). Per l'operazione di salvataggio, vedere ["Salvataggio delle impostazioni su un'unità flash USB come file di backup \(Save\)"](#).

1 Premere il pulsante [STORE].



Quando si salva una nuova performance, verrà visualizzato il messaggio *Store As New Performance*.

Se è già memorizzata una performance con lo stesso nome, verranno visualizzate le opzioni *Overwrite Current Perf.* e *Store As New Performance*.

2 Per salvarla come nuova performance, toccare *Store As New Performance*.

Per sovrascrivere le performance già memorizzate, toccare *Overwrite Current Perf.*, quindi toccare *Store (YES)*.

3 Digitare il nome della performance nella schermata *Keyboard*.

Utilizzare la tastiera mostrata sul display *Main*. Per il nome possono essere utilizzati fino a 20 caratteri alfanumerici.

4 Toccare *Done* dopo aver finito di inserire il nome.

Una volta completata l'operazione *Store*, sul display verrà visualizzata la schermata *Performance*.



Creazione di un'esibizione dal vivo

Sommario

[Registrazione di una performance nello slot dell'esibizione dal vivo](#)

[Scambio di performance registrate negli slot delle esibizioni dal vivo](#)

[Registrazione di un pattern, una song o un file audio nello slot dell'esibizione dal vivo](#)

[Configurazione di un interruttore a pedale per modificare lo slot dell'esibizione dal vivo](#)

La funzione Live Set rappresenta un modo pratico per passare da una performance all'altra, ad esempio durante la riproduzione delle song di una scaletta.

Su MONTAGE M è possibile creare un'esibizione dal vivo semplicemente registrando la propria performance preferita in ciascuno slot.

Registrazione di una performance nello slot dell'esibizione dal vivo



È possibile registrare una performance nell'esibizione dal vivo seguendo la procedura riportata di seguito.

AVVISO

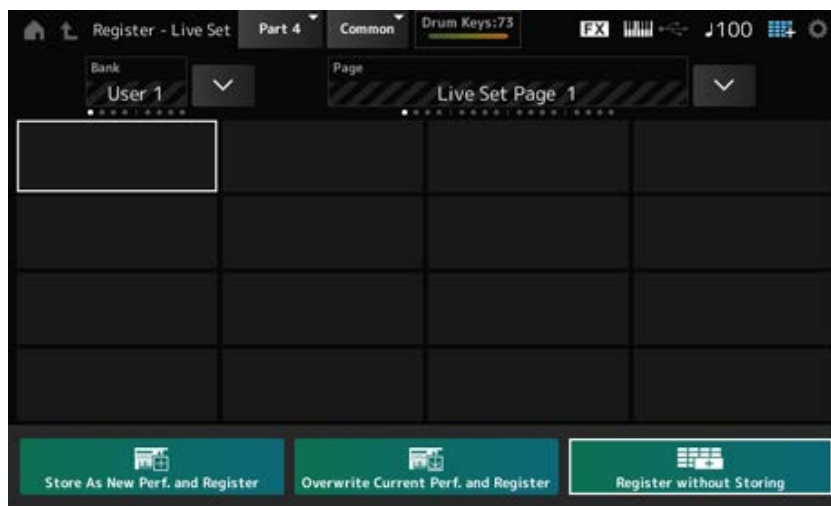
- Memorizzare la performance appena modificata prima di registrare quella nell'esibizione dal vivo. Tuttavia, quando si registra nell'esibizione dal vivo e si seleziona *Store As New Perf. and Register* o *Overwrite Current Perf. and Register*, non è necessario memorizzare la performance in anticipo.
- Quando si seleziona una performance diversa o si spegne lo strumento senza prima memorizzare la performance, si perderanno le impostazioni modificate.

1 Selezionare una performance dalla schermata *Performance*.

In questo caso, il pulsante [LIVE SET] deve essere completamente o poco illuminato.

2 Contemporaneamente tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [LIVE SET].

Viene visualizzata la schermata *Live Set Register*.



3 Selezionare uno slot per la registrazione della performance.

Spostare il cursore utilizzando i pulsanti di selezione del numero di slot e del nome della categoria oppure toccare lo slot visualizzato sullo schermo.

4 Selezionare una delle operazioni di memorizzazione disponibili e premere il pulsante [ENTER] o semplicemente toccare la selezione sullo schermo.

- *Store As New Perf. and Register*: consente di memorizzare come nuova performance e registrare nello slot
- *Overwrite Current Perf. and Register*: consente di sovrascrivere la performance corrente e registrare nello slot
- *Register without Storing*: consente di registrare senza prima memorizzare la performance

La performance selezionata viene registrata nello slot.

Scambio di performance registrate negli slot delle esibizioni dal vivo ★

Il contenuto di due slot può essere scambiato.

1 Aprire la schermata da: [LIVE SET] (o icona dell'esibizione dal vivo) → Selezione di *User Bank* → [EDIT/↻].

Viene visualizzata la schermata *Live Set Edit*.

Quando la pagina dell'esibizione dal vivo è aperta su *Preset bank* o su *Library bank*, la schermata *Live Set Edit* non verrà visualizzata.

2 Toccare il pulsante *JOB* sullo schermo.

Viene visualizzata la schermata *JOB*.

3 Toccare lo slot da cui si desidera spostare la performance, quindi toccare il pulsante *Exchange* sullo schermo.



4 Toccare lo slot in cui si desidera spostare la performance.

Le performance dei due slot verranno scambiate.

5 Una volta completato lo scambio, toccare **Done** per terminare l'operazione.

NOTA

Se si desidera copiare o scambiare l'intero banco o l'intera pagina dell'esibizione dal vivo, tenere premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [EDIT/↻]. Verrà visualizzata la finestra di dialogo.

Registrazione di un pattern, una song o un file audio nello slot dell'esibizione dal vivo ★

È inoltre possibile aggiungere pattern, song o file audio agli slot delle esibizioni dal vivo. In questo modo, è possibile selezionare uno slot per riprodurre il pattern, la song o il file audio desiderati, quindi riprodurre la performance su tastiera.

1 Aprire la schermata da: [LIVE SET] (o icona dell'esibizione dal vivo) → Selezione di **User Bank** → [EDIT/↻].

Viene visualizzata la schermata *Live Set Edit*.



2 Selezionare uno slot o toccare **[+]** sullo schermo.

3 Selezionare uno dei tipi di slot.

<i>Slot Type</i>	Tipo
<i>Perform</i>	Performance
<i>Song</i>	Song
<i>Audio</i>	File audio
<i>Pattern</i>	Pattern


4 Toccare *Pattern Name* o *Audio Name* per aprire la schermata *Load*.

5 Selezionare il pattern o il file desiderato da registrare nello slot.

6 Toccare *Done* per completare l'impostazione.

NOTA

È inoltre possibile registrare un pattern o una song nello slot dell'esibizione dal vivo premendo i pulsanti **[SHIFT]** e **[LIVE SET]** se il file registrato è selezionato nella schermata *Pattern* o nella schermata *Song*.

Configurazione di un interruttore a pedale per modificare lo slot dell'esibizione dal vivo 

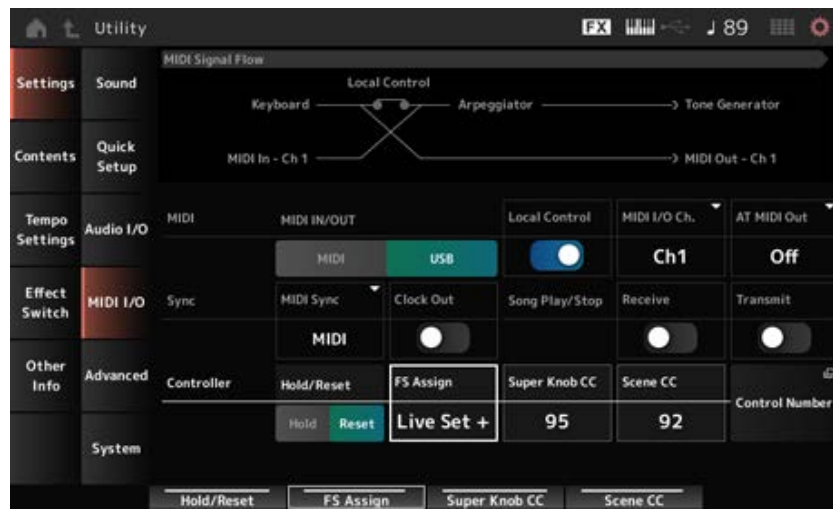
È possibile selezionare uno slot dell'esibizione dal vivo differente utilizzando un interruttore a pedale venduto a parte, come FC4 o FC5.

Attenersi alla procedura indicata di seguito.

1 Collegare un interruttore a pedale (FC4 o FC5) al jack **ASSIGNABLE FOOT SWITCH**.

2 Aprire la schermata da: **[UTILITY]** → *Settings* → *MIDI I/O*.

Viene visualizzata la schermata *MIDI I/O*.



3 Impostare *FS Assign* su *Live Set +* o *Live Set -*.

Con *Live Set +*, è possibile selezionare il successivo slot dell'esibizione dal vivo in ordine di avanzamento e con *Live Set -*, è possibile selezionare il successivo slot dell'esibizione dal vivo in ordine inverso.

Selezione delle performance per una scaletta dalla schermata *Live Set* ☆

Per una maggiore facilità e convenienza nelle situazioni di performance dal vivo, è possibile utilizzare la schermata *Live Set* o *Home* mentre si suona la tastiera. Quando si utilizza la schermata *Home*, assicurarsi di selezionare uno slot nella schermata *Live Set*.



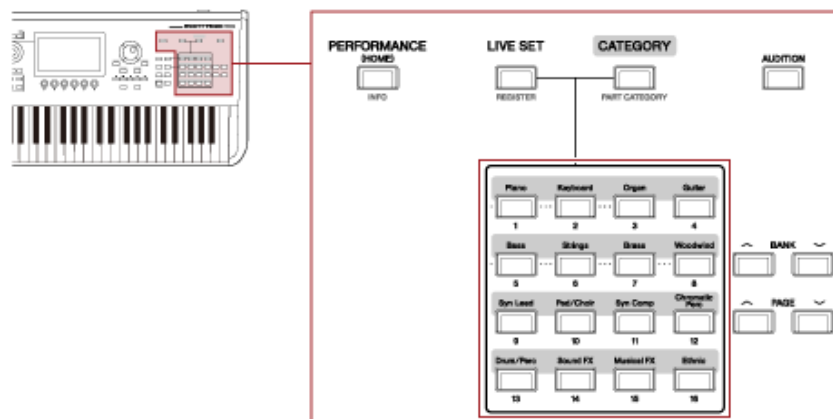
- 1 Premere il pulsante [LIVE SET] per aprire la schermata.
- 2 Se necessario, cambiare banco e pagina.
- 3 Selezionare uno slot.

Nella schermata *Live Set* toccare per selezionare uno slot sulla pagina.

NOTA

I pulsanti di selezione del numero di slot e del nome della categoria possono essere utilizzati per selezionare le voci per la schermata *Live Set* o per la schermata *Category Search* (o qualunque schermata sia stata richiamata per ultima).

In questo modo è possibile selezionare uno slot dell'esibizione dal vivo differente mentre si visualizza la schermata *Home* sul display Main.



Utilizzo della tastiera



Assicurarsi di selezionare una performance prima di suonare la tastiera.

Se lo si desidera, è anche possibile riprodurre un pattern, una song o un file audio specifico (registrato in uno slot dell'esibizione dal vivo) insieme alla performance su tastiera.

Riproduzione di un pattern, una song o un file audio registrato in uno slot dell'esibizione dal vivo



È possibile suonare la tastiera insieme al pattern, alla song o al file audio registrato nello slot.

NOTA

Durante la riproduzione della song o del pattern, non è possibile modificare la performance o selezionare uno slot diverso. In tal caso, sullo schermo verrà visualizzato un messaggio di errore.

1 Selezionare uno slot nella schermata *Live Set*.

2 Premere il pulsante [►] (Play).

Verrà quindi riprodotto il pattern, la song o il file audio registrato nello slot selezionato.

NOTA

Durante la riproduzione del pattern, della song o del file audio, premendo il pulsante [►] (Play) viene visualizzata la stessa schermata di Pattern, Song o Audio.

3 Per interrompere la riproduzione, premere il pulsante [■] (Stop).



Registrazione e riproduzione

È possibile utilizzare MONTAGE M per registrare e riprodurre pattern, song e file audio. I pattern e le song vengono registrati nell'area di memorizzazione all'interno dello strumento, mentre i file audio vengono registrati su un'unità flash USB collegata.

Sommario

Termini per la registrazione e la riproduzione

Registrazione di un pattern

Annullamento dell'ultima azione di registrazione (*Undo e Redo*)

Riproduzione del pattern

Registrazione di una song

Nuova registrazione di alcune parti (registrazione Punch in/Punch out)

Annullamento dell'ultima azione di registrazione (*Undo e Redo*)

Riproduzione della song

Registrazione dell'audio

Riproduzione di un file audio



Termini per la registrazione e la riproduzione

■ Pattern

I pattern comprendono dati di sequenze MIDI, contenenti brevi frasi registrate come eventi MIDI. Possono essere riprodotti in loop o utilizzati con la funzione Scene. MONTAGE M può contenere fino a 128 pattern nell'area di memoria.

■ Song

Le song comprendono dati di sequenze MIDI, contenenti informazioni sul funzionamento della tastiera e di altri controller registrati come eventi MIDI. MONTAGE M può contenere fino a 128 song nell'area di memoria.

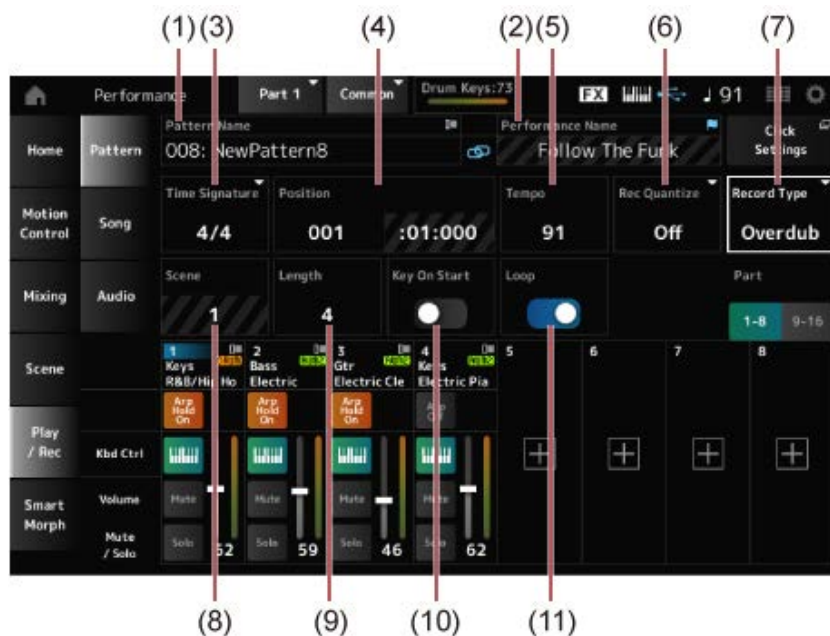
■ Tracce

Le tracce sono posizioni di memorizzazione separate per la registrazione della performance su tastiera. Una traccia contiene le informazioni per una parte. Su MONTAGE M sono disponibili un massimo di 16 tracce, quindi è possibile utilizzare fino a 16 parti per la registrazione e la riproduzione.



Registrazione di un pattern

- 1 **Selezionare il suono desiderato per la registrazione sulla traccia 1.**
 - 2 **Aprire la schermata da: [SONG/PATTERN] → *Pattern*.**
Viene visualizzata la schermata *Pattern*.
- NOTA**
È possibile aprire la stessa schermata da: [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern*.
- 3 **Modificare *Length* (della scena), *Tempo* e altre impostazioni come necessario.**
 - 4 **Premere uno dei pulsanti [SCENE] per selezionare la scena desiderata per la registrazione.**
 - 5 **Premere il pulsante [●] (Record).**
La registrazione verrà impostata in standby.



- (1) Nome del pattern
- (2) Nome della performance attualmente selezionata
- (3) Misura
- (4) Posizione per la registrazione e la riproduzione
- (5) Tempo
- (6) Quantizzazione
- (7) Cambio dei tipi di registrazione (non mostrato quando si registra un nuovo pattern)

- (8) Scena
- (9) Lunghezza del pattern
- (10) Attivazione o disattivazione della funzione per avviare la registrazione all'accensione
- (11) Attivazione o disattivazione dell'impostazione del loop

6 Premere il pulsante [►] (Play) per avviare la registrazione.

7 Suonare la tastiera.

Quando il loop è attivo, la frase registrata viene riprodotta in loop mentre è visualizzata la schermata di registrazione. In questo modo, è possibile continuare a registrare nuove frasi su altre tracce senza dover interrompere e avviare il registratore ogni volta.

NOTA

Quando si preme il pulsante REC durante la registrazione, il pulsante lampeggerà e il modo Rehearsal sarà abilitato. Nel modo Rehearsal, il pattern verrà riprodotto, ma la registrazione verrà temporaneamente disabilitata, consentendo così di esercitarsi. Durante la registrazione, è possibile alternarsi tra la modalità di registrazione e il modo Rehearsal premendo il pulsante REC.

8 Selezionare il suono desiderato per la registrazione sulla traccia 2.

9 Suonare la tastiera insieme alla frase registrata sulla traccia 1.

10 Registrare altre tracce secondo necessità.

Song e pattern vengono memorizzati automaticamente al momento della registrazione. Se si desidera modificare il tempo o il suono della song o del pattern registrato prima della memorizzazione, selezionare *StorePattern&Perf Settings* (o *Store Song&Perf Settings* per una song).

NOTA

Se sono stati modificati tutti i parametri della performance, sarà necessario memorizzare la performance.

Annullamento dell'ultima azione di registrazione (*Undo* e *Redo*)



Undo consente di annullare l'ultima azione di registrazione e di cancellare ciò che è stato appena registrato.

Redo consente di ripristinare la registrazione che è stata annullata con *Undo*.

- ***Undo* (non viene visualizzato quando non sono presenti registrazioni).**

Undo consente di annullare l'ultima azione di registrazione e di ripristinare lo stato originale della registrazione.



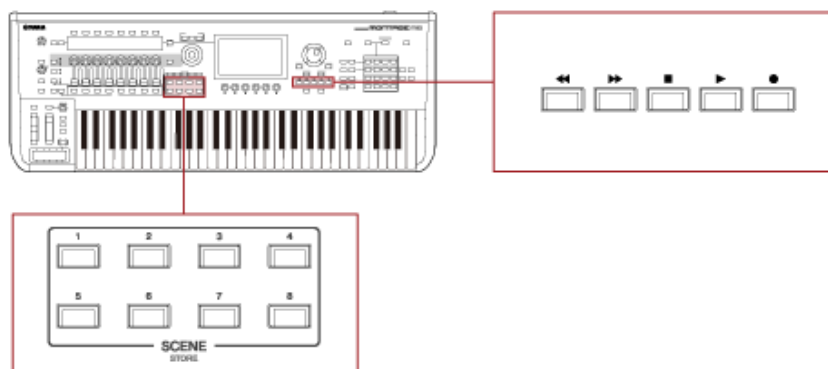
- **Redo** (non viene visualizzato finché non viene eseguito *Undo*).
Selezionando *Redo*, verrà ripristinato lo stato precedente all'esecuzione di *Undo*.



Riproduzione del pattern



Per riprodurre il pattern registrato, utilizzare i pulsanti di trasporto del sequencer.



Per selezionare una scena per la riproduzione, utilizzare i pulsanti SCENE.

Registrazione di una song



Nella registrazione di song, le operazioni dei controller e delle manopole, nonché la performance su tastiera, vengono registrate su una traccia come dati MIDI. Per la performance su tastiera, verranno registrate solo le parti con lo switch di controllo della tastiera impostato su On.

Per le operazioni della manopola, verranno registrati anche i messaggi Control Change e Parameter Change.

Per ulteriori informazioni su Control Change, fare riferimento a *Data List*.

NOTA

Quando *Arp Rec* è impostato su On, solo il risultato della riproduzione dell'arpeggio viene registrato.

Quando *Arp Rec* è impostato su Off, vengono registrati i dati dell'intera performance su tastiera, consentendo di modificare successivamente i pattern di arpeggio.

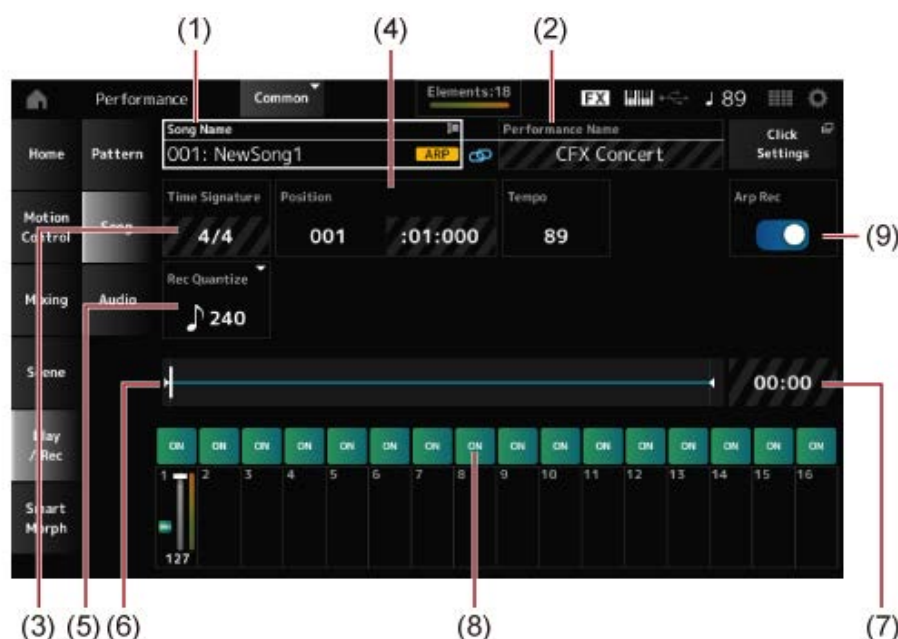
- 1 **Selezionare una performance.**
- 2 **Premere il pulsante [SONG/PATTERN] per aprire la schermata *Play/Rec* e selezionare la scheda *Song*, quindi premere il pulsante [●] (Record).**

Il pulsante [●] (Record) lampeggia e la registrazione viene impostata in standby.

NOTA

La registrazione può anche essere impostata in standby da: [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song* e premendo il pulsante [●] (Record).

- 3 **Modificare *Time Signature* e *Rec Quantize* come necessario.**



- (1) Nome della song
- (2) Nome della performance attualmente selezionata
- (3) Beat
- (4) Posizione per l'avvio della riproduzione e della registrazione
- (5) Quantizzazione
- (6) Visualizzazione della lunghezza totale della sequenza e della posizione corrente per la riproduzione
- (7) Tempo per l'intera sequenza
- (8) Attivazione o disattivazione della traccia per la riproduzione
- (9) Attivazione o disattivazione della registrazione dell'arpeggio (solo per una nuova registrazione)

4 Una volta completata la preparazione, premere il pulsante [►] (Play) per avviare la registrazione.

Se *Click Settings* è impostato, il preconteggio inizia quando si preme il pulsante [►] (Play). Iniziare a suonare la tastiera dopo il preconteggio.

5 Al termine della performance su tastiera, premere il pulsante [■] (Stop) per arrestare la registrazione.

Nuova registrazione di alcune parti (registrazione Punch in/Punch out) ★

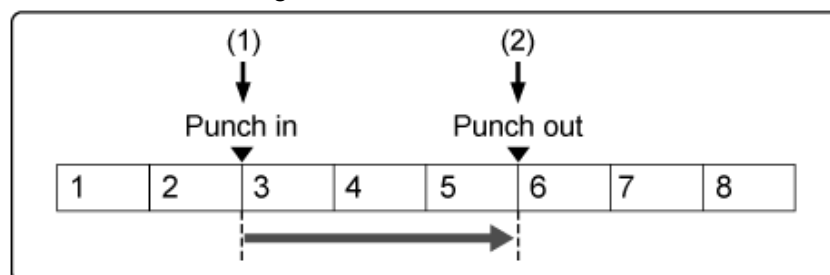
Sono possibili tre tipi di registrazione (*Record Type*) disponibili su MONTAGE M: *Replace*, *Overdub* e *Punch*.

- *Replace*: consente di sovrascrivere i dati esistenti.
- *Overdub*: consente di aggiungere un layer al suono esistente nella traccia.
- *Punch*: consente di sovrascrivere la sezione specificata dei dati esistenti.

Se si desidera registrare nuovamente una sezione specifica, è possibile configurare i parametri Punch in e Punch out per la registrazione Punch.

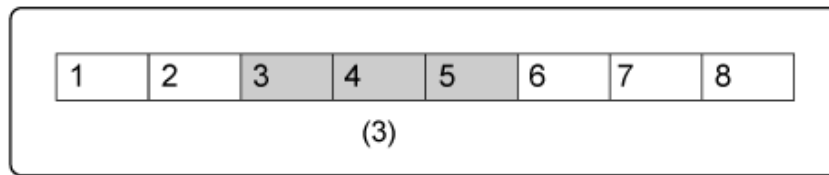
Quando si avvia la registrazione Punch, la song registrata verrà riprodotta dall'inizio. Quando la riproduzione raggiunge la misura impostata per Punch in, la registrazione viene avviata automaticamente. La registrazione termina automaticamente quando raggiunge la misura impostata per Punch out e il resto della song registrata verrà riprodotta fino alla fine. Ad esempio, se si desidera registrare nuovamente le misure da 3 a 5 di una song di otto misure, seguire le istruzioni riportate di seguito.

Prima della nuova registrazione



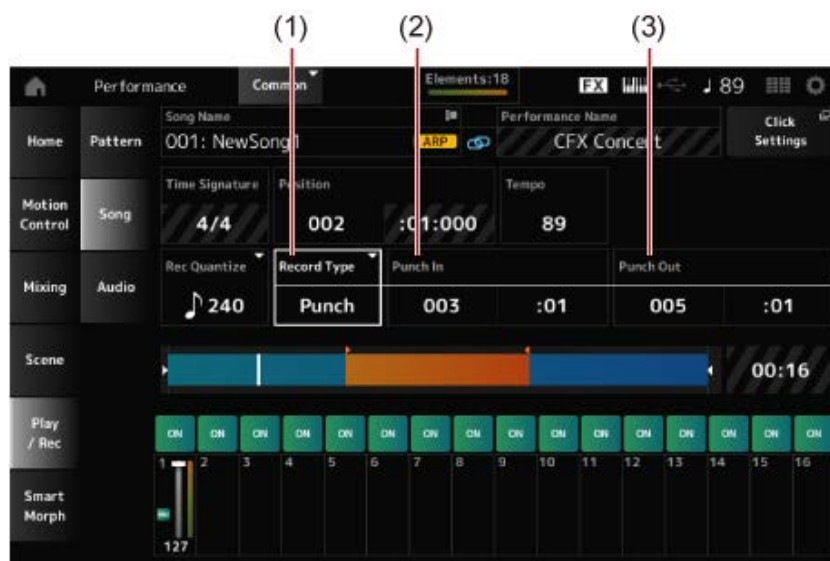


Dopo la nuova registrazione



- (1) Inizio registrazione
- (2) Interruzione della registrazione
- (3) Dati appena registrati

Per la registrazione Punch in/Punch out, configurare i seguenti parametri nella schermata *Record Setup*.



- (1) *Record Type = Punch*
- (2) *Punch in* (misure e battute per avviare la nuova registrazione) = 003:01
A partire dalla misura e dalla battuta specificate qui, il suono della traccia corrispondente verrà disattivato e la performance su tastiera verrà registrata.
- (3) *Punch out* (misure e battute per terminare la nuova registrazione) = 005:01
A partire dalla misura e dalla battuta specificate qui, la traccia verrà riprodotta.

Annullamento dell'ultima azione di registrazione (*Undo e Redo*) ★

Undo consente di annullare l'ultima azione di registrazione e di cancellare ciò che è stato appena registrato.

Redo consente di ripristinare la registrazione che è stata annullata con *Undo*.

- ***Undo* (non viene visualizzato quando non sono presenti registrazioni).**

Toccare per visualizzare la schermata di conferma. *Continue* consente di annullare l'ultima azione di registrazione e di ripristinare lo stato originale del registratore.



- **Redo** (non viene visualizzato finché non viene eseguito *Undo*).

Toccare per visualizzare la schermata di conferma. Selezionando *Continue*, verrà ripristinato lo stato precedente all'esecuzione di *Undo*.



Riproduzione della song



Per verificare la song registrata, utilizzare i pulsanti di trasporto del sequencer.



Registrazione dell'audio



È possibile utilizzare MONTAGE M per registrare e riprodurre file audio in stereo (44,1 kHz, .wav a 24 bit).

Il livello di registrazione è fisso ed è possibile registrare fino a 74 minuti di continuo (a condizione che il dispositivo di memorizzazione USB disponga di memoria libera sufficiente).

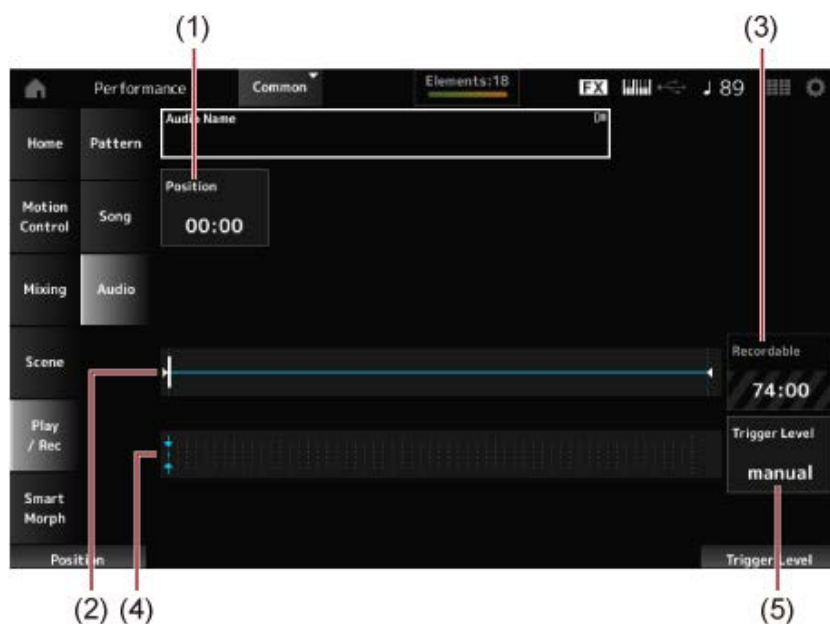
1 Collegare un'unità flash USB al terminale USB TO DEVICE ([1] o [2]) dello strumento.

2 Aprire la schermata da: [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio*.

Viene visualizzata la schermata *audio recording*.

3 Premere il pulsante [●] (Record).

Il pulsante [●] (Record) lampeggia e la registrazione viene impostata in standby.



- (1) Posizione per la registrazione
- (2) Visualizzazione della lunghezza totale del file audio e della posizione corrente per la registrazione
- (3) Tempo di registrazione disponibile
- (4) Indicatore di livello
- (5) Trigger level

4 Impostare *Trigger Level* (5).

Se si imposta *Trigger Level* su *manual*, la registrazione inizierà quando viene premuto il pulsante [►] (Play).

In alternativa, se si imposta *Trigger Level* su un valore compreso tra 1 e 127, la registrazione inizierà automaticamente dopo aver premuto il pulsante [►] (Play) e quindi ogni volta che il volume di riproduzione supera tale livello.

Il livello impostato qui sarà indicato da triangoli blu nell'indicatore di livello (4). Per ottenere risultati ottimali, impostare il parametro sul valore più basso possibile per acquisire l'intero segnale, ma non basso al punto tale da registrare rumori indesiderati.

5 Premere il pulsante [►] (Play).

Se si è impostato *Trigger Level* su *manual*, la registrazione inizierà immediatamente dopo che si è premuto il pulsante [►] (Play). Durante la registrazione, il pulsante [●] (Record) si accenderà di colore rosso e il pulsante [►] (Play) di colore verde.

Se si è impostato un valore compreso tra 1 e 127 come trigger level, la registrazione inizierà automaticamente quando il volume di riproduzione supera tale livello.

6 Suonare la tastiera.

Se si imposta *Trigger Level* su un valore compreso tra 1 e 127, la registrazione inizierà automaticamente quando il volume di riproduzione supera tale livello.

7 Al termine dell'esecuzione premere il pulsante [■] (Stop).

Il file audio registrato verrà salvato sull'unità flash USB.

Riproduzione di un file audio



Come descritto di seguito, MONTAGE M è in grado di riprodurre file audio (44,1 kHz, .wav a 24 bit o 16 bit in stereo) da un'unità flash USB.

È inoltre possibile eseguire una performance sulla tastiera durante la riproduzione del file audio.

- 1 **Collegare un'unità flash USB al terminale USB TO DEVICE ([1] o [2]) dello strumento.**
- 2 **Selezionare *Load* dal menu contestuale da: [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio*, quindi toccare *Audio Name*.**
- 3 **Selezionare l'unità flash USB e la cartella desiderata per caricare i dati audio.**
- 4 **Selezionare il file .wav desiderato sull'unità flash USB da caricare.**



- (1) Nome audio
- (2) Volume per la riproduzione
- (3) Lunghezza audio

- 5 **Premere il pulsante [▶] (Play).**

Verrà riprodotto il file audio.

- 6 **Spostare il cursore in corrispondenza di *Audio Volume* (2), quindi regolare il volume di riproduzione utilizzando il data dial.**

7 Premere il pulsante [■] (Stop) per interrompere la riproduzione.

Gestione dei file di backup delle performance



È possibile salvare su un'unità flash USB i backup delle performance, delle esibizioni dal vivo e delle impostazioni Utility creati e salvati (memorizzati) sullo strumento, nonché caricare le impostazioni dei file di backup dall'unità flash USB sullo strumento.

In questa sezione viene spiegato come salvare tutte le impostazioni nella memoria utente su un'unità flash USB e come caricare nuovamente le impostazioni sullo strumento.

Sommario

[Formati di file disponibili](#)

[Salvataggio delle impostazioni su un'unità flash USB come file di backup \(*Save*\)](#)

[Ripristino delle impostazioni dal file di backup salvato sull'unità flash USB \(*Load*\)](#)

Formati di file disponibili



Selezionare il formato di file appropriato per le impostazioni di cui si desidera eseguire il backup.

Salvataggio su un'unità flash USB (Save)

■ Formati di MONTAGE M

- File di backup (.Y2A)

Tutto il contenuto nella memoria utente (inclusa l'area utente, l'area libreria, le song e i pattern)

- File utente (.Y2U)

Tutto il contenuto nell'area utente della memoria utente (comprese le impostazioni Utility e le configurazioni rapide)

- File della libreria (.Y2L)

Area utente nella memoria utente, escluse le impostazioni Utility e le configurazioni rapide (un banco per le esibizioni dal vivo)

Se le dimensioni del file sono maggiori di circa 2 GB, il file verrà diviso in due. Il secondo file avrà un'estensione di file diversa, come mostrato di seguito.

- File di backup (.Y2B)
- File utente (.Y2W)
- File della libreria (.Y2M)

■ Formato di file generico

- Pattern e song (.MID)

Pattern e song salvati nella memoria utente

Caricamento delle impostazioni da un'unità flash USB (Load)

■ File salvati su MONTAGE M (.Y2A, .Y2U, .Y2L, .MID)

■ Formati di file generici

- File audio (.WAV and .AIF)

File utilizzati come forme d'onda utente

- File MIDI (.MID)

File utilizzati come pattern e song

■ Formati di file utilizzati per i modelli precedenti

- MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)
- MOTIF XF (.X3A, .X3V, .X3G, .X3W)

- MOXF (.X6A, .X6V, .X6G, .X6W)
- MONTAGE (.X7A, .X7U, .X7L)
- MODX, MODX+ (.X8A, .X8U, .X8L)

Salvataggio delle impostazioni su un'unità flash USB come file di backup (Save)

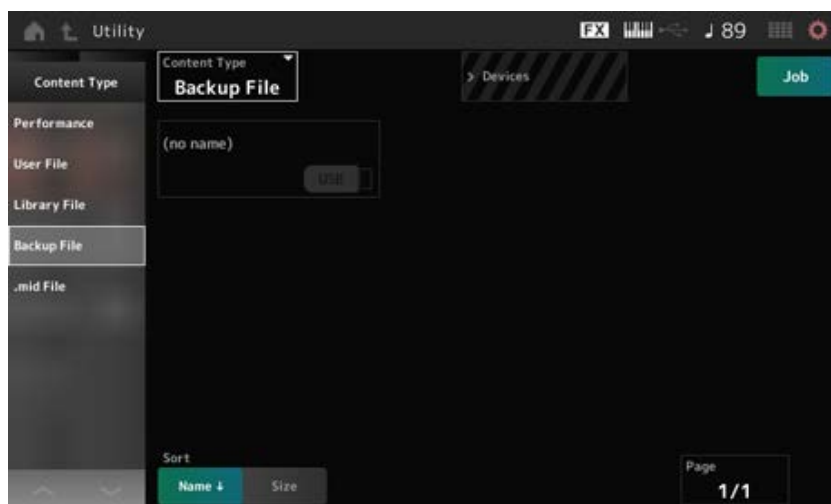


1 Collegare un'unità flash USB al terminale USB TO DEVICE ([1] o [2]) dello strumento.

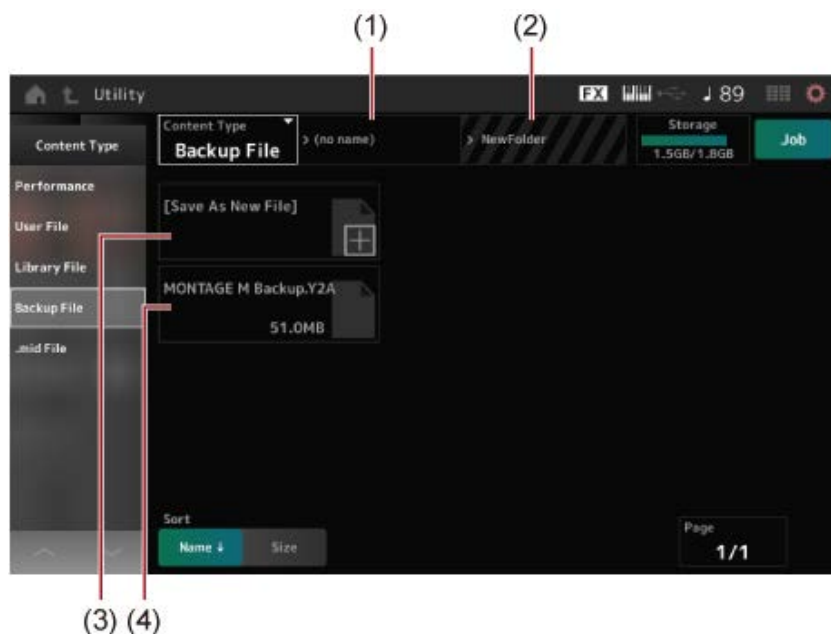
2 Aprire la schermata da: [UTILITY] → **Contents** → **Save**.

È possibile aprire la stessa schermata tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [STORE], quindi selezionare la scheda Save.

3 In **Content Type** selezionare **Backup File**.



4 Selezionare l'unità flash USB e la cartella desiderata per salvare il file.



- (1) Nome della cartella principale
- (2) Nome della cartella di destinazione attualmente selezionata nell'unità flash USB
- (3) Posizione in cui salvare
- (4) File salvati nella cartella

5 Toccare [+] per ***Save As New File.***

Verrà richiamata la schermata per l'immissione dei nomi.

NOTA

Per sovrascrivere il file esistente, confermare il processo toccando il nome del file sullo schermo. Toccare YES per salvare il file.

6 Immettere il nome file che si desidera utilizzare.

Per informazioni specifiche su come inserire i nomi dei file, fare riferimento alla Guida rapida.

7 Toccare *Done* per completare l'immissione del nome.

Il file di backup verrà quindi salvato sull'unità flash USB (*Save*).

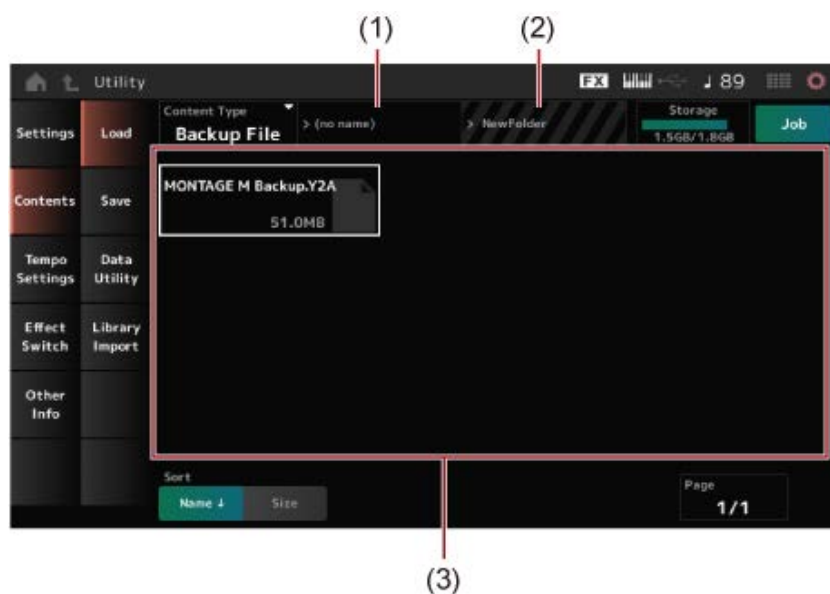
Ripristino delle impostazioni dal file di backup salvato sull'unità flash USB (*Load*)



AVVISO

Quando le impostazioni vengono caricate, quelle esistenti sullo strumento verranno sovrascritte e perse. Le impostazioni importanti che si desidera conservare devono essere salvate su un'unità flash USB (*Save*) prima di caricare quelle nuove.

- 1 Collegare un'unità flash USB al terminale USB TO DEVICE ([1] o [2]) dello strumento.
- 2 Aprire la schermata da: [UTILITY] → *Contents* → *Load*.
È possibile aprire la stessa schermata tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [STORE].
- 3 In *Content Type* selezionare *Backup File*.
- 4 Selezionare l'unità flash USB di origine desiderata e la cartella che contiene le impostazioni.
- 5 Selezionare il file desiderato sull'unità flash USB per il caricamento.



- (1) Nome della cartella principale
- (2) Nome della cartella desiderata attualmente selezionata nell'unità flash USB
- (3) File salvati nella cartella

È possibile eseguire il backup delle impostazioni delle performance o condividerle utilizzando *Soundmondo* (servizio di gestione e condivisione del suono).

- **Soundmondo**

<https://www.yamaha.com/2/soundmondo>

Utilizzo di microfoni e dispositivi audio



È possibile collegare un microfono, un dispositivo audio (come un lettore CD) e uno strumento musicale elettronico (come un sintetizzatore) ai jack A/D INPUT per riprodurre una parte di ingresso audio (parte A/D INPUT).

Le modifiche al volume, al pan, agli effetti e ad altre impostazioni per la parte di ingresso audio vengono applicate e quindi mixate con altre parti per l'output finale di questo strumento.

Sommario

[Collegamento di microfoni e dispositivi audio](#)

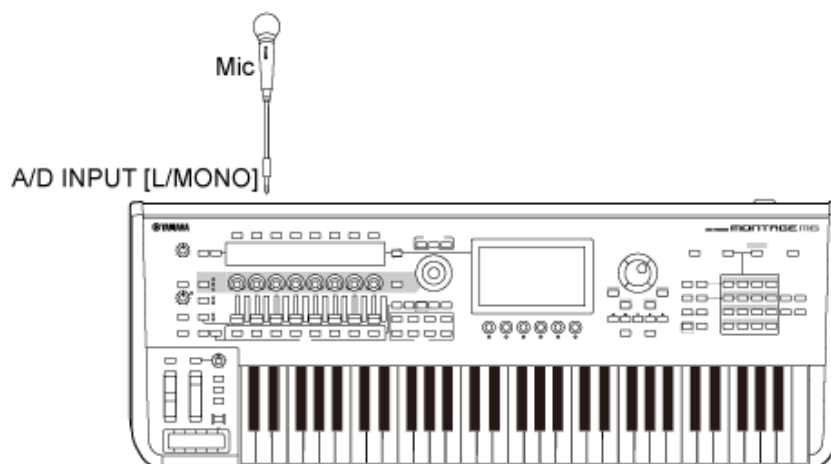
[Utilizzo del vocoder](#)

[Esempio: vocoder](#)

Collegamento di microfoni e dispositivi audio



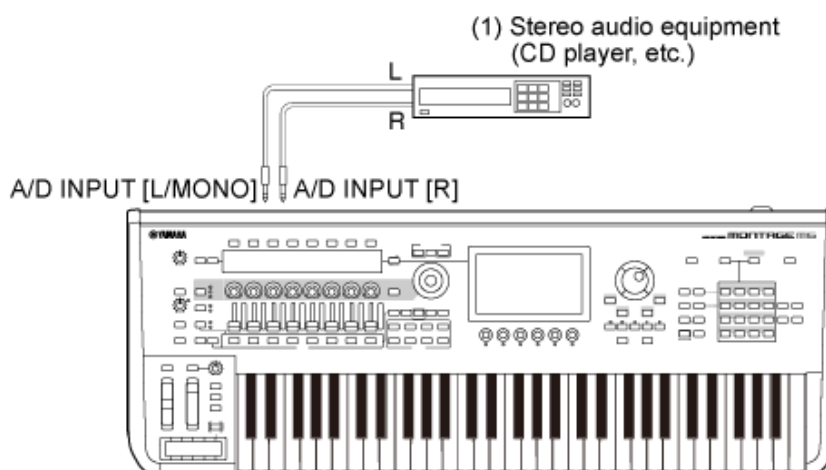
- 1 Accertarsi di spegnere lo strumento e di impostare al minimo la manopola A/D INPUT [GAIN].
- 2 Collegare il dispositivo esterno ai jack A/D INPUT sul pannello posteriore.
 - Collegamento di un microfono



NOTA

Assicurarsi che sia di tipo dinamico. Non è possibile utilizzare microfoni a condensatore.

- Collegamento di un dispositivo audio o di uno strumento elettronico



(1) Dispositivo audio stereo (lettore CD e così via)

- 3 Accendere il dispositivo collegato, quindi accendere MONTAGE M.

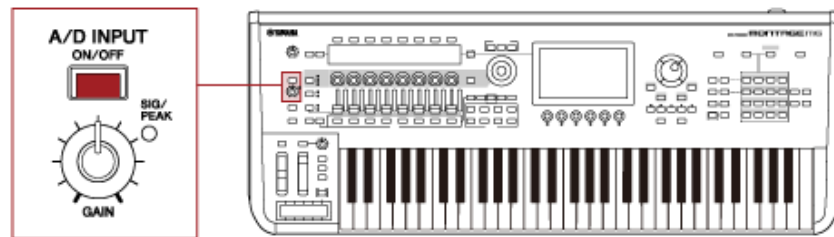
4 Aprire la schermata da: [UTILITY] → *Settings* → *Audio I/O*.

5 Selezionare l'impostazione *A/D Input* per il dispositivo collegato ai jack **A/D INPUT**.

Quando è collegato un microfono o un altro dispositivo con un livello di uscita basso, impostare questo parametro su *Mic*. Se è collegato un sintetizzatore, un lettore CD o un altro dispositivo con un livello di uscita elevato, impostare questo parametro su *Line*.

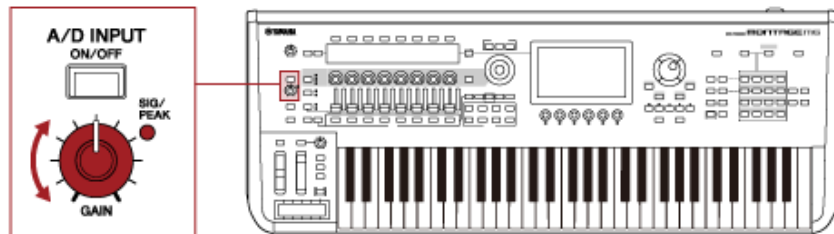
6 Premere il pulsante **A/D INPUT [ON/OFF]**.

Il pulsante si illumina e l'ingresso del dispositivo audio collegato a MONTAGE M è abilitato.



7 Ascoltare l'audio dal dispositivo esterno collegato a MONTAGE M e ruotare la manopola [GAIN] per regolare il guadagno.

Regolare la manopola in modo che la spia SIG/PEAK si accenda brevemente in rosso solo con i suoni di ingresso più forti.



8 Premere il pulsante [PERFORMANCE] e selezionare la performance che si desidera utilizzare con il dispositivo esterno collegato a MONTAGE M.

9 Suonare la tastiera mentre si canta nel microfono o si riproducono suoni con il dispositivo audio.

Regolare il volume A/D INPUT sugli slider control.

Utilizzo del vocoder



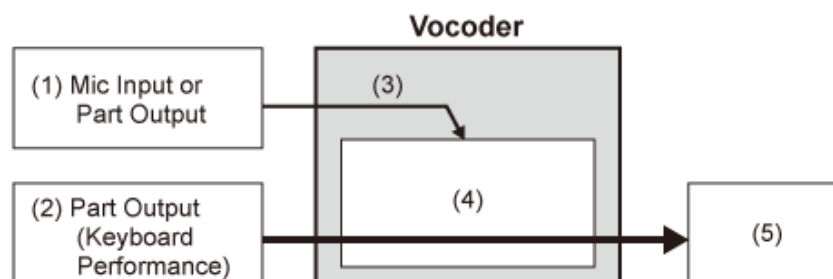
Esempio: vocoder



Questo strumento è dotato di un vocoder. Il vocoder è un potente e comune processore di effetti che consente di estrarre le caratteristiche della voce cantata o parlata nel microfono per modificare i suoni della tastiera. Ad esempio, è possibile suonare la tastiera mentre si parla nel microfono per ottenere un suono robotico dello strumento.

Il vocoder modifica il suono in modo simile al meccanismo di generazione della voce umana. La voce umana è composta da suoni generati dalle corde vocali, che sono poi filtrate da gola, naso e bocca. Queste sezioni di risonanza hanno caratteristiche di frequenza specifiche e funzionano efficacemente da filtro poiché creano molti formanti (contenuto armonico).

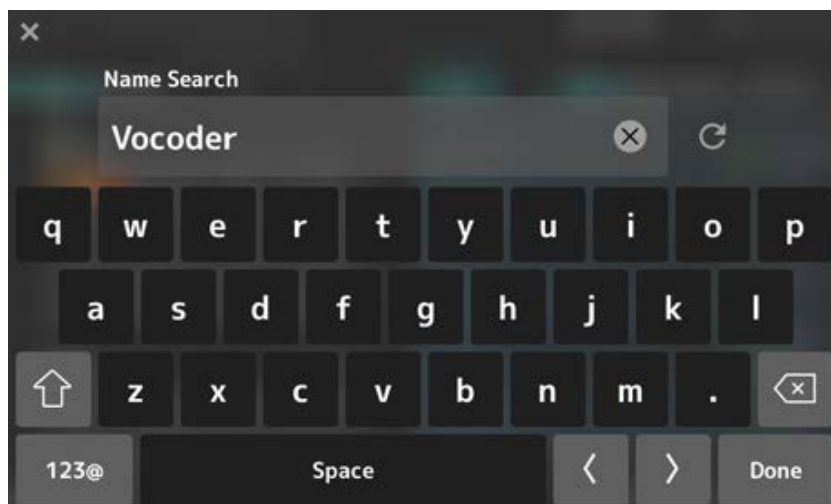
L'effetto vocoder consente di estrarre le caratteristiche di filtro della voce trasmessa dal microfono e di ricreare le formanti vocali utilizzando vari filtri passa banda. La voce "robotica" viene generata filtrando i suoni degli strumenti musicali (come quelli di un sintetizzatore).



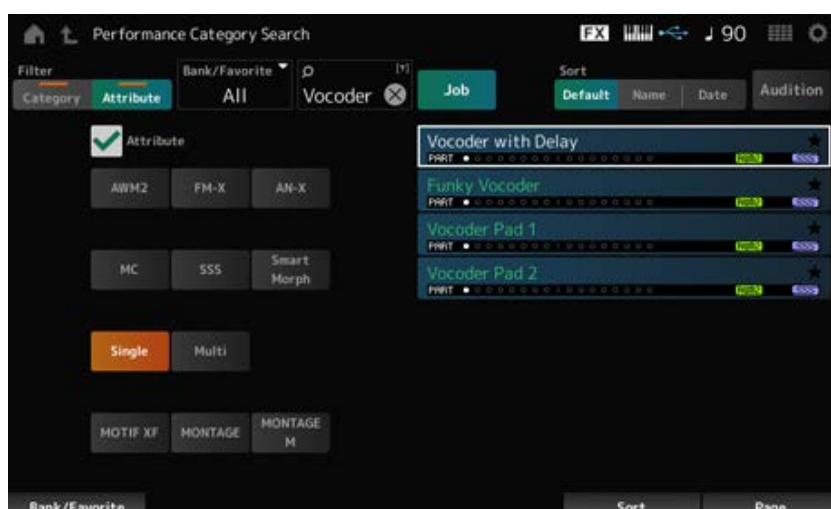
- (1) Ingresso microfono o uscita parte
- (2) Uscita parte (performance su tastiera)
- (3) Estrazione delle caratteristiche del suono di ingresso
- (4) Creazione dei formanti
- (5) Voce elettronica

Per utilizzare il vocoder, collegare il microfono, configurare le impostazioni dell'ingresso A/D nella schermata *Utility* e regolare il guadagno. Infine, selezionare una performance che utilizza l'effetto vocoder, come mostrato di seguito.

- 1** Mentre è visualizzata la schermata *Performance*, premere il pulsante **[CATEGORY SEARCH]**.
- 2** Toccare i pulsanti sullo schermo per selezionare la categoria *Pad/Choir*.
- 3** Toccare la casella di ricerca nella schermata *Category Search* e inserire **"Vocoder"**.



4 Impostare *Filter* su *Attribute* e selezionare *Single*.



Verrà visualizzato un elenco di performance per gli effetti vocoder.

5 Selezionare la performance desiderata e premere il pulsante [ENTER] per confermare.



Collegamento di strumenti MIDI esterni

I terminali USB e MIDI sul pannello posteriore vengono utilizzati per il collegamento a un computer e a dispositivi MIDI esterni. È possibile utilizzare questi terminali per inviare messaggi Program Change a dispositivi MIDI esterni quando si cambia la performance.

La funzione Zone è utile per configurare dispositivi MIDI esterni.

Sommario

Configurazione della funzione Zone

Collegamento e configurazione di un computer

Collegamento a un computer e configurazione

Installazione di *Yamaha Steinberg USB driver*

Configurazione per l'invio e la ricezione di audio e MIDI

Informazioni sui canali audio

Canali e porte MIDI

Informazioni sulla produzione musicale tramite il computer

Registrazione MIDI delle performance su tastiera su DAW

Utilizzo del blocco generatore di suoni per riprodurre le song su DAW

Utilizzo di *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M*

Utilizzo della funzione *DAW Remote*

Collegamento di uno smart device

Collegamento di strumenti MIDI esterni

Collegamento di una tastiera MIDI USB al terminale [USB TO DEVICE]

Dispositivi MIDI compatibili

Note speciali riguardanti la comunicazione MIDI

Collegamento di un dispositivo MIDI esterno ai terminali MIDI

Configurazione della funzione Zone



La funzione Zone consente il controllo di più dispositivi esterni dalla tastiera incorporata in questo strumento.

Su MONTAGE M è possibile utilizzare fino a otto zone per performance.

Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per passare dal generatore di suoni interno (blocco generatore di suoni) ai moduli audio esterni collegati, e viceversa, in base alla velocità o all'intervallo di note.

- 1 Premere il pulsante [PERFORMANCE] per aprire la schermata *Performance*.
- 2 Selezionare una parte e aprire la schermata da [EDIT/ ↶] → *General/Pitch* → *Zone Settings*.

Viene visualizzata la schermata *Zone Settings*.



- 3 Controllare l'impostazione *Part Mode*.

Selezionare *Internal* per riprodurre il suono dal blocco generatore di suoni ed *External* per riprodurre il suono dal modulo audio esterno.

NOTA

È inoltre possibile utilizzare una scelta rapida per modificare l'impostazione *Part Mode*. Quando [PART SELECT] è attivo, premendo rapidamente due volte il pulsante PART corrispondente (doppio clic) si passa dall'impostazione *Internal* a *External* e viceversa.

- 4 Se necessario, impostare i parametri per *Tx/Rx Ch* (*Transmit-Receive Channel*) e *Note Limit*.
- 5 Premere il pulsante [STORE] per salvare la performance.

Collegamento e configurazione di un computer



Se si collega il computer a MONTAGE M, è possibile utilizzare un software DAW o del sequencer sul computer per creare la propria musica.

L'acronimo DAW (digital audio workstation) si riferisce al software musicale per la registrazione, l'editing e il missaggio di audio e MIDI. Le applicazioni DAW più importanti includono *Cubase*, *Logic*, *Pro Tools* e *Live*.

Collegamento a un computer e configurazione



Collegando un computer al terminale [USB TO HOST], è possibile inviare e ricevere segnali audio e messaggi MIDI.

Per il collegamento sono necessari un cavo USB di tipo AB e il driver per l'invio e la ricezione di audio e MIDI.

È possibile installare *Yamaha Steinberg USB driver* o utilizzare un driver generico incluso nel sistema operativo del computer.

Installazione di *Yamaha Steinberg USB driver*



1 Scaricare il driver più recente dall'URL mostrato di seguito.

<https://download.yamaha.com/>

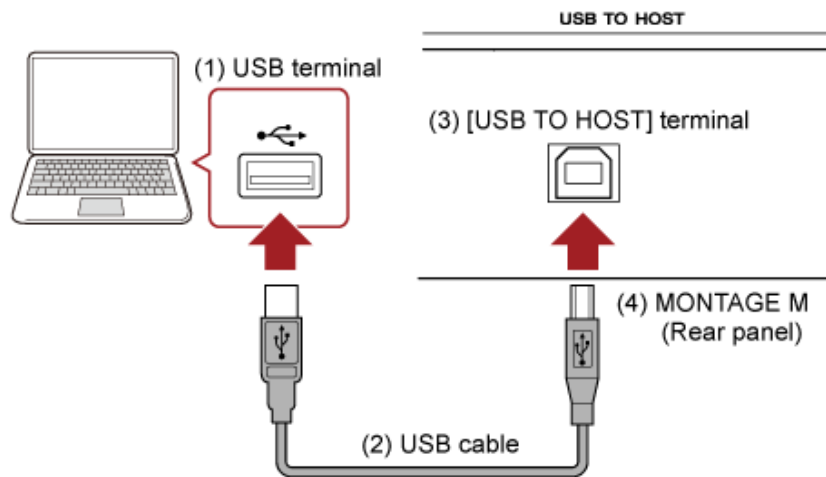
NOTA

- Le informazioni sui requisiti di sistema sono disponibili anche nell'URL riportato sopra.
- *Yamaha Steinberg USB driver* può essere aggiornato senza preavviso.

2 Estrarre il file scaricato e installare *Yamaha Steinberg USB driver* sul computer.

Per le istruzioni sull'installazione del driver, fare riferimento alla Guida all'installazione inclusa nel file scaricato.

Quando si collega lo strumento a un computer, collegare il cavo USB al terminale [USB TO HOST] dello strumento e al terminale USB del computer come illustrato di seguito.



- (1) Terminale USB
- (2) Cavo USB
- (3) Terminale [USB TO HOST]
- (4) MONTAGE M (pannello posteriore)

Configurazione per l'invio e la ricezione di audio e MIDI



Collegare il computer con un cavo USB, quindi impostare i parametri per la gestione di audio e MIDI tramite la connessione USB.

Per l'audio è sufficiente collegare il cavo. Se necessario, modificare impostazioni quali la frequenza di campionamento e il guadagno.

Per il MIDI, collegare il cavo, quindi impostare i parametri per la trasmissione e la ricezione MIDI.

Trasmissione e ricezione di messaggi MIDI

- Aprire la schermata da [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *MIDI IN/OUT* e selezionare USB. Impostare lo strumento per abilitare la trasmissione e la ricezione MIDI tramite il terminale [USB TO HOST].
- Aprire la schermata da [UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *USB Driver Mode*. Selezionare *Vendor* per utilizzare *Yamaha Steinberg USB driver*, quindi *Generic* per utilizzare il driver generico.

Informazioni sui canali audio



Per l'uscita dei segnali audio è possibile utilizzare il terminale [USB TO HOST] e i jack OUTPUT. Se si desidera collegare un computer direttamente allo strumento, utilizzare il terminale [USB TO HOST]. In questo modo è possibile utilizzare fino a 32 canali (o 16 canali stereo) a una frequenza di campionamento di 44,1 kHz, o fino a 8 canali (o 4 canali stereo) a una frequenza di campionamento da 44,1 kHz a 192 kHz. Per selezionare il segnale da inviare a un canale specifico, aprire la schermata da [PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/] → *General/Pitch* → *Part Settings*, quindi selezionare l'opzione *Part Output* appropriata.

Per l'ingresso dei segnali audio è possibile utilizzare il terminale [USB TO HOST] e i jack A/D INPUT. I segnali audio in ingresso attraverso il terminale [USB TO HOST] possono contenere fino a 6 canali (o 3 canali stereo) e vengono utilizzati *Digital In L/R*, *Main L/R* e *Assign L/R*. Questi canali vengono utilizzati esclusivamente per il monitoraggio, ad esempio quando lo strumento è collegato al software

DAW.

I segnali ricevuti su *Main L/R* vengono emessi dai jack OUTPUT L/R, mentre i segnali ricevuti su *Assign L/R* dai jack ASSIGNABLE OUT.

I segnali audio ricevuti su *Digital In L/R* possono essere modificati in termini di volume, mandata dell'effetto o impostazioni di destinazione di uscita.

Queste impostazioni sono disponibili anche per i segnali audio gestiti tramite i jack A/D INPUT.

Canale audio (ingresso)	Destinazione di uscita
Main L/R o 1/2	Jack OUTPUT L/R
Digital L/R o 3/4	Sezione <i>Digital In</i>
Assign L/R o 5/6	Jack ASSIGNABLE OUT L/R

Canali e porte MIDI

Sono disponibili 16 canali MIDI per riprodurre 16 parti su questo strumento. Se si desidera disporre di più di 16 canali, è possibile utilizzare le porte MIDI che consentono 16 canali per porta. Mentre un singolo cavo MIDI è in grado di gestire dati MIDI per una porta (o 16 canali), un singolo cavo USB è in grado di gestire dati MIDI per un massimo di 8 porte (o 128 canali) contemporaneamente. Su MONTAGE M, le porte determinate sono fornite per i terminali USB, come mostrato di seguito.

- **Porta 1**

Dedicata all'utilizzo del blocco generatore di suoni di questo strumento.

Assicurarsi di impostare la porta 1 sul dispositivo MIDI esterno o sul computer, se si desidera che il blocco generatore di suoni venga riprodotto sul dispositivo MIDI esterno o sul computer.

- **Porta 2**

Dedicata all'utilizzo del controllo remoto DAW.

- **Porta 3**

Dedicata alla ricezione di messaggi MIDI da un dispositivo MIDI e all'invio a un altro dispositivo MIDI (per *MIDI Thru*).

Sulla porta 3, i messaggi MIDI ricevuti tramite il terminale [USB TO HOST] vengono trattati come "*Thru*" sul terminale MIDI [OUT], mentre i messaggi MIDI ricevuti tramite il terminale MIDI [IN] vengono trattati come "*Thru*" sul terminale [USB TO HOST].

Per inviare messaggi MIDI tra MONTAGE M e il computer tramite il cavo USB, è necessario selezionare la porta MIDI appropriata e il canale MIDI. Configurare le impostazioni della porta sul dispositivo esterno adatte alla situazione.

Informazioni sulla produzione musicale tramite il computer

Collegando MONTAGE M e il computer, è possibile utilizzare il software DAW come negli esempi mostrati di seguito.

- Utilizzo del software DAW sul computer per registrare la performance su tastiera in MIDI o audio

- Utilizzo del blocco generatore di suoni per riprodurre la song registrata sul software DAW

Queste istruzioni presuppongono che lo strumento e il computer siano già collegati. Di seguito sono riportati alcuni esempi di utilizzo del software DAW e di questo strumento.

Registrazione MIDI delle performance su tastiera su DAW



Viene mostrato come registrare la performance su tastiera su DAW come dati MIDI.

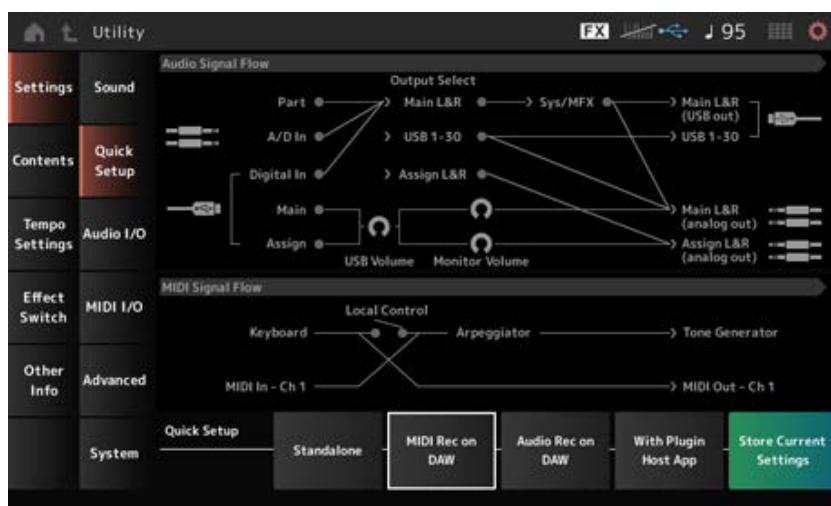
Impostazioni su MONTAGE M

1 Aprire la schermata da: [UTILITY] → **Settings** → **Quick Setup**.

2 Selezionare **MIDI Rec on DAW**.

NOTA

In alternativa, è possibile premere contemporaneamente il pulsante [QUICK SETUP] e uno dei pulsanti di selezione del numero di slot e del nome della categoria per selezionare MIDI Rec on DAW.



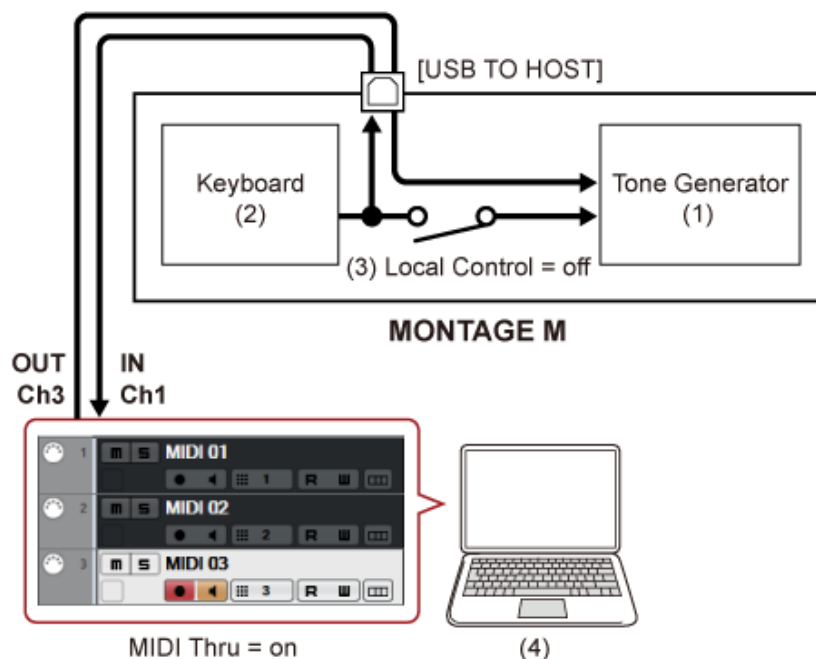
3 Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la schermata **Quick Setup** o il pulsante [PERFORMANCE] per aprire la schermata **Performance** e selezionare la performance desiderata per la registrazione.

Impostazioni sul software DAW

1 **Abilitare MIDI Thru.**

MIDI Thru è un'impostazione utilizzata per inviare messaggi MIDI dalla tastiera incorporata al computer e di nuovo al blocco generatore di suoni dello strumento in base alle impostazioni sulle tracce di registrazione.

Come mostrato di seguito, ad esempio, i dati MIDI immessi da MONTAGE M vengono inviati al canale 1. Se MIDI Thru è impostato su ON sul computer, i dati MIDI vengono inviati al canale 3 dal computer per riprodurre il blocco generatore di suoni sul canale 3. Utilizzando questa configurazione, è possibile registrare la performance su tastiera mentre si ascolta lo stesso suono dell'uscita finale.



- (1) Blocco generatore di suoni
(che riconosce i dati sul canale MIDI 3)
- (2) Tastiera
(uscita tramite canale MIDI 1)
- (3) Local Control = off
- (4) Computer (Cubase, ecc.)

2 Registrare la performance su tastiera su DAW.

Utilizzo del blocco generatore di suoni per riprodurre le song su DAW



Viene mostrato come utilizzare il software DAW come generatore di suoni multitimbrici. Consente di utilizzare il generatore di suoni MIDI di alta qualità senza caricare troppo la CPU del computer.

Impostazioni su MONTAGE M

1 Selezionare una performance.

Dopo aver selezionato una performance, potrebbe risultare utile servirsi della schermata *Mixing* da: [PERFORMANCE] → *Mixing* per il messaggio delle parti da 1 a 16. Inoltre, impostare *Kbd Ctrl Lock On* da [UTILITY] → Schermata *Effect Switch* per impostare *Tx/Rx Ch.* di ciascuna parte per abilitare la ricezione dei messaggi.

Impostazione sul software DAW

1 Con le tracce che si desidera utilizzare per riprodurre il blocco generatore di suoni, impostare l'uscita MIDI sulla porta 1 su MONTAGE M.

2 Inserire i dati MIDI per ciascuna traccia.

Il motore del suono che corrisponde a ciascuna traccia sul canale MIDI deve essere controllato nella schermata *Mixing* su MONTAGE M.

Utilizzo di *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* ★

Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M dispone dello stesso motore del suono dell'hardware MONTAGE M.

Poiché questo plug-in software funziona in sincronia con l'hardware MONTAGE M, gli stessi suoni MONTAGE M possono essere integrati perfettamente nella produzione musicale (nel caso in cui il software sia più conveniente per DAW) e nelle proprie performance dal vivo (nel caso in cui l'effettivo strumento sia utilizzato sul palco). Ciò consente di utilizzare entrambe le versioni di MONTAGE M, a seconda delle preferenze personali e dell'applicazione specifica.

Per ulteriori informazioni sull'installazione e sull'attivazione dell'ESP, accedere alla pagina di benvenuto di MONTAGE M dal documento *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* incluso con l'hardware MONTAGE M.

Il manuale ESP può essere scaricato dal sito Web riportato di seguito.

<https://download.yamaha.com/>

Utilizzo della funzione *DAW Remote* ★

La funzione *DAW Remote* consente di controllare il software DAW dai controller sul pannello superiore di MONTAGE M.

Questa funzione è disponibile solo quando lo strumento è collegato al computer tramite un cavo USB. Non può essere utilizzata se il collegamento è stato effettuato con un cavo MIDI.

Impostazioni su MONTAGE M

- 1 Utilizzare un cavo USB di tipo AB per collegare un computer al terminale [USB TO HOST] dello strumento.**
- 2 Selezionare il software DAW da: [DAW REMOTE] → *Settings* → *DAW*.**

Impostazioni sul software DAW

In questa sezione viene illustrato come configurare il software DAW.

A seconda della versione del software DAW, la procedura di configurazione potrebbe essere diversa o la configurazione stessa potrebbe non essere possibile. Per i dettagli, fare riferimento al manuale di istruzioni relativo al software DAW in uso.

NOTA

Una volta interrotta la connessione tra il computer e MONTAGE M, il software DAW potrebbe non riconoscere MONTAGE M anche dopo la riconnessione. In tal caso, riavviare DAW dopo la riconnessione.

■ Cubase

- 1 **Device/Studio** → **Device Settings.../Studio Setup...** per richiamare la finestra di dialogo.
- 2 Selezionare **MIDI** → **MIDI Port Setup** e deselezionare il campo **In All MIDI Inputs** di **MONTAGE M-2** o **MONTAGE M Port 2**.
- 3 Premere il pulsante **[+]** nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo, quindi selezionare **Mackie Control** dall'elenco.
- 4 Selezionare **Remote Devices** → **Mackie Control**.
- 5 Impostare **MIDI Input** e **MIDI Output** su **MONTAGE M-2** o **MONTAGE M Port2**.
- 6 (Facoltativo) Assegnare le funzioni desiderate a **F1–F8** di **User Commands**.

■ Logic Pro

- 1 Selezionare **Logic Pro X** → **Preferences** → **Advanced**, quindi selezionare **Show Advanced Tools**.
- 2 **Logic Pro X** → **Control Surfaces** → **Setup...** per richiamare la finestra di dialogo.
- 3 Da **New** → **Install...**, selezionare **Mackie Control** di **Mackie Designs**.
- 4 Impostare **Output Port** e **Input Port** di **Mackie Control** su **MONTAGE M Port2**.
- 5 (Facoltativo) **Logic Pro X** → **Control Surfaces** → **Controller Assignments...** per impostare **Zone** su **Control Surface: Mackie Control** e assegnare le funzioni a **Control F1–F8**.

■ Pro Tools

- 1 **Setup** → **Peripherals...** per aprire la finestra di dialogo.
- 2 Selezionare la scheda **MIDI Controllers**.
- 3 Impostare **Type** su **HUI** e **Receive From** e **Send To** su **MONTAGE M-2** o **MONTAGE M, Port2** di **Predefined**.

■ Live

- 1 **Live → Preferences...** per aprire la finestra di dialogo.
- 2 Selezionare la scheda **Link/MIDI**.
- 3 Selezionare **MackieControl** per **Control Surface**.
- 4 Impostare **Input** e **Output** su **MONTAGE M-2** o **MONTAGE M Port2**.
- 5 (Facoltativo) Assegnare le funzioni desiderate a F1–F8 impostando il funzionamento delle note MIDI Fa#2 – Do#3 in **Edit MIDI Map** del menu **Options**.

Collegamento di uno smart device



È possibile collegare uno smart device come uno smartphone e un tablet a MONTAGE M.

Le app per smart device compatibili con MONTAGE M offrono molti modi più comodi e divertenti per utilizzare questo strumento musicale.

Per ulteriori informazioni sulle app e sui dispositivi supportati, fare riferimento al sito Web Yamaha.

Per informazioni dettagliate sul collegamento dei dispositivi, fare riferimento a *Smart Device Connection Manual* disponibile sul sito Web Yamaha. Per il trasferimento del segnale audio tramite iOS, fare riferimento alle istruzioni di collegamento contenute nel documento riguardante l'utilizzo di un adattatore per fotocamere da Lightning a USB.

Per collegare uno smart device, aprire la schermata [UTILITY] → *Settings* per impostare *USB Driver Mode* su *Generic*.

Collegamento di strumenti MIDI esterni



Con cavi USB e cavi MIDI standard (disponibili in commercio) è possibile collegare uno strumento MIDI esterno a MONTAGE M.

È possibile suonare uno strumento MIDI esterno dalla tastiera incorporata oppure suonare il blocco generatore di suoni da una tastiera MIDI o un sequencer esterno.

Assicurarsi di far corrispondere il canale di trasmissione MIDI dello strumento MIDI esterno con *MIDI Receive Channel* di MONTAGE M.

Per impostare *MIDI Receive Channel* di MONTAGE M, utilizzare *MIDI I/O Ch.* per le parti in cui il controllo della tastiera è impostato su On e *Tx/Rx Ch.* per le parti con il controllo della tastiera impostato su Off. Se *Part Mode* è impostato su *External*, la parte non riceverà messaggi MIDI dal dispositivo esterno.

Per ulteriori informazioni sul canale di trasmissione MIDI della tastiera MIDI esterna, fare riferimento al manuale di istruzioni della tastiera MIDI in uso.

Utilizzare la funzione Zone se si desidera riprodurre suoni sia dal blocco generatore di suoni interno sia dal modulo audio esterno.

Se si desidera riprodurre l'audio solo dal modulo audio esterno, abbassare il volume su MONTAGE M o impostare Local Control su OFF da: [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*.

Per impostare il canale di ricezione sul dispositivo MIDI esterno, fare riferimento al manuale di istruzioni della tastiera MIDI in uso.

Il canale di uscita MIDI su questo strumento deve essere impostato su un valore diverso, a seconda che siano presenti parti con *Part Mode* impostato su *External*.

Se non vi sono parti con *Part Mode* impostato su *External*, *MIDI I/O Ch.* viene utilizzato per la parte comune o una parte con il controllo della tastiera impostato su On. *Tx/Rx Ch.* viene utilizzato per una parte con il controllo della tastiera impostato su Off.

Se vi sono parti con *Part Mode* impostato su *External*, *Tx Ch.* viene utilizzato per la parte comune o una parte con il controllo della tastiera impostato su On. *Tx Ch.* viene utilizzato per la parte con il controllo della tastiera impostato su Off. Qualsiasi parte con *Part Mode* impostato su *Internal* non trasmetterà messaggi MIDI.

NOTA

È possibile utilizzare i terminali [USB TO DEVICE] o MIDI per collegare lo strumento MIDI esterno.

Collegamento di una tastiera MIDI USB al terminale [USB TO DEVICE]



Collegando una tastiera MIDI USB al terminale [USB TO DEVICE], è possibile utilizzare la tastiera collegata proprio come quella incorporata, a seconda delle specifiche tecniche della tastiera in questione.

AVVISO

- La potenza nominale del terminale USB TO DEVICE è un valore massimo di 5 V/500 mA per ogni terminale. Non collegare dispositivi USB con un valore nominale superiore, in quanto potrebbero verificarsi danni allo strumento.
- Utilizzare un cavo USB di tipo AB lungo non più di 3 metri.

Dispositivi MIDI compatibili



- Dispositivi MIDI compatibili con la classe USB
Tastiere MIDI USB
- Dispositivi MIDI Yamaha compatibili
CP1, CP4 STAGE, CP40 STAGE, CP88, CP73, MODX, MODX+, MONTAGE, MOTIF XF, MOXF, MX, *reface*, YC

Note speciali riguardanti la comunicazione MIDI



La comunicazione MIDI con un dispositivo collegato tramite il terminale [USB TO DEVICE] segue regole speciali per consentire al dispositivo di comportarsi come una tastiera incorporata.

- La comunicazione MIDI è unidirezionale (inviata dal dispositivo MIDI esterno e ricevuta da MONTAGE M).
- Tutti i dati MIDI vengono ricevuti indipendentemente dalle impostazioni *MIDI IN/OUT* e *MIDI I/O Ch.*
- Per parti con controllo della tastiera impostato su On, i dati ricevuti da tutti i canali corrispondenti vengono condivisi.
Ad esempio, quando il controllo della tastiera per le parti da 1 a 3 è impostato su On, i dati ricevuti da uno qualsiasi dei canali da 1 a 3 verranno inviati a tutte le parti da 1 a 3.
- Ogni parte con il controllo della tastiera impostato su Off riceve i dati solo del canale corrispondente per la parte.

Collegamento di un dispositivo MIDI esterno ai terminali MIDI



Per utilizzare i terminali MIDI, collegare un dispositivo con cavi MIDI, quindi selezionare *MIDI* da [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*.

Schermate e parametri



In questo capitolo vengono fornite le descrizioni dei parametri visualizzati sul display Main.

Sommario

Visualizzazione delle schermate

Schermata Performance

Schermata Common Edit

Schermata Part Edit (AWM2).

Part Common Edit

Element Edit

Schermata Drum Part Edit (AWM2).

Part Common Edit

Key Edit

Schermata Part Edit (FM-X).

Part Common Edit

Operator Edit

Schermata Part Edit (AN-X).

Part Common Edit

Oscillator Edit

Noise Edit

Schermata Category Search

Schermata Live Set

Schermata Utility

Schermate visualizzate premendo pulsanti specifici

Visualizzazione delle schermate



Informazioni sul display Main

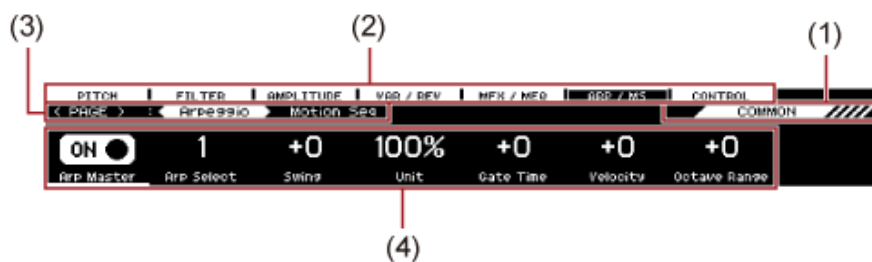


Fare riferimento alla Guida rapida per le informazioni visualizzate sul display Main.

Informazioni sul display secondario



Le informazioni visualizzate sul display secondario variano a seconda di ciò che si sta modificando o di ciò che è stato selezionato con il pulsante [QUICK EDIT].

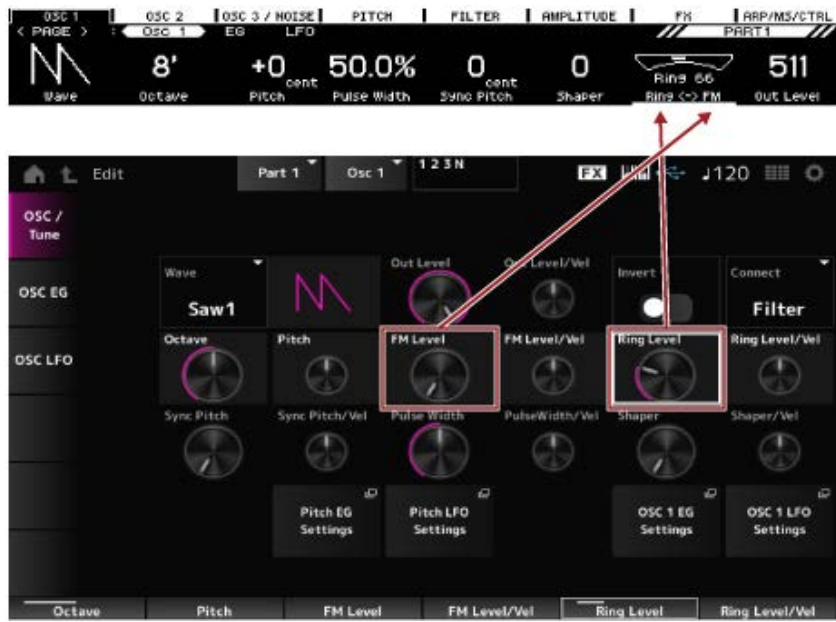


	Indicatori	Descrizione
1	Elemento in fase di modifica	Viene mostrato l'elemento in fase di modifica con Quick Edit (come una performance o una parte) sul display secondario.
2	Schede	Vengono mostrati i parametri per l'elemento in fase di modifica. Utilizzare i pulsanti di selezione della scheda per cambiare schede.
3	Pagina	Vengono mostrate le pagine della scheda. Utilizzare i pulsanti PAGE della scheda per cambiare pagina.
4	Area dei parametri	Vengono mostrati i valori, le opzioni e i nomi dei parametri. Utilizzare le manopole da 1 a 8 per modificare le impostazioni.

- **Informazioni sul parametro *Ring*↔*FM***

Il parametro *Ring*↔*FM* per AN-X Part Edit mostrato nel display secondario corrisponde ai parametri *Ring Level* e *FM Level* mostrati sul display Main.

Muovendo la manopola è possibile modificare il rapporto di queste modulazioni.





Schermata *Performance*

La schermata *Performance* consente di selezionare una performance da suonare sulla tastiera o di modificare le impostazioni della performance per personalizzarla.

Sommario

Home

Motion Control

Super Knob

Knob Auto

Super Knob Motion Sequence Edit

User Curve Edit

Mixing

Scene

Play/Rec

Pattern

Schermata Pattern Edit

Overview

Nota

Quantize

Velocity

Gate Time

Cresc. (Crescendo)

Transpose

Roll

Track

Copy/Exchange

Mix

Append

Split

Clear

Divide Drum Tr

Song/Event

Get Phrase

Put Phrase

Erase Event

User Arp

Play FX

Chain

Song

Put Track to Arpeggio

Audio

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

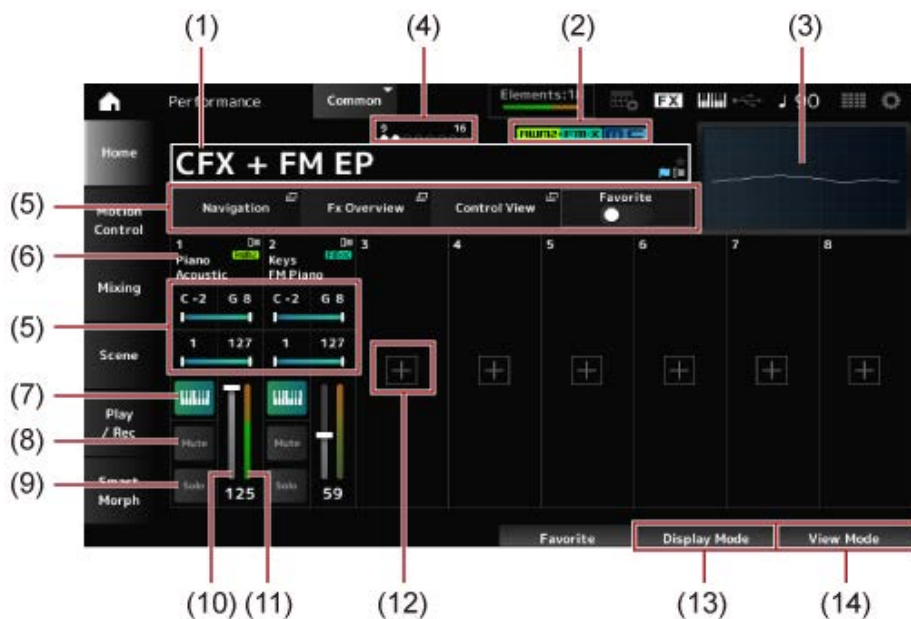
Job

Home



Procedura

- Premere il pulsante [PERFORMANCE].
- Toccare l'icona 🏠 (Home)



- (1) Nome della performance
Viene mostrato il nome della performance selezionata.
Toccano il nome si richiama il menu contestuale per *Category Search*, *Edit* e *Property*.
È possibile controllare lo stato della performance con i seguenti contrassegni.







- **Contrassegno Favorite (★)**

Verrà visualizzata una stella quando si attiva lo switch *Favorite*. La stessa stella verrà visualizzata nella schermata *Performance Category Search*.

- **Contrassegno di modifica** ()

La bandiera blu verrà mostrata quando si modifica un parametro nella performance. Il contrassegno di modifica verrà disattivato quando si salvano le impostazioni con il pulsante [STORE].

- (2) Attributo della performance
Verranno mostrati gli attributi della performance.

Attributo	Descrizione
	Performance che utilizzano il motore del suono AWM2.
 (in un colore)	Performance che utilizzano il motore del suono FM-X.
 (in due colori)	Performance che utilizzano una parte FM-X contenente le informazioni Smart Morph
	Performance che utilizzano il motore del suono AN-X
	Performance con Motion Control
	Performance che supportano <i>Seamless Sound Switching</i>

*Le performance che combinano più tipi di motori del suono sono indicate con il segno "+".

- (3) Oscilloscopio
Viene mostrata la forma d'onda dell'uscita *Main L&R*.
- (4) Indicatore della parte
Quando il cursore si trova su *Performance Name* o sulle parti da 1 a 8, verrà mostrato lo stato delle parti da 9 a 16.
Quando il cursore si trova sulle parti da 9 a 16, verrà mostrato lo stato delle parti da 1 a 8.
Non verrà visualizzato alcun dato quando non vengono utilizzate le parti da 9 a 16.
- (5) Area di visualizzazione per vari parametri
In quest'area di visualizzazione vengono mostrati parametri diversi a seconda di *Display Mode*.
- (6) Nome della parte
Verranno visualizzati il tipo e la categoria della parte o il nome della parte.
Verrà visualizzato il menu contestuale per *Category Search*, *Edit*, *Copy* e *Property* quando si tocca il nome della parte.
Quando è selezionata una parte diversa dalla parte 1 e il suono è già impostato per quella parte, viene visualizzato il menu contestuale per *Category Search*, *Edit*, *Copy* e *Delete*.
Toccare [+] per aggiungere una parte.
- (7) Switch di controllo della tastiera
Il controllo della tastiera viene utilizzato per selezionare le parti da suonare sulla tastiera.
Quando il controllo della tastiera è impostato su On, le parti con tale controllo impostato su On possono essere suonate contemporaneamente, se la parte è impostata su *Common* o il controllo della tastiera per la parte è impostato su On.
Quando il controllo della tastiera è impostato su Off, è possibile suonare la parte sulla tastiera solo quando quella parte è selezionata.
Impostazioni: Off, On
- (8) Esclusione di una parte
Consente di attivare/disattivare la funzione Mute della parte.

Impostazioni: Off, On

(9) Assolo della parte

Consente di attivare/disattivare la funzione di assolo della parte.

Impostazioni: Off, On

(10) Volume della parte

Consente di impostare il volume della parte.

Impostazioni: 0–127

(11) Indicatore di livello della parte

Viene mostrato il livello di uscita audio della parte.

(12) [+] (aggiunta)

Quando si tocca [+], si apre la schermata *Part Category Search* o *Performance Merge*, che consente di aggiungere una parte alla performance.

(13) [Cambio della modalità di visualizzazione](#)

(14) [Modifica della modalità vista](#)

Cambio di *Display Mode*



Quando si modifica *Display Mode*, nell'area di visualizzazione della schermata *Home* verranno mostrati parametri differenti.

È possibile selezionare una *Display Mode* diversa spostando la manopola di visualizzazione corrispondente.

■ Range



Navigation

Consente di aprire la schermata *Navigation*.

Fx Overview

Consente di aprire la schermata *Fx Overview*.

Control View

Consente di aprire la schermata *Control View*.

Favorite

Consente di attivare o disattivare lo switch *Favorite*.

Impostazioni: Off, On

Limite delle note

Consente di impostare l'intervallo di note (le note più basse e quelle più alte) per la parte.

Quando la prima nota specificata è superiore alla seconda (ad esempio da C5 a C4), saranno suonate le note negli intervalli da C-2 a C4 e da C5 a G8.

Impostazioni: C-2-G8

Limite di velocità

Consente di impostare l'intervallo di velocità per la parte.

Impostazioni: 1-127

■ FX/Pan



Var Return

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Variation.

Impostazioni: 0-127

Rev Return

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Reverb.

Impostazioni: 0-127

Pan

Consente di impostare il pan della performance selezionata.

Impostazioni: L63-C-R63

Volume

Consente di impostare il volume della performance selezionata.

Impostazioni: 0-127

Var (mandata variazione della parte)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati all'effetto Variation della parte.

Impostazioni: 0-127

Rev (mandata riverbero della parte)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati all'effetto Reverb della parte.

Impostazioni: 0–127

Dry (livello diretto della parte)

Consente di impostare il livello diretto (o il livello dei segnali non elaborati dall'effetto System) della parte.

Impostazioni: 0–127

Pan (pan della parte)

Consente di impostare la posizione del pan (nel campo stereo) per la parte.

Impostazioni: L63–C–R63

■ ***Arp/MS/Porta***



Arp Select

Consente di modificare la selezione dell'arpeggio.

Impostazioni: 1–8

MS Select

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

Portamento Switch

Consente di attivare o disattivare il portamento per le parti con *Portamento Part Sw* impostato su On. Questo switch è collegato al pulsante [PORTAMENTO] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Portamento Time

Consente di impostare la durata (o velocità) della transizione del pitch di portamento.

Viene specificato come valore di offset per *Portamento time* della parte.

Impostazioni: –64–+63

Arp On/Off (switch arpeggio della parte)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per la parte.

Quando sia Arpeggio sia Arpeggio Hold sono impostati su On, viene visualizzato "Arp Hold On". Se Arpeggio è impostato su On, è possibile attivare o disattivare *Arp Hold* tenendo contemporaneamente premuto il pulsante [SHIFT] e toccando il pulsante *Arp On/Off* sullo schermo.

Impostazioni: Off, On

MS On/Off (switch sequencer di movimenti della parte)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per la parte.

Impostazioni: Off, On

Prt On/Off (switch portamento della parte)

Consente di attivare o disattivare il portamento per la parte.

Impostazioni: Off, On

Tempo (tempo di portamento della parte)

Consente di impostare la durata della transizione del pitch per il portamento della parte.

Impostazioni: 0–127

■ **Mode/Transpose**



MIDI I/O Ch.

Consente di impostare il canale MIDI per l'ingresso e l'uscita di *Part Common* e di *Part* con lo switch di controllo della tastiera impostato su ON.

Impostazioni: Ch1–Ch16

Octave Shift (spostamento di ottava di tastiera)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione dei tasti.

Questa funzione è collegata ai pulsanti OCTAVE sul pannello superiore.

Impostazioni: –3–+3

Transpose (trasposizione tastiera)

Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione dei tasti.

Impostazioni: –11semi–+11semi

NOTA

Per qualsiasi nota al di fuori dell'estensione dell'intonazione tra C-2 e G8 (l'intervallo che può essere suonato su questo strumento), le note risultanti verranno suonate un'ottava più alta (o più bassa).

Int/Ext (modalità della parte)

Consente di impostare il generatore di suoni interno (*Int*) o il modulo audio esterno (*Ext*) per suonare sulla tastiera.

Impostazioni: *Int, Ext*

Ch (canali Tx/Rx)

Consente di impostare il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per la zona quando *Part Mode* è impostato su *Internal* e lo switch di controllo della tastiera è impostato su *Off*.

Impostazioni: Ch1–Ch16, Off

Ch (canale di trasmissione)

Consente di impostare il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per la zona quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Impostazioni: Ch1–Ch16

Oct (zona in ottave)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione della zona.

Impostazioni: -3–+0 (standard)—+3 (in ottave)

Trans (trasposizione della zona)

Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione della zona.

Impostazioni: -11–+0 (standard)—+11

■ **Filter**



Cutoff (frequenza di taglio)

Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro.

Quando è selezionato il filtro passa-basso, è possibile rendere il suono più brillante impostando in questo punto valori più alti, o più cupi scegliendo valori più bassi.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio del filtro per la parte.

Impostazioni: -64—+63

Resonance

Consente di aggiungere caratteristiche al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla risonanza del filtro per la parte.

Impostazioni: -64—+63

FEG Depth

Consente di impostare l'intervallo di modifica della frequenza di taglio da parte del FEG.

Viene specificato come valore di offset per *Part FEG Depth*.

Impostazioni: -64—+63

Cut (frequenza di taglio della parte)

Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro. Quando è selezionato il filtro passa-basso, è possibile ottenere un suono più brillante impostando un valore più alto per questo parametro e un suono più cupo scegliendo un valore più basso.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio del filtro impostata nella schermata *Filter Type*.

Impostazioni: -64—+63

Res (risonanza della parte)

Consente di aggiungere variazioni tonali speciali al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla risonanza del filtro impostata nella schermata *Filter Type*.

Impostazioni: -64—+63

FEG (FEG Depth della parte)

Consente di impostare l'intervallo di modifica della frequenza di taglio controllata dall'impostazione *Filter EG* nella schermata *Filter Type*.

Quando è impostato su 0, le impostazioni nella schermata *Filter Type* verranno utilizzate così come sono.

Impostazioni: -64—+63

Modifica di View Mode



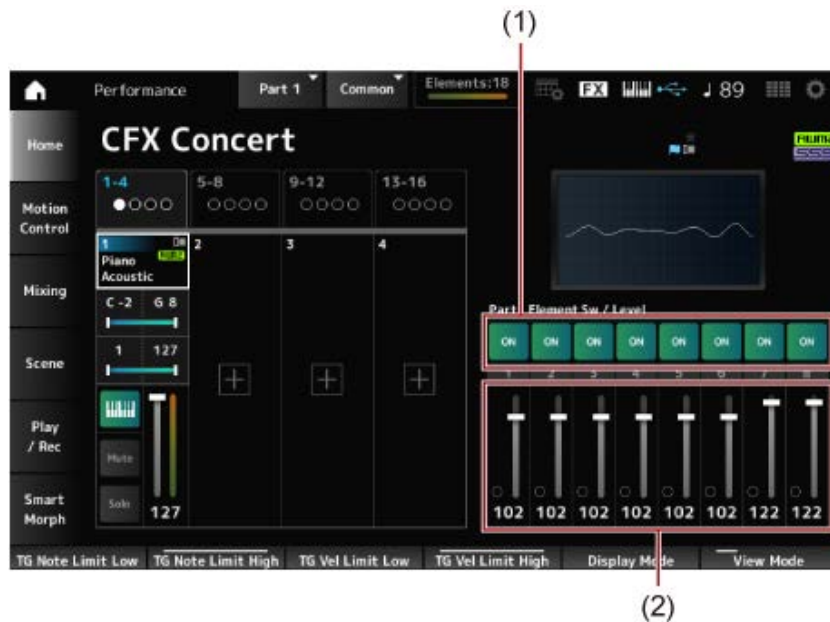
È possibile accedere a informazioni più dettagliate dalla schermata *Home* tramite *View Mode*.

È possibile selezionare una *View Mode* diversa spostando la manopola di visualizzazione corrispondente.

Quando il cursore è su *Performance Name*, premendo il pulsante [PERFORMANCE] cambia anche la vista.

■ Element Sw/Level

Visualizzato quando *View Mode* è impostato su *Part Info* e la parte corrente è una parte normale (AWM2).



- (1) Element Sw (switch elemento)
- (2) Livello degli elementi

Element Sw (switch elemento)

Consente di attivare o disattivare l'elemento.

Impostazioni: Off, On

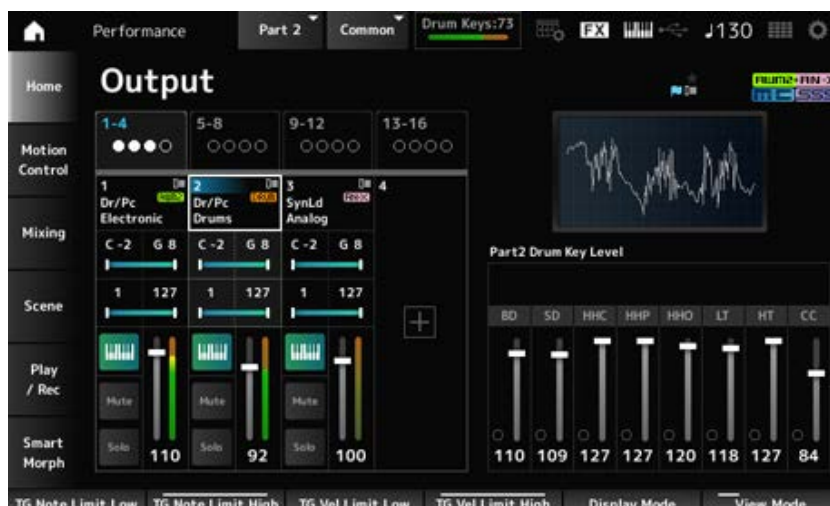
Element Level

Consente di impostare il livello di uscita dell'elemento.

Impostazioni: 0–127

■ **Drum Key**

Visualizzato quando *View Mode* è impostato su *Part Info* e la parte corrente è una parte di batteria.



Drum Key Level

Consente di impostare il livello di uscita del tasto della batteria.

Impostazioni: 0–127

■ **Algoritmo**

Visualizzato quando *View Mode* è impostato su *Part Info* e la parte corrente è una parte normale (FM-X).



Algorithm (numero dell' algoritmo)

Consente di cambiare l'algoritmo.

Toccando l'immagine dell'algoritmo viene visualizzata la schermata *Algorithm Search*.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

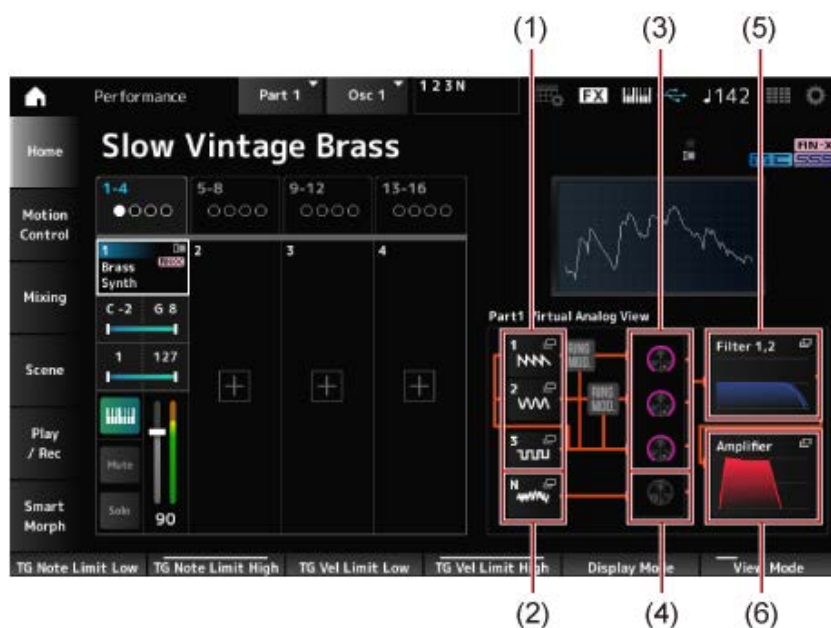
Feedback (livello di feedback)

Consente di impostare il livello di feedback.

Impostazioni: 0–7

■ **Virtual Analog**

Visualizzato quando *View Mode* è impostato su *Part Info* e la parte corrente è una parte normale (AN-X).



- (1) 1–3 (Oscillator 1–3)
- (2) N (Noise)
- (3) Oscillator Level
- (4) Noise Level

- (5) *Filter 1, 2*
- (6) *Amplifier*

Livello dell'oscillatore

Consente di impostare il livello di uscita dell'oscillatore.

Impostazioni: 0–511

Livello di rumore

Consente di impostare il livello di rumore.

Impostazioni: 0–511

1–3 (oscillatore 1–3)

Consente di aprire la schermata *OSC/Tune* per la modifica della parte (AN-X).

N (rumore)

Consente di aprire la schermata *Noise* per la modifica della parte (AN-X).

Filtro 1, 2

Consente di aprire la schermata *Filter Type* per la modifica della parte (AN-X).

Amplifier

Consente di aprire la schermata *Amp EG* per la modifica della parte (AN-X).

Smart Morph

Visualizzato quando *View Mode* è impostato su *Smart Morph*.

La mappa non verrà visualizzata quando non sono presenti informazioni *Smart Morph*.



Motion Seq

Visualizzato quando *View Mode* è impostato su *Motion Seq*.

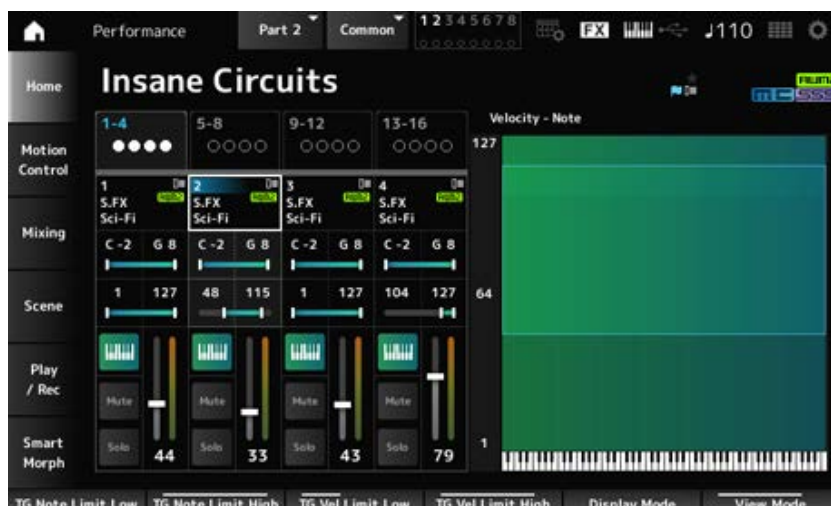
Viene mostrata la linea impostata in *View Lane* della parte corrente.



■ Velocity—Note

Visualizzato quando *View Mode* è impostato su *Velocity—Note*.

È utile per impostare le suddivisioni della velocità quando si utilizzano più parti.



■ Part—Note

Visualizzato quando *View Mode* è impostato su *Part—Note* o *Part Info* e la parte corrente è *Common*.



Nella schermata *Motion Control* è possibile configurare le impostazioni di Motion Control applicate all'intera performance.

Super Knob



Nella schermata *Super Knob* è possibile impostare i valori per il controllo della Super Knob. È possibile impostare un collegamento tra la Super knob e ciascuna knob assegnabile.

Procedura

[PERFORMANCE] → *Motion Control* → *Super Knob*



- (1) *Super Knob Link*
- (2) *Assignable Knob 1–8 Value*
- (3) *Assignable Knob 1–8 Value Left*
- (4) *Assignable Knob 1–8 Value Mid*
- (5) *Assignable Knob 1–8 Value Right*

MS Master (switch principale del sequencer di movimenti)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.

Questo switch è collegato al pulsante [MSEQ ON/OFF] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Super Knob MS (switch del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti utilizzato per la Super Knob.

Impostazioni: Off, On

LED Pattern

Consente di impostare il pattern di illuminazione della Super Knob.

Impostazioni: Off, Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Type 1B, Type 2-1B, Type 2-2B, Type 3-1B, Type 3-2B, Type 4-1B, Type 4-2B, Type 5-1B, Type 5-2B, Type 6B, Type 7-1B, Type 7-2B, Type 8-1B, Type 8-2B, Type 9B, Type 10B, Type 11B, Rotary 1, Rotary 2, Rotary 3, Rotary 4, Rotary 5, Rotary 6, Rotary 7, Rotary 8, Rotary 9, Rotary 10

Super Knob (valore della Super Knob)

Consente di impostare il valore della Super Knob.

Impostazioni: 0–1023

Mid Position

Consente di impostare il valore *Mid* per la Super Knob.

Impostazioni: *Off*, 1–1022

Edit Super Knob

Consente di aprire la schermata *Common Edit Control Assign* per l'impostazione dei parametri controllati dalla Super Knob.

Super Knob Link

Consente di impostare la manopola corrispondente da collegare alla Super Knob.

Quando questi switch sono impostati su *Off*, il funzionamento della Super Knob non influenzerà il parametro della manopola.

Impostazioni: *Off*, *On*

Knob assegnabile, valore 1–8

Vengono mostrati i valori correnti per le knob assegnabili (manopole da 1 a 8).

Impostazioni: 0–1023

Knob assegnabile, valore 1–8, a sinistra

Viene mostrato il valore delle knob assegnabili (manopole 1–8) quando *Super Knob Value* è impostato su 0 (o la Super Knob è ruotata completamente a sinistra).

Impostazioni: 0–1023

Knob assegnabile, valore 1–8, al centro

Viene mostrato il valore delle knob assegnabili (manopole 1–8) quando *Super Knob Value* è impostato su *Mid Position*.

Questo parametro non è disponibile quando *Mid Position* è impostato su *Off*.

Impostazioni: 0–1023

Knob assegnabile, valore 1–8, a destra

Viene mostrato il valore delle knob assegnabili (manopole 1–8) quando *Super Knob Value* è impostato su 1023 (o la Super Knob è ruotata completamente a destra).

Impostazioni: 0–1023

NOTA

Quando si imposta il valore a sinistra su un valore più piccolo e quello a destra su un valore più grande, le manopole 1–8 si sposteranno nella stessa direzione della Super Knob.

Quando si imposta il valore a destra su un valore più piccolo e quello a sinistra su un valore più grande, le manopole 1–8 si sposteranno nella direzione opposta a quella della Super Knob.



Nella schermata *Knob Auto* è possibile impostare il sequencer di movimenti per *Super Knob (Super Knob Motion Sequencer)*.

È possibile impostare il sequencer di movimenti per controllare automaticamente il valore della Super Knob.

La Super Knob può utilizzare solo una linea.

NOTA

È possibile utilizzare fino a otto linee contemporaneamente per l'intera performance. Tuttavia, la linea impostata per la Super Knob non è inclusa nelle otto qui indicate.

Procedura

[PERFORMANCE] → *Motion Control* → *Knob Auto*



Motion Seq Master Sw (switch principale del sequencer di movimenti)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance. Questo switch è collegato al pulsante [MSEQ ON/OFF] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Super Knob MS Sw (switch principale del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti della Super Knob.

Impostazioni: Off, On

MS FX (ricezione FX del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare le manopole in modo che siano influenzate dal funzionamento della Super Knob.

Impostazioni: Off, On

Trigger (ricezione trigger del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la ricezione dei segnali dal pulsante [MSEQ TRIGGER].

Se impostato su On, la sequenza di movimenti non verrà riprodotta se non viene premuto il pulsante [MSEQ TRIGGER].

Impostazioni: Off, On

Sequence Select (selezione della sequenza di movimenti)

Consente di modificare la selezione del tipo di sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

SK MS Random (casualità del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la casualità delle modifiche nel valore passo della sequenza.

Impostazioni: 0–127

Edit Sequence

Consente di aprire la schermata *Motion Sequence*.

■ Scheda Sync/Speed

Sync (sincronizzazione del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di selezionare la velocità e il tempo per la riproduzione della sequenza di movimenti della Super Knob.

Impostazioni: *Off*, *Tempo*, *Beat*

Off: consente di riprodurre il sequencer di movimenti della Super Knob da solo.

Tempo: consente di riprodurre il tempo della performance.

Beat: consente di riprodurre in sincronia con il beat.

● Quando Sync è impostato su *Off*

Speed (velocità del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la velocità di riproduzione della sequenza di movimenti.

Questo parametro è disponibile quando *Super Knob Motion Sequencer Sync* è impostato su *Off*.

Impostazioni: 0–127

Delay Time (durata del tempo di delay del tasto premuto della linea della sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su *Off*.

Impostazioni: 0–127

Fade In Time (durata del tempo di dissolvenza della linea di sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su *Off*.

Impostazioni: 0–127

● Quando Sync è impostato su un valore diverso da *Off*

Unit (moltiplicatore di unità del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la percentuale di allungamento o compressione del tempo di riproduzione del sequencer di movimenti della Super Knob.

Questo parametro è disponibile quando *Super Knob Motion Sequencer Sync* è impostato su un valore diverso da *Off*.

Impostazioni: 50%–6400%, *Common*

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e di conseguenza il tempo dimezzato.

100%: la durata della riproduzione rimane invariata.

50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e di conseguenza il tempo raddoppiato.

Common: viene applicato il valore *Unit Multiply* impostato in Common Edit.

Delay Steps (lunghezza del passo di delay del tasto premuto della linea della sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su un valore diverso da *Off*.

Impostazioni: 0–32

Fade In Steps (lunghezza del passo fade-in della linea di sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su un valore diverso da *Off*.

Impostazioni: 0–32

Vel Limit (limite di velocità del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–127

■ **Scheda *Loop/Length***

Key On Reset (reimpostazione del tasto premuto del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di reimpostare la riproduzione della sequenza di movimenti quando si preme un tasto qualsiasi sulla tastiera.

Questo parametro non è disponibile quando *Trigger* è impostato su *On*.

Impostazioni: *Off*, *Each-On*, *1st-On*

Each-On: ogni volta che si suona una nota, la riproduzione comincia dall'inizio.

1st-On: quando si suona una nota, la sequenza verrà reimpostata sulla prima nota e la riproduzione comincerà dall'inizio. Quando vengono suonate le seconde note o le note successive mentre la prima nota viene mantenuta, la sequenza non viene reimpostata finché non viene suonata un'altra prima nota.

Loop (loop del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la sequenza di movimenti per la riproduzione in loop (in ripetizioni) o per quella one-shot.

Impostazioni: *Off*, *On*

Loop Start (avvio del loop del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di specificare il punto di inizio per la riproduzione in loop della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere inferiore all'impostazione *Length*)

Length (lunghezza della sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la lunghezza della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere superiore all'impostazione *Loop Start*)

MS Grid (griglia della sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la lunghezza di un passo nella sequenza di movimenti (come valore di nota).

Impostazioni: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Super Knob Motion Sequence Edit



Schermata di impostazione del sequencer di movimenti della Super Knob.

È possibile creare una sequenza fino a un massimo di 16 passi.



Loop Start (avvio del loop del sequencer di movimenti della Super Knob)

Consente di specificare il punto di inizio per la riproduzione in loop della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere inferiore all'impostazione *Length*)

Length (lunghezza della sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la lunghezza della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere superiore all'impostazione *Loop Start*)

MS Grid (griglia della sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la lunghezza di un passo nella sequenza di movimenti (come valore di nota).

Impostazioni: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (selezione della sequenza di movimenti)

Consente di modificare la selezione del tipo di sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

Polarity (polarità della sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la polarità della sequenza di movimenti.

Impostazioni: *Unipolar*, *Bipolar*

Unipolar: per la modifica dei parametri vengono utilizzati solo valori positivi.

Bipolar: per la modifica dei parametri vengono utilizzati sia i valori positivi sia quelli negativi.

Amplitude (ampiezza della sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare il livello di modifiche nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–127

Smooth (fluidità della sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di impostare la fluidità delle variazioni nella sequenza di movimenti nel tempo.

Impostazioni: 0–127

Job

Vengono mostrati i vari job.

Super Knob Motion Sequence Step Value

Consente di impostare il valore di ciascun passo nella sequenza di movimenti.

È possibile utilizzare gli slider control da 1 a 8 per modificare i valori per i passi da 1 a 8 e da 9 a 16.

Impostazioni: 0–127

Super Knob Motion Sequence Step Type

Consente di impostare il tipo e la direzione di ogni passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: *A, B, Reverse A, Reverse B*

Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)

Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)

Consente di selezionare una curva di modifica del parametro per *Pulse A* e *Pulse B*.

Utilizzare *Super Knob Motion Sequence Step Type* per selezionare il tipo di curva da utilizzare per ogni passo.

L'asse verticale rappresenta il tempo mentre l'asse orizzontale il valore del passo.

Impostazioni: (quando è selezionato un banco Preset) *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps*

(Quando è selezionato un banco User) *User 1–32*

(Quando è caricato un file della libreria) curve utilizzate in *Library 1–16*

Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)

Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)

Consente di regolare la forma della curva del passo nella sequenza di movimenti.

Questa impostazione potrebbe non essere disponibile a seconda del tipo di curva. Inoltre, l'intervallo per il valore del parametro varia in funzione del tipo di curva.

Control (switch del controllo della forma della curva del passo della sequenza di movimenti della Super Knob)

Consente di abilitare o disabilitare l'uso delle manopole per controllare la forma della curva del passo della sequenza di movimenti.

Visualizzato solo quando *MS FX* è impostato su On. Questa impostazione potrebbe non essere disponibile a seconda del tipo di curva.

Impostazioni: Off, On

Store Sequence

Consente di salvare (memorizzare) la sequenza di movimenti modificata.

Load Sequence

Consente di caricare la sequenza di movimenti.

Copy Sequence

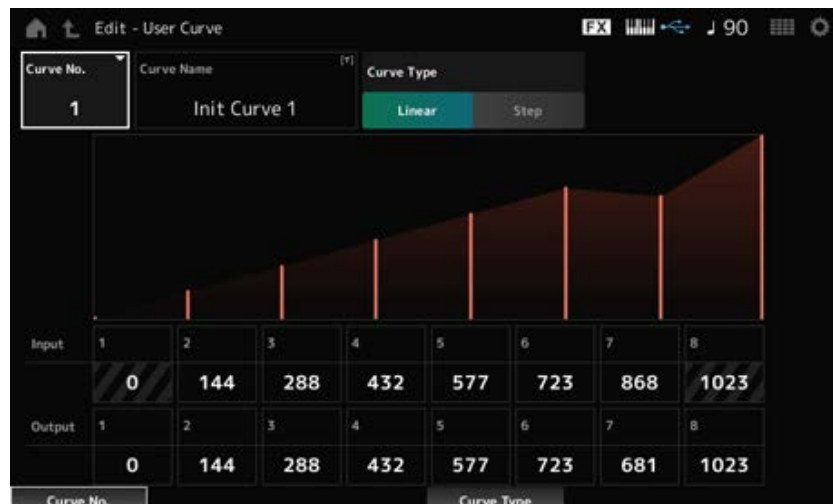
Consente di copiare la sequenza di movimenti.

User Curve Edit



Si tratta della schermata di impostazione per la curva dell'utente.

È possibile creare una curva lineare a 8 punti o una curva a 8 passi.



Curve No. (numero della curva)

Indica il numero della curva corrente.

Impostazioni: 1–32

Curve Name

È possibile salvare la curva che si sta modificando con un nuovo nome.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo, che consente di inserire un nome.

Curve Type

Consente di impostare il tipo di curva.

Impostazioni: *Linear*, *Step*

Input

Consente di impostare il livello di ingresso per la curva.

Input 1 è fissato sul valore 0.

Input 8 è fissato sul valore 1023 quando *Curve Type* è impostato su *Linear*.

Impostazioni: 0–1023

Output

Consente di impostare il livello di uscita per la curva.

Impostazioni: 0–1023

Mixing



Nella schermata *Mixing* è possibile modificare il mix regolando il volume di ciascuna parte ed effettuare le impostazioni degli effetti.

Le impostazioni nella schermata *Mixing* vengono salvate (memorizzate) nella performance.

Procedura

[PERFORMANCE] → *Mixing*



Part 1–16 (Part 1–16 Switch)

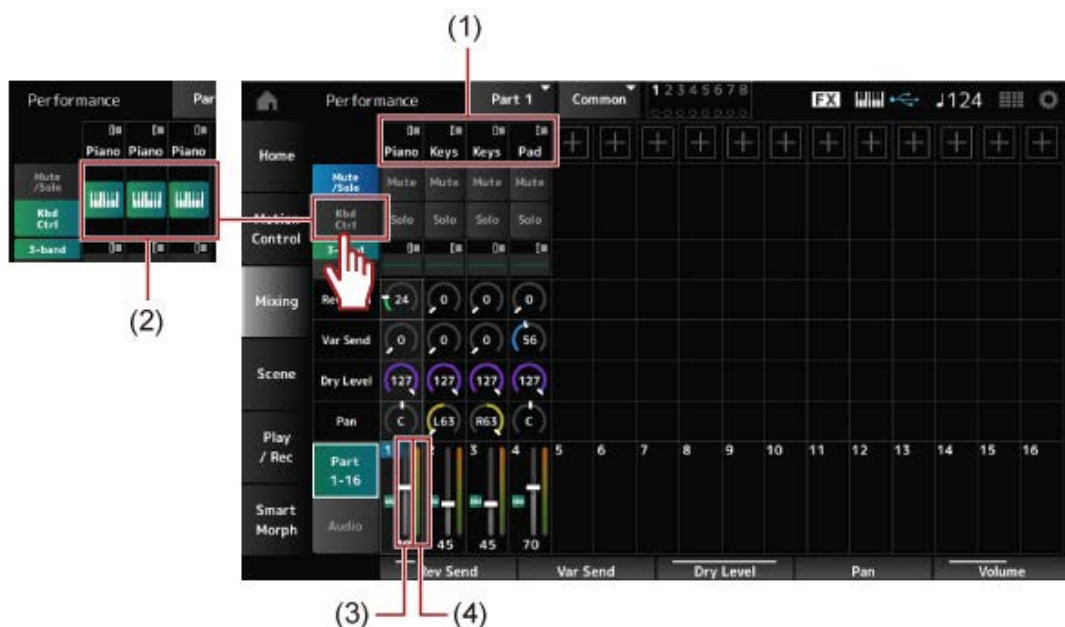
Audio (Audio Switch)

Consente di cambiare la vista.

Impostazioni: *Part 1–16*, *Audio* (*Part 1–8*, *Audio part*, *Master*)

■ Quando è selezionata la vista *Part 1–16*

Consente di impostare il mix per le parti da 1 a 16.



- (1) *Part Category*
- (2) *Keyboard Control*
- (3) *Volume*
- (4) *Part Level Meter*

Part Category

Viene mostrata la categoria principale della parte selezionata.

Toccando il nome si richiama il menu contestuale per *Category Search, Edit e Property*.

Quando viene selezionata una parte diversa dalla parte 1 e il suono è già impostato per quella parte, viene visualizzato il menu contestuale per *Category Search, Edit, Copy e Delete*.

Toccare [+] per aggiungere una parte.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Mute/Solo Switch

Kbd Ctrl Switch

Consente di passare dalla vista *Mute/Solo* a quella del controllo della tastiera.

Mute (Part Mute)

Solo (Part Solo)

Consente di attivare o disattivare la funzione Mute e dell'assolo della parte.

Impostazioni: Off, On

Keyboard Control

Consente di attivare o disattivare il controllo della tastiera.

Per le parti da 9 a 16, i pulsanti non verranno visualizzati poiché il controllo della tastiera non può essere impostato su On per quelle parti.

Impostazioni: Off, On

3-band (3-band EQ Switch)

2-band (2-band EQ Switch)

Consente di passare dalla vista *2-band EQ* a quella *3-band EQ* delle parti da 1 a 16.

Impostazioni: *3-band, 2-band*

EQ (equalizzatore)

Consente di visualizzare l'impostazione dell'equalizzatore nelle viste *3-band* o *2-band*.

Toccando l'area si richiama il menu contestuale dell'equalizzatore della parte.

Rev Send (mandata riverbero)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalle parti da 1 a 16 all'effetto Reverb.

Impostazioni: 0–127

Var Send (mandata variazione)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalle parti da 1 a 16 all'effetto Variation.

Impostazioni: 0–127

Dry Level

Consente di impostare il livello diretto (o il livello dei segnali non elaborati dall'effetto System) delle parti da 1 a 16.

Impostazioni: 0–127

Pan

Consente di impostare la posizione del pan (nel campo stereo) per le parti da 1 a 16.

Impostazioni: L63–C–R63

Volume

Consente di impostare il volume per le parti da 1 a 16.

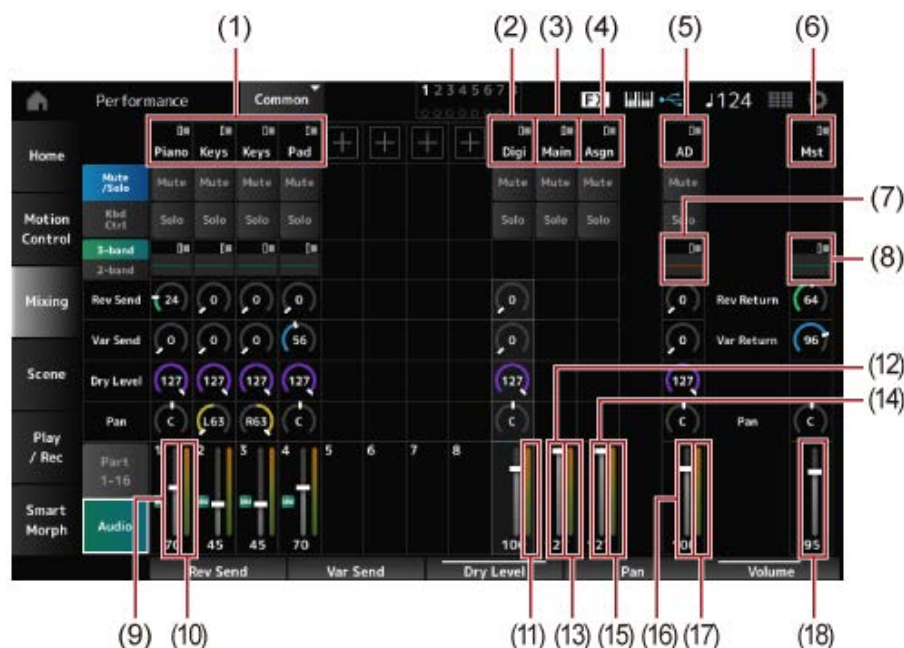
Impostazioni: 0–127

Part Level Meter

Viene mostrato il livello per le parti da 1 a 16.

■ Quando è selezionata la vista *Audio*

Consente di impostare il mix per la parte audio.



- (1) *Part Category*
- (2) *Digi (Digital Part)*
- (3) *Main (USB Main Part)*
- (4) *Asgn (USB Assign Part)*
- (5) *AD (A/D Part)*
- (6) *Mst (Master)*
- (7) *A/D Part EQ*
- (8) *Master EQ*
- (9) *Digital Part Volume*
- (10) *Part Level Meter*
- (11) *Digi (Digital Part Level Meter)*
- (12) *USB Main Monitor Volume*
- (13) *Main (Main L&R Level Meter)*
- (14) *USB Assign Monitor Volume*
- (15) *Asgn (Assign L&R Level Meter)*
- (16) *A/D Part Volume*
- (17) *AD (A/D Part Level Meter)*
- (18) *Performance Volume*

Part Category

Viene mostrata la categoria principale della parte selezionata.

Toccando il nome si richiama il menu contestuale per *Category Search, Edit e Property*.

Quando viene selezionata una parte diversa dalla parte 1 e il suono è già impostato per quella parte, viene visualizzato il menu contestuale per *Category Search, Edit, Copy e Delete*.

Toccare [+] per aggiungere una parte.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Digi (Digital Part)

Main (USB Main Part)

Asgn (USB Assign Part)

AD (A/D Part)

Mst (Master)

Toccando il nome si richiama il menu contestuale per *Edit*.

Mute/Solo Switch

Kbd Ctrl Switch

Consente di passare dalla vista *Mute/Solo* alla vista *Keyboard Control*.

Mute (Part Mute)

Solo (Part Solo)

Consente di attivare o disattivare la funzione Mute e dell'assolo della parte.

Impostazioni: Off, On

A/D Part EQ

Toccando l'area si richiama il menu contestuale dell'equalizzatore della parte.

Digital Part Reverb Send**A/D Part Reverb Send**

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalla parte digitale o parte A/D all'effetto Reverb.

Impostazioni: 0–127

Digital Part Variation Send**A/D Part Variation Send**

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalla parte digitale o parte A/D all'effetto Variation.

Impostazioni: 0–127

Digital Part Dry Level**A/D Part Dry Level**

Consente di impostare il livello diretto (o il livello dei segnali senza l'effetto System) della parte digitale o della parte A/D.

Impostazioni: 0–127

Digital Part Pan**A/D Part Pan**

Consente di impostare il pan (posizione nel campo sonoro) della parte digitale o della parte A/D.

Impostazioni: L63–C–R63

Digital Part Volume**A/D Part Volume****USB Main Monitor Volume****USB Assign Monitor Volume**

Consente di impostare il volume per la parte audio.

Impostazioni: 0–127

Master EQ

Viene visualizzato l'equalizzatore parametrico a 5 bande.

Toccando il nome si richiama il menu contestuale per *Master EQ Edit*.

Rev Return (Reverb Return)**Var Return (Variation Return)**

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Reverb o Variation.

Impostazioni: 0–127

Rev Send (mandata riverbero)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati all'effetto Reverb.

Impostazioni: 0–127

Var Send (mandata variazione)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati all'effetto Variation.

Impostazioni: 0–127

Pan (pan performance)

Consente di impostare il pan (posizione nel campo sonoro) della performance.

Il valore di questo parametro compensa l'impostazione del pan per ciascuna parte.

Impostazioni: L63–C–R63

Performance Volume

Consente di impostare il volume per la performance.

Impostazioni: 0–127

Part Level Meter

Digi (Digital Part Level Meter)

Main (Main L&R Level Meter)

Asgn (Assign L&R Level Meter)

AD (A/D Part Level Meter)

Viene mostrato il livello delle parti da 1 a 8 e della parte audio.

Scene



Nella schermata *Scene* è possibile registrare le impostazioni per il tipo di arpeggio, il tipo di sequenza di movimenti e i parametri della parte su ciascuno dei pulsanti SCENE.

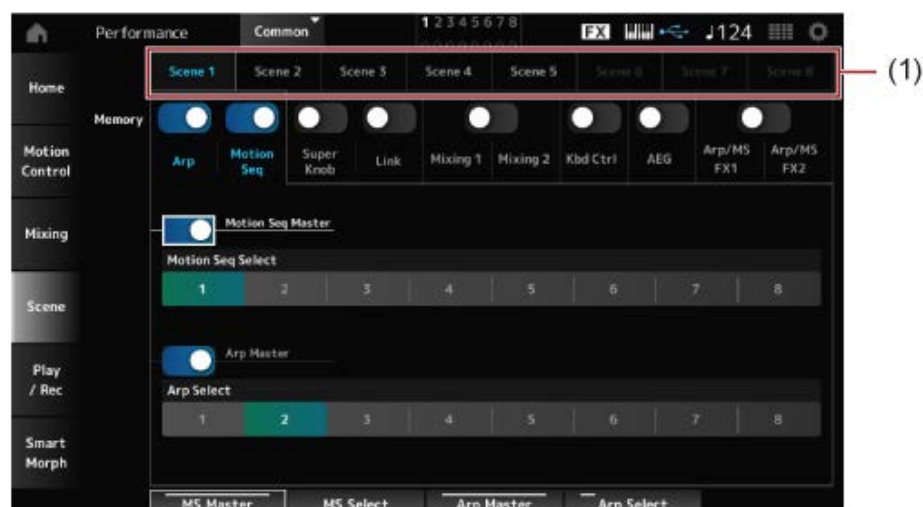
In questa schermata, attivare *Memory (Memory Switch)* e modificare i valori dei parametri desiderati in modo da poter salvare le impostazioni nella scena.

NOTA

La funzione *Scene* può essere impostata da una schermata diversa da *Scene*. È possibile modificare i parametri di scena assegnati spostando le manopole e gli slider corrispondenti e registrando le impostazioni tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante SCENE desiderato.

Procedura

[PERFORMANCE] → *Scene*



(1) *Scene Select*

Scene Select

Selezionare una scheda *Scene* per registrare le impostazioni.

Le schede da *Scene1* a *Scene8* sono collegate ai pulsanti SCENE sul pannello superiore.

Impostazioni: 1–8

Memory (switch della memoria)

Consente di selezionare ciascuno dei valori dei parametri come Arpeggio, Motion Sequencer, Super knob, Super Knob Link, Mixing, Keyboard Control, Amplitude EG e Arp/MS FX da registrare nella scena.

Quando questi switch sono impostati su Off, i valori dei parametri non verranno visualizzati sul display anche quando vengono selezionate le schede corrispondenti.

Impostazioni: Off, On

Part 1–16 / Common

Consente di passare dalla vista *Part 1–16* a quella *Common*.

Le viste sono disponibili nelle schede *Mixing 1*, *Mixing 2*, *Kbd Ctrl*, *AEG*, *Arp/MS FX1* e *Arp/MS FX2*.

Offset (messaggio scene/switch modalità valore AEG)

Impostando *Offset* su Off, è possibile utilizzare incrementi più piccoli per impostare alcuni dei parametri di *Scene*.

Mostrato nelle schede *Mixing 1*, *Mixing 2* e *AEG*.

Impostazioni: Off (assoluto), On (offset)

■ Quando i *Memory Switches* per *Arp* e *Motion Seq* sono impostati su On

Motion Seq Master (switch principale del sequencer di movimenti)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.

Impostazioni: Off, On

Motion Seq Select (selezione sequenza di movimenti)

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

Arp Master (switch principale dell'arpeggio)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per l'intera performance.

Impostazioni: Off, On

Arp Select (selezione arpeggio)

Consente di modificare la selezione dell'arpeggio.

Impostazioni: 1–8

■ Quando i *Memory Switches* per *Super Knob* e *Link* sono impostati su On



Super Knob (valore della Super Knob)

Consente di impostare il valore della Super Knob.

Impostazioni: 0–1023

Super Knob Link

Consente di impostare il collegamento tra Super Knob e *Assignable Knobs 1–8*.

Quando questo switch è impostato su Off, il funzionamento della Super Knob non influenzerà i parametri delle knob assegnabili.

Impostazioni: Off, On

■ Quando i *Memory Switches* per *Mixing 1* e *Mixing 2* sono impostati su On



■ **Mixing 1**

Vista *Part 1–16*: vengono visualizzati i parametri di Scene per *Parts 1–16*. Vista

Common: vengono visualizzati i parametri di Scene per *Parts 1–8* e *Common*. I parametri *Common* vengono applicati all'intera performance.

Vista Part 1–16

Rev Send (mandata riverbero)

Consente di impostare la mandata riverbero per ciascuna parte.

Impostazioni: 0–127

Var Send (mandata variazione)

Consente di impostare la mandata variazione per ciascuna parte.

Impostazioni: 0–127

Dry Level

Consente di impostare il livello diretto di ciascuna parte.

Impostazioni: 0–127

Pan

Consente di impostare il pan per ciascuna parte.

Impostazioni: L63 –C–R63

Volume (volume della parte)

Consente di impostare il volume per ciascuna parte.

Impostazioni: 0–127

Vista Common

Rev Return (ritorno del riverbero)

Consente di impostare il ritorno del riverbero.

Impostazioni: 0–127

Var Return (ritorno della variazione)

Consente di impostare il ritorno della variazione.

Impostazioni: 0–127

Pan (pan performance)

Consente di impostare il pan per la performance.

Impostazioni: L63 –C–R63

■ ***Mixing 2***

Vista Part 1–16

● **Quando *Offset* è impostato su On**

Cutoff (frequenza di taglio)

Consente di impostare la frequenza di taglio per ciascuna parte.

Impostazioni: –64–+63

Res (risonanza/ampiezza del filtro)

Consente di impostare la risonanza del filtro o l'ampiezza del filtro per ciascuna parte.

Impostazioni: –64–+63

FEG Depth

Consente di impostare la profondità FEG per ciascuna parte.

Impostazioni: –64–+63

● **Quando *Offset* è impostato su *Off***

Impostando *Offset* su *Off*, alcuni parametri di *Scene* possono essere regolati con precisione.

Cutoff

Impostazioni: (FM-X, AN-X): 0–1023

Resonance

Impostazioni: (FM-X): 0–127

Impostazioni: (AN-X): 0–255

FEG

Impostazioni: (AN-X): -9600–+9600

NOTA

Si consiglia di impostare *Offset* su *On* quando si desidera utilizzare sia *Smart Morph* sia *Scene*.

Mute (esclusione di una parte)

Consente di attivare o disattivare la funzione *Mute* della parte.

Impostazioni: *Off*, *On*

Volume (volume della parte)

Consente di impostare il volume della parte.

Impostazioni: 0–127

Vista *Common*

Cutoff (frequenza di taglio)

Consente di impostare il valore di *offset* per la frequenza di taglio della parte.

Impostazioni: -64–+63

Res (risonanza/ampiezza del filtro)

Consente di impostare il valore di *offset* per la risonanza del filtro o l'ampiezza del filtro della parte.

Impostazioni: -64–+63

FEG Depth

Viene specificato come valore di *offset* per il *FEG Depth* della parte.

Impostazioni: -64–+63

■ **Quando il *Memory Switch per Kbd Ctrl* è impostato su *On***



Kbd Ctrl (switch di controllo della tastiera della parte)

Consente di attivare o disattivare il controllo della tastiera della parte.

Quando il controllo della tastiera per la parte è impostato su off, non verrà emesso alcun suono quando si usa la tastiera.

Impostazioni: Off (grigio), On (verde)

■ **Quando il *Memory Switch* per AEG è impostato su On**



Vista Part 1-16

● **Quando *Offset* è impostato su On**

Attack (tempo di attacco AEG)

Consente di impostare il tempo di attacco AEG per la parte.

Impostazioni: -64—+63

Decay (tempo di decay AEG)

Consente di impostare il tempo di decay AEG per la parte.

Impostazioni: -64—+63

Sustain (livello di sustain AEG)

Consente di impostare il livello di sustain AEG della parte.

Impostazioni: -64—+63

Release (tempo di rilascio AEG)

Consente di impostare il tempo di rilascio AEG per la parte.

Impostazioni: -64—+63

● **Quando *Offset* è impostato su Off**

Impostando *Offset* su Off, alcuni parametri di Scene possono essere regolati con precisione.

Attack

Impostazioni: (AN-X): 0–255

Decay

Impostazioni: (AN-X): 0–255

Sustain

Impostazioni: (AN-X): 0–511

Release

Impostazioni: (AN-X): 0–255

Vista Common

Attack

Consente di impostare il valore di offset su *Attack* per la parte.

Impostazioni: -64—+63

Decay

Consente di impostare il valore di offset su *Decay* per la parte.

Impostazioni: -64—+63

Sustain

Consente di impostare il valore di offset su *Sustain* per la parte.

Impostazioni: -64—+63

Release

Consente di impostare il valore di offset su *Release* per la parte.

Impostazioni: -64—+63

■ **Quando i *Memory Switches* per *Arp/MS FX 1* e *Arp/MS FX 2* sono impostati su On**



■ Arp/MS FX 1

Vista Part 1–16

Swing

Consente di impostare il valore di swing dell'arpeggio o del sequencer di movimenti per ciascuna parte.

Impostazioni: -120—+120

Unit (moltiplicatore di unità della parte)

Consente di impostare il valore *Unit Multiply* dell'arpeggio o del sequencer di movimenti per ciascuna parte.

Impostazioni: 50%–400%, *Common*

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e di conseguenza il tempo dimezzato.

100%: la durata della riproduzione rimane invariata.

50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e di conseguenza il tempo raddoppiato.

Common: viene applicato il valore impostato in *Unit Multiply* e comune a tutte le parti.

Gate Time (intervallo di tempo di gate dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo di tempo di gate dell'arpeggio per ciascuna parte.

Impostazioni: 0%–200%

Velocity (intervallo di velocità dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo di velocità dell'arpeggio per ciascuna parte.

Impostazioni: 0%–200%

Vista Common

Swing

Consente di impostare il valore di offset su *Swing* per ciascuna parte.

Impostazioni: -120—+120

Unit (moltiplicatore di unità comune)

Consente di impostare *Unit Multiply* per tutte le parti.

Impostazioni: 50%–400%

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e di conseguenza il tempo dimezzato.

100%: la durata della riproduzione rimane invariata.

50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e di conseguenza il tempo raddoppiato.

Gate Time (intervallo di tempo di gate dell'arpeggio)

Consente di impostare il valore di offset su *Arpeggio Gate Time Rate* per ciascuna parte.

Impostazioni: –100–+100

Velocity (intervallo di velocità dell'arpeggio)

Consente di impostare il valore di offset su *Arpeggio Velocity Rate* per ciascuna parte.

Impostazioni: –100–+100

■ ***Arp/MS FX 2***

Vista Part 1–16

Amp (ampiezza del sequencer di movimenti)

Consente di impostare l'ampiezza del sequencer di movimenti per ciascuna parte.

Impostazioni: –127–+127

Shape (forma di impulso del sequencer di movimenti)

Consente di impostare la forma di impulso del sequencer di movimenti per ciascuna parte.

Impostazioni: –100–+100

Smooth (fluidità del sequencer di movimenti)

Consente di impostare la fluidità del sequencer di movimenti per ciascuna parte.

Impostazioni: –127–+127

Random (casualità del sequencer di movimenti)

Consente di impostare la casualità del sequencer di movimenti per ciascuna parte.

Impostazioni: 0–127

Vista Common

Amp (ampiezza del sequencer di movimenti)

Consente di impostare il valore di offset su *Motion Sequencer Amplitude* per ciascuna parte.

Impostazioni: –127–+127

Shape (forma di impulso del sequencer di movimenti)

Consente di impostare il valore di offset su *Motion Sequencer Pulse Shape* per ciascuna parte.

Impostazioni: –100–+100

Smooth (fluidità del sequencer di movimenti)

Consente di impostare il valore di offset su *Motion Sequencer Smoothness* per ciascuna parte.
Impostazioni: -127+127

Random (casualità del sequencer di movimenti)

Consente di impostare il valore di offset su *Motion Sequencer Randomness* per ciascuna parte.
Impostazioni: -127+127

Play/Rec



Nella schermata *Play/Rec* è possibile registrare pattern e song nella memoria interna dello strumento e audio su un'unità flash USB, quindi riprodurre le registrazioni.

Pattern



Riproduzione e standby riproduzione

Procedura

- Pulsante [SONG/PATTERN] → *Pattern*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern*
- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern*



(1) *Link Icon*

Pattern Name

Viene mostrato il nome del pattern selezionato.

Toccando il nome verrà visualizzato il menu contestuale per *Load*, *Rename* e *New Pattern*.

È possibile selezionare un pattern utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] quando il cursore si trova su *Pattern Name*.

Icona di collegamento

L'icona di collegamento viene mostrata se la performance utilizzata per registrare il pattern e la performance selezionata sono le stesse. In caso contrario, verrà mostrata l'icona di collegamento interrotto.

Performance Name

Viene mostrato il nome della performance selezionata.

NOTA

La bandiera blu verrà mostrata quando si modifica un parametro nella performance.

Click Settings

Viene visualizzata la schermata *Tempo Settings*.

Time Signature

Viene mostrato l'indicatore del pattern.

Position

Consente di impostare la posizione per l'avvio della riproduzione e della registrazione, nonché la posizione corrente della riproduzione.

Il numero mostrato a sinistra è la misura, mentre i numeri mostrati a destra sono i beat e i clic.

Tempo

Consente di impostare il tempo per la riproduzione del pattern.

Impostazioni: 5–300

Store Pattern & Perf Settings (memorizzazione del pattern e impostazioni della performance)

Consente di salvare il collegamento tra i pattern modificati e la performance utilizzata.

NOTA

Se sono stati modificati i parametri della performance, sarà necessario memorizzare anche la performance.

Edit/Job

Consente di aprire la schermata per la modifica del pattern e i job.

Scene

Viene mostrato il nome della scena selezionata.

Questo switch è collegato ai pulsanti SCENE sul pannello superiore.

Length

Consente di impostare la durata della sequenza della scena selezionata.

Impostazioni: 1–256

Key On Start

Consente di impostare il pattern per avviare la registrazione o la riproduzione nel momento in cui si preme un tasto sulla tastiera.

Impostazioni: Off, On

Chain

Consente di abilitare/disabilitare la riproduzione continua.

Impostazioni: Off, On

Undo

Undo consente di annullare l'ultima azione di registrazione e di cancellare ciò che è stato appena registrato.

Questo pulsante è attivo quando si modificano le impostazioni di una sequenza.

Redo

Redo consente di ripristinare la registrazione che è stata annullata con *Undo*. Questo pulsante è attivo solo dopo che è stato utilizzato *Undo*.

Part 1–8

Part 9–16

Consente di passare tra le viste della parte

■ Standby della registrazione

Procedura

- Pulsante [SONG/PATTERN] → *Pattern* → Pulsante [●] (Record)
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → Pulsante [●] (Record)



Time Signature

Consente di impostare il tempo della scena.

Impostazioni: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize (quantizzazione della registrazione)

Quantize è una funzione che corregge le note registrate affinché si trovino sulla frazione esatta del beat (nei valori delle note).

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)

Loop

Quando Loop è impostato su On, la registrazione del pattern continua in loop.

Impostazioni: Off, On

NOTA

Premendo il pulsante [●] (Record) durante la registrazione della song, il registratore viene impostato sul modo Rehearsal e il pulsante [●] (Record) lampeggia. Nel modo Rehearsal, la riproduzione del pattern continua ma la registrazione viene temporaneamente messa in pausa, consentendo così di esercitarsi. Durante la registrazione della song, è possibile premere il pulsante [●] (Record) per alternarsi tra la modalità di registrazione e il modo Rehearsal.

■ Registrazione

Procedura

- Pulsante [SONG/PATTERN] → *Pattern* → Pulsante [●] (Record) → Pulsante [►] (Play)
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → Pulsante [●] (Record) → Pulsante [►] (Play)



Hold [SHIFT] + key to erase

Erase

È possibile eliminare specifici eventi nota tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il tasto corrispondente alla nota che si desidera eliminare.

In alternativa, è possibile toccare il pulsante *Erase* sullo schermo per attivare la funzione, quindi premere il tasto corrispondente sulla tastiera per eliminare l'evento nota.

■ Registrazione sovraincisione

Quando si utilizza un controller durante la registrazione in sovraincisione, è possibile eliminare gli eventi esistenti di quel controller e registrare l'operazione come nuovi eventi.

Procedura

- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → (con la song già registrata) → Pulsante [●] (Record) → Toccare *Record Type* → Selezionare *Overdub* dal menu → Pulsante [►] (Play)



Record Type

Consente di selezionare dalla registrazione *Replace* o *Overdub*.

Impostazioni: *Replace*, *Overdub*

Schermata *Pattern Edit*



Utilizzando la funzione *Pattern*, è possibile registrare una sequenza per ciascuna scena.

■ Operazioni comuni per tutte le schede nella schermata *Pattern Edit*

Undo

Undo consente di annullare l'ultima azione di registrazione e di eliminare ciò che è stato appena registrato.

Questo pulsante diventa disponibile quando uno o più job sono stati utilizzati dopo la registrazione di una sequenza.

Redo

Redo consente di ripristinare la registrazione che è stata annullata con *Undo*. Questo pulsante diventa disponibile dopo aver utilizzato *Undo*.

Execute

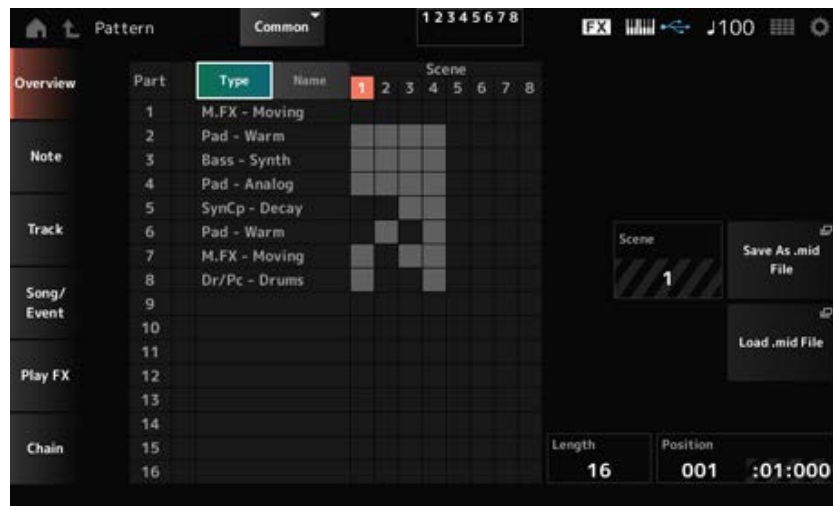
Consente di eseguire il job selezionato nella sequenza MIDI.

Overview



Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↶] → *Overview*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Overview*



Type

Toccare questo pulsante per visualizzare le categorie principale e secondaria della parte. Consente di modificare anche l'elenco visualizzato nella schermata *Play/Rec*.

Name

Toccare per visualizzare il nome della parte. Viene modificato anche l'elenco visualizzato nella schermata *Play/Rec*.

Part Mute Icon

Part Solo Icon

Viene mostrato lo stato delle impostazioni Mute e Solo per la parte.

Scene

Viene mostrato il numero di scena selezionato.

Save As .mid File

Consente di aprire la schermata *Save*. È possibile salvare la sequenza della scena selezionata come file MIDI.

Load .mid File

Consente di aprire la schermata *Load* per caricare un file MIDI. Dopo aver selezionato un file MIDI, selezionare un pattern e una scena nella posizione di caricamento.

Length

Consente di impostare la durata della sequenza della scena selezionata.

Position

Viene mostrata la posizione corrente della riproduzione della scena e consente di specificare la posizione della riproduzione.

Impostazioni: 001–256



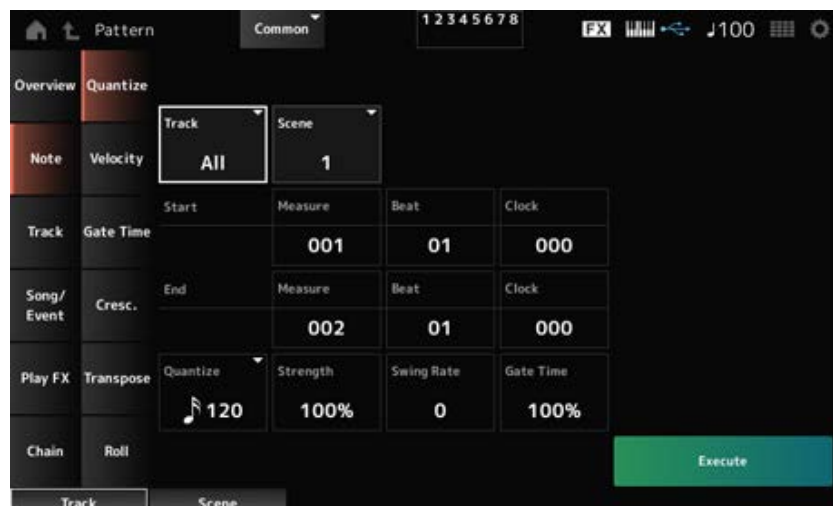
Quantize



La quantizzazione è il processo che regola la temporizzazione degli eventi nota spostandoli sul beat esatto più vicino. Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per migliorare la temporizzazione di un pattern registrato in tempo reale.

Procedura

- Pulsante [►] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Note* → *Quantize*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Quantize*



Track

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Quantize*.

Impostazioni: All, 1–16

Scene

Consente di specificare la scena per l'operazione *Quantize*.

Impostazioni: 1–8

Start Measure

Consente di specificare la posizione della misura iniziale per l'operazione *Quantize*.

Impostazioni: 001–257

Start Beat

Consente di specificare la posizione del beat iniziale per l'operazione *Quantize*.

Impostazioni: dipende dall'impostazione *Time Signature*.

Start Clock

Consente di specificare la posizione del clock iniziale per l'operazione *Quantize*.

Impostazioni: dipende dall'impostazione *Time Signature*.

End Measure

Consente di specificare la posizione della misura finale per l'operazione *Quantize*.

Impostazioni: 001–257

End Beat

Consente di specificare la posizione del beat finale per l'operazione *Quantize*.

Impostazioni: dipende dall'impostazione *Time Signature*.

End Clock

Consente di specificare la posizione del clock finale per l'operazione *Quantize*.

Impostazioni: dipende dall'impostazione *Time Signature*.

Quantize

Consente di impostare la risoluzione di quantizzazione (o una nota da utilizzare come base per la quantizzazione).

Impostazioni: biscroma, terzina di semicrome, semicroma, terzina di crome, croma, terzina di semiminime, semiminima, semicroma + terzina di semicrome, croma + terzina di crome

Strength

Consente di impostare la "forza magnetica" della quantizzazione.

Quando questo parametro è impostato su 100%, tutte le note si sposteranno nella posizione specificata in *Quantize*.

Un'impostazione dello 0% non comporta alcuna quantizzazione.

Impostazioni: 0%–100%

Swing Rate

Consente di modificare il tempo dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in *Quantize* per aggiungere uno stile swing ai ritmi.

Impostazioni: dipende dall'impostazione *Quantize* (*quantization resolution*).

Quando *Quantize* è impostato su una semiminima, una croma, una semicroma o una biscroma: da 0 a metà della griglia

Quando *Quantize* è impostato su una terzina di semiminime, una terzina di crome o terzina di semicrome: da 1 a metà della griglia

Quando *Quantize* è impostato su una croma + terzina di crome o su una semicroma + terzina di semicrome: da 0 a metà della griglia della terzina

Gate Time

Consente di modificare il tempo di gate (o il tempo effettivo della nota da suonare) dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in *Quantize* per aggiungere uno stile swing ai ritmi.

Impostazioni: 0%–200%

Velocity



Consente di modificare il valore *Velocity*, permettendo di regolare il volume delle note nell'intervallo specificato.

NOTA

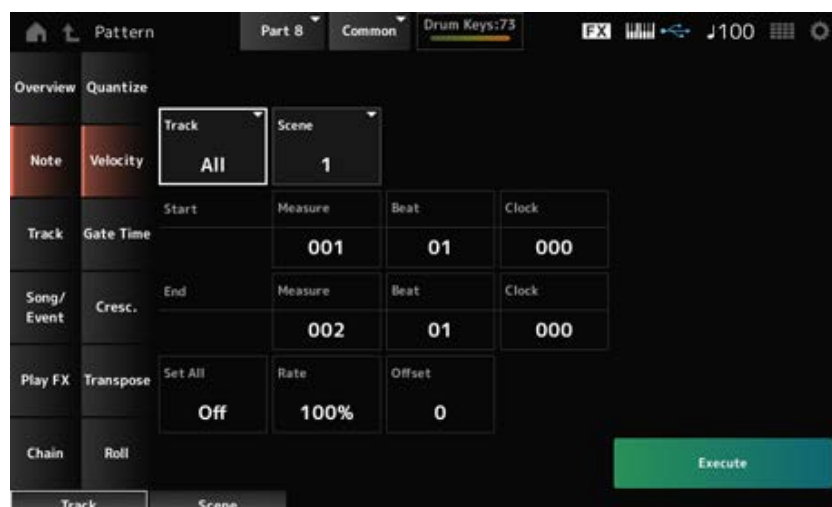
Il valore *Velocity* è calcolato con la formula mostrata di seguito.

$$\text{Velocity regolata} = (\text{Velocity originale} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore è impostato su 1. Se il risultato è superiore a 128, il valore è impostato su 127.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Note* → *Velocity*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Velocity*



Set All

Consente di impostare la velocità di tutte le note nella sezione selezionata.

Se impostato su *Off*, *Set All* non funzionerà.

Se impostato su un valore diverso da *Off*, *Rate* e *Offset* saranno disabilitati.

Impostazioni: *Off*, 001–127

Rate

Consente di impostare la percentuale per modificare la velocità.

Se impostata su 99% o inferiore, la velocità sarà più lenta. Se impostata su 101% o superiore, la velocità sarà maggiore.

Al 100% la velocità verrà mantenuta invariata.

Questo parametro non può essere modificato quando *Set All* è impostato su un valore diverso da *Off*.

Impostazioni: 0%–200%

Offset

Consente di impostare il valore da aggiungere o sottrarre dal valore Velocity originale.

Se impostato su -1 o un valore inferiore, la velocità sarà più lenta. Se impostato su +1 o un valore superiore, la velocità sarà maggiore.

Se impostato su 0, la velocità verrà mantenuta invariata.

Questo parametro non può essere modificato se *Set All* è impostato su un valore diverso da *Off*.

Impostazioni: -127–+127

Gate Time



Consente di specificare il tempo per suonare le note nella sezione specificata (*Gate Time*).

NOTA

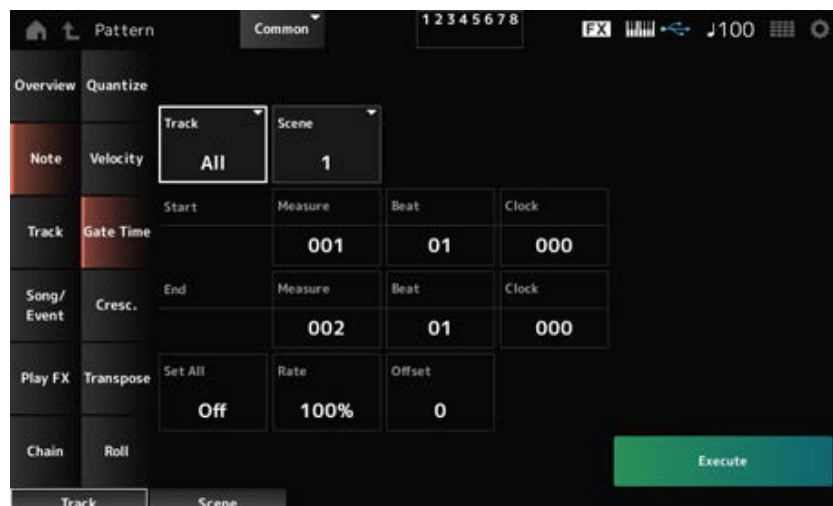
Gate Time è calcolato con la formula mostrata di seguito.

Gate Time* regolato = (*Gate Time* originale × *Rate*) + *Offset

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore è impostato su 1.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Note* → *Gate Time*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Gate Time*



La schermata qui mostrata è la stessa di quella aperta da *Note* → *Velocity* in *Pattern Edit*, tranne per il fatto che le impostazioni di *Set All* disponibili sono differenti.

Set All

Impostazioni: *Off*, 001–9999

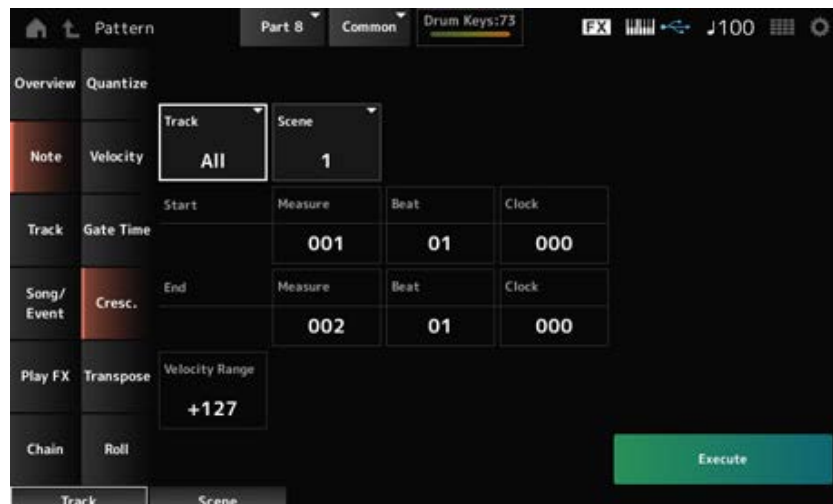
Cresc. (Crescendo)



Questo job consente di creare un crescendo o un decrescendo su un intervallo di note specificato (il crescendo è un aumento graduale del volume e il decrescendo una diminuzione graduale).

Procedura

- Pulsante [►] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Note* → *Cresc.*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Cresc.*



Velocity Range

Consente di impostare l'intensità del crescendo o del decrescendo. I valori di velocità delle note nell'intervallo specificato vengono aumentati o diminuiti gradualmente a partire dalla prima nota nell'intervallo. La velocità dell'ultima nota nell'intervallo diventa quella originale della nota stessa più il valore di *Velocity Range*. Se la velocità risultante non rientra nell'intervallo 1 - 127, viene impostata su 1 o 127 di conseguenza. L'impostazione di +1 o superiore produce un crescendo, mentre l'impostazione di -1 o inferiore produce un decrescendo. Un valore pari a 0 non produce alcun cambiamento.

Impostazioni: -127–+127

Transpose



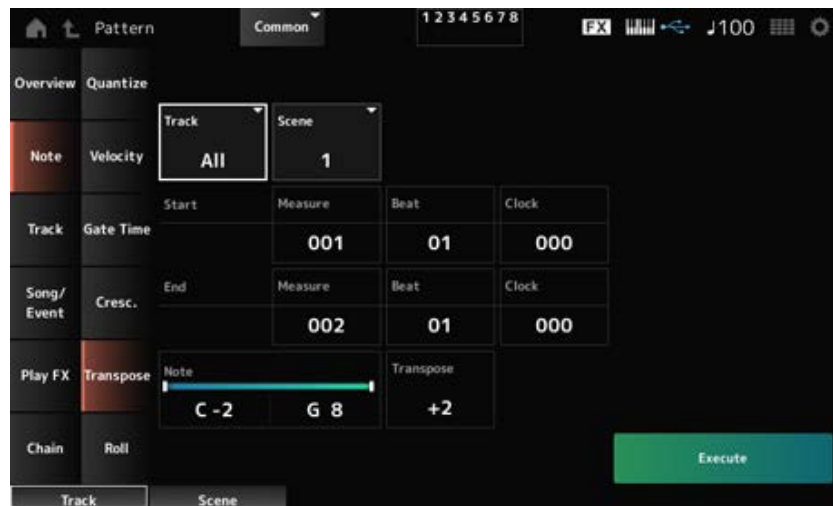
Questo job consente di cambiare l'intonazione o pitch delle note nell'intervallo specificato.

NOTA

Quando viene eseguito il job *Transpose*, qualsiasi nota al di fuori dell'intervallo consentito di C-2–G8 verrà modificata automaticamente per adattarsi all'intervallo.

Procedura

- Pulsante [►] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Note* → *Transpose*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Transpose*



Per la maggior parte, la schermata qui mostrata è la stessa di quella aperta da *Note* → *Quantize* in *Pattern Edit*.

Nota

Consente di specificare l'intervallo di tasti (note) per la trasposizione.

Toccare per aprire il menu contestuale, quindi attivare *Keyboard* per utilizzare i tasti della tastiera per impostare l'intervallo.

Impostazioni: C-2-G8

Transpose

Consente di impostare l'intervallo di note da cambiare in semitoni.

Un'impostazione di +12 traspone di un'ottava superiore, mentre un'impostazione di -12 l'abbassa di un'ottava.

Il valore 0 non produce alcuna cambiamento.

Impostazioni: -127-+127

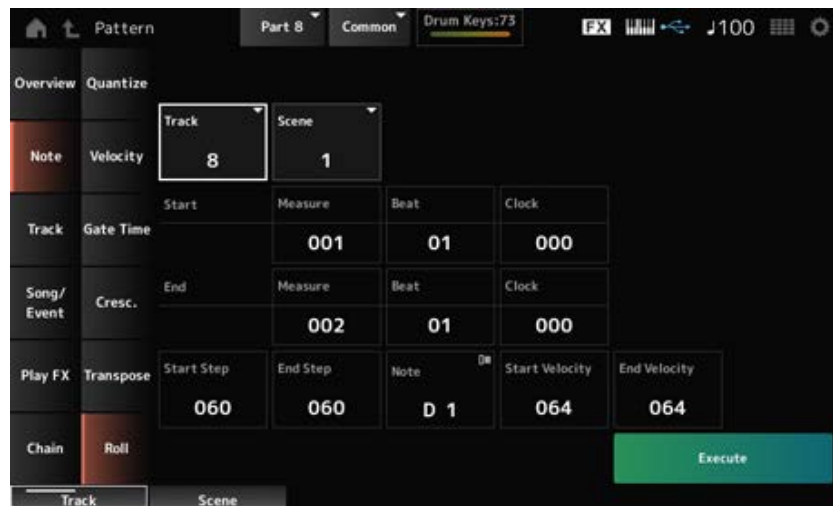
Roll



Questo job consente di creare una serie di note ripetute (come un rullo di tamburi) nell'intervallo specificato.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Note* → *Roll*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Roll*



Per la maggior parte, la schermata qui mostrata è la stessa di quella aperta da *Note* → *Quantize* in *Pattern Edit*, tranne per il fatto che le impostazioni di *Track* disponibili sono differenti.

Track

Impostazioni: 1–16

Start Step

Consente di impostare la misura dello step (cioè il numero di clock) tra ogni nota nella rullata. Impostando un valore più piccolo, si possono eseguire rullate più veloci. Il clock qui specificato è per l'inizio dell'intervallo.

Impostazioni: 015–999

End Step

Consente di impostare la misura dello step (cioè il numero di clock) tra ogni nota nella rullata. Impostando un valore più piccolo, si possono eseguire rullate più veloci. Il clock qui specificato è per la fine dell'intervallo.

Impostazioni: 015–999

Nota

Consente di impostare la nota per le rullate. Toccare per aprire il menu contestuale, quindi attivare *Keyboard* in modo da poter utilizzare il tasto sulla tastiera.

Impostazioni: C–2–G8

Start Velocity

Consente di impostare la velocità per la forza delle rullate. La velocità qui specificata è per l'inizio dell'intervallo.

Impostazioni: 001–127

End Velocity

Consente di impostare la velocità per la forza delle rullate. Il velocità qui specificata è per la fine dell'intervallo.

Impostazioni: 001–127

NOTA

Impostando *Start Velocity* e *End Velocity*, è possibile creare il crescendo o il decrescendo per le rullate.

Track



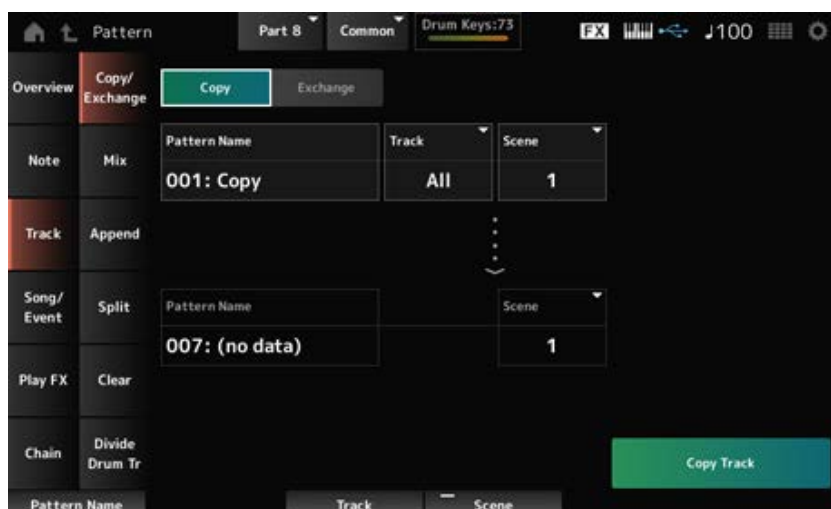
Copy/Exchange



Questo job consente di copiare i dati da una traccia sorgente specificata alla traccia di destinazione specificata o di scambiare dati tra due tracce specificate.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Track* → *Copy/Exchange*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Copy/Exchange*



Copy

Consente di copiare i dati dalla traccia specificata in un'altra traccia.

AVVISO

Quando viene eseguito *Copy Track*, i dati esistenti sulla traccia di destinazione verranno sovrascritti e persi.

Exchange

Consente di scambiare dati tra due tracce.

Pattern Name *1 Sorgente

Consente di specificare il modello da cui copiare.

Track *1 Sorgente

Consente di specificare la traccia da cui copiare.

Impostazioni: *All*, 1–16

Scene *1 Sorgente

Consente di specificare la scena da cui copiare.

Impostazioni: *All*, 1–8

Pattern Name *2 Destinazione

Consente di specificare il pattern in cui copiare.

Track *2 Destinazione

Consente di specificare la traccia in cui copiare.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente è impostata su *All*.

Impostazioni: 1–16

Scene *2 Destinazione

Consente di specificare la scena in cui copiare.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente è impostata su *All*.

Impostazioni: 1–8

Copy Track

Consente di eseguire l'operazione *Copy*.

NOTA

Quando *Copy Track* viene eseguito con la traccia e *Scene* e impostato su *All*, verranno copiati anche i dati della catena.

Exchange Track

Consente di eseguire l'operazione *Exchange*.

NOTA

Quando *Exchange Track* viene eseguito con la traccia e *Scene* e impostato su *All*, verranno scambiati anche i dati della catena.

Mix



Consente di eseguire il missaggio (unione) dei dati della traccia A e della traccia B specificate e inserire il risultato nella traccia B.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Track* → *Mix*
 - [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Mix*
-



Pattern Name *1 Sorgente A

Consente di specificare il primo pattern di cui eseguire il missaggio.

Track *1 Sorgente A

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Mix*.

Impostazioni: 1–16

Scene *1 Sorgente A

Consente di specificare la scena per l'operazione *Mix*.

Impostazioni: *All*, 1–8

Pattern Name *2 Sorgente B

Consente di specificare il primo pattern di cui eseguire il missaggio.

Track *2 Sorgente B

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Mix*.

Impostazioni: 1–16

Scene *2 Sorgente B

Consente di specificare la scena per l'operazione *Mix*.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente A è impostata su *All*.

Impostazioni: 1–8

Pattern Name *3 Destinazione B

Viene mostrato il nome del pattern in cui eseguire il missaggio.

Track *3 Destinazione B

Viene mostrato il numero di traccia per l'operazione *Mix*.

Scene *3 Destinazione B

Viene mostrato il numero di scena per l'operazione *Mix*.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente A è impostata su *All*.

Mix Track

Consente di eseguire l'operazione *Mix*.

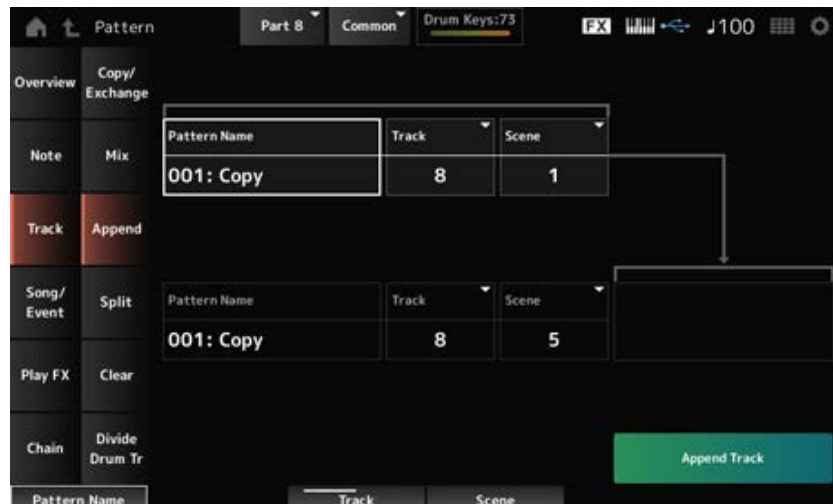
Append



Consente di aggiungere i dati nella traccia specificata alla fine di un'altra traccia.

Procedura

- Pulsante [►] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Track* → *Append*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Append*



Pattern Name *1 Sorgente

Consente di specificare il modello da cui aggiungere.

Track *1 Sorgente

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Append*.

Impostazioni: *All*, 1–16

Scene *1 Sorgente

Consente di specificare la scena per l'operazione *Append*.

Impostazioni: 1–8

Pattern Name *2 Destinazione

Consente di specificare il pattern in cui aggiungere.

Track *2 Destinazione

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Append*.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente è impostata su *All*.

Impostazioni: 1–16

Scene *2 Destinazione

Consente di specificare la scena per l'operazione *Append*.

Impostazioni: 1–8

Append Track

Consente di eseguire l'operazione *Append*.

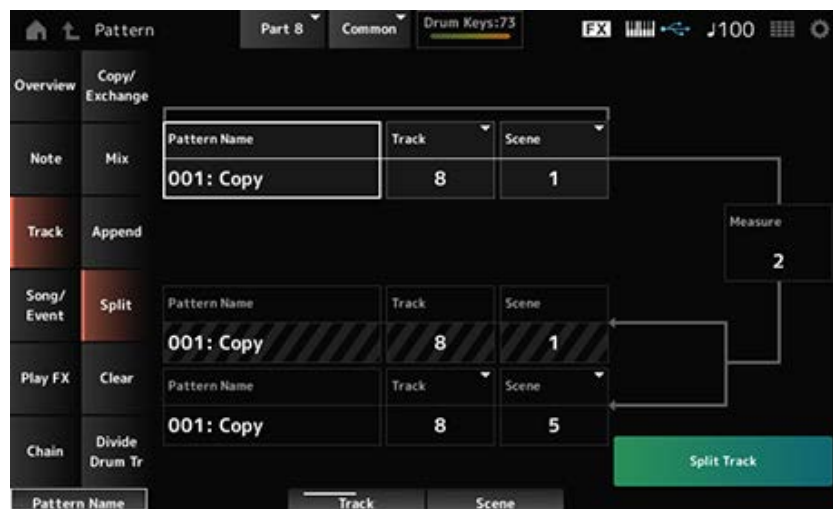
Split



Consente di suddividere i dati della traccia specificata nella misura specificata e di spostare la seconda metà su un'altra traccia specificata.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Track* → *Split*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Split*



Pattern Name *1 Sorgente

Consente di specificare il pattern da suddividere.

Track *1 Sorgente

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Split*.

Impostazioni: *All*, 1–16

Scene *1 Sorgente

Consente di specificare la scena per l'operazione *Split*.

Impostazioni: 1–8

Measure *1 Sorgente

Consente di specificare la misura in cui i dati devono essere suddivisi.

Impostazioni: 2–256

Pattern Name

Viene mostrato il pattern in cui suddividere.

Track

Viene mostrata la traccia per l'operazione *Split*.

Scene

Viene mostrata la scena per l'operazione *Split*.

Pattern Name *2 Destinazione

Consente di specificare il pattern a cui devono essere inviati i dati suddivisi.

Track *2 Destinazione

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Split*.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente è impostata su *All*.

Impostazioni: 1–16

Scene *2 Destinazione

Consente di specificare la scena per l'operazione *Split*.

Impostazioni: 1–8

Spilt Track

Consente di eseguire l'operazione *Split*.

Clear



Consente di eliminare i dati della traccia specificata.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Track* → *Clear*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Clear*



Pattern Name

Consente di specificare il pattern da eliminare.

Track

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Clear*.

Impostazioni: *All*, 1–16

Scene

Consente di specificare la scena per l'operazione *Clear*.

Impostazioni: 1–8

Clear Track

Consente di eseguire l'operazione *Clear*.

NOTA

Quando *Clear Track* viene eseguito con la traccia e *Scene* e impostato su *All*, verranno eliminati anche i dati della catena.

Divide Drum Tr (Divide Drum Track)



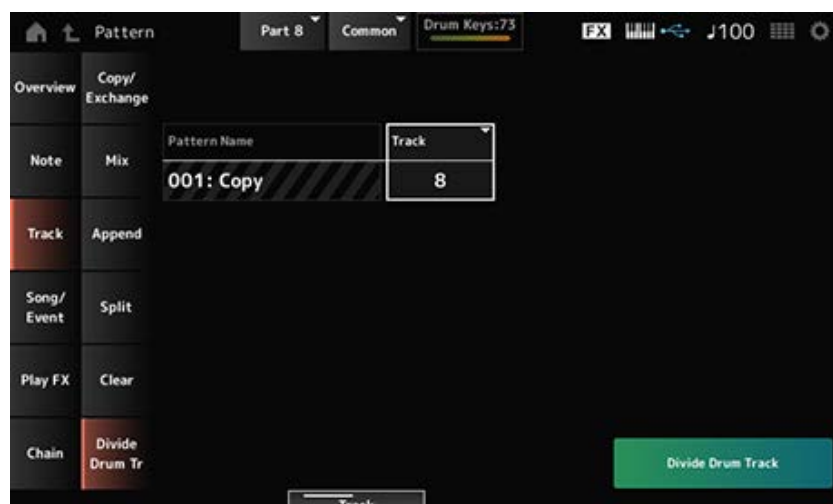
Consente di utilizzare la batteria registrata dalla traccia specificata e di assegnare ciascuno strumento (singolo strumento a percussione nel set di batteria) alle tracce da 9 a 16.

NOTA

Quando sono presenti dati sulle tracce da 9 a 16 e sulle parti da 9 a 16, l'esecuzione dell'operazione *Divide Drum Track* sovrascriverà i dati esistenti. Le opzioni *Undo* e *Redo* non possono essere utilizzate con questa operazione.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Track* → *Divide Drum Tr*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Divide Drum Tr*



Pattern Name

Consente di specificare il pattern per l'operazione *Divide*.

Track

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Divide*.

Impostazioni: 1–16

Divide Drum Track

Consente di eseguire l'operazione *Divide*.

Song/Event



Get Phrase



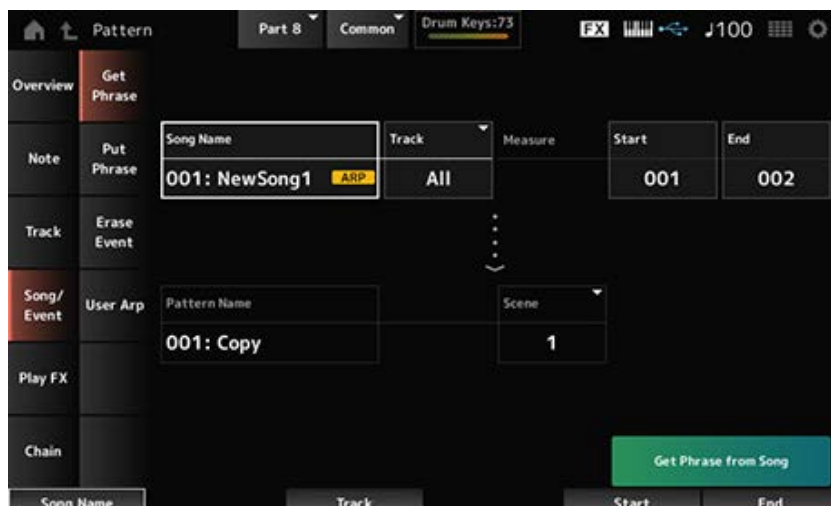
Consente di copiare una sezione specifica della song nella traccia specificata.

AVVISO

I dati esistenti nella destinazione della copia verranno sovrascritti e persi.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Song/Event* → *Get Phrase*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Get Phrase*



Song Name

Consente di specificare la song da cui copiare.

Track *1 Sorgente

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Get Phrase*.

Impostazioni: All, 1–16

Start Measure

Consente di specificare la posizione della misura iniziale per l'operazione *Get Phrase*.

Impostazioni: 001–998

End Measure

Consente di specificare la posizione della misura finale per l'operazione *Get Phrase*.

Impostazioni: 002–999

Pattern Name

Consente di specificare il pattern in cui copiare.

Track *2 Destinazione

Consente di specificare la traccia in cui copiare.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente è impostata su *All*.

Impostazioni: 1–16

Scene

Consente di specificare la scena in cui copiare.

Impostazioni: 1–8

Get Phrase from Song

Consente di eseguire l'operazione *Get Phrase*.

Put Phrase



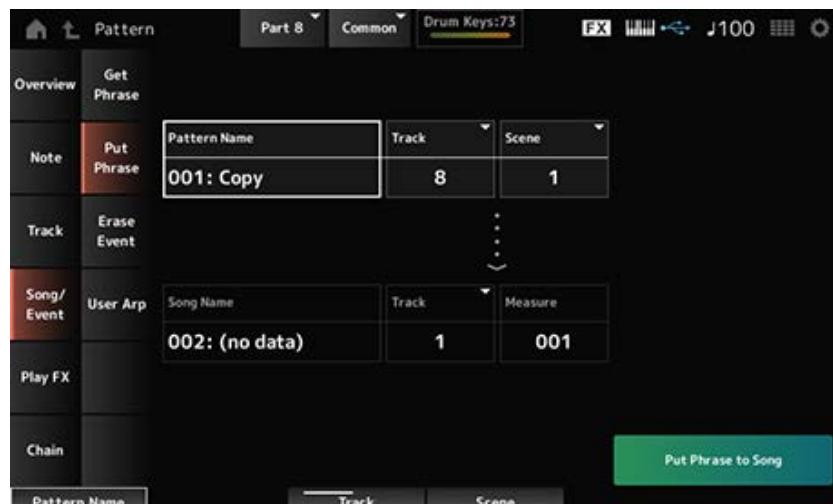
Consente di copiare le misure specificate della traccia pattern nella traccia di una song specificata.

NOTA

I dati copiati verranno uniti a quelli esistenti sulla traccia di destinazione.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Song/Event* → *Put Phrase*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Put Phrase*



Pattern Name

Consente di specificare il modello da cui copiare.

Track *1 Sorgente

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Put Phrase*.

Impostazioni: 1–16

Scene

Consente di specificare la scena per l'operazione *Put Phrase*.

Impostazioni: 1–8

Song Name

Consente di specificare la song in cui copiare.

Track *2 Destinazione

Consente di specificare la traccia per l'operazione *Put Phrase*.

Impostazioni: 1–16

Measure

Consente di specificare la misura in cui copiare.

Impostazioni: 001–999

Put Phrase to Song

Consente di eseguire l'operazione *Put Phrase*.

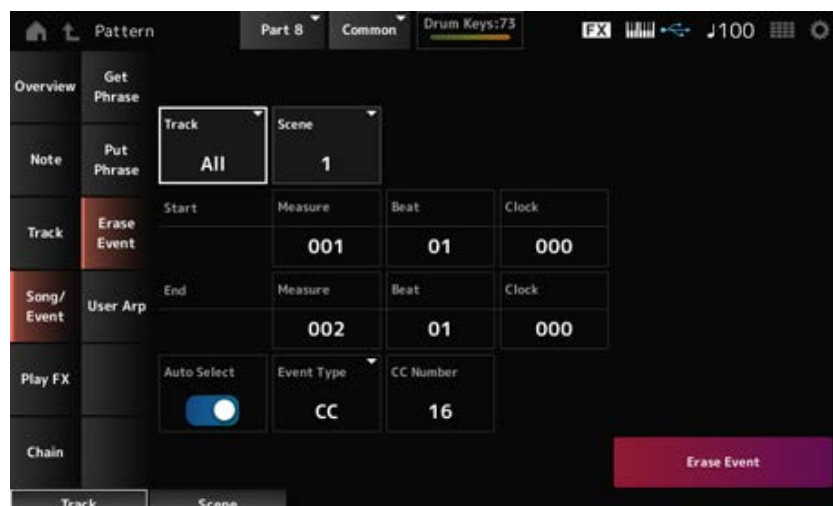
Erase Event



Consente di cancellare l'evento.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Song/Event* → *Erase Event*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Erase Event*



Per la maggior parte, la schermata qui mostrata è la stessa di quella aperta da *Note* → *Quantize* in *Pattern Edit*.

Auto Select

Consente di cambiare l'impostazione *Auto Select* di *Event Type*.

Quando è impostato su On, è sufficiente spostare il controller di cui si desidera cancellare i dati

affinché l'evento del controller corrispondente venga impostato automaticamente per *Event Type*.

Impostazioni: Off, On

Event Type

Consente di specificare il tipo di evento che si desidera cancellare.

Impostazioni: *Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All*

CC Number

Viene mostrato quando *Event Type* è impostato su *CC*. Specificare il numero di Control Change dell'evento da cancellare.

Impostazioni: *All, 1–127*

Erase Event

Consente di eseguire l'operazione *Erase Event*.

User Arp (User Arpeggio)



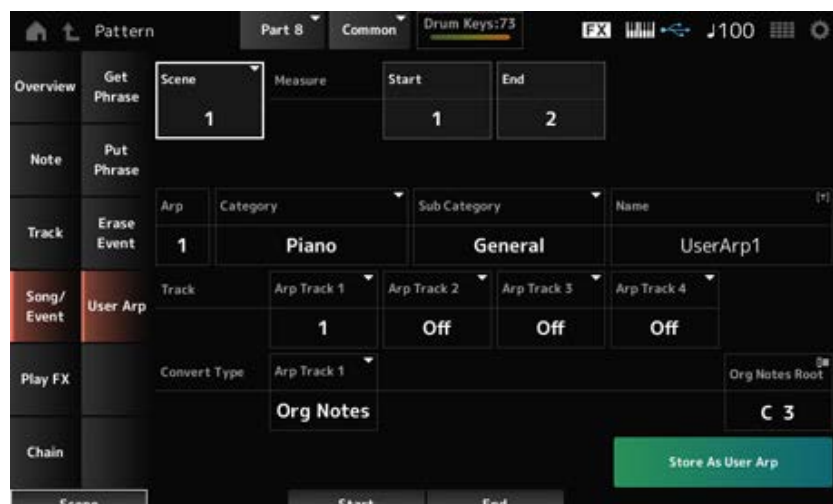
Consente di registrare i dati nelle misure specificate della scena come arpeggio utente.

AVVISO

I dati esistenti nella destinazione verranno sovrascritti e persi.

Procedura

- Pulsante [►] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Song/Event* → *User Arp*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *User Arp*



Scene

Consente di specificare la scena per l'operazione *User Arpeggio*.

Impostazioni: 1–8

Start Measure

Consente di specificare la posizione della misura iniziale per l'operazione *User Arpeggio*.

Impostazioni: 1–256

End Measure

Consente di specificare la posizione della misura finale per l'operazione *User Arpeggio*.

Impostazioni: 2–257

Arp (numero di arpeggio)

Consente di impostare il numero di arpeggio dell'arpeggio utente in cui convertire.

Inizialmente verrà impostato il numero più basso non utilizzato.

Quando si specifica un numero già utilizzato, l'arpeggio esistente nella destinazione andrà perso.

Impostazioni: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Consente di impostare le categorie principale e secondaria dell'arpeggio convertito.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Name (nome dell'arpeggio)

Immettere il nome del tipo di arpeggio. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri con caratteri alfanumerici.

Track

Consente di impostare il numero di traccia da cui convertire per ciascuna traccia di arpeggio.

Impostazioni: 1–16

Convert Type

Consente di selezionare il modo in cui la sequenza MIDI registrata in *Track* deve essere convertita in un arpeggio.

È possibile utilizzare un'opzione *Convert Type* diversa per ciascuna traccia di arpeggio.

Impostazioni: *Normal, Fixed, Org Notes*

Normal: viene riprodotta solo la sequenza MIDI utilizzando le note suonate sulla tastiera (all'ottava utilizzata).

Fixed: viene riprodotta la stessa sequenza MIDI indipendentemente da come si suona la tastiera.

Org Notes: fondamentalmente è uguale a *Fixed*, ma la sequenza MIDI cambia in base agli accordi suonati sulla tastiera.

Org Notes Root

Consente di impostare la fondamentale quando *Convert Type* di qualsiasi traccia è impostato su *Org Notes*.

Questo parametro non è disponibile se non vi è alcuna traccia impostata su *Org Notes*.

Impostazioni: C–2–G8

Store As User Arp (memorizzazione come arpeggio utente)

Consente di convertire il pattern in un arpeggio utente utilizzando le impostazioni sullo schermo.

Questo pulsante non è disponibile quando tutte le tracce sono impostate su *Off* perché la

conversione non è possibile.

Play FX (Play Effects)



Consente di applicare gli effetti alla sequenza MIDI durante la riproduzione del pattern. Consente di impostare la gamma e il livello dell'effetto per ciascun parametro della traccia specificata.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Play FX*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Play FX*



Track

Consente di specificare la traccia da normalizzare.

Impostazioni: *All*, 1–16

Scene

Consente di specificare la scena da normalizzare.

Impostazioni: *All*, 1–8

Normalize Play FX

Consente di fissare l'effetto specificato in *Play FX* ai dati MIDI.

Length

Consente di impostare la durata della sequenza della scena selezionata.

Position

Viene mostrata la posizione corrente per la riproduzione della scena e consente di specificare la posizione della riproduzione.

Impostazioni: 001–256

Play FX1

Consente di controllare *Qntz Value*, *Qntz Str*, *Swing Vel*, *Swing Gate* e *Swing Rate*.

Qntz Value (valore di quantizzazione)

Consente di impostare la risoluzione di quantizzazione (o una nota da utilizzare come base per la quantizzazione).

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)

Qntz Str (forza della quantizzazione)

Consente di impostare la "forza magnetica" della quantizzazione.

Quando questo parametro è impostato su 100%, tutte le note si sposteranno nella posizione specificata in *Qntz Value (Quantize Value)*.

Un'impostazione pari allo 0% non produce alcuna quantizzazione.

Impostazioni: 0%–100%

Swing Vel (intervallo di velocità swing)

Consente di modificare la velocità dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in *Qntz Value (Quantize Value)* per aggiungere uno stile swing ai ritmi. Questo parametro non è disponibile quando la risoluzione di quantizzazione è impostata su Off.

Impostazioni: 0%–200%

Swing Gate (intervallo di tempo di gate dello swing)

Consente di modificare il tempo di gate (o il tempo effettivo della nota da suonare) dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in *Qntz Value (Quantize Value)* per aggiungere uno stile swing ai ritmi. Questo parametro non è disponibile quando la risoluzione di quantizzazione è impostata su Off.

Impostazioni: 0%–200%

Swing Rate (offset swing)

Consente di modificare la temporizzazione dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in *Qntz Value (Quantize Value)* per aggiungere uno stile swing ai ritmi. Questo parametro non è disponibile quando la risoluzione di quantizzazione è impostata su Off.

Impostazioni: 0 corrisponde a metà della risoluzione di quantizzazione



Play FX2

Consente di controllare *Note Shift*, *Clock Shift*, *Gate Time*, *Velocity Rate* e *Velocity Offset*.

Note Shift

Consente di regolare l'intonazione in semitoni.

Impostazioni: -99+99

Clock Shift

Consente di spostare il tempo delle note indietro o avanti con incrementi di clock.

Impostazioni: -120+120

Gate Time

Consente di modificare il tempo di gate (il tempo effettivo affinché venga generato il suono della nota) degli eventi nota.

Impostazioni: 0%–200%

Velocity Rate

Consente di modificare la velocità in base alla percentuale specificata.

Impostazioni: 0%–200%

Velocity Offset

Consente di aumentare o diminuire la velocità in base al valore specificato.

Impostazioni: -99+99

Chain ★

Questo job consente di mettere in sequenza le scene per la riproduzione.

Procedura

- Pulsante [▶] (Play) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Chain*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Chain*



Chain

Consente di abilitare la riproduzione continua.

Impostazioni: Off, On

Measure

Consente di specificare la posizione della misura iniziale per la riproduzione della scena.

Impostazioni: 001–999

Scene

Consente di impostare la scena per la riproduzione nella misura specificata.

Impostazioni: 1–8, *End*

Page

Quando sono presenti più di otto righe per l'elenco *Measure* e *Scene*, verrà mostrata la freccia su o giù.

Convert to Song

Consente di salvare la catena come song.

Length

Viene mostrata la durata dell'intera sequenza.

Position

Viene mostrata la posizione corrente della riproduzione continua e consente di specificare la posizione della riproduzione.

Impostazioni: 001–999

Song



Nella schermata *Song* è possibile registrare la performance su tastiera in una song MIDI e riprodurre la song.

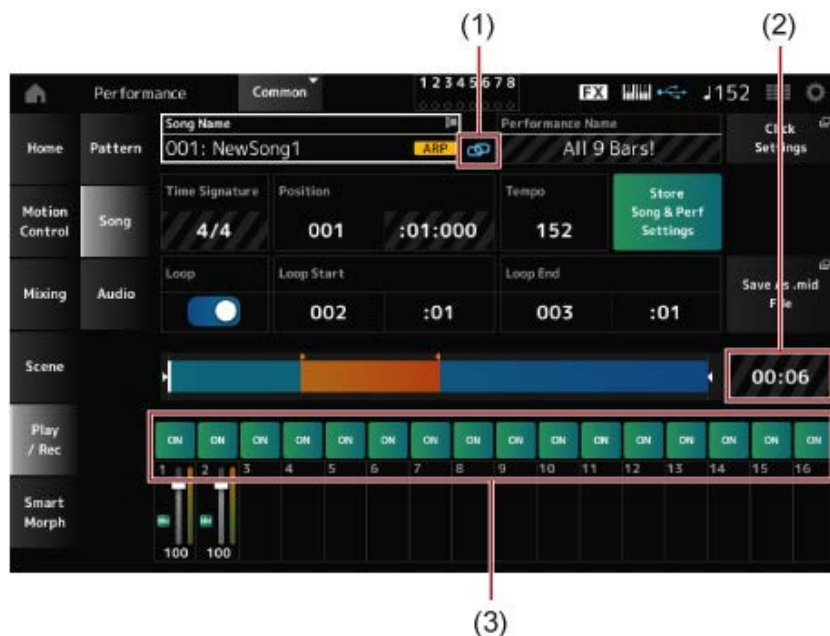
I dati della performance su tastiera e del funzionamento di controller e manopole vengono registrati sulla traccia MIDI.

È inoltre possibile selezionare la riproduzione dell'arpeggio da registrare nella song.

■ Riproduzione e standby riproduzione

Procedura

- Pulsante [SONG/PATTERN] → *Song*
 - [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song*
 - Pulsante [▶] (Play) → *Song*
-



- (1) *Link Icon*
- (2) *Song Length*
- (3) *Track Play Switch*

Song Name

Viene mostrato il nome della song selezionata.

Toccando il nome si richiama il menu contestuale per *Load*, *Rename*, *New Song* e *User Arp*.

È possibile selezionare una song utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] quando il cursore si trova su *Song Name*.

Performance Name

Viene mostrato il nome della performance selezionata.

NOTA

La bandiera blu verrà mostrata quando si modifica un parametro nella performance.

Icona di collegamento

L'icona di collegamento viene mostrata se la performance utilizzata per registrare la song e la performance selezionata sono le stesse. In caso contrario, verrà mostrata un'icona di collegamento interrotto.

Click Settings

Viene richiamata la schermata *Tempo Settings*.

Time Signature

Viene mostrato l'indicatore del pattern.

Position

Consente di impostare la posizione per l'avvio della riproduzione e della registrazione, nonché la posizione corrente della riproduzione.

Il numero mostrato a sinistra è la misura, mentre i numeri mostrati a destra sono i beat e i tick.

Tempo

Consente di impostare il tempo per la riproduzione della song.

Impostazioni: 5–300

Loop

Consente di attivare o disattivare la riproduzione in loop.

Quando impostato su On, verrà ripetuta la riproduzione di una sezione tra i punti *Loop Start* e *Loop End*.

Impostazioni: Off, On

Loop Start/End

Consente di impostare la sezione per la riproduzione in loop. Il numero mostrato a sinistra è la misura, mentre il numero mostrato a destra è il beat. Questo parametro non è disponibile se *Loop* è impostato su Off.

Store Pattern & Perf Settings (memorizzazione delle impostazioni di song e performance)

Consente di salvare il collegamento tra le song modificate e la performance utilizzata.

NOTA

Se sono stati modificati i parametri della performance, sarà necessario memorizzare anche la performance.

Save As .mid File

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata *Save* che consente di salvare la song come file.

Save As .mid File non è disponibile nelle situazioni indicate di seguito.

- Per una nuova registrazione (quando non è presente alcuna song)
- Durante la riproduzione
- Quando è abilitata la modalità standby di registrazione
- Durante la registrazione

Durata della song

Viene mostrata la durata dell'intera sequenza.

Switch di riproduzione della traccia

Consente di attivare o disattivare la riproduzione di ciascuna traccia.

Impostazioni: Off, On

■ Registrazione e standby per la registrazione

Procedura

- Pulsante [SONG/PATTERN] → Song → Pulsante [●] (Record)
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → Song → Pulsante [●] (Record)

Nuova registrazione



Quando qualcosa è già stato registrato



Time Signature

Viene mostrato l'indicatore della song.

Impostazioni: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize

Quantize è una funzione che corregge le note registrate affinché si trovino sulla frazione esatta del beat (nei valori delle note).

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)

Record Type

Consente di selezionare un tipo di registrazione per le tracce già registrate. Questo parametro non è disponibile per una nuova registrazione.

Impostazioni: *Replace, Overdub, Punch*

Replace: consente di sovrascrivere e registrare in tempo reale. I dati esistenti andranno persi.

Overdub: consente di sovraincidere e registrare in tempo reale. I dati esistenti non andranno persi.

Punch: consente di registrare di nuovo una sezione e di eseguire la registrazione in tempo reale. I dati esistenti di una sezione specificata vengono sovrascritti.

Punch in

Consente di impostare il punto *Punch in* (misura e beat specifici in cui iniziare la nuova registrazione).

Questo parametro è disponibile solo quando *Record Type* è impostato su *Punch*.

Punch out

Consente di impostare il punto *Punch out* (misura e beat specifici in cui finire la nuova registrazione).

Questo parametro è disponibile solo quando *Record Type* è impostato su *Punch*.

Arp Rec

Quando *Arp Rec* è impostato su On, vengono registrati i risultati della riproduzione dell'arpeggio. Se impostato su Off, viene registrata solo la performance su tastiera.

Questo parametro può essere impostato per la registrazione di una nuova song. L'impostazione non può essere modificata dopo la registrazione.

Per aggiungere qualcosa alla song registrata con *Arp Rec* impostato su Off, è possibile utilizzare solo *Replace* per *Record Type*.

Impostazioni: Off, On

NOTA

Con la song con *Arp Rec* impostato su Off, è possibile selezionare un arpeggio diverso per la riproduzione modificando la selezione dell'arpeggio nella performance.

Undo

Undo consente di annullare l'ultima azione di registrazione e di cancellare ciò che è stato appena registrato.

Questo pulsante è attivo quando si modificano le impostazioni di una sequenza.

Redo

Redo consente di ripristinare la registrazione che è stata annullata con *Undo*. Questo pulsante è attivo solo dopo che è stato utilizzato *Undo*.

Put Track to Arpeggio



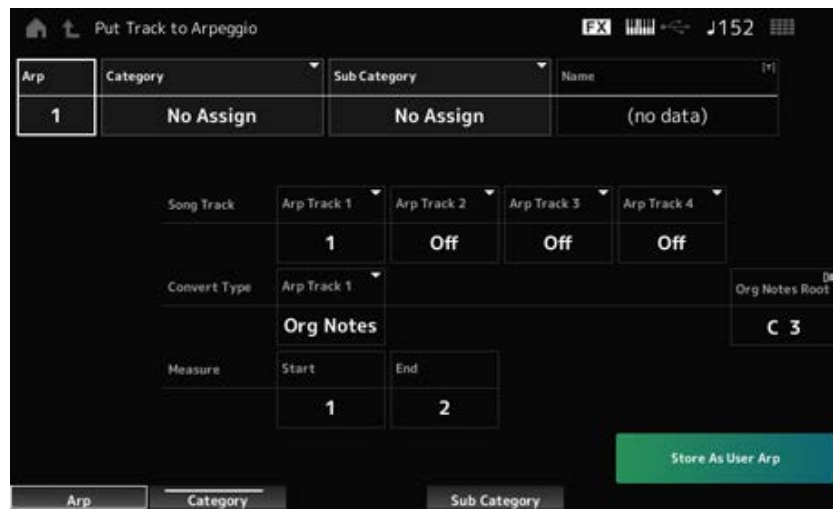
Consente di convertire la song selezionata in un arpeggio utente.

È possibile convertire fino a 16 note diverse (tutte le note con lo stesso numero di nota vengono conteggiate come una).

Assicurarsi di utilizzare solo un massimo di 16 note per una song se si desidera convertirla in un arpeggio utente, soprattutto quando si utilizzano più tracce.

Procedura

Aprire la schermata da [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song* → Toccare *Song Name* per aprire il menu contestuale → *User Arp*



Arp (numero di arpeggio)

Consente di impostare il numero di arpeggio dell'arpeggio utente per la conversione. Inizialmente verrà impostato il numero successivo non utilizzato.

Tenere presente che se lo si cambia con un numero già in uso, l'arpeggio verrà sovrascritto, il che significa che l'arpeggio utente esistente per quel numero andrà perso.

Impostazioni: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Consente di impostare le categorie principale e secondaria dell'arpeggio convertito.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Name (nome dell'arpeggio)

Consente di impostare il nome dell'arpeggio. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Song Track

Consente di impostare il numero di traccia della song da cui convertire per ciascuna traccia di arpeggio.

Impostazioni: 1–16

Convert Type

Consente di selezionare come convertire la sequenza MIDI registrata nella song nell'arpeggio tra tre diverse impostazioni.

È possibile utilizzare un tipo di conversione diverso per ciascuna traccia di arpeggio.

Impostazioni: *Normal, Fixed, Org Notes*

Normal: l'arpeggio viene riprodotto alla stessa ottava della sequenza MIDI registrata.

Fixed: la sequenza MIDI registrata verrà riprodotta nello stesso modo indipendentemente da come si suona la tastiera.

Org Notes: fondamentalmente è uguale a Fixed; tuttavia, la riproduzione della sequenza MIDI cambia in base agli accordi suonati sulla tastiera.

Org Notes Root (fondamentali originali)

Consente di impostare la fondamentale quando *Convert Type* di qualsiasi traccia è impostato su *Org Notes*.

Questo parametro non è disponibile se nessuna traccia è impostata su *Org Notes*.

Impostazioni: C-2-G8

Start Measure

Consente di impostare la misura iniziale per la conversione.

Impostazioni: 1-998

End Measure

Consente di impostare la misura finale per la conversione.

Impostazioni: 2-999

Store As User Arp

Consente di convertire la song in un arpeggio utente con le impostazioni specificate in questa schermata.

Questo pulsante non è disponibile se tutte le tracce sono impostate su Off.

Audio

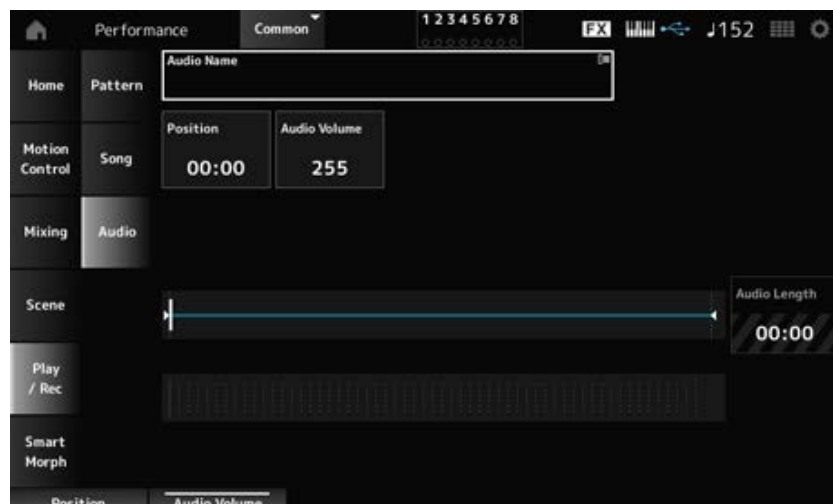


Nella schermata *Audio* è possibile registrare la performance su tastiera come file audio in formato WAV (44.1-kHz, 24 bit stereo) nell'unità flash USB. Si possono registrare fino a 74 minuti o più, fino alla capacità massima dell'unità flash USB.

Riproduzione e standby riproduzione

Procedura

- Pulsante [SONG/PATTERN] → *Audio*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio*
- Pulsante [▶] (Play) → *Audio*



Audio Name

Viene mostrato il nome del file audio selezionato.

Toccando il nome si richiama il menu contestuale per *Load*.

Position

Consente di impostare la posizione per l'avvio della riproduzione, nonché la posizione corrente della riproduzione.

Audio Volume

Consente di impostare la posizione per l'avvio della riproduzione. Questo parametro non è disponibile durante la registrazione.

Impostazioni: 0–255

Audio Length

Viene mostrata la durata totale del file audio.

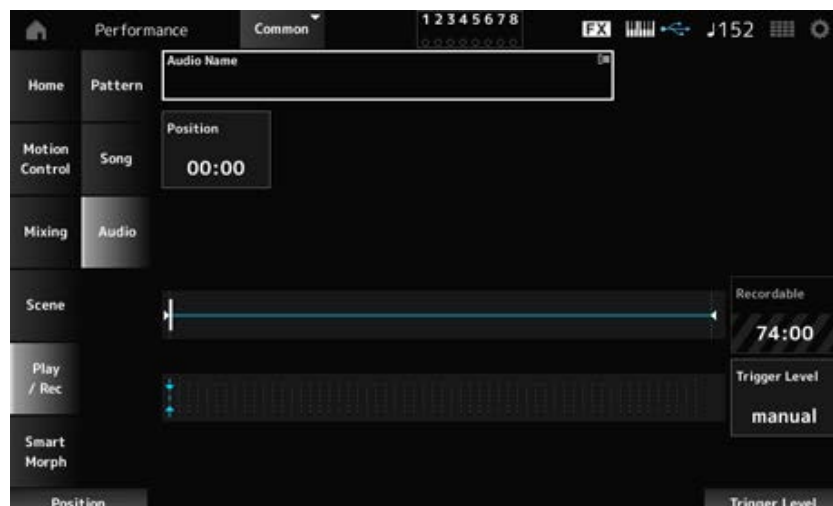
Indicatore di livello

Mostra il livello di ingresso e uscita dell'audio.

■ **Registrazione e standby per la registrazione**

Procedura

[PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio* → Pulsante [●] (Record)



Recordable (tempo registrabile dell'audio)

Viene mostrato il tempo registrabile per l'audio. Questo parametro viene visualizzato solo quando è abilitata la modalità standby per la registrazione.

Trigger Level

Consente di selezionare come avviare la registrazione. Questo parametro viene visualizzato solo quando è abilitata la modalità standby per la registrazione.

Quando *Trigger Level* è impostato su manuale, è possibile avviare la registrazione premendo il pulsante [►] (Play).

Quando *Trigger Level* è impostato su un valore compreso tra 1 e 127, è possibile avviare la registrazione dopo aver premuto il pulsante [►] (Play) e il livello del segnale supera il valore

specificato. Il livello impostato qui sarà indicato da triangoli blu nell'indicatore di livello. Per ottenere risultati ottimali, impostare il parametro sul valore più basso possibile per acquisire l'intero segnale, ma non basso al punto tale da registrare rumori indesiderati.

Impostazioni: *manual*, 1–127

Smart Morph



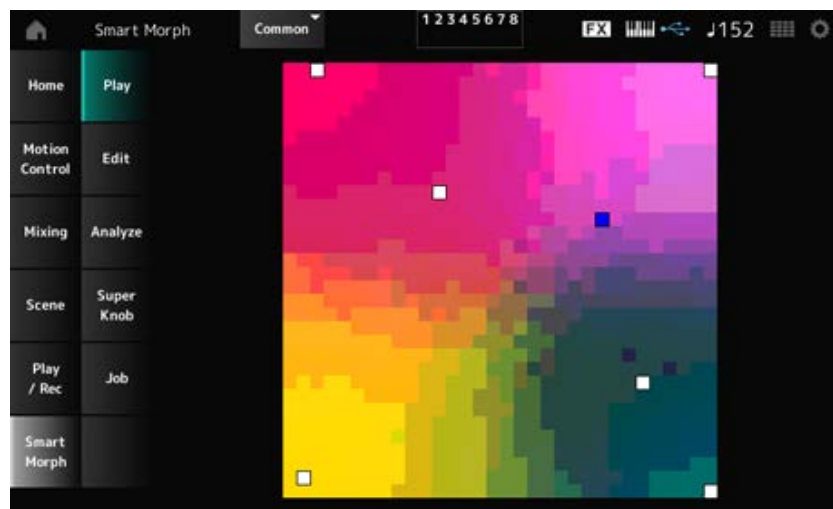
Play



Toccare la mappa Smart Morph e apportare modifiche al suono FM-X nella parte 1.

Procedura

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Play*

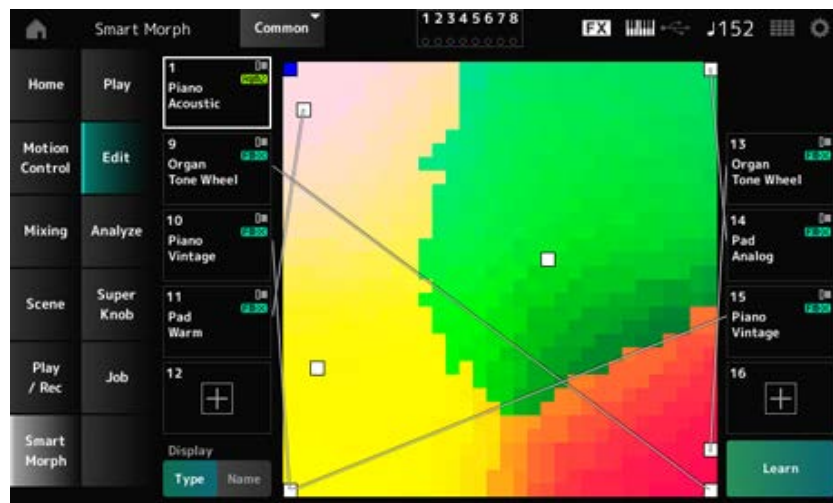


Edit



Procedura

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Edit*



Parte inutilizzata

Toccare per aprire la schermata *Part Category Search* per selezionare un suono FM-X.

Parte utilizzata

Toccando il nome si richiama il menu contestuale per *Category Search*, *Edit* e *Property*.

Display

Consente di selezionare la vista *Part Main Category* o la vista *Part Name* per le parti.

Learn

Toccare il pulsante per avviare l'apprendimento automatico (creazione della mappa).

Questo pulsante non verrà visualizzato quando non è presente alcun audio FM-X nelle parti da 9 a 16.



Undo

Redo

Dopo l'operazione *Learn*, il pulsante *Undo* verrà visualizzato in alto a destra.

Utilizzare il pulsante *Undo* per ripristinare la mappa originale prima di utilizzare l'apprendimento automatico.

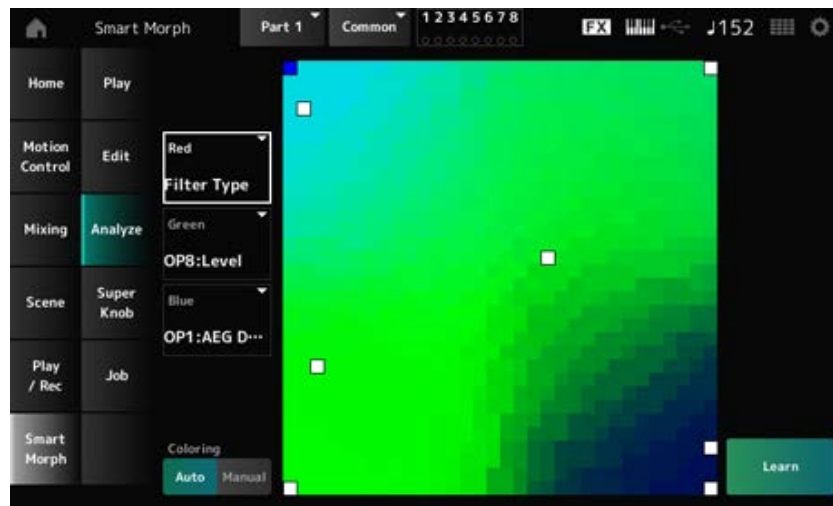
Dopo l'operazione *Undo*, verrà visualizzato il pulsante *Redo* che potrà essere utilizzato per ripristinare la mappa prima dell'operazione *Undo*.

Analyze



Procedura

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Analyze*



Red

Ogni punto sulla mappa rappresenta il valore del parametro che indica un grado o un livello in una tonalità di rosso.

Per l'elenco dei parametri disponibili, vedere "[Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue](#)".

Green

Ogni punto sulla mappa rappresenta il valore del parametro che indica un grado o un livello in una tonalità di verde.

Per l'elenco dei parametri disponibili, vedere "[Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue](#)".

Blue

Ogni punto sulla mappa rappresenta il valore del parametro che indica un grado o un livello in una tonalità di blu.

Per l'elenco dei parametri disponibili, vedere "[Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue](#)".

Coloring

Se impostato su *Auto*, il rosso, il verde e il blu vengono reimpostati automaticamente per il processo *Learn*.

Se impostato su *Manual*, il rosso, il verde e il blu non vengono reimpostati automaticamente per il processo *Learn*.

Impostazioni: *Auto, Manual*

Learn

Toccare il pulsante per avviare l'apprendimento automatico (creazione della mappa).

Undo

Redo

Dopo l'operazione *Learn*, il pulsante *Undo* verrà visualizzato in alto a destra.

Utilizzare il pulsante *Undo* per ripristinare la mappa originale prima di utilizzare l'apprendimento automatico.

Dopo l'operazione *Undo*, verrà visualizzato il pulsante *Redo* che potrà essere utilizzato per ripristinare la mappa prima dell'operazione *Undo*.

Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue FM Common

Nome del parametro	Nome visualizzato
<i>Random Pan Depth</i>	<i>Random Pan Depth</i>
<i>Alternate Pan Depth</i>	<i>Alternate Pan</i>
<i>Scaling Pan Depth</i>	<i>Scaling Pan Depth</i>
<i>Key On Delay Time Length</i>	<i>KeyOnDly Time</i>
<i>Key On Delay Tempo Sync Switch</i>	<i>KeyOnDly Sync</i>
<i>Key On Delay Note Length</i>	<i>KeyOnDly Note</i>
<i>Pitch Velocity Sensitivity</i>	<i>Pitch/Vel</i>
<i>Random Pitch Depth</i>	<i>Random Pitch Depth</i>
<i>Pitch Key Follow Sensitivity</i>	<i>Pitch/Key</i>
<i>Pitch Key Follow Sensitivity Center Note</i>	<i>Pitch/Key Center</i>
<i>PEG Initial Level</i>	<i>PEG Initial Lvl</i>
<i>PEG Attack Level</i>	<i>PEG Attack Lvl</i>
<i>PEG Decay 1 Level</i>	<i>PEG Decay 1 Lvl</i>
<i>PEG Decay 2 Level</i>	<i>PEG Decay 2 Lvl</i>
<i>PEG Release Level</i>	<i>PEG Release Lvl</i>
<i>PEG Attack Time</i>	<i>PEG Attack Tm</i>
<i>PEG Decay 1 Time</i>	<i>PEG Decay 1 Tm</i>
<i>PEG Decay 2 Time</i>	<i>PEG Decay 2 Tm</i>
<i>PEG Release Time</i>	<i>PEG Release Tm</i>
<i>PEG Depth Vel Sensitivity</i>	<i>PEG Depth/Vel</i>
<i>PEG Depth</i>	<i>PEG Depth</i>
<i>PEG Time Key Follow</i>	<i>PEG Time/Key</i>
<i>2nd LFO Wave</i>	<i>2nd LFO Wave</i>
<i>2nd LFO Speed</i>	<i>LFO Speed</i>
<i>2nd LFO Phase</i>	<i>LFO Phase</i>
<i>2nd LFO Delay Time</i>	<i>LFO Delay</i>
<i>2nd LFO Key On Reset</i>	<i>LFO Key On Reset</i>
<i>2nd LFO Pitch Mod Depth</i>	<i>LFO Pitch Mod</i>
<i>2nd LFO Amp Mod Depth</i>	<i>LFO Amp Mod</i>
<i>2nd LFO Filter Mod Depth</i>	<i>LFO Filter Mod</i>

Nome del parametro	Nome visualizzato
<i>Algorithm Number</i>	<i>Algorithm Number</i>
<i>Feedback Level</i>	<i>Feedback Level</i>
<i>LFO Speed Range</i>	<i>LFO Speed Range</i>
<i>LFO Extended Speed</i>	<i>LFO Ex Speed</i>
<i>Filter Type</i>	<i>Filter Type</i>
<i>Filter Cutoff Frequency</i>	<i>Cutoff</i>
<i>Filter Cutoff Vel Sensitivity</i>	<i>Cutoff/Vel</i>
<i>Filter Resonance/Width</i>	<i>Resonance / Width</i>
<i>Resonance Vel Sensitivity</i>	<i>Res/Vel</i>
<i>HPF Cutoff Frequency</i>	<i>HPF Cutoff</i>
<i>Distance</i>	<i>Distance</i>
<i>Filter Gain</i>	<i>Filter Gain</i>
<i>FEG Hold Time</i>	<i>FEG Hold Tm</i>
<i>FEG Attack Time</i>	<i>FEG Attack Tm</i>
<i>FEG Decay 1 Time</i>	<i>FEG Decay 1 Tm</i>
<i>FEG Decay 2 Time</i>	<i>FEG Decay 2 Tm</i>
<i>FEG Release Time</i>	<i>FEG Release Tm</i>
<i>FEG Hold Level</i>	<i>FEG Hold Lvl</i>
<i>FEG Attack Level</i>	<i>FEG Attack Lvl</i>
<i>FEG Decay 1 Level</i>	<i>FEG Decay 1 Lvl</i>
<i>FEG Decay 2 Level</i>	<i>FEG Decay 2 Lvl</i>
<i>FEG Release Level</i>	<i>FEG Release Lvl</i>
<i>FEG Depth</i>	<i>FEG Depth</i>
<i>FEG Time Velocity Sensitivity Segment</i>	<i>FEG Segment</i>
<i>FEG Time Vel Sensitivity</i>	<i>FEG Time/Vel</i>
<i>FEG Depth Vel Sensitivity</i>	<i>FEG Depth/Vel</i>
<i>FEG Depth / Vel Curve</i>	<i>FEG Curve</i>
<i>FEG Time Key Follow</i>	<i>FEG Time/Key</i>
<i>FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note</i>	<i>FEG Center</i>
<i>Filter Cutoff Key Follow</i>	<i>Flt Cutoff/Key</i>
<i>Filter Cutoff Scaling Break Point 1</i>	<i>Flt Break Point 1</i>
<i>Filter Cutoff Scaling Break Point 2</i>	<i>Flt Break Point 2</i>
<i>Filter Cutoff Scaling Break Point 3</i>	<i>Flt Break Point 3</i>
<i>Filter Cutoff Scaling Break Point 4</i>	<i>Flt Break Point 4</i>
<i>Cutoff Scaling Offset 1</i>	<i>Flt Cutoff Offset 1</i>

Nome del parametro	Nome visualizzato
<i>Cutoff Scaling Offset 2</i>	<i>Flt Cutoff Offset 2</i>
<i>Cutoff Scaling Offset 3</i>	<i>Flt Cutoff Offset 3</i>
<i>Cutoff Scaling Offset 4</i>	<i>Flt Cutoff Offset 4</i>
<i>HPF Cutoff Key Follow</i>	<i>HPF Cutoff/Key</i>

Operatore

Nome del parametro	Nome visualizzato
<i>Key On Reset</i>	<i>Key On Reset</i>
<i>Freq Mode</i>	<i>Freq Mode</i>
<i>Coarse</i>	<i>Coarse</i>
<i>Fine</i>	<i>Fine</i>
<i>Detune</i>	<i>Detune</i>
<i>Pitch/Key</i>	<i>Pitch/Key</i>
<i>Pitch/Vel</i>	<i>Pitch/Vel</i>
<i>Spectral</i>	<i>Spectral</i>
<i>Skirt</i>	<i>Skirt</i>
<i>Resonance</i>	<i>Resonance</i>
<i>Initial</i>	<i>PEG Initial Lvl</i>
<i>Attack</i>	<i>PEG Attack Lvl</i>
<i>Attack</i>	<i>PEG Attack Tm</i>
<i>Decay</i>	<i>PEG Decay Tm</i>
<i>Attack</i>	<i>AEG Attack Lvl</i>
<i>Decay 1</i>	<i>AEG Decay 1 Lvl</i>
<i>Decay 2</i>	<i>AEG Decay 2 Lvl</i>
<i>Rel(Hold)</i>	<i>AEG Release Lvl</i>
<i>Attack</i>	<i>AEG Attack Tm</i>
<i>Decay 1</i>	<i>AEG Decay 1 Tm</i>
<i>Decay 2</i>	<i>AEG Decay 2 Tm</i>
<i>Release</i>	<i>AEG Release Tm</i>
<i>Hold</i>	<i>AEG Hold Tm</i>
<i>Time/Key</i>	<i>AEG Time/Key</i>
<i>Level</i>	<i>Level</i>
<i>Break point</i>	<i>Lvl Break Point</i>
<i>Lvl/Key Lo</i>	<i>Lvl/Key Lo</i>
<i>Lvl/Key Hi</i>	<i>Lvl/Key Hi</i>

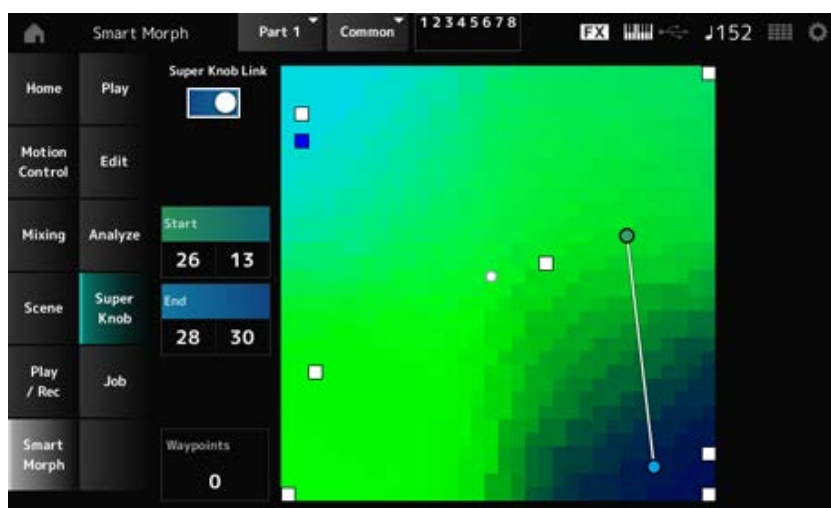
Nome del parametro	Nome visualizzato
<i>Curve Lo</i>	<i>Curve Lo</i>
<i>Curve Hi</i>	<i>Curve Hi</i>
<i>Level/Vel</i>	<i>Level/Vel</i>
<i>Depth Offset</i>	<i>LFO PM Depth</i>
<i>Depth Offset</i>	<i>LFO AM Depth</i>
<i>Pitch/Ctrl</i>	<i>Pitch/Ctrl</i>
<i>Level/Ctrl</i>	<i>Level/Ctrl</i>

Super Knob



Procedura

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Super Knob*



Super Knob Link

Se impostato su On, è possibile utilizzare la Super Knob per seguire il percorso sulla mappa dall'inizio alla fine, invece di far scorrere il dito sul touchscreen.

Impostazioni: Off, On

Start

Consente di impostare la posizione del valore più piccolo della Super Knob sulla mappa. Quando il cursore è su *Start*, toccare la mappa per impostare il valore per il punto di inizio.

End

Consente di impostare la posizione del valore più grande della Super Knob sulla mappa. Quando il cursore è su *End*, toccare la mappa per impostare il valore per il punto di fine.

Waypoints

Consente di impostare il numero di punti intervallati (waypoint) tra l'inizio e la fine.

Impostazioni: 0–6

Waypoint 1–Waypoint 6

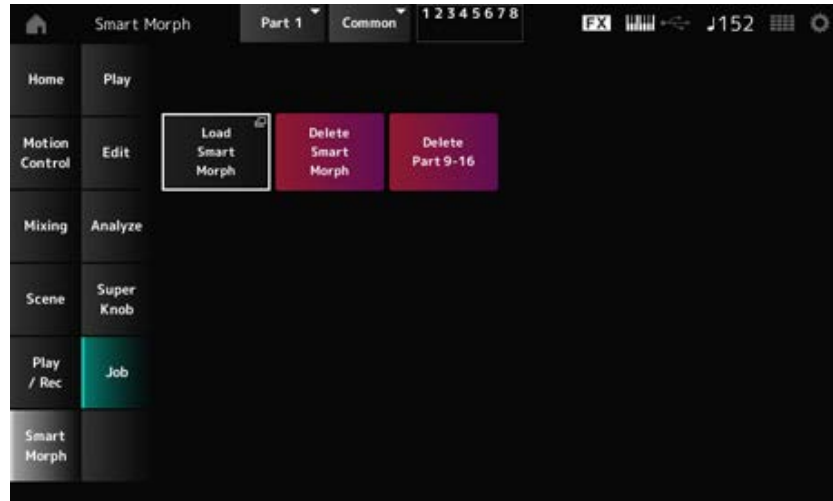
Consente di impostare la posizione sulla mappa.

Job



Procedura

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Job*



Load Smart Morph

Consente di aprire la schermata *Load*.

Nella schermata *Load* è possibile selezionare un'altra performance e importare le impostazioni Smart Morph da tale performance nella performance corrente.

Delete Smart Morph

Consente di eliminare le impostazioni Smart Morph dalla performance selezionata.

Delete Part 9–16

Consente di eliminare tutte le parti da 9 a 16 contemporaneamente per renderle inutilizzate.

Quando le parti da 9 a 16 sono impostate su inutilizzate, SSS sarà abilitato.

Le parti da 9 a 16 vengono utilizzate per creare una mappa Smart Morph.

Una volta terminata la regolazione dei parametri e non è più necessario utilizzare la mappa, è possibile eliminare le parti da 9 a 16.



Schermata *Common Edit*

Nella schermata *Common Edit* è possibile modificare i parametri per l'intera performance, nonché i parametri per la parte audio.

Sommario

General/Pitch

Perf Settings

USB Monitor

Pitch

Edit User Tuning

Filter/Amp

Filter EG

Amp EG

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Envelope Follower Edit

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

2-band EQ

Arp/MS

Arp Common

Arp Overview (panoramica dell'arpeggio)

MS Common (sequencer di movimenti comune)

MS Overview (panoramica del sequencer di movimenti)

Lane

Motion Sequence Edit

Control

Control Assign

[After Touch](#)

[Ribbon Settings](#)

[Control Number](#)

[Control Settings](#)

General/Pitch



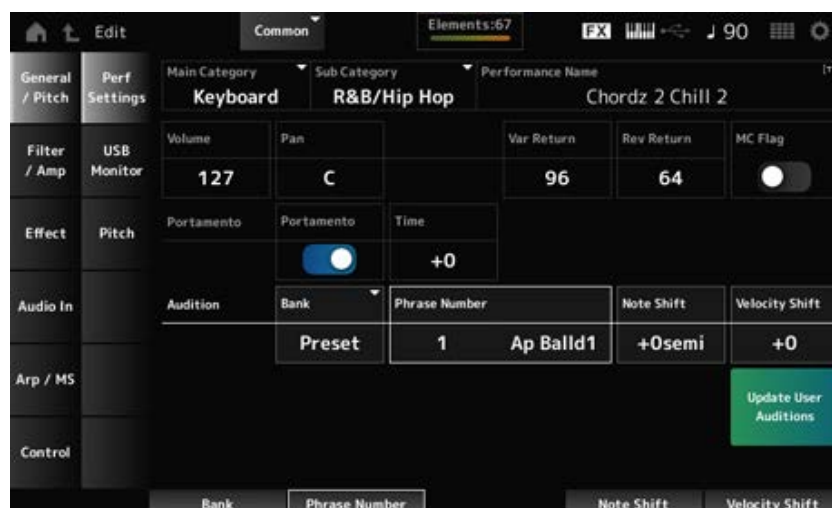
Perf Settings



Nella schermata *Perf Settings* è possibile impostare i parametri generali per la performance.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* > *Perf Settings*



Main Category

Sub Category

Consente di impostare la categoria principale e la sottocategoria della performance selezionata.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Performance Name

È possibile salvare la performance che si sta modificando con un nuovo nome, utilizzando fino a 20 caratteri alfanumerici.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire un nome.

MC Flag (contrassegno del controllo dei movimenti)

Consente di impostare un contrassegno MC sulla performance selezionata.

Quando impostato su On, *MC flag* viene visualizzato nella schermata *Performance*. Inoltre, nella schermata *Performance Category Search* la performance verrà filtrata in base all'attributo MC.

Impostazioni: Off, On

Volume (volume della performance)

Consente di impostare il volume della performance selezionata.

Impostazioni: 0–127

Pan (pan performance)

Consente di impostare il pan della performance selezionata.

Impostazioni: L63–C–R63

Var Return (ritorno della variazione)

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Variation.

Impostazioni: 0–127

Rev Return (ritorno del riverbero)

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Reverb.

Impostazioni: 0–127

Portamento Master Sw (switch principale del portamento)

Consente di attivare o disattivare il portamento per le parti con *Portamento Part Sw* impostato su On. Questo switch è collegato al pulsante [PORTAMENTO] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Portamento Time

Consente di impostare la durata (o velocità) della transizione del pitch di portamento.

Viene specificato come valore di offset per il tempo di portamento della parte.

Impostazioni: –64–+63

Update User Auditions

Consente di convertire tutte le song salvate nella memoria interna in frasi di ascolto utente.

Se le frasi di ascolto utente esistono già, tutte quelle precedenti verranno sovrascritte.

Audition Bank

Consente di selezionare il banco per le frasi di ascolto.

Audition Phrase Number

Consente di selezionare la frase di ascolto.

Alle performance preset sono già assegnate frasi di ascolto adatte.

Riproducendo la frase di ascolto, è possibile ascoltare la performance selezionata in un contesto musicale appropriato.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Audition Phrase Name

Viene mostrato il nome della frase di ascolto.

Note Shift (spostamento della nota della frase di ascolto)

Consente di regolare l'intonazione delle note nella frase di ascolto in semitoni.

Impostazioni: –24–+24

Velocity Shift (spostamento della velocità della frase di ascolto)

Consente di regolare la velocità delle note nella frase di ascolto.

Impostazioni: -63—+63

USB Monitor



Nella schermata *USB Monitor* è possibile regolare il volume dei segnali audio in ingresso dai terminali [USB TO HOST].

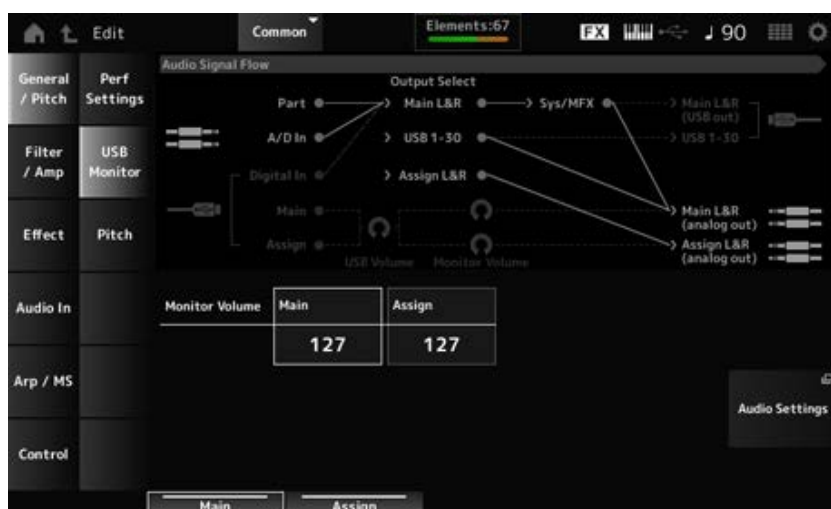
Quando si tocca *USB Volume* in *Audio Signal Flow*, il cursore si sposta su *USB Volume* nella schermata *Audio I/O*.

NOTA

USB Main Monitor Volume e *USB Assign Monitor Volume* vengono salvati (memorizzati) nella performance.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *USB Monitor*



Monitor Volume Main

Consente di regolare il volume dei segnali audio in ingresso dal terminale [USB TO HOST] e in uscita ai jack OUTPUT.

Impostazioni: 0–127

Monitor Volume Assign

Consente di regolare il volume dei segnali audio in ingresso dal terminale [USB TO HOST] e in uscita ai jack ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED).

Impostazioni: 0–127

Audio Settings

Consente di aprire la schermata *Audio I/O* di UTILITY.

La stessa schermata può essere aperta da [UTILITY]→*Settings*→*Audio I/O*.

Pitch

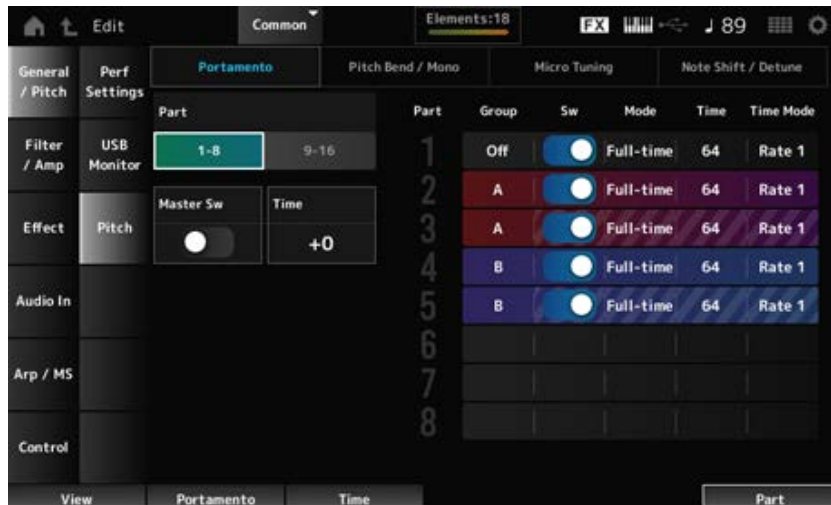


Nella schermata *Pitch* è possibile configurare le impostazioni dell'intonazione.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch > Pitch*
- [SHIFT] + [PORTAMENTO]

■ Vista *Portamento*



Sw, *Mode*, *Time* e *Time Mode* non verranno visualizzati per la parte di batteria.

Part

Consente di passare dalla vista delle parti da 1 a 8 a quella delle parti da 9 a 16 e viceversa.

Master Sw (switch principale di portamento)

Consente di impostare il portamento da applicare alle parti con *Portamento Part Switch* impostato su On.

Questo switch è collegato al pulsante [PORTAMENTO] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Time (tempo di portamento)

Consente di impostare la durata (o velocità) della transizione del pitch di portamento.

Viene specificato come valore di offset per il tempo di portamento della parte.

Impostazioni: -64+63

Group (gruppo di controlli dell'intonazione)

Alle parti nello stesso gruppo viene assegnata la stessa intonazione.

Ciò è utile quando si desidera applicare il portamento a un suono sovrapposto o disporre delle stesse impostazioni di accordatura micro per più parti contemporaneamente.

Sw (switch portamento della parte)

Consente di attivare o disattivare il portamento per la parte.

Impostazioni: Off, On

Portamento Mode

Consente di impostare il modo in cui viene applicato il portamento in base al modo in cui si suona la tastiera.

Impostazioni: *Fingered, Full-time*

Fingered: il portamento viene applicato solo quando si suona un legato (cioè se si suona la nota successiva prima di rilasciare la nota precedente).

Full-time: il portamento viene applicato a tutte le note.

Tempo (tempo di portamento della parte)

Consente di impostare la durata (o velocità) della transizione del pitch di portamento per la parte.

Impostazioni: 0–127

Time Mode (modalità tempo di portamento)

Consente di impostare in che modo l'intonazione cambia nel tempo.

Impostazioni: *Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2*

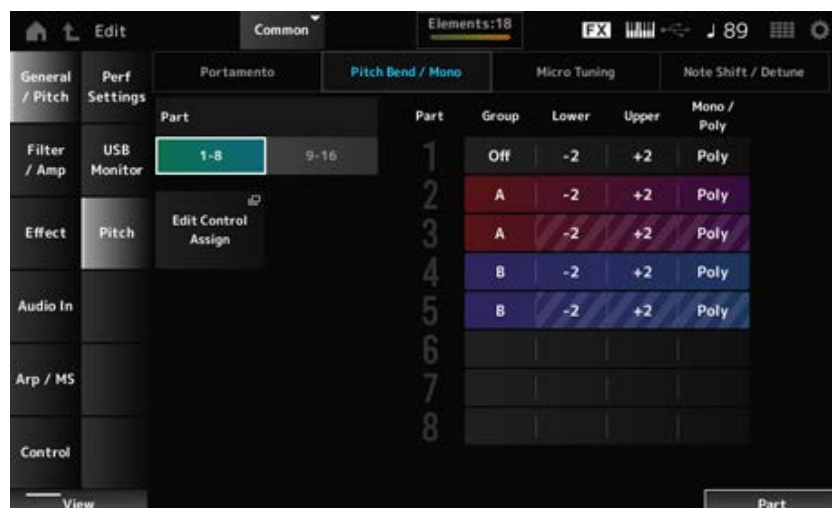
Rate 1: l'intonazione cambia a una velocità specifica.

Time 1: l'intonazione cambia con un tempo specifico.

Rate 2: l'intonazione cambia a una velocità specifica entro un'ottava.

Time 2: l'intonazione cambia con un tempo specifico entro un'ottava.

■ Vista Pitch Bend / Mono



Mono / Poly non verrà visualizzato per la parte di batteria.

Lower (Pitch Bend Lower)

Upper (Pitch Bend Upper)

Consente di impostare l'estensione delle modifiche create con la rotella del pitch bend in semitoni.

Impostazioni: -48–+0–+24

Mono / Poly

Consente di impostare la modalità di generazione dei suoni per la tastiera.

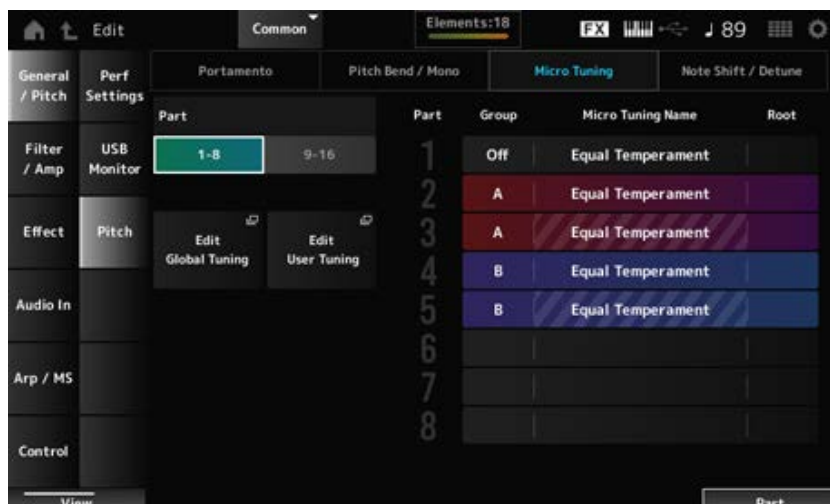
Mono serve per suonare le note singole, mentre *Poly* per riprodurre più note contemporaneamente.

Impostazioni: *Mono, Poly*

Edit Control Assign

Consente di aprire la schermata *Control Assign* per *Common Edit*.

■ Vista *Micro Tuning*



Micro Tuning Name e *Root* non verranno visualizzati per la parte di batteria.

Micro Tuning Name

Consente di impostare l'accordatura micro (temperamento) per la parte.

Impostazioni: *Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8* (quando è selezionato un banco User), *Library 1-1–16-8* (quando viene caricato un file della libreria)

Root (fondamentale dell'accordatura micro)

Consente di impostare la fondamentale per l'accordatura micro.

Questo parametro non viene visualizzato quando il tipo selezionato in *Micro Tuning Name* non richiede una fondamentale.

Impostazioni: C–B

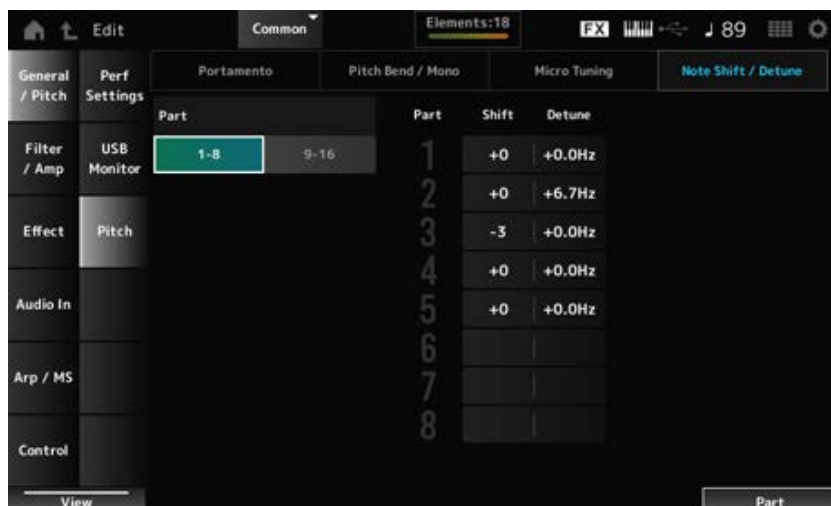
Edit Global Tuning

Consente di aprire la schermata dell'impostazione Global Tuning.

Edit User Tuning

Consente di aprire la schermata dell'impostazione User Tuning.

■ Vista *Note Shift / Detune*



Shift (spostamento di nota)

Consente di regolare l'intonazione in semitoni.

Impostazioni: -24+0+24

Detune

Consente di regolare l'intonazione della parte in incrementi di 0,1 Hz.

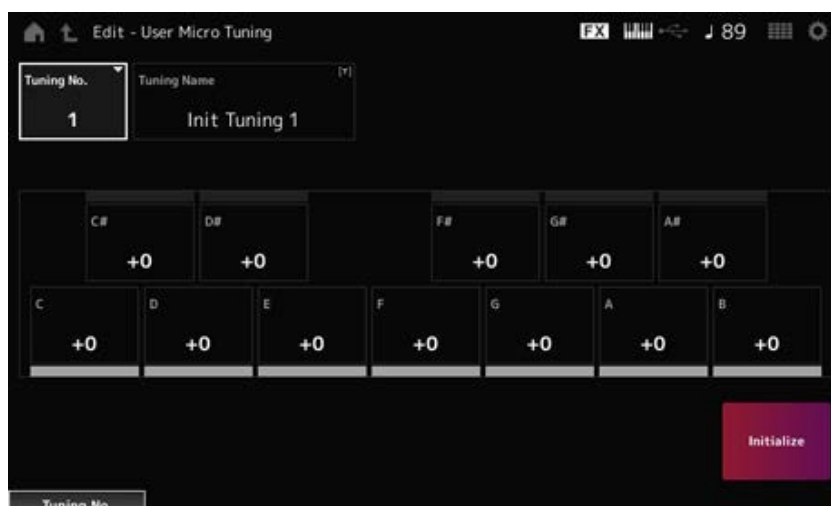
Spostando leggermente l'intonazione è possibile eseguire il detuning del suono.

Impostazioni: -12.8Hz+0.0Hz+12.7Hz

Edit User Tuning



Si tratta della schermata di impostazione per User Micro Tuning.



Tuning No. (numero di accordatura micro)

Indica il numero di accordatura micro utente selezionato.

Impostazioni: 1-8

Tuning Name (nome dell'accordatura micro)

È possibile salvare l'accordatura micro utente che si sta modificando con un nuovo nome.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo, che consente di inserire un nome.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

È possibile regolare l'intonazione di ciascuna nota con incrementi di centesimi per impostare l'accordatura micro.

Impostazioni: -99+99

Initialize

Consente di inizializzare l'accordatura micro utente selezionata.

Filter/Amp



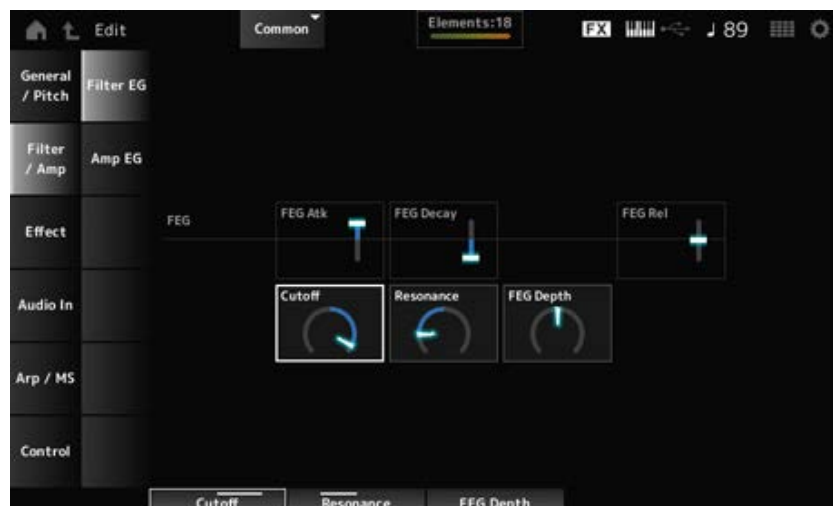
Filter EG



Nella schermata *Filter EG* è possibile impostare il generatore di involuppo del filtro (FEG). Questo consente di impostare il grado (o livello) di modifiche alla frequenza di taglio e il modo in cui tali modifiche si evolvono nel tempo, da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *Filter/Amp* > *Filter EG*



FEG Atk (tempo di attacco FEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il suono cambi da quando si preme un tasto fino a quando la frequenza di taglio non raggiunge il valore impostato in *Attack Level*.

Viene specificato come valore di offset per il FEG della parte.

Impostazioni: -64+63

FEG Decay (tempo di decay FEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi dal livello attacco. È possibile controllare la nitidezza o la velocità di decay del suono.

Viene specificato come valore di offset per il FEG della parte.

Impostazioni: -64+63

FEG Rel (tempo di rilascio FEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio scenda al livello di rilascio quando si rilascia il tasto.

Viene specificato come valore di offset per il FEG della parte.

Impostazioni: -64+63

Cutoff (frequenza di taglio)

Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro.

Quando è selezionato il filtro passa-basso, è possibile ottenere il suono più brillante impostando questa opzione su un valore più alto e un suono più cupo scegliendo un valore più basso.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio del filtro per la parte.

Impostazioni: -64+63

Resonance

Consente di aggiungere caratteristiche speciali al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla risonanza del filtro per la parte.

Impostazioni: -64+63

FEG Depth

Consente di impostare l'intervallo di profondità del cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG.

Viene specificato come valore di offset per *Part FEG Depth*.

Impostazioni: -64+63

Amp EG



Nella schermata *Amp EG* è possibile impostare il tempo AEG (generatore di inviluppo dell'ampiezza). Impostando *Amp EG*, è possibile regolare la modalità con cui il volume cambia da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *Filter/Amp* > *Amp EG*



Le impostazioni nella schermata *Amp EG* sono valori di offset dell'AEG per tutte le parti.

Attack (tempo di attacco AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il massimo.

Impostazioni: -64—+63

Decay (tempo di decay AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi dopo aver raggiunto il massimo.

Impostazioni: -64—+63

Sustain (livello di sustain AEG)

Consente di impostare il volume che viene mantenuto mentre si tiene premuto il tasto.

Impostazioni: -64—+63

Release (tempo di rilascio AEG)

Consente di impostare il tempo necessario per il decay del suono dopo il rilascio del tasto.

Impostazioni: -64—+63

Effect



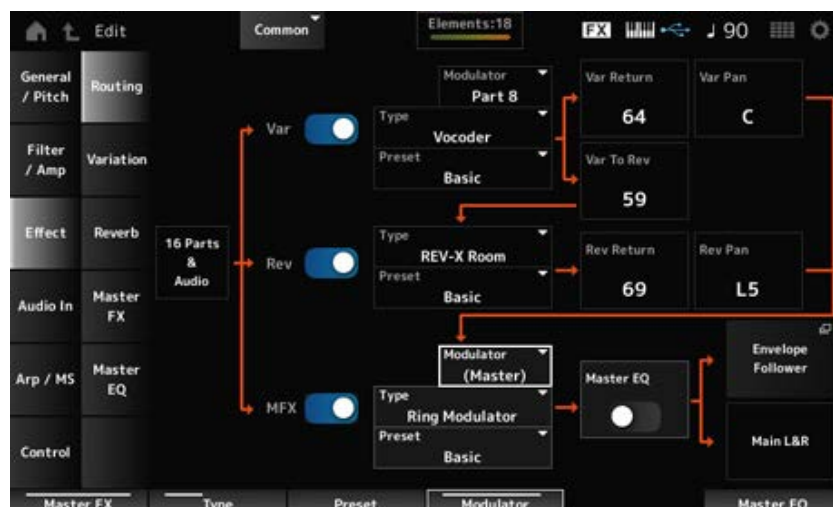
Routing



In questa schermata è possibile impostare gli effetti System applicati a tutte le parti e visualizzare il flusso di segnale degli effetti Master.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/↺] → *Effect* → *Routing*



Var (Variation Switch)

Rev (Reverb Switch)

MFX (Master Effect Switch)

Consente di attivare o disattivare gli effetti Variation, Reverb e Master.

Impostazioni: Off, On

Var Type (Variation Type)

Rev Type (Reverb Type)

MFX Type (Master Effect Type)

Consente di impostare il tipo per gli effetti Variation, Reverb e Master.

Impostazioni: vedere [Tipi di effetti](#).

Var Preset (Variation Preset Number)

Rev Preset (Reverb Preset Number)

MFX Preset (Master Effect Preset Number)

Consente di selezionare un preset dai parametri relativi agli effetti Variation, Reverb e Master.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Side Chain (Variation Side Chain Part)

Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

Modulator (Variation Modulator Part)

Modulator (Master Effect Modulator Part)

Consente di impostare la parte della catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per gli effetti Variation e Master.

Questo parametro non è disponibile quando Master è impostato sulla parte del modulatore. In tal caso, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(*Master*)".

Impostazioni: *Part 1–16, A/D, Master, Off*

Var Return (Variation Return)

Rev Return (Reverb Return)

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Variation o Reverb.

Impostazioni: 0–127

Var Pan (Variation Pan)

Rev Pan (Reverb Pan)

Consente di impostare la posizione stereo dei segnali elaborati dall'effetto Reverb o Variation.

Impostazioni: L63 (sinistra)–C (centro)–R63 (destra)

Var to Rev (da variazione a riverbero)

Consente di impostare il livello mandata dei segnali elaborati dall'effetto Variation.

Impostazioni: 0–127

Master EQ (switch EQ master)

Consente di attivare o disattivare l'EQ master.

Impostazioni: Off, On

Envelope Follower

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per Envelope Follower.

Consente di impostare l'effetto Variation.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *Effect* → *Variation*



(1) Variation Switch

Switch Variation

Consente di attivare o disattivare l'effetto Variation.

Impostazioni: Off, On

Category (Variation Category)

Type (Variation Type)

Consente di impostare la categoria e il tipo dell'effetto Variation.

Impostazioni: vedere [Tipi di effetti](#).

Preset (numero preset Variation)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Impostazioni: fare riferimento a [Data List](#).

Side Chain (Variation Side Chain Part)

Modulator (Variation Modulator Part)

Consente di impostare la parte per la catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per l'effetto Variation.

Questo parametro non è disponibile quando Master è impostato sulla parte del modulatore. In tal caso, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

Parametro effetti

I parametri degli effetti differiscono a seconda del tipo di effetto.

Impostazioni: vedere [Parametri degli effetti](#).

Reverb



Consente di impostare l'effetto Reverb.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Reverb*



(1) *Reverb Switch*

Switch Reverb

Consente di attivare o disattivare l'effetto Reverb.

Impostazioni: Off, On

Category (Reverb Category)

Type (Reverb Type)

Consente di impostare la categoria e il tipo dell'effetto Reverb.

Impostazioni: vedere [Tipi di effetti](#).

Preset (numero preset Reverb)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Parametro effetti

I parametri degli effetti differiscono a seconda del tipo di effetto.

Impostazioni: vedere [Parametri degli effetti](#).

Master FX



Consente di impostare l'effetto Master.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *Effect* → *Master FX*



(1) *Master Effect Switch*

Switch effetto Master

Consente di attivare o disattivare l'effetto Master.

Impostazioni: Off, On

Category (Master Effect Category)

Type (Master Effect Type)

Consente di impostare la categoria e il tipo dell'effetto Master.

Impostazioni: vedere [Tipi di effetti](#).

Preset (numero preset effetto Master)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

Modulator (Master Effect Modulator Part)

Consente di impostare la catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per gli effetti Master.

Questo parametro non è disponibile quando Master è impostato sulla parte del modulatore. In tal caso, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

Parametro effetti

I parametri degli effetti differiscono a seconda del tipo di effetto.

Impostazioni: vedere [Parametri degli effetti](#).

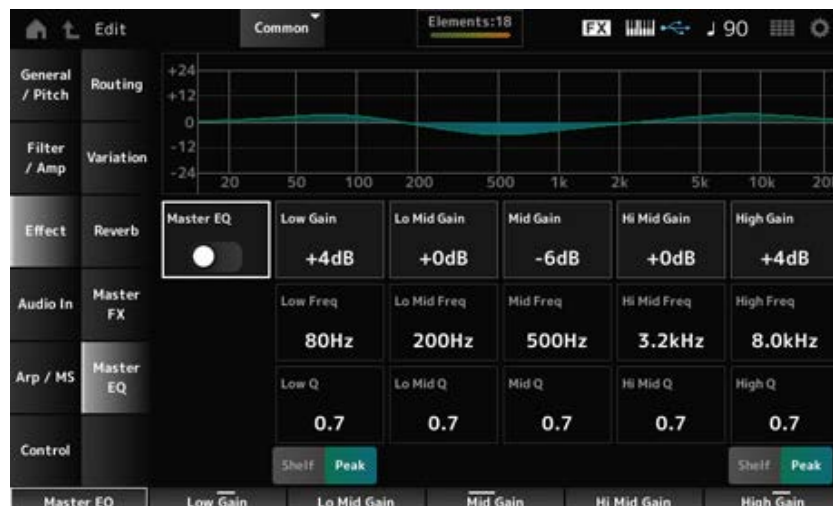
Master EQ



Consente di impostare l'EQ master.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/↻] → *Effect* → *Master EQ*



Master EQ (switch EQ master)

Consente di attivare o disattivare l'EQ master.

Impostazioni: Off, On

Low Gain (guadagno basso dell'EQ master)

Consente di impostare il livello del segnale della banda *Low*.

Impostazioni: -12–+12 (dB)

Lo Mid Gain (guadagno medio-basso dell'EQ master)

Consente di impostare il livello del segnale della banda *Lo Mid*.

Impostazioni: -12–+12 (dB)

Mid Gain (guadagno medio dell'EQ master)

Consente di impostare il livello del segnale della banda *Mid*.

Impostazioni: -12–+12 (dB)

Hi Mid Gain (guadagno medio-alto dell'EQ master)

Consente di impostare il livello del segnale della banda *Hi Mid*.

Impostazioni: -12–+12 (dB)

High Gain (guadagno elevato dell'EQ master)

Consente di impostare il livello del segnale della banda *High*.

Impostazioni: -12–+12 (dB)

Low Freq (frequenza bassi dell'EQ master)

Consente di impostare la frequenza della banda *Low*.

Impostazioni: 32 (Hz)–2.0 (kHz)

Lo Mid Freq (frequenza medi-bassi dell'EQ master)

Consente di impostare la frequenza della banda *Lo Mid*.

Impostazioni: 100 (Hz)–10 (kHz)

Mid Freq (frequenza medi dell'EQ master)

Consente di impostare la frequenza della banda *Mid*.

Impostazioni: 100 (Hz)–10 (kHz)

Hi Mid Freq (frequenza alti dell'EQ master)

Consente di impostare la frequenza della banda *Hi Mid*.

Impostazioni: 100 (Hz)–10 (kHz)

High Freq (frequenza alti dell'EQ master)

Consente di impostare la frequenza della banda *High*.

Impostazioni: 500 (Hz)–16 (kHz)

Low Q (Q bassi dell'EQ master)

Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda *Low*.

Questo parametro è disponibile solo quando *Low Shape (Master EQ Low Shape)* è impostato su *Peak*.

Impostazioni: 0.1–12.0

Lo Mid Q (Q medi-bassi dell'EQ master)

Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda *Lo Mid*.

Impostazioni: 0.1–12.0

Mid Q (Q medi dell'EQ master)

Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda *Mid*.

Impostazioni: 0.1–12.0

Hi Mid Q (Q medi-alti dell'EQ master)

Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda *Hi Mid*.

Impostazioni: 0.1–12.0

High Q (Q alti dell'EQ master)

Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda *High*.

Questo parametro è disponibile solo quando *High Shape (Master EQ High Shape)* è impostato su *Peak*.

Impostazioni: 0.1–12.0

Low Shape (Master EQ Low Shape)

High Shape (Master EQ High Shape)

Determina se l'EQ è impostato su un tipo shelving (che taglia o amplifica i segnali al di sopra o al di sotto di un'impostazione di frequenza specificata) o un tipo di picco (che taglia o amplifica i segnali a una frequenza specificata) per l'EQ.

Impostazioni: Shelf, Peak

Envelope Follower Edit



Consente di aprire la schermata delle impostazioni per Envelope Follower.



Part (sorgente ingresso)

Viene mostrata la sorgente di ingresso per il circuito di inviluppo selezionato.

Impostazioni: Master, AD, Part 1–16

Gain (guadagno circuito di inviluppo)

Consente di impostare il guadagno di input sulla sorgente di ingresso impostata per la parte.

Impostazioni: -24.0dB–0.0dB–+24.0dB

Attack (attacco circuito di inviluppo)

Consente di impostare il tempo di attacco per il circuito di inviluppo.

Impostazioni: 1ms–40ms

Release (rilascio del circuito di inviluppo)

Consente di impostare il tempo di rilascio per il circuito di inviluppo.

Impostazioni: 10ms–680ms

Input Level

Viene mostrato il livello di ingresso per i segnali in ingresso dalla sorgente di ingresso della parte selezionata.

Envelope Follower Output

Viene mostrato il livello di uscita del circuito di involuppo.

Edit

Consente di aprire la schermata *Control Assign* per la parte selezionata.

Audio In



Mixing



Nella schermata *Mixing* è possibile eseguire il missaggio della parte A/D (segnali dai jack A/D INPUT) e della parte digitale (segnali dal terminale [USB TO HOST]*).

*Si riferisce solo all'audio per Digital L/R della porta del dispositivo.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *Audio In* → *Mixing*
- [SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]



Input Mode (A/D Part Input Mode)

Input Mode (Digital Part Input Mode)

Determina il metodo di elaborazione per i segnali di ingresso sui canali sinistro e destro.

Impostazioni: *L Mono*, *R Mono*, *L+R Mono*, *Stereo*

L Mono: viene utilizzato solo il canale sinistro.

R Mono: viene utilizzato solo il canale destro.

L+R Mono: viene eseguito il missaggio dei canali sinistro e destro e viene eseguita l'elaborazione in mono.

Stereo: viene elaborato l'ingresso stereo in stereo.

NOTA

Se il suono è in ingresso dal solo jack [L/MONO], viene elaborato in mono.

Volume (A/D Part Volume)

Volume (Digital Part Volume)

Consente di impostare il volume della parte A/D o della parte digitale.

Impostazioni: 0–127

Pan (A/D Part Pan)

Pan (Digital Part Pan)

Consente di impostare la posizione del pan (nel campo stereo) per la parte A/D o per quella digitale.

Impostazioni: L63–C–R63

Dry Level (A/D Part Dry Level)

Dry Level (Digital Part Dry Level)

Consente di impostare il livello diretto (o il livello dei segnali non elaborati dall'effetto System) della parte A/D o della parte digitale.

Questo parametro è disponibile solo quando *Output Select* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send)

Var Send (Digital Part Variation Send)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalla parte A/D o dalla parte digitale all'effetto Variation.

Questo parametro è disponibile solo quando *Output Select* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Rev Send (A/D Part Reverb Send)

Rev Send (Digital Part Reverb Send)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalla parte A/D o dalla parte digitale all'effetto Reverb.

Questo parametro è disponibile solo quando *Output Select* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Output Select (A/D Part Output Select)

Output Select (Digital Part Output Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per i segnali audio dalla parte A/D o dalla parte digitale.

Impostazioni: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

***MainL&R*:** uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e [R].

***AsgnL&R*:** uscite stereo (due canali) ai jack ASSIGNABLE OUTPUT [L] e [R].

***USB1&2–USB29&30*:** uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 29 e 30) al terminale [USB TO HOST].

***AsgnL*:** uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [L].

***AsgnR*:** uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [R].

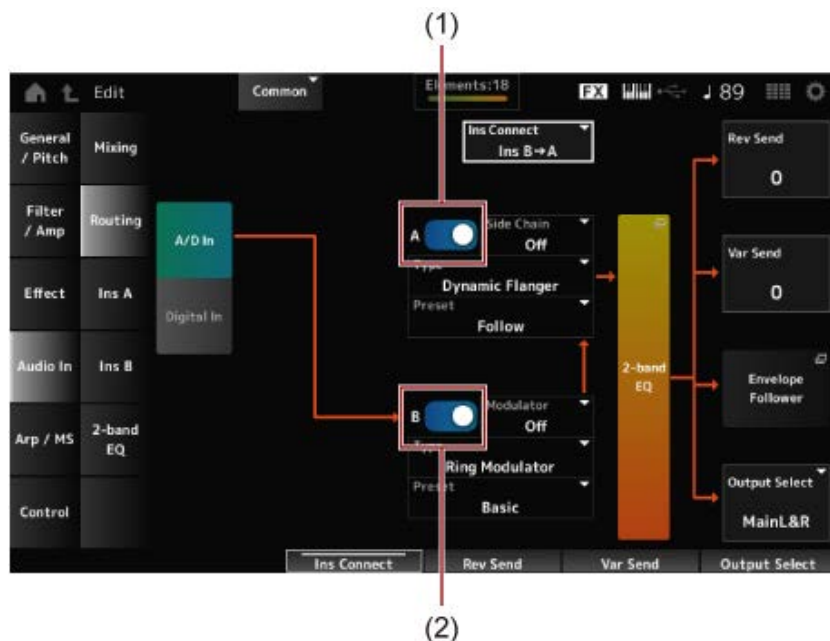
***USB1–30*:** uscite mono (canali da 1 a 30) al terminale [USB TO HOST].

***Off*:** nessuna uscita del segnale audio per la parte.

Nella schermata *Routing* è possibile impostare l'instradamento degli effetti della parte A/D.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *Audio In* → *Routing*



- (1) *A/D Part Insertion FX A Switch*
- (2) *A/D Part Insertion FX B Switch*

A/D In

Digital In

Consente di passare alla vista per *A/D In* e *Digital In*.

Quando è selezionato *Digital In*, sono disponibili solo *Digital Part Reverb Send*, *Digital Part Variation Send* e *Digital Part Output Select*.

A/D Part Insertion FX A Switch

A/D Part Insertion FX B Switch

Consente di attivare o disattivare l'effetto Insertion A e l'effetto Insertion B.

Impostazioni: Off, On

Type (A/D Part Insertion Effect A Type)

Type (A/D Part Insertion Effect B Type)

Consente di impostare il tipo di effetto.

Impostazioni: vedere [Tipi di effetti](#).

Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)

Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Selezionando un preset, è possibile cambiare il modo in cui vengono applicati gli effetti.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)

Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)

Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)

Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)

Consente di impostare la parte della catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per l'effetto Insertion A o l'effetto Insertion B.

Questo parametro non è disponibile quando la parte stessa o Master è impostata su Modulator. In questi casi, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (tipo di connessione dell'effetto Insertion della parte A/D)

Consente di impostare l'indirizzamento per gli effetti Insertion A e Insertion B.

Il diagramma cambia di conseguenza quando vengono modificate le impostazioni.

Impostazioni: Ins A→B, Ins B→A

2-band EQ

Consente di aprire l'equalizzatore a 2 bande per la parte A/D.

Rev Send (A/D Part Reverb Send)

Rev Send (Digital Part Reverb Send)

Consente di impostare il livello dei segnali (o segnali di bypass) inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Reverb.

Questo parametro è disponibile solo quando *Output Select* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send)

Var Send (Digital Part Variation Send)

Consente di impostare il livello dei segnali (o segnali di bypass) inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Variation.

Questo parametro è disponibile solo quando *Output Select* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Envelope Follower

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per Envelope Follower.

Output Select (A/D Part Output Select)

Output Select (Digital Part Output Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per i segnali audio.

Impostazioni: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2–USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1–30, Off

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].

AsgnL&R: uscite stereo (due canali) ai jack ASSIGNABLE OUTPUT [L] e ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1&2–USB29&30: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 29 e 30) al terminale [USB TO HOST].

AsgnL: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: uscite mono (canali da 1 a 30) al terminale [USB TO HOST].

Off: nessuna uscita del segnale audio per la parte.

Ins A

Ins B



Nelle schermate *Ins A* e *Ins B* è possibile impostare gli effetti Insertion.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Audio In* → *Ins A*
- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Audio In* → *Ins B*



(1) *Insertion FX Switch*

Switch Insertion FX

Consente di abilitare l'effetto Insertion.

Impostazioni: Off, On

Category (Insertion Effect A Category)

Category (Insertion Effect B Category)

Type (Insertion Effect A Type)

Type (Insertion Effect B Type)

Consente di impostare la categoria e il tipo dell'effetto Insertion.

Impostazioni: vedere [Tipi di effetti](#).

Preset (Insertion Effect A Preset)

Preset (Insertion Effect B Preset)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Selezionando un preset, è possibile cambiare il modo in cui vengono applicati gli effetti.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)

Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)

Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)

Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)

Consente di impostare la parte della catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per l'effetto Insertion A o l'effetto Insertion B.

Questo parametro non è disponibile quando la parte stessa o Master è impostata su Modulator. In questi casi, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

Parametro effetti

I parametri degli effetti differiscono a seconda del tipo di effetto.

Impostazioni: vedere [Parametri degli effetti](#).

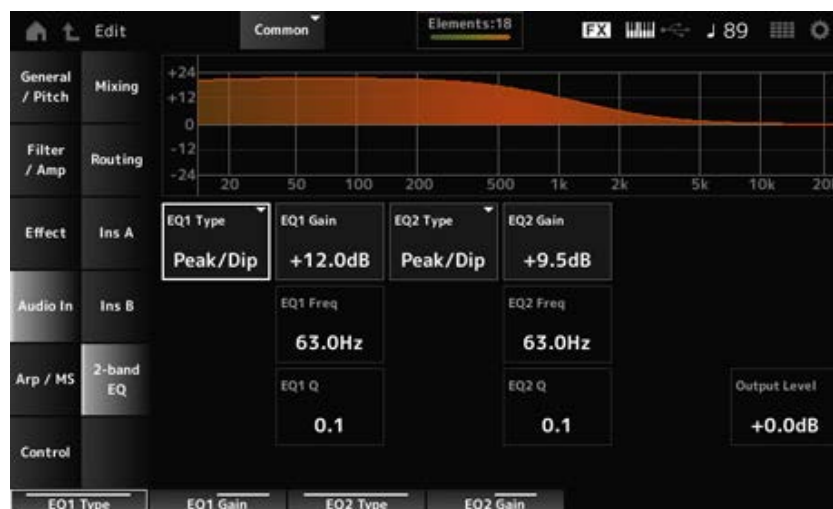
2-band EQ



Nella schermata *2-band EQ* è possibile impostare l'equalizzatore della parte.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *Common* → *Audio In* → *2-band EQ*



EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)

EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)

Consente di selezionare il tipo di equalizzatore desiderato.

Impostazioni: *Thru*, *LPF*, *HPF*, *Low Shelf*, *Hi Shelf*, *Peak/Dip*

Thru: consente di bypassare l'equalizzatore, lasciando intatto l'intero segnale.

LPF: consente di passare i segnali al di sopra della frequenza di taglio.

HPF: consente di passare i segnali al di sotto della frequenza di taglio.

Low Shelf: consente di tagliare o amplificare i segnali al di sotto dell'impostazione di frequenza specificata.

Hi Shelf: consente di tagliare o amplificare i segnali al di sopra dell'impostazione di frequenza specificata.

Peak/Dip: consente di tagliare o amplificare i segnali nell'impostazione di frequenza specificata.

EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)

EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)

Consente di impostare la frequenza da tagliare o amplificare.

Questo parametro non è disponibile quando *EQ Type* è impostato su *Thru*.

Impostazioni: 63.0Hz–18.0kHz

EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)

EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda di frequenza impostata in *EQ1 Freq* o *EQ2 Freq*.

Questo parametro non è disponibile quando *EQ Type* è impostato su *Thru*, *LPF* o *HPF*.

Impostazioni: -12.0dB–+12.0dB

EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)

EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)

Consente di impostare la larghezza di banda per ridurre o aumentare il volume delle frequenze impostate con *EQ1 Freq* o *EQ2 Freq*.

Questo parametro è disponibile solo quando *EQ Type* è impostato su *Peak/Dip*.

Impostazioni: 0.1–12.0

Output Level (livello di uscita dell'equalizzatore a 2 bande della parte A/D)

Consente di impostare il guadagno di uscita dell'equalizzatore a 2 bande.

Impostazioni: -12.0dB–+12.0dB

Arp/MS



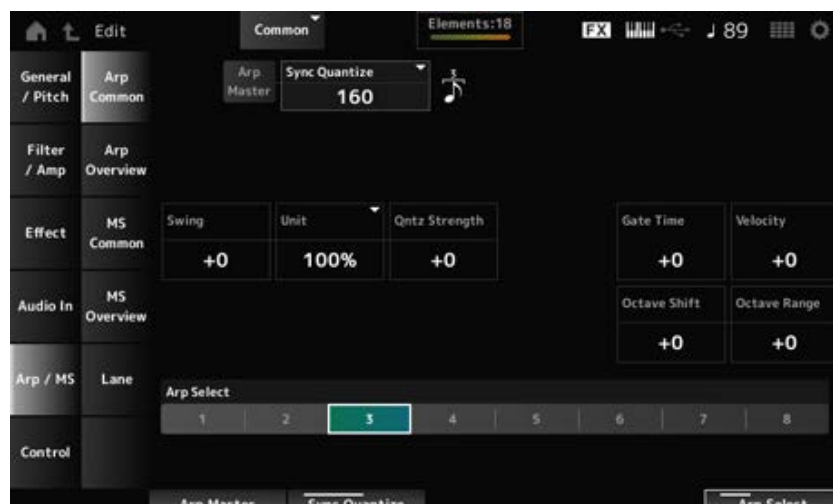
Arp Common



Nella schermata *Arp Common* è possibile impostare i parametri dell'arpeggio per l'intera performance.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *Arp/MS* → *Arp Common*



Arp Master (switch principale dell'arpeggio)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per la performance.

Questo switch è collegato al pulsante [ARP ON/OFF] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Sync Quantize (valore di quantizzazione della sincronizzazione dell'arpeggio)

Consente di regolare i tempi per l'avvio della frase di arpeggio successiva durante la riproduzione del primo arpeggio, quando si riproducono frasi di arpeggio in più parti. Se impostato su *Off*, l'arpeggio viene riprodotto quando la parte viene suonata sulla tastiera.

Impostazioni: *Off*, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma) (i numeri indicati qui sono valori di clock).

Swing (offset swing)

Consente di impostare il valore di swing dell'arpeggio e del sequencer di movimenti per la performance.

Viene specificato come valore di offset per *Part Swing*.

Impostazioni: -120—+120

Unit (moltiplicatore di unità comune)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione dell'arpeggio per l'intera performance.

Questo parametro influisce sulle parti per le quali *Unit (Arpeggio Unit Multiply)* è impostato su *Common*.

La suddivisione del beat e del tempo cambierà quando si estende o comprime il tempo della riproduzione; in questo modo è possibile creare una sensazione completamente nuova per l'arpeggio originariamente selezionato.

Impostazioni: 50%—400%

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e di conseguenza il tempo dimezzato.

100%: la durata della riproduzione rimane invariata.

50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e di conseguenza il tempo raddoppiato.

Qntz Strength (offset della forza di quantizzazione dell'arpeggio)

Consente di configurare la forza dell'impostazione di quantizzazione applicata all'arpeggio per la performance.

Viene specificato come valore di offset per *Part Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)*.

Impostazioni: -100—+100

Octave Shift (offset di spostamento di ottava dell'arpeggio)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione dell'arpeggio per la performance.

Viene specificato come valore di offset per *Part Octave Shift (Arpeggio Octave Shift)*.

Impostazioni: -20—+20

Octave Range (offset di intervallo di ottava dell'arpeggio)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intervallo dell'arpeggio per la performance. Viene specificato come valore di offset per *Part Octave Range (Arpeggio Octave Range)*.

Impostazioni: -6—+6

Gate Time (offset di intervallo del tempo di gate dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo di tempo di gate dell'arpeggio per la performance.

Viene specificato come valore di offset per *Part Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)*.

Impostazioni: -100—+100

Velocity (offset di intervallo di velocità dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo di velocità dell'arpeggio per la performance.

Viene specificato come valore di offset per *Part Velocity (Arpeggio Velocity Rate)*.

Impostazioni: -100—+100

Arp Select (selezione arpeggio)

Consente di modificare la selezione dell'arpeggio.

Impostazioni: 1–8

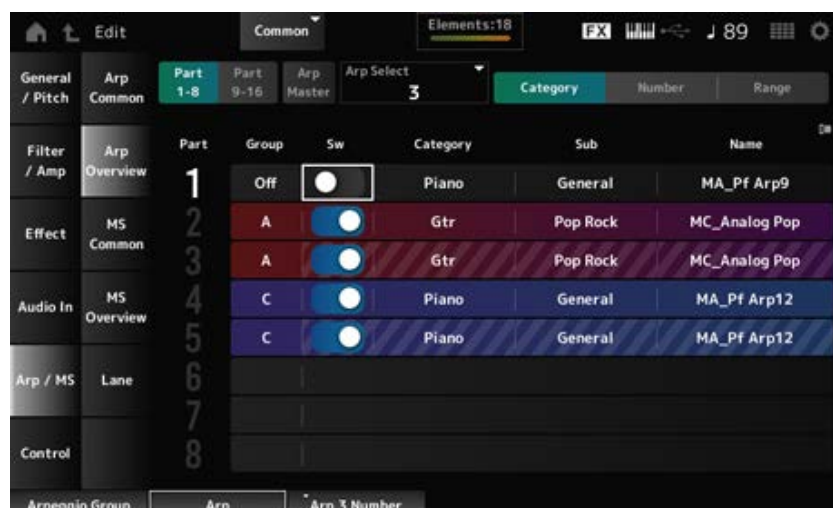
Arp Overview (Arpeggio Overview)



Nella schermata *Arp Overview* è possibile impostare i tipi di arpeggio dall'elenco di tutte le parti.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/] → *Arp/MS* → *Arp Overview*
- (Quando una parte selezionata è *Common*) [SHIFT] + [ARP ON/OFF]



Part 1–8

Part 9–16

Consente di passare alla vista per le parti.

Impostazioni: *Part 1–8, Part 9–16*

Arp Master (switch principale dell'arpeggio)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per la performance.
Questo switch è collegato al pulsante [ARP ON/OFF] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Group (Arpeggio Group)

Consente di impostare Arpeggio Group per utilizzare lo stesso arpeggio con più parti.
Le parti assegnate allo stesso *Group* avranno le stesse impostazioni di arpeggio.

Arp Select (selezione arpeggio)

Consente di modificare la selezione dell'arpeggio.

Impostazioni: 1–8

Sw (switch arpeggio della parte)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio di ciascuna parte.

Impostazioni: Off, On

■ Quando *View* è impostato su *Category*

Category (Arpeggio Category)

Sub (Arpeggio Sub Category)

Name (Arpeggio Name)

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

■ Quando *View* è impostato su *Number*

Bank (Arpeggio Bank)

Number (Arpeggio Number)

Name (Arpeggio Name)

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

■ Quando *View* è impostato su *Range*

Name (nome dell'arpeggio)

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Velocity Limit (limite di velocità dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione dell'arpeggio.

Quando è impostato in modo che il valore più alto sia il primo e il valore più basso sia il secondo (ad esempio da 93 a 34), l'arpeggio viene suonato solo per velocità da 1 a 34 e da 93 a 127.

Impostazioni: 1–127

Note Limit (limite di note dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la riproduzione dell'arpeggio.

Quando la prima nota specificata è superiore alla seconda (ad esempio da C5 a C4), l'arpeggio viene suonato per le note negli intervalli da C–2 a C4 e da C5 a G8.

Impostazioni: C–2–G8

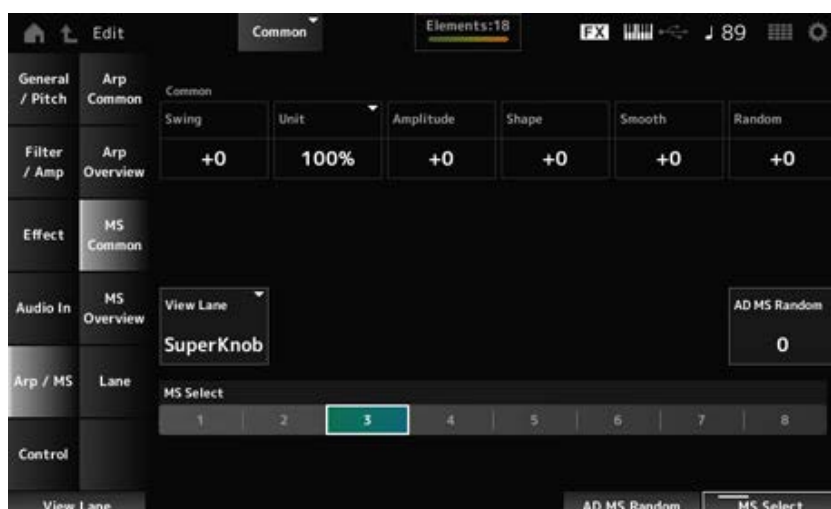
MS Common (Motion Sequencer Common)



Nella schermata *MS Common* è possibile impostare i parametri del sequencer di movimenti utilizzati per l'intera performance.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/] → *Arp/MS* → *MS Common*
- (Quando una parte selezionata è *Common*) [SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]



Common Swing (offset swing)

Consente di impostare il valore di swing dell'arpeggio e del sequencer di movimenti per la performance.

Viene specificato come valore di offset per *Part Swing*.

Impostazioni: -120–+120

Common Unit (moltiplicatore di unità comune)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione del sequencer di movimenti per l'intera performance.

Questo parametro influisce sulle linee per le quali *Unit Multiply* è impostato su *Common*.

La suddivisione del beat e del tempo cambierà quando si estende o comprime il tempo della riproduzione; in questo modo è possibile creare una sensazione completamente nuova per il sequencer di movimenti originariamente selezionato.

Impostazioni: 50%–400%

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e di conseguenza il tempo

dimezzato.

100%: la durata della riproduzione rimane invariata.

50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e di conseguenza il tempo raddoppiato.

Common Amplitude (offset performance per l'ampiezza del sequencer di movimenti)

Consente di impostare l'ampiezza del sequencer di movimenti (o l'entità del cambio di sequenza) per l'intera performance.

Viene specificato come valore di offset per *Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)*.

Il valore di questo parametro compensa l'ampiezza delle linee all'interno della performance se *MS FX* è impostato su On per la linea.

Impostazioni: -127—+127

Common Shape (offset performance per la forma di impulso del sequencer di movimenti)

Consente di impostare la forma di impulso del sequencer di movimenti (o la forma della curva del passo) per la performance.

Viene specificato come valore di offset per *Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)*.

Il valore di questo parametro compensa i parametri per le linee all'interno della performance se *MS FX* è impostato su On per la linea e Control è impostato su On.

Impostazioni: -100—+100

Common Smooth (offset performance per la fluidità del sequencer di movimenti)

Consente di impostare la fluidità della sequenza di movimenti (o la fluidità delle modifiche nella sequenza nel tempo) per l'intera performance.

Viene specificato come valore di offset per *Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)*.

Il valore di questo parametro compensa la fluidità delle linee all'interno della performance se *MS FX* è impostato su On per la linea.

Impostazioni: -127—+127

Common Random (offset performance per la casualità del sequencer di movimenti)

Consente di impostare la casualità del sequencer di movimenti (o la casualità delle modifiche nel valore di passo della sequenza) per l'intera performance.

Viene specificato come valore di offset per *Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)*.

Il valore di questo parametro compensa la casualità delle linee all'interno della performance se *MS FX* è impostato su On per la linea.

Impostazioni: -127—+127

View Lane (visualizzazione della linea di sequenza di movimenti)

Consente di impostare la linea della sequenza di movimenti visualizzata quando *View Mode* della schermata *Home* è impostato su *Motion Seq*.

Impostazioni: Super Knob, 1–4

AD MS Random (casualità del sequencer di movimenti della parte A/D)

Consente di impostare la casualità delle modifiche in *A/D Part Motion Sequencer Step Value*.

Impostazioni: 0–127

MS Select (selezione della sequenza di movimenti)

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

MS Overview (Motion Sequencer Overview)



Nella schermata *MS Overview* è possibile impostare il sequencer di movimenti dall'elenco di tutte le parti.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↺] → *Arp/MS* → *MS Overview*



MS Master (switch principale del sequencer di movimenti)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.

Questo switch è collegato al pulsante [MSEQ ON/OFF] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Active (sequencer di movimenti attivo)

Viene mostrato il numero di switch Lane impostati su On.

Il numero mostrato a destra della barra (/) indica il numero massimo di linee che è possibile impostare contemporaneamente su On.

MS Select (selezione della sequenza di movimenti)

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

PartSw (switch sequencer di movimenti della parte)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per ciascuna parte.

Impostazioni: Off, On

Switch linea

Consente di attivare o disattivare ciascuna linea.

È possibile utilizzare fino a quattro linee del sequencer di movimenti in una parte o fino a otto linee in

un'intera performance.

Impostazioni: Off, On

Lane



Nella schermata *Lane* è possibile impostare i parametri del sequencer di movimenti per ciascuna linea.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Arp/MS* → *Lane*



Motion Seq Master Sw (switch principale del sequencer di movimenti)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.

Impostazioni: Off, On

Motion Seq Part Sw (switch sequencer di movimenti della parte)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti della parte.

Impostazioni: Off, On

Lane (selezione della linea)

Vengono mostrati i parametri per la linea selezionata.

Impostazioni: 1–4

LaneSw (switch linea)

Consente di attivare o disattivare ciascuna linea.

È possibile utilizzare fino a quattro linee del sequencer di movimenti in una parte o fino a otto linee in un'intera performance.

Se impostato su Off, i parametri per quella linea non saranno visualizzati.

Impostazioni: Off, On

MS FX (ricezione FX della linea)

Consente di impostare le manopole in modo che siano influenzate dal funzionamento della Super Knob.

Impostazioni: Off, On

Trigger (ricezione trigger della linea)

Consente di impostare se la linea selezionata riceve o meno segnali dal pulsante [MSEQ TRIGGER]. Se impostato su On, la sequenza di movimenti non verrà riprodotta se non viene premuto il pulsante [MSEQ TRIGGER].

Impostazioni: Off, On

Sequence Select (selezione della sequenza di movimenti)

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

Target Sequence

Vengono mostrate le linee e le sequenze selezionate.

Edit Sequence

Consente di aprire la schermata *Motion Sequence*.

È possibile creare una sequenza fino a un massimo di 16 passi.

Motion Seq Step n Value

Viene mostrata la curva del passo per la sequenza selezionata.

■ Scheda Sync/Speed

Sync (sincronizzazione della linea)

Consente di impostare la riproduzione della sequenza di movimenti impostata su *Destination* nella schermata *Control Assign* per sincronizzarsi al tempo o al beat della performance.

Impostazioni: *Off*, *Tempo*, *Beat*, *Lane1* (quando è selezionato Lanes 2–4)

***Off*:** consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea da solo.

***Tempo*:** consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea in sincronia con il tempo della performance.

***Beat*:** consente di riprodurre in sincronia con il beat.

***Lane1*:** consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea in sincronia con *Lane 1*.

● Quando Sync è impostato su Off

Speed (velocità della linea)

Consente di impostare la velocità di riproduzione della sequenza di movimenti.

Questo parametro è disponibile quando *Sync (Lane Sync)* è impostato su *Off*.

Impostazioni: 0–127

Delay Time (durata del tempo di delay del tasto premuto della linea della sequenza di movimenti della parte A/D)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su *Off*.

Impostazioni: 0–127

Fade In Time (durata del Fade In Time della linea di sequenza di movimenti della parte A/D)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su *Off*.

Impostazioni: 0–127

● **Quando *Sync* è impostato su un valore diverso da *Off***

Unit (moltiplicatore di unità della linea del sequencer di movimenti della parte A/D)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione del sequencer di movimenti per la linea corrente.

Questo parametro è disponibile quando *Sync (Lane Sync)* è impostato su *Off* o su un valore diverso da *Lane 1*.

Impostazioni: 50%–6400%, *Common*

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e di conseguenza il tempo dimezzato.

100%: la durata della riproduzione rimane invariata.

50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e di conseguenza il tempo raddoppiato.

Common: viene applicato il valore impostato in *Unit Multiply* e comune a tutte le parti.

Delay Steps (durata del passo di delay del tasto premuto della linea della sequenza di movimenti della parte A/D)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su un valore diverso da *Off* o *Lane 1*.

Impostazioni: 0–32

Fade In Steps (durata del passo Fade In della linea di sequenza di movimenti della parte A/D)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su un valore diverso da *Off*.

Impostazioni: 0–32

■ ***Lane Vel Limit (limite di velocità della linea)***

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione della sequenza di movimenti della linea selezionata.

Questo parametro è disponibile quando *Sync (Lane Sync)* è impostato su un valore diverso da *Lane 1*.

Quando impostato su un intervallo dal valore più alto a quello più basso, la sequenza di movimenti verrà riprodotta solo dai due intervalli di velocità: dal massimo al valore più alto e dal valore più basso al minimo.

Impostazioni: 1–127

■ **Scheda *Loop/Length***

Key On Reset (reimpostazione tasto premuto della linea)

Consente di reimpostare la riproduzione della sequenza di movimenti quando si preme un tasto qualsiasi sulla tastiera.

Questo parametro è disponibile quando *Sync (Lane Sync)* è impostato su un valore diverso da *Lane*

1.

Questo parametro non è disponibile quando *Trigger* è impostato su On.

Impostazioni: Off, *Each-On*, *1st-On*

***Each-On*:** la sequenza verrà reimpostata ogni volta che si suona una nota e la riproduzione comincerà dall'inizio.

***1st-On*:** la sequenza verrà reimpostata sulla prima nota e la riproduzione comincerà dall'inizio. La sequenza non verrà reimpostata quando viene suonata una seconda nota mentre viene suonata la prima.

Loop (loop della linea)

Consente di impostare la sequenza di movimenti per la riproduzione in loop (ripetizioni) o quella one-shot.

Questo parametro è disponibile quando *Sync (Lane Sync)* è impostato su un valore diverso da *Lane 1*.

Impostazioni: Off, On

Loop Start (inizio del loop della linea)

Consente di specificare il punto di inizio per la riproduzione in loop della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere inferiore all'impostazione *Length*)

Length (lunghezza della sequenza di movimenti)

Consente di impostare il numero di passi nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere superiore all'impostazione *Loop Start*)

MS Grid (griglia del sequencer di movimenti)

Consente di impostare la lunghezza di un passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Motion Sequence Edit



Consente di aprire la schermata di impostazione per la sequenza di movimenti.

È possibile creare una sequenza fino a un massimo di 16 passi.



Loop Start (inizio del loop della linea)

Consente di specificare il punto di inizio per la riproduzione in loop della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere inferiore all'impostazione *Length*)

Length (lunghezza della sequenza di movimenti)

Consente di impostare la lunghezza della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere superiore all'impostazione *Loop Start*)

MS Grid (griglia del sequencer di movimenti)

Consente di impostare la lunghezza di un passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (selezione della sequenza di movimenti)

Consente di modificare la selezione del tipo di sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

Lane Select

Consente di modificare la selezione della linea.

Impostazioni: 1–4

Polarity (polarità della sequenza di movimenti)

Consente di impostare la polarità della sequenza di movimenti.

Impostazioni: *Unipolar, Bipolar*

Unipolar: per la modifica dei parametri vengono utilizzati solo valori positivi.

Bipolar: per la modifica dei parametri vengono utilizzati sia i valori positivi sia quelli negativi.

Amplitude (ampiezza della sequenza di movimenti)

Consente di impostare il livello di modifiche nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–127

Smooth (fluidità della sequenza di movimenti)

Consente di impostare la fluidità delle variazioni nella sequenza di movimenti nel tempo.

Impostazioni: 0–127

Job

Vengono mostrati i vari job.

Motion Sequence Step Value

Consente di impostare il valore di ciascun passo nella sequenza di movimenti.

È possibile utilizzare gli slider control da 1 a 8 per modificare i valori per i passi da 1 a 8 e da 9 a 16, a seconda della posizione del cursore.

Impostazioni: 0–127

Motion Sequence Step Type

Consente di impostare il tipo e la direzione di ogni passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: *A, B, Reverse A, Reverse B*

Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)

Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)

Consente di selezionare una curva di modifica del parametro per *Pulse A* e *Pulse B*.

Utilizzare *Motion Sequence Step Type* per selezionare il tipo di curva da utilizzare per ogni passo.

L'asse verticale rappresenta il tempo mentre l'asse orizzontale il valore del passo.

Impostazioni: (quando è selezionato un banco Preset) *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps*

(quando è selezionato un banco User) *User 1–32*

(quando è caricato un file della libreria) curve utilizzate in *Library 1–16*

Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)

Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)

Consente di regolare la forma della curva del passo nella sequenza di movimenti.

Questa impostazione non è disponibile a seconda del tipo di curva. L'intervallo dei valori di parametro varia in funzione del tipo di curva.

Control (switch di controllo della forma della curva del passo della sequenza di movimenti)

Consente di abilitare o disabilitare l'uso delle manopole per controllare la forma della curva del passo della sequenza di movimenti.

Visualizzato solo quando *MS FX* è impostato su On. Questa impostazione potrebbe non essere disponibile a seconda del tipo di curva.

Impostazioni: Off, On

Store Sequence

Consente di salvare (memorizzare) la sequenza di movimenti modificata.

Load Sequence

Consente di caricare la sequenza di movimenti.

Copy Sequence

Consente di copiare la sequenza di movimenti.

Control



Control Assign



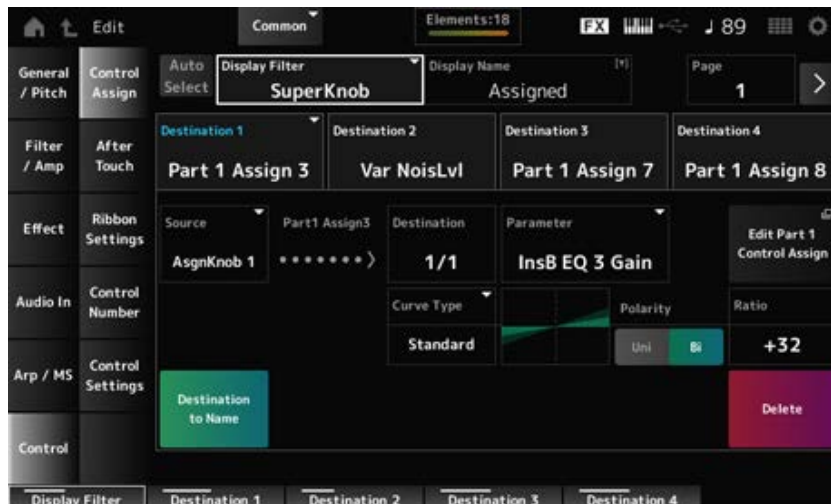
La schermata *Control Assign* consente di impostare i controller per tutte le parti.

Assegnando un parametro (*Destination*) a un controller (*Source*), è possibile controllare il suono in un'ampia varietà di modi. È possibile utilizzare controller fisici come le manopole e la rotella pitch bend, nonché il sequencer di movimenti e il circuito di involuppo.

È possibile assegnare contemporaneamente fino a 32 controller a una parte.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Control* → *Control Assign*
- Toccare *Edit Super Knob* nella schermata *Super Knob*



Auto Select

Consente di attivare o disattivare la selezione automatica di *Display Filter*.

Se impostato su On, spostare il controller che si desidera impostare su *Source* per impostarlo automaticamente su *Display Filter*.

Impostazioni: Off, On

Display Filter

Consente di selezionare il controller per mostrare le impostazioni sullo schermo.

Quando si seleziona *Super Knob*, verranno visualizzate tutte le impostazioni per le manopole da 1 a 8 con *Super Knob Link* impostato su On.

Impostazioni: *PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All*

Display Name (nome della knob assegnabile)

Consente di inserire un nuovo nome per le manopole da 1 a 8 da visualizzare sul display secondario. Questo parametro non viene visualizzato quando *Source* è impostato su un valore diverso da *AsgnKnob 1–8*.

Edit Pitch Bend

Consente di aprire la schermata *General/Pitch* → *Pitch*.

Questo parametro non è disponibile quando *Source* è impostato su un valore diverso da *PitchBend*.

Edit Motion Sequencer

Consente di aprire la schermata di impostazione per la sequenza di movimenti.

Questo parametro non è disponibile quando *Source* è impostato su un valore diverso da *MS Lane 1–4*.

Edit Envelope Follower

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per il circuito di inviluppo.

Questo parametro non è disponibile quando *Source* è impostato su un valore diverso da *EnvFollow* 1–16, *EnvFollowAD* o *EnvFollowMst*.

Destination

Consente di impostare il parametro sulla destinazione. Toccando l'icona [+] è possibile aggiungere una nuova destinazione.

Quando *Source* è impostato su *AsgnKnob* 1–8, *Part1–16 Assign1–8* viene aggiunto alle impostazioni. In tal caso, *Curve Type* e *Curve Ratio* non sono disponibili.

Source

Consente di impostare il controller per il controllo dei parametri impostati in *Destination*.

Quando *Destination* è impostato su *Part1–16 Assign1–8*, solo *AsgnKnob* 1–8 sarà disponibile. Altri controller non possono essere utilizzati.

Impostazioni: *PitchBend*, *ModWheel*, *Ch. AT*, *FootCtrl 1*, *FootCtrl 2*, *FootSwitch*, *Ribbon*, *Breath*, *AsgnKnob* 1–8, *AsgnSw 1*, *AsgnSw 2*, *MS Lane 1–4*, *EnvFollow* 1–16, *EnvFollowAD*, *EnvFollowMst*

Destination to Name

Consente di copiare i parametri impostati su *Destination* in *Display Name*.

Questo parametro non viene visualizzato quando *Source* è impostato su un valore diverso da *AsgnKnob* 1–8.

Delete

Consente di eliminare la *Destination* selezionata.

Destination (destinazione della knob assegnabile alla parte)

Consente di impostare il parametro per visualizzare quando si tenta di impostare *Part1–16 Assign1–8* su *Destination* e più destinazioni sono già assegnate a *Part Assign*.

Parameter (parametro della knob assegnabile alla parte)

Consente di impostare il parametro della parte su *Destination*.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

I parametri mostrati di seguito vengono visualizzati solo quando *Destination* 1–32 è impostato su *Part1–16 Assign1–8*. Inoltre, solo i pulsanti di scelta rapida sono disponibili sulle schermate quando non è possibile trovare le manopole da 1 a 8 della parte in *Destination*.

Edit (Part) Control Assign

Consente di aprire la schermata *Control Assign* per la parte selezionata.

Curve Type

Consente di impostare la curva di modifica del parametro impostato su *Destination*.

L'asse orizzontale rappresenta il valore del controller impostato in *Source*, mentre l'asse verticale rappresenta il valore del parametro.

Impostazioni: *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps, User 1–32* (quando è selezionato un banco User), *Library 1–16* (quando è caricato un file della libreria)

Polarity (polarità della curva)

Consente di impostare la polarità della curva impostata in *Curve Type*.

Impostazioni: *Uni, Bi*

Uni: le modifiche ai parametri vengono apportate solo all'interno dell'intervallo positivo o negativo a seconda della forma della curva.

Bi: le modifiche dei parametri vengono apportate sia negli intervalli positivi che in quelli negativi in base alla forma della curva.

Ratio (rapporto della curva)

Consente di impostare il rapporto tra i valori dei parametri.

Impostazioni: *-128–+127*

Param 1 (Curve Parameter 1)

Param 2 (Curve Parameter 2)

Consente di regolare la forma della curva.

Questa impostazione non è disponibile a seconda del tipo di curva.

Edit User Curve

Consente di aprire la schermata di impostazione per la curva dell'utente.

È possibile creare una curva lineare a 8 punti o una curva a 8 passi.

After Touch



Consente di selezionare le impostazioni aftertouch della tastiera inviate dalla performance al generatore di suoni interno su MONTAGE M8x.

Impostazioni: l'uscita di aftertouch su un dispositivo esterno deve essere impostato da [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *AT MIDI Out*.

MONTAGE M8x dispone di una tastiera integrata che supporta l'aftertouch polifonico.

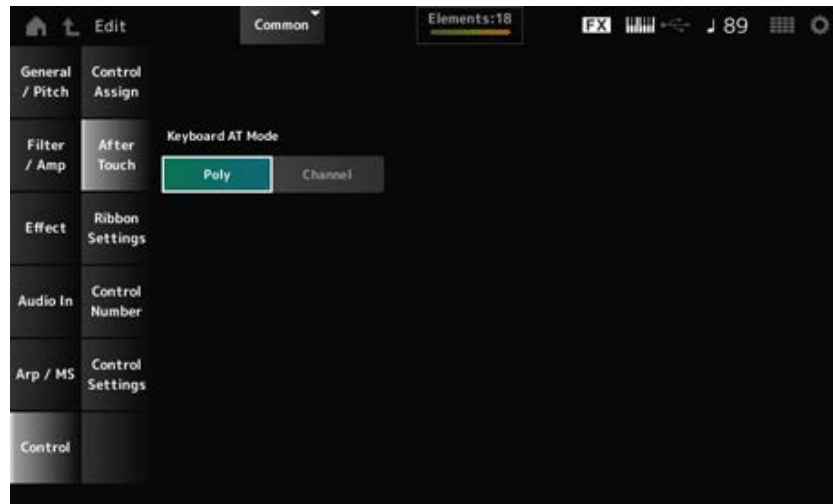
Le tastiere integrate nei modelli MONTAGE M6 e MONTAGE M7 supportano solo Channel Aftertouch; tuttavia, il generatore di suoni interno supporta l'aftertouch polifonico, permettendone l'utilizzo per la riproduzione di song e pattern, nonché per ricevere messaggi MIDI da un dispositivo esterno compatibile con l'aftertouch polifonico.

Per impostare la ricezione aftertouch con il generatore di suoni interno, impostare il parametro nella schermata *Tx/Rx Switch*.

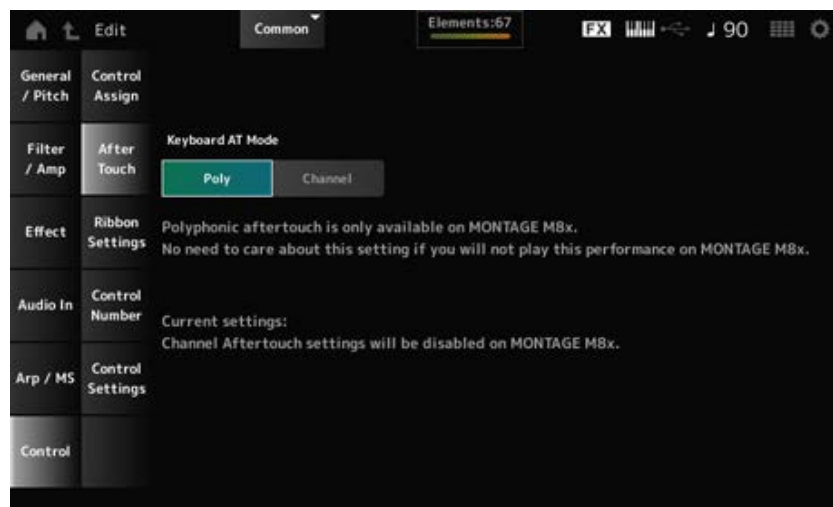
Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ] → *Control* → *After Touch*

■ MONTAGE M8x



■ MONTAGE M7 e MONTAGE M6



Keyboard AT Mode (modalità After Touch)

Consente di selezionare la modalità per l'invio di messaggi aftertouch dalla tastiera al generatore di suoni interno.

Questo parametro è impostato su *Channel* in MONTAGE M6 e MONTAGE M7, indipendentemente dall'impostazione configurata qui.

Impostazioni: *Poly* (aftertouch polifonico), *Channel* (channel aftertouch)

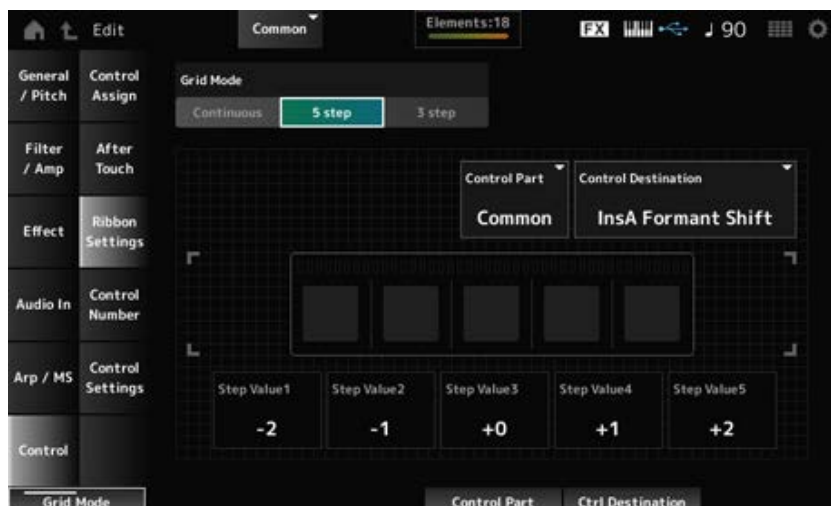
Ribbon Settings



Consente di impostare il Ribbon controller.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Control* → *Ribbon Settings*
- [SHIFT] + [HOLD]



Ribbon Grid Mode

Consente di impostare la modalità griglia per il Ribbon controller.

Impostazioni: *Continuous, 5 step, 3 step*

NOTA

Impostare su *Continuous* se si desidera utilizzare l'impostazione Ribbon Controller configurata nella schermata *Control Assign*.

■ **Modalità *Continuous***

Ribbon Mode (modalità Ribbon Controller)

Consente di impostare il funzionamento del Ribbon Controller.

Impostazioni: *Hold, Reset*

Hold: consente di mantenere il valore della posizione in cui si rilascia il dito dal Ribbon Controller.

Reset: consente il reset automatico del valore nella posizione centrale quando si rilascia il dito dal Ribbon Controller.

■ **Modalità *5-step***

■ **Modalità *3-step***

Control Part

Consente di selezionare la parte da controllare con il Ribbon Controller.

Impostazioni: 1–16, *Common*

Control Destination

Impostazioni: fare riferimento alla sezione *Control Box Destination* in *Data List*.

Step Value 1–5

Impostazioni: dipende da *Destination*

Control Number



Consente di impostare il numero di Control Change per l'intera performance.

È possibile assegnare numeri di Control Change MIDI specifici alle manopole sul pannello superiore

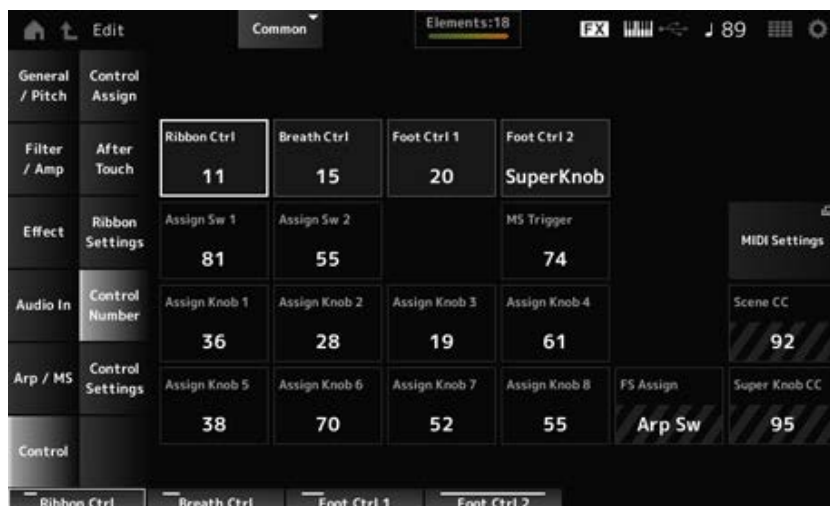
e ai controller sul dispositivo esterno.

NOTA

Per quanto riguarda i controller non inclusi su questo strumento, è possibile utilizzare un sequencer esterno o controller MIDI esterni.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/↔] → *Control* → *Control Number*



Ribbon Ctrl (numero di controllo del Ribbon Controller)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando il Ribbon Controller. Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza il Ribbon Controller integrato.

Impostazioni: *Off*, 1–95

Breath Ctrl (numero di controllo del Breath Controller)

Consente di impostare il numero di Control Change per il Breath Controller da ricevere dal dispositivo esterno.

Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza il Breath Controller.

Impostazioni: *Off*, 1–95

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)

Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando il foot controller collegato al jack FOOT CONTROLLER.

Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza il foot controller.

Impostazioni: *Off*, 1–95, *Super Knob*

Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)

Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)

Consente di impostare il numero di Control Change utilizzando i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2]. Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizzano i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2].

Impostazioni: *Off*, 1–95

MS Trigger (numero di controllo dello switch trigger del sequencer di movimenti)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando il pulsante [MSEQ TRIGGER].

Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza il pulsante [MSEQ TRIGGER].

Impostazioni: *Off*, 1–95

Assign Knob (numero di controllo della knob assegnabile)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando le manopole da 1 a 8.

Quando questo strumento riceve un messaggio di Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizzano le manopole da 1 a 8.

Impostazioni: *Off*, 1–95

MIDI Settings

Viene aperta la schermata *MIDI settings*.

La stessa schermata può essere aperta da [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*.

FS Assign (numero di controllo dell'assegnazione dell'interruttore a pedale)

Viene mostrato il numero di Control Change generato utilizzando l'interruttore a pedale collegato al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza l'interruttore a pedale.

Scene CC (numero di Control Change della scena)

Viene mostrato il numero di Control Change generato utilizzando i pulsanti SCENE. Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizzano i pulsanti SCENE.

Super Knob CC (numero di Control Change della Super Knob)

Viene mostrato il numero di Control Change generato utilizzando la Super Knob. Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza la Super Knob.

NOTA

- Quando *Scene CC* e *Super Knob CC* sono impostati su Off, per la gestione del MIDI messaggi viene utilizzato System Exclusive (SysEx).
- *FS Assign*, *Scene CC* e *Super Knob CC* vengono utilizzati per l'intero strumento. Se lo si desidera, modificare queste impostazioni dalla schermata *Utility MIDI Settings*.

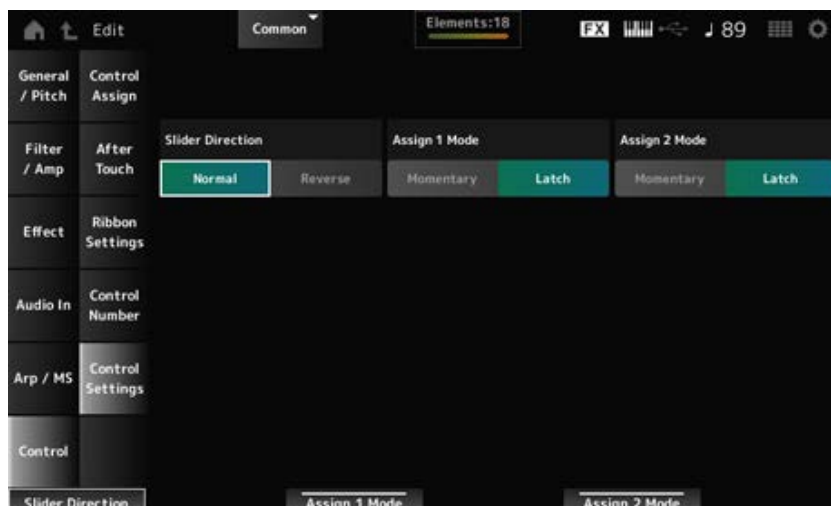
Control Settings



Consente di impostare la modalità del controller.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Control* → *Control Settings*
- [SHIFT] + [ASSIGN 1]
- [SHIFT] + [ASSIGN 2]



Slider Direction Part 1–8

Consente di impostare la direzione degli slider control da 1 a 8 quando la modalità slider è impostata su PART.

Impostazioni: *Normal* (su dal basso), *Reverse* (giù dall'alto)

Assignable Switch 1 Mode

Assignable Switch 2 Mode

Consente di impostare i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] per l'impostazione **Latch** o **Momentary**.

Impostazioni: *Latch*, *Momentary*

Latch: viene impostato su On quando si preme il pulsante e su Off quando si preme nuovamente il pulsante.

Momentary: viene impostato su On mentre si tiene premuto il pulsante e su Off quando lo si rilascia.

Schermata *Part Edit (AWM2)*



Una parte normale (AWM2) è costituita da un massimo di 128 elementi.

Part Edit (AWM2) include *Part Common Edit* (per l'impostazione dei parametri per tutta la parte) ed *Element Edit* (per l'impostazione dei parametri per ciascun elemento nella parte).

Part Common Edit



Sommario

General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

Element Settings

Pitch

Filter/Amp

Filter EG

Amp EG

Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod/Control

Control Assign

After Touch

Tx/Rx Switch

Control Settings

Part LFO

User LFO Edit

General/Pitch



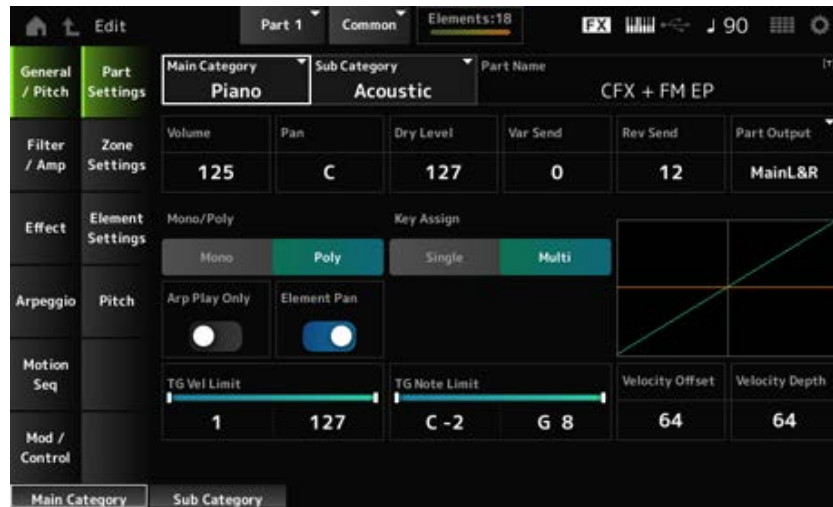
Part Settings



Nella schermata *Part Settings* è possibile impostare i parametri generali (come i nomi delle parti e il sistema di generazione dei suoni) per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* > *Part Settings*



Main Category (Part Main Category)

Sub Category (Part Sub Category)

Consente di impostare la categoria principale e la sottocategoria della parte selezionata.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Part Name

È possibile salvare la parte che si sta modificando con un nuovo nome, utilizzando fino a 20 caratteri alfanumerici.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire un nome.

Volume

Consente di impostare il volume della parte selezionata.

Impostazioni: 0–127

Pan

Consente di impostare il pan per la parte selezionata.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Dry Level

Consente di impostare il livello diretto della parte selezionata.

Questo parametro è disponibile solo quando *Part Output* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Var Send (mandata variazione)

Consente di impostare la mandata della variazione della parte selezionata.

Questo parametro è disponibile solo quando *Part Output* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Rev Send (mandata riverbero)

Consente di impostare la mandata del riverbero della parte selezionata.

Questo parametro è disponibile solo quando *Part Output* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Part Output (selezione dell'uscita della parte)

Consente di impostare la destinazione di uscita per i segnali audio della parte selezionata.

Impostazioni: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e [R].

AsgnL&R: uscite stereo (due canali) ai jack ASSIGNABLE OUTPUT [L] e ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1&2–USB29&30: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 29 e 30) al terminale [USB TO HOST].

AsgnL: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: uscite mono (canali da 1 a 30) al terminale [USB TO HOST].

Off: nessuna uscita del segnale audio per la parte.

Mono/Poly

Consente di impostare la modalità di generazione dei suoni della parte corrente. *Mono* serve per suonare le note singole, mentre *Poly* per riprodurre più note contemporaneamente.

Quando si utilizza l'impostazione *Mono* per suonare la tastiera in legato, è possibile creare una transizione graduale dei suoni da una nota all'altra.

Impostazioni: *Mono*, *Poly*

Key Assign (modalità di assegnazione del tasto)

Consente di determinare il metodo per produrre il suono quando il generatore di suoni interno riceve un messaggio Note On dello stesso suono due volte di seguito.

Nella maggior parte dei casi è consigliata l'impostazione *Multi*. Tuttavia, l'impostazione *Multi* utilizza molte note nella polifonia massima, quindi si consiglia di passare a *Single* se i suoni in altre parti vengono persi o non vengono riprodotti correttamente.

Impostazioni: *Single*, *Multi*

Single: consente di interrompere la prima nota, quindi di riprodurre nuovamente la stessa nota. Questa impostazione è utile per ripetere la stessa nota sullo stesso canale.

Multi: consente di riprodurre la seconda nota sopra la prima. Questa impostazione rende naturali le rullate e le note ripetute, con piatti o altri strumenti a percussione con un lungo decay.


Arp Play Only (solo riproduzione arpeggio)

Consente di impostare la parte in modo che venga riprodotta solo in risposta all'arpeggio.

Qualsiasi parte impostata su On verrà riprodotta dai messaggi Note On inviati dall'arpeggio.

Impostazioni: Off, On

Element Pan (switch pan dell'elemento)

Consente di impostare Pan su On oppure Off da *Element Edit* ([EDIT/ ] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Amplitude* → *Level/Pan* → *Pan*).

Se impostato su Off, il pan in *Element Edit* sarà impostato su C (centro).

Impostazioni: Off, On

TG Note Limit (limite di note)

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la parte.

Quando la prima nota di *Note Limit* è impostata più in alto della seconda (ad esempio da C5 a C4), saranno suonate le note negli intervalli da C-2 a C4 e da C5 a G8.

Impostazioni: C-2-G8

TG Vel Limit (limite di velocità)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la parte.

Quando è impostato in modo che il valore più alto sia il primo e il valore più basso sia il secondo (ad esempio da 93 a 34), le note vengono suonate solo per velocità da 1 a 34 e da 93 a 127.

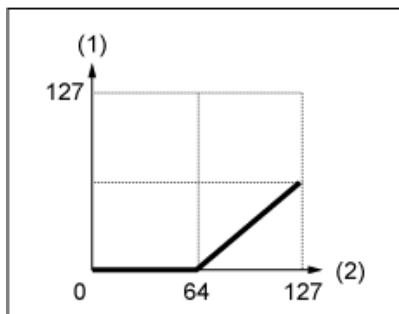
Impostazioni: 1-127

Velocity Offset (offset della sensibilità di velocità)

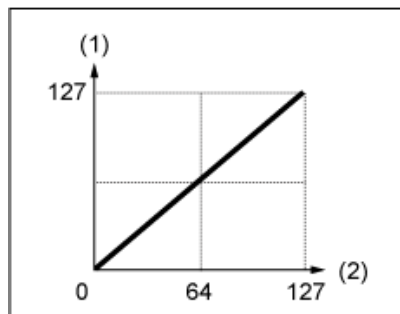
Consente di aumentare o diminuire il valore di velocità inviato al generatore di suoni interno.

Impostazioni: 0-127

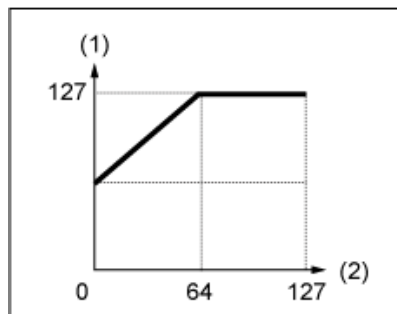
Se *Depth* = 64 e *Offset* = 32



Se *Depth* = 64 e *Offset* = 64



Se *Depth* = 64 e *Offset* = 96



(1) Velocità effettiva risultante (che influenza il generatore di suoni)

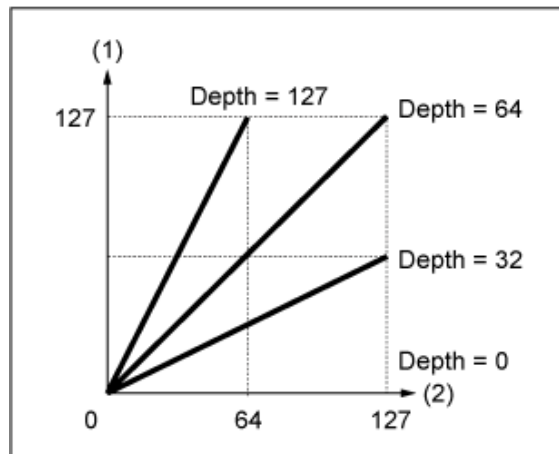
(2) Velocità con cui viene suonata una nota

Velocity Depth (profondità della sensibilità di velocità)

Consente di impostare il modo in cui il livello del valore di velocità inviato al generatore di suoni interno risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: 0-127

Se *Offset* è impostato su 64:



- (1) Velocità effettiva risultante (che influenza il generatore di suoni)
- (2) Velocità con cui viene suonata una nota

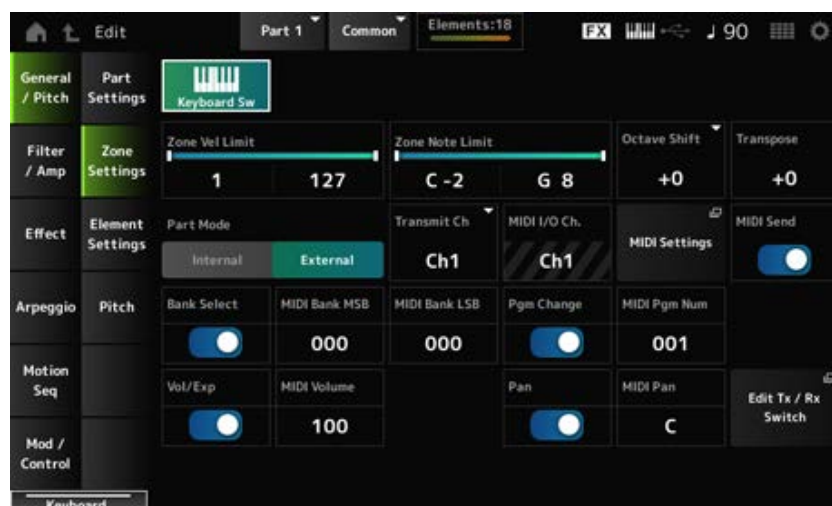
Zone Settings



Nella schermata *Zone Settings* è possibile impostare i parametri per la funzione Zone. Questa funzione consente di dividere l'intera tastiera in un massimo di otto sezioni (zone) e di assegnare indipendentemente un canale separato a ciascuna zona. In questo modo, sarà sufficiente disporre di una tastiera per riprodurre i suoni di più tastiere. È possibile riprodurre più parti su un modulo audio multitimbrico esterno o suonare sia il generatore di suoni interno sia qualsiasi modulo audio esterno collegato.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* > *Zone Settings*



Keyboard Sw (switch di controllo della tastiera)

Il controllo della tastiera viene utilizzato per selezionare le parti da suonare con la tastiera. Quando questo switch è impostato su On, è possibile suonare contemporaneamente tutte le parti con il controllo della tastiera impostato su On, se la parte è impostata su *Common* o il controllo della tastiera per la parte è impostato su On.

Quando il controllo della tastiera è impostato su Off, è possibile suonare la parte sulla tastiera solo quando quella parte è selezionata.

Impostazioni: Off, On

Zone Vel Limit (limite di velocità della zona)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la zona.

Quando è impostato in modo che il valore più alto sia il primo e il valore più basso sia il secondo (ad esempio da 93 a 34), le note vengono suonate solo per velocità da 1 a 34 e da 93 a 127.

Impostazioni: 1–127

Zone Note Limit

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la zona.

Quando la prima nota di *Note Limit* è impostata più in alto della seconda (ad esempio da C5 a C4), saranno suonate le note negli intervalli da C–2 a C4 e da C5 a G8.

Impostazioni: C–2–G8

Octave Shift

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione della zona.

Impostazioni: –3–+0 (standard)–+3 (in ottave)

Transpose

Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione della zona.

Impostazioni: –11–+0 (standard)–+11

Part Mode

Consente di cambiare la modalità della parte.

Impostazioni: *Internal*, *External*

Internal: utilizza il generatore di suoni interno.

External: utilizza il generatore di suoni esterno. Qualsiasi parte impostata su *External* non riceve messaggi MIDI dal dispositivo esterno.

Tx/Rx Ch (canale di trasmissione/ricezione)

Consente di impostare il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI quando *Part Mode* è impostato su *Internal*.

Impostazioni: Ch1–Ch16, *Off*

Transmit Ch

Consente di impostare il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Impostazioni: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch (canale di ingresso/uscita MIDI)

Consente di visualizzare il canale per controllare la parte impostata su *Common* e la parte con Keyboard Sw impostato su On.

Questa impostazione è comune a tutto lo strumento. L'impostazione può essere modificata nella schermata *Utility MIDI Settings*.

Quando si utilizza *Tx/Rx Ch* e *Transmit Ch*, non usare lo stesso canale specificato in *MIDI I/O Ch*. Se lo stesso canale è impostato su *Tx/Rx Ch* e *Transmit Ch*, l'impostazione in *MIDI I/O Ch* avrà la priorità.

Impostazioni: Ch1–Ch16

MIDI Settings

Consente di aprire la stessa schermata di *Utility* → *Settings* → *MIDI I/O*.

MIDI Send

Quando questo parametro è impostato su On, le impostazioni MIDI Bank, MIDI Pgm Number, MIDI Volume e MIDI Pan vengono trasmesse al dispositivo esterno attenendosi alle impostazioni dello switch di trasmissione.

Questo parametro non è disponibile quando tutti e quattro gli switch di trasmissione sono impostati su Off.

Questo parametro è disponibile solo quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Impostazioni: Off, On

Bank Select (selezione del banco di trasmissione)

Switch di trasmissione per inviare MIDI Bank MSB e MIDI Bank LSB al dispositivo esterno.

Questo parametro è disponibile solo quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Impostazioni: Off, On

MIDI Bank MSB

MIDI Bank LSB

Consente di selezionare il banco per trasmettere la selezione della performance. È possibile specificare i messaggi MSB e LSB.

Questo parametro non è disponibile quando *Transmit Bank Select* è impostato su Off ed è disponibile solo quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Impostazioni: MSB e LSB: 000–127

Pgm Change (trasmissione di Program Change)

Si tratta dello switch di trasmissione per inviare messaggi Program Change al dispositivo esterno.

Questo parametro è disponibile solo quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Impostazioni: Off, On

MIDI Pgm Num (numero di programma MIDI)

Consente di selezionare il numero di Program Change per trasmettere la selezione della performance.

Questo parametro non è disponibile quando *Transmit Program Change* è impostato su Off ed è disponibile solo quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Impostazioni: 001–128

Vol/Exp (trasmissione di volume/espressione)

Si tratta dello switch di trasmissione per inviare l'impostazione del volume al dispositivo esterno.

Questo parametro è disponibile solo quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Impostazioni: Off, On

MIDI Volume

Consente di impostare il volume per trasmettere la selezione della performance. Questo parametro è disponibile solo quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Impostazioni: 0–127

Pan (trasmissione del pan)

Si tratta dello switch di trasmissione per inviare l'impostazione del pan al dispositivo esterno. Questo parametro è disponibile solo quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Impostazioni: Off, On

MIDI Pan

Consente di impostare il pan per trasmettere la selezione della performance. Questo parametro non è disponibile quando *Transmit Pan* è impostato su Off.

Impostazioni: L64–C–R63

Edit Tx/Rx Switch

Consente di aprire la schermata *Tx/Rx Switch*.

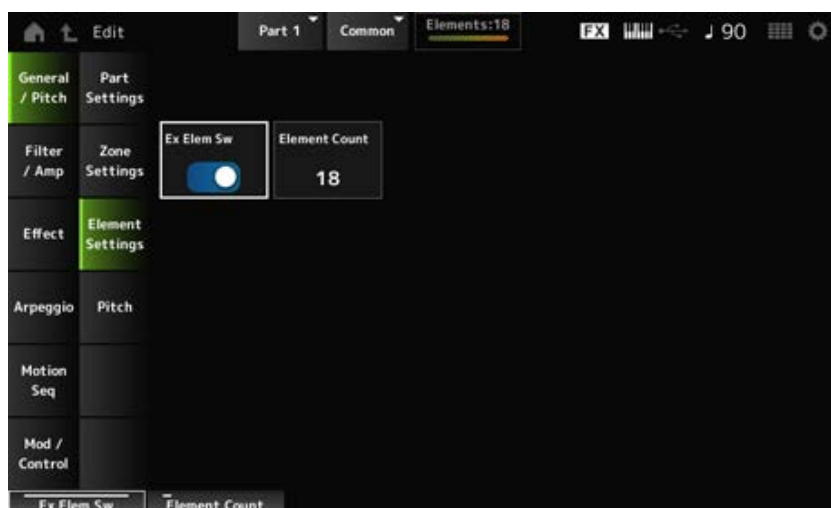
Element Settings



Consente di impostare il numero massimo di elementi da utilizzare.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* > *Element Settings*



Ex Elem Sw (switch dell'elemento esteso)

Consente di abilitare l'estensione della capacità dell'elemento. Se impostato su Off, sono disponibili solo fino a otto elementi.

Impostazioni: Off, On

Element Count

Consente di impostare il numero massimo di elementi da utilizzare.

NOTA

Il numero impostato in *Element Count* viene salvato anche quando *Element Sw* è impostato su Off.

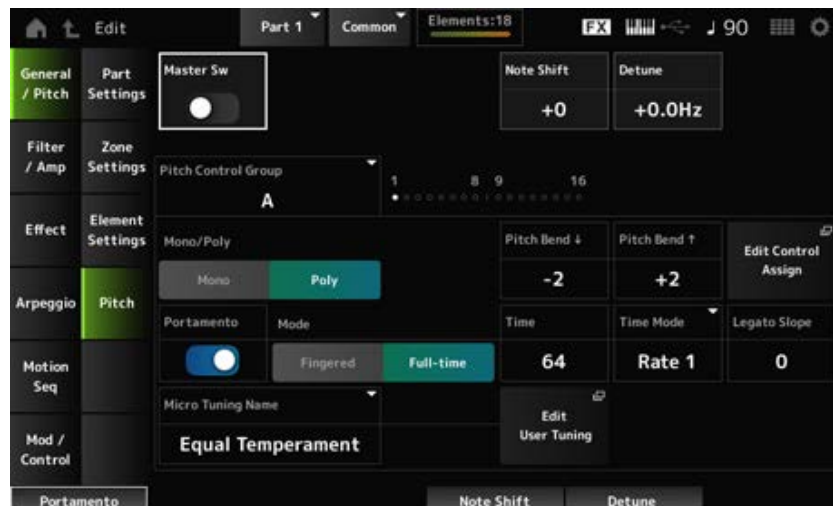
Pitch



Nella schermata *Pitch* è possibile impostare l'intonazione per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* > *Pitch*



Master Sw (switch principale di portamento)

Portamento è una funzione che consente di creare una transizione graduale tra due note.

Impostando questo parametro su On, è possibile applicare il portamento alle parti con *Portamento Part Switch* impostato su On.

Questo switch è collegato al pulsante [PORTAMENTO] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Note Shift

Consente di regolare l'intonazione in semitoni.

Impostazioni: -24+0+24

Detune

Consente di regolare l'intonazione della parte in incrementi di 0,1 Hz.

Spostando leggermente l'intonazione è possibile eseguire il detuning del suono.

Impostazioni: -12.8Hz+0.0Hz+12.7Hz

Pitch Control Group

Alle parti assegnate allo stesso gruppo viene attribuita la stessa intonazione.

Mono/Poly

Consente di impostare la modalità di generazione dei suoni della parte corrente. *Mono* serve per suonare le note singole, mentre *Poly* per riprodurre più note contemporaneamente.

Quando si utilizza l'impostazione *Mono* per suonare la tastiera in legato, è possibile creare una transizione graduale dei suoni da una nota all'altra.

Impostazioni: *Mono, Poly*

Pitch Bend↓ (***Pitch Bend Range Lower***)

Pitch Bend↑ (***Pitch Bend Range Upper***)

Consente di impostare l'estensione delle modifiche create con la rotella del pitch bend in semitoni.

Impostazioni: -48-+0-+24

Edit Control Assign

Consente di aprire la schermata *Control Assign* con *DisplayFilter* impostato su *PitchBend*.

Portamento (switch di portamento della parte)

Consente di attivare o disattivare il portamento per la parte.

Impostazioni: Off, On

Mode (modalità Portamento)

Consente di impostare il modo in cui viene applicato il portamento in base alla performance su tastiera.

Impostazioni: *Fingered, Full-time*

Fingered: il portamento viene applicato solo quando si suona un legato (cioè se si suona la nota successiva prima di rilasciare la nota precedente).

Full-time: il portamento viene applicato sempre.

Time (tempo di portamento)

Consente di impostare la durata (o velocità) della transizione del pitch di portamento.

Impostazioni: 0-127

Time Mode (modalità tempo di portamento)

Consente di impostare in che modo l'intonazione cambia nel tempo.

Impostazioni: *Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2*

Rate 1: l'intonazione cambia a una velocità specifica.

Time 1: l'intonazione cambia con un tempo specifico.

Rate 2: l'intonazione cambia a una velocità specifica entro un'ottava.

Time 2: l'intonazione cambia con un tempo specifico entro un'ottava.

Legato Slope (slope legato del portamento)

Consente di impostare l'attacco delle note legate quando *Mono/Poly* è impostato su *Mono*.

Se impostato su *Mono*, l'attacco della nota potrebbe suonare innaturale a seconda della velocità di attacco della forma d'onda assegnata alla parte. In tal caso, utilizzare questo parametro per regolare l'attacco.

Nella maggior parte dei casi, si consiglia di impostare questo parametro su un valore inferiore per le forme d'onda con attacco breve e su un valore maggiore per le forme d'onda con attacco lungo.

Impostazioni: 0–7

Micro Tuning Name

Consente di impostare l'accordatura micro (temperamento) per la parte.

Impostazioni: *Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8* (quando è selezionato un banco User), *Library 1-1–16-8* (quando viene caricato un file della libreria)

<i>Equal Temperament</i>	Ogni ottava è divisa in 12 intervalli di uguale dimensione. Si tratta dell'accordatura più comunemente utilizzata nella musica moderna.
<i>Pure Major</i> <i>Pure Minor</i>	Queste accordature rispettano gli intervalli matematici puri di ciascuna scala, in special modo per gli accordi di triade (nota fondamentale, terza, quinta). La resa migliore di questa scala si ha con le armonie vocali, come cori ed esecuzioni canore a cappella.
<i>Werckmeister</i> <i>Kirnberger</i> <i>Vallotti & Young</i>	Ognuna di queste scale unisce le scale mesotonica e pitagorica. La caratteristica principale di queste scale è costituita dal fatto che ciascuna tonalità ha un carattere univoco proprio. Erano utilizzate comunemente ai tempi di Bach e Beethoven e anche oggi vengono usate di frequente per l'esecuzione di brani per clavicembalo.
<i>1/4 shift</i>	Scala a temperamento equabile aumentata di 50 centesimi. È possibile creare tensione nella musica missando questa impostazione con Equal Temperament.
<i>1/4 tone</i>	Ventiquattro note equispaziate per ottava. La riproduzione di ventiquattro tasti consecutivi sulla tastiera costituisce un'ottava.
<i>1/8 tone</i>	Quarantotto note equispaziate per ottava. La riproduzione di quarantotto tasti consecutivi sulla tastiera costituisce un'ottava.
<i>Indian</i>	Si riscontra in genere nella musica indiana. Vengono suonati solo i tasti bianchi.
<i>Arabic</i>	Si riscontra in genere nella musica araba.

Root (fondamentale dell'accordatura micro)

Consente di impostare la fondamentale per l'accordatura micro.

Questo parametro viene visualizzato solo quando è selezionata l'accordatura micro che richiede una fondamentale.

Impostazioni: C–B

Edit User Tuning

Consente di aprire la schermata di impostazione per l'accordatura micro dell'utente.

Filter/Amp

Filter EG

Nella schermata *Filter EG* è possibile impostare il generatore di involuppo del filtro (FEG) per la parte. Il FEG consente di impostare il grado (o livello) delle modifiche sulla frequenza di taglio e il modo in

cui tali modifiche si evolvono nel tempo, da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Filter/Amp > Filter EG*



FEG Atk (tempo di attacco FEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il suono cambi da quando si preme un tasto fino al momento in cui la frequenza di taglio raggiunge il valore impostato in *Attack Level*.

Viene specificato come valore di offset per *Element FEG*.

Impostazioni: -64—+63

FEG Decay (tempo di decay FEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi dal livello attacco. È possibile controllare la nitidezza o la velocità di decay del suono.

Viene specificato come valore di offset per *Element FEG*.

Impostazioni: -64—+63

FEG Sus (livello di sustain FEG)

Consente di impostare il livello della frequenza di taglio che segue la fine del segmento di decay (o il livello che viene mantenuto mentre si tiene premuto il tasto).

Viene specificato come valore di offset per *Element FEG*.

Impostazioni: -64—+63

FEG Rel (tempo di rilascio FEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio scenda al livello di rilascio quando si solleva il dito dal tasto.

Viene specificato come valore di offset per *Element FEG*.

Impostazioni: -64—+63

Cutoff (frequenza di taglio del filtro)

Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro. Quando è selezionato il filtro passa-basso, è possibile ottenere il suono più brillante impostando questa opzione su un valore

più alto e un suono più cupo scegliendo un valore più basso.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio dell'elemento.

Impostazioni: -64—+63

Resonance (risonanza del filtro)

Consente di aggiungere caratteristiche speciali al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.

Viene specificato come valore di offset per la risonanza o l'ampiezza del filtro per l'elemento.

Impostazioni: -64—+63

FEG Depth

Consente di impostare l'intervallo di profondità della frequenza di taglio controllata dal FEG per l'elemento.

Quando è impostato su 0, le impostazioni nell'elemento saranno utilizzate senza alcuna modifica.

Impostazioni: -64—+63

Amp EG



Nella schermata *Amp EG* è possibile impostare l'AEG (generatore di involuppo dell'ampiezza) per la parte. Consente di determinare come cambia il volume da quando si preme un tasto sulla tastiera al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/] → *Filter/Amp* > *Amp EG*



Attack AEG (tempo di attacco AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il massimo.

Viene specificato come valore di offset per *Element AEG*.

Impostazioni: -64—+63

AEG Decay (tempo di decay AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi dopo aver raggiunto il massimo. Viene specificato come valore di offset per *Element AEG*.

Impostazioni: -64→+63

AEG Sustain (livello di sustain AEG)

Consente di impostare il volume mantenuto dopo il tempo di decay.

Impostazioni: -64→+63

AEG Release (tempo di rilascio AEG)

Consente di impostare il tempo necessario dal rilascio del tasto al decay del suono.

Viene specificato come valore di offset per *Element AEG*.

Impostazioni: -64→+63

Effect



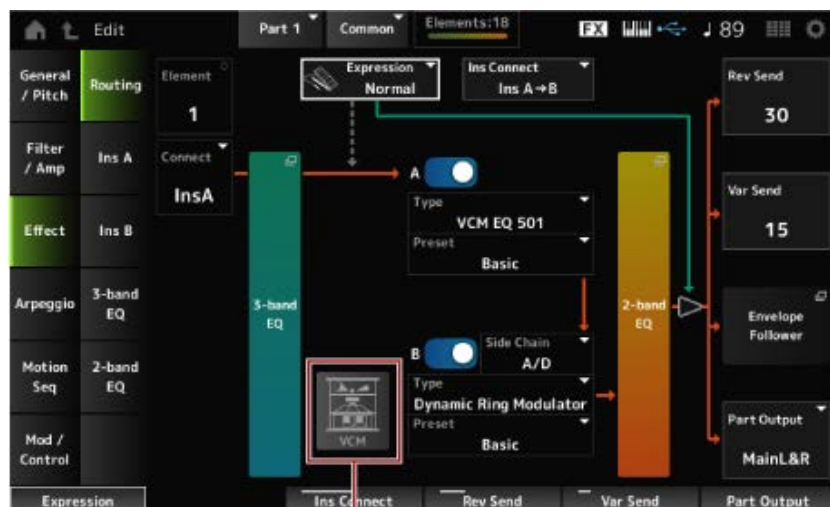
Routing



Nella schermata *Routing* è possibile impostare l'instradamento degli effetti per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↺] → *Effect* → *Routing*



(1)

(1) Interruttore dell'altoparlante rotante VCM

Element (selezione dell'elemento)

Viene mostrato il nome dell'elemento selezionato.

Quando *Ex Elem Sw* (*General/Pitch* → *Element Settings*) è impostato su Off oppure quando sono presenti meno di otto elementi, vengono visualizzati i numeri da 1 a 8.

Impostazioni: 1–128 (fino all'impostazione *Element Count*)

Connect (switch di collegamento dell'elemento)

Consente di impostare l'elemento da inviare all'effetto Insertion A o Insertion B.

Impostandolo su *Thru* consente di bypassare gli effetti Insertion.

Impostazioni: *Thru, InsA, InsB*

3-band EQ

Consente di aprire la schermata di impostazione dell'equalizzatore a 3 bande.

2-band EQ

Consente di aprire la schermata di impostazione dell'equalizzatore a 2 bande.

Expression (tipo di espressione)

Consente di impostare la posizione nel flusso del segnale quando si utilizza il pedale di espressione.

Impostazioni: *Normal, Pre FX*

Normal: applicato dopo l'equalizzatore a 2 bande

Pre FX: applicato prima degli effetti Insertion. Questa impostazione è efficace se utilizzata con effetti non lineari come la distorsione. Esempio di utilizzo con la distorsione: quando impostato su Normal, l'output della distorsione cambia. Il livello della distorsione, invece, rimane lo stesso e cambierà solo il volume. Quando impostato su *Pre FX*, l'input della distorsione cambia, quindi saranno modificati sia il livello della distorsione sia il volume.

Exp. Curve (curva di espressione)

Consente di impostare il modo in cui viene applicato l'effetto dell'espressione quando *Expression Type* è impostato su *Pre FX*.

Impostazioni: **Normal:** curva del volume delle caratteristiche normali

Organ: curva del volume delle caratteristiche che simulano un organo vintage

Interruttore dell'altoparlante rotante VCM

Consente di impostare l'effetto VCM Rotary Speaker che simula le caratteristiche di un altoparlante rotante utilizzando la tecnologia VCM.

Questo parametro è disponibile solo per la parte 1.

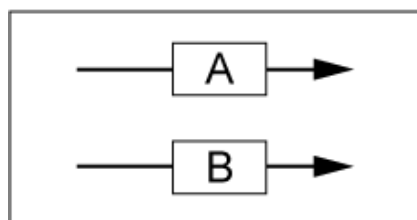
Impostazioni: Off, On

Ins Connect (tipo di collegamento Insertion)

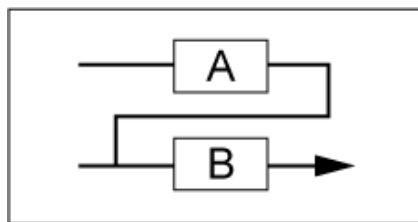
Consente di impostare l'indirizzamento per gli effetti Insertion A e Insertion B. Il diagramma cambia di conseguenza quando vengono modificate le impostazioni.

Impostazioni: *Parallel, Ins A→B, Ins B→A*

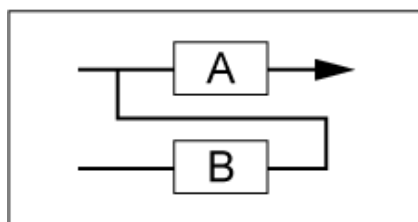
Parallel: (per parte normale (AWM2) e parte di batteria): l'output dagli effetti Insertion A e Insertion B viene inviato individualmente a Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation ed Envelope Follower.



Ins A→B: l'output dall'effetto Insertion A viene inviato all'effetto Insertion B e l'output dall'effetto Insertion B viene inviato a Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation ed Envelope Follower.



Ins B→A: l'output dall'effetto Insertion B viene inviato all'effetto Insertion A e l'output dall'effetto Insertion A viene inviato a Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation ed Envelope Follower.



A (Insertion Effect A Switch)

B (Insertion Effect B Switch)

Consente di attivare o disattivare l'effetto Insertion A e l'effetto Insertion B.

Impostazioni: Off, On

Type (tipo di effetto Insertion)

Consente di impostare il tipo di effetto.

Impostazioni: vedere [Tipi di effetti](#).

Preset (preset dell'effetto Insertion)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Selezionando un preset, è possibile cambiare il modo in cui vengono applicati gli effetti.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Side Chain (Insertion Side Chain Part)

Modulator (Insertion Modulator Part)

Consente di impostare la parte della catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per l'effetto Insertion A o l'effetto Insertion B.

Questo parametro non è disponibile quando la parte stessa o Master è impostata su Modulator. In tal caso, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

Rev Send (mandata riverbero)

Consente di impostare il livello dei segnali (o segnali di bypass) inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Reverb. Questo parametro è disponibile solo quando *Part Output* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Var Send (mandata variazione)

Consente di impostare il livello dei segnali (o segnali di bypass) inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Variation. Questo parametro è disponibile solo quando *Part Output* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Part Output (selezione dell'uscita della parte)

Consente di impostare la destinazione di uscita per i segnali audio.

Impostazioni: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].

AsgnL&R: uscite stereo (due canali) ai jack ASSIGNABLE OUTPUT [L] e [R].

USB1&2–USB29&30: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 29 e 30) al terminale [USB TO HOST].

AsgnL: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: uscite mono (canali da 1 a 30) al terminale [USB TO HOST].

Off: nessuna uscita del segnale audio per la parte.

Envelope Follower

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per Envelope Follower.

Ins A

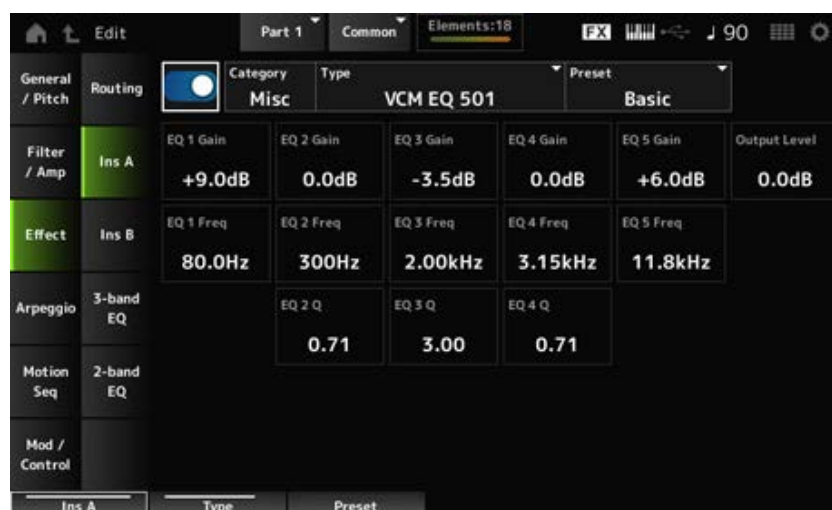


Ins B

Nelle schermate *Ins A* e *Ins B* è possibile impostare gli effetti Insertion.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Ins A*
- [PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Ins B*

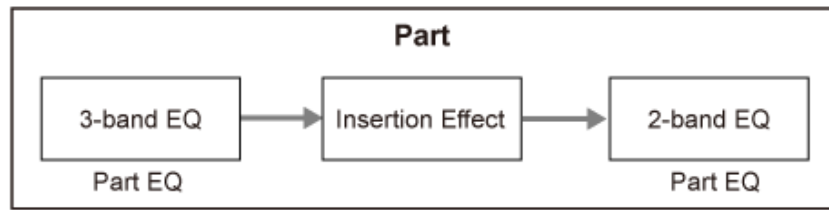


Come per *Audio In* → *Ins A* o *Ins B* in *Common Edit*.

3-band EQ



Nella schermata *3-band EQ* è possibile impostare l'equalizzazione parte. L'equalizzatore a 3 bande può essere applicato prima dell'effetto Insertion.



Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/] → *Effect* → *3-band EQ*

Di seguito è mostrata la schermata di impostazione per l'equalizzatore a 3 bande.



EQ Low Freq (bassa frequenza dell'equalizzatore a 3 bande)

Consente di impostare la frequenza della banda *Low*.

Impostazioni: 50.1Hz–2.00kHz

EQ Low Gain (guadagno basso dell'equalizzatore a 3 bande)

Consente di impostare il livello del segnale della banda *Low*.

Impostazioni: –12.00dB–+12.00dB

EQ Mid Freq (frequenza media dell'equalizzatore a 3 bande)

Consente di impostare la frequenza della banda *Mid*.

Impostazioni: 139.7Hz–10.1kHz

EQ Mid Gain (guadagno medio dell'equalizzatore a 3 bande)

Consente di impostare il livello del segnale della banda *Mid*.

Impostazioni: –12.00dB–+12.00dB

EQ Mid Q (ampiezza di banda media dell'equalizzatore a 3 bande)

Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda *Mid*.

Impostazioni: 0.7–10.3

EQ Hi Freq (alta frequenza dell'equalizzatore a 3 bande)

Consente di impostare la frequenza della banda *High*.

Impostazioni: 503.8Hz–14.0kHz

EQ Hi Gain (guadagno elevato dell'equalizzatore a 3 bande)

Consente di impostare il livello del segnale della banda *High*.

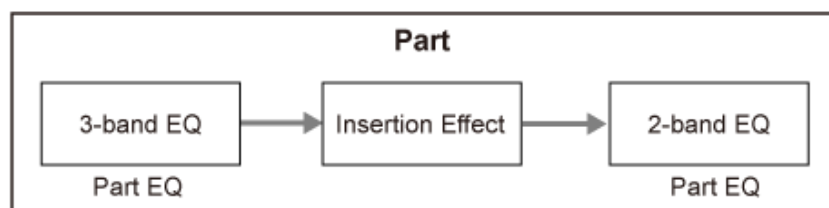
Impostazioni: –12.00dB–+12.00dB

2-band EQ



Nella schermata *2-band EQ* è possibile impostare l'equalizzazione parte.

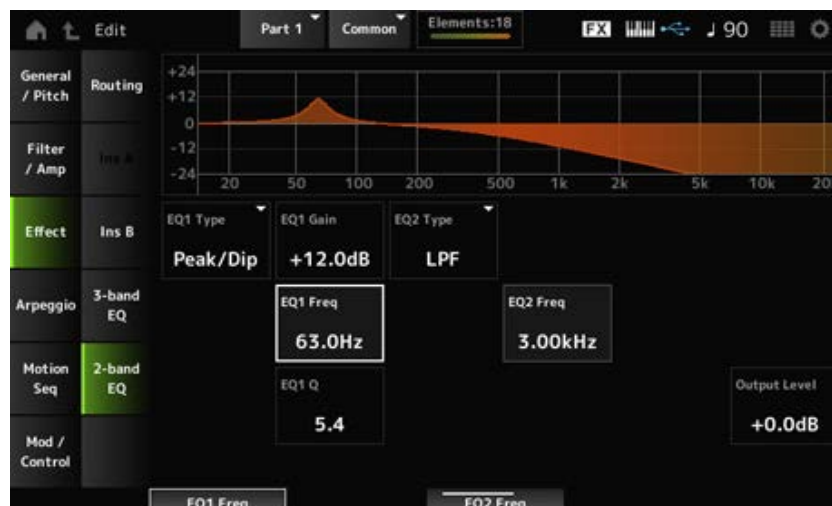
L'equalizzatore a 2 bande può essere applicato dopo l'effetto Insertion.



Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *2-band EQ*

Di seguito è mostrata la schermata di impostazione per l'equalizzatore a 2 bande.



EQ1 Type (2band EQ 1 Type)

EQ2 Type (2band EQ 2 Type)

Consente di selezionare il tipo di equalizzatore desiderato.

Impostazioni: *Thru*, *LPF*, *HPF*, *Low Shelf*, *Hi Shelf*, *Peak/Dip*

Thru: consente di passare i segnali senza che vengano applicati effetti.

LPF: consente di tagliare i segnali al di sopra della frequenza di taglio.

HPF: consente di tagliare i segnali al di sotto della frequenza di taglio.

Low Shelf: consente di tagliare o amplificare i segnali al di sotto dell'impostazione di frequenza specificata.

Hi Shelf: consente di tagliare o amplificare i segnali al di sopra dell'impostazione di

frequenza specificata.

Peak/Dip: consente di tagliare o amplificare i segnali nell'impostazione di frequenza specificata.

EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)

EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)

Consente di impostare la frequenza da tagliare o amplificare.

Questo parametro non è disponibile quando *EQ Type* è impostato su *Thru*.

Impostazioni: 63.0Hz–18.0Hz

EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)

EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda di frequenza impostata in *EQ1 Freq* o *EQ2 Freq*.

Questo parametro non è disponibile quando *EQ Type* è impostato su *Thru*, LPF o HPF.

Impostazioni: –12.0dB–+12.0dB

EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)

EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)

Consente di impostare la larghezza di banda per ridurre o aumentare il volume delle frequenze impostate con *EQ1 Freq* o *EQ2 Freq*.

Questo parametro è disponibile solo quando *EQ Type* è impostato su *Peak/Dip*.

Impostazioni: 0.1–12.0

Output Level (livello di uscita dell'equalizzatore a 2 bande)

Consente di impostare il guadagno di uscita dell'equalizzatore a 2 bande.

Impostazioni: –12.0dB–+12.0dB

Arpeggio



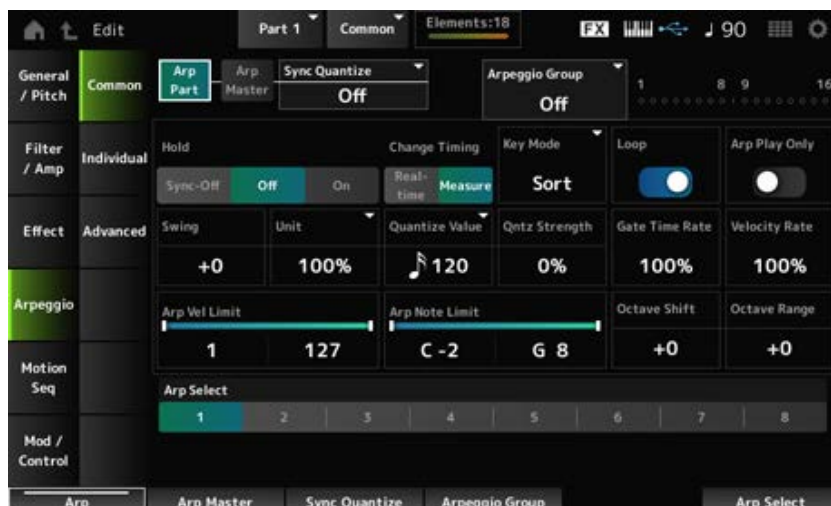
Common



Nella schermata *Common* è possibile impostare l'arpeggio per la parte intera.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↺] → *Arpeggio* → *Common*



Arp Part (switch dell'arpeggio della parte)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per la parte.

Impostazioni: Off, On

Arp Master (switch principale dell'arpeggio)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per la performance.

Impostazioni: Off, On

Sync Quantize (valore di quantizzazione della sincronizzazione dell'arpeggio)

Consente di regolare i tempi per l'avvio della frase di arpeggio successiva durante la riproduzione di frasi di arpeggio in più parti.

Se impostato su *Off*, la riproduzione dell'arpeggio inizia quando la parte viene suonata sulla tastiera. Il valore mostrato qui è espresso in clock.

Impostazioni: *Off*, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)

Arpeggio Group

Consente di impostare *Arpeggio Group* per utilizzare lo stesso arpeggio su più parti.

Le parti impostate nello stesso gruppo avranno le stesse impostazioni di arpeggio.

Indicator

Questo indicatore è impostato su On per la parte che si trova nello stesso gruppo della parte selezionata.

Hold (tenuta dell'arpeggio)

Consente di abilitare o disabilitare la funzione Hold che continua a riprodurre ripetutamente l'arpeggio anche dopo aver rilasciato il tasto sulla tastiera.

Impostazioni: *Sync-Off*, *Off*, *On*

Sync-Off: consente di ripetere la riproduzione dell'arpeggio in sottofondo mentre le dita rilasciano i tasti e di riprendere la riproduzione quando si preme un tasto qualsiasi sulla tastiera.

Off: consente di riprodurre l'arpeggio solo mentre si tiene premuto un tasto qualsiasi.

On: consente di ripetere la riproduzione dell'arpeggio anche dopo aver rilasciato il tasto sulla tastiera.

Change Timing (tempistica per il cambio dell'arpeggio)

Consente di impostare la tempistica per cambiare il tipo di arpeggio mentre è ancora in riproduzione un'altra frase di arpeggio. È possibile selezionare *Real-time* per passare immediatamente a una nuova frase di arpeggio o *Measure* per passare a una nuova frase di arpeggio all'inizio della misura successiva.

Impostazioni: *Real-time, Measure*

Key Mode (modalità tasti dell'arpeggio)

Consente di impostare il modo in cui viene riprodotto l'arpeggio.

Impostazioni: *Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct*

Sort: consente di riprodurre lo stesso arpeggio indipendentemente dall'ordine dei tasti suonati.

Thru: consente di riprodurre l'arpeggio in modo diverso a seconda dell'ordine dei tasti suonati.

Direct: l'arpeggio non viene riprodotto. Verrà riprodotta solo la performance su tastiera. Tuttavia, questa impostazione consente di apportare modifiche ai suoni tramite messaggi Control Change come pan e luminosità, a seconda dell'arpeggio. Di conseguenza, è utile per i tipi di arpeggio che utilizzano Control Change o per i tipi di arpeggio inclusi nella categoria Control.

Sort+Drct: consente di riprodurre l'arpeggio in base all'impostazione *Sort*, nonché le note suonate sulla tastiera.

Thru+Drct: consente di riprodurre l'arpeggio in base all'impostazione *Thru*, nonché le note suonate sulla tastiera.

Loop (loop di arpeggio)

Consente di selezionare la riproduzione in loop (ripetizione) tenendo premuto il tasto sulla tastiera o la riproduzione one-shot per l'arpeggio ogni volta che si preme un tasto.

Impostazioni: Off, On

Arp Play Only (solo riproduzione arpeggio)

Consente di impostare la parte in modo che venga riprodotta solo con l'arpeggio.

Le parti impostate su On verranno riprodotte dai messaggi Note On inviati per l'arpeggio.

Impostazioni: Off, On

Swing

Consente di modificare il tempo dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in *Quantize Value* per aggiungere una sensazione di swing alla riproduzione dell'arpeggio.

- +1 e superiore: in ritardo rispetto al beat.
- -1 e inferiore: in anticipo rispetto al beat.
- 0: non modifica i beat pari né aggiunge alcuna sensazione di swing.
Questa impostazione è utile per creare ritmi desiderati per suonare con sensazioni di swing, shuffle e bounce.

Impostazioni: -120—+120

Unit (moltiplicatore dell'unità di arpeggio)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione dell'arpeggio.

La suddivisione del beat e del tempo cambierà quando si estende o comprime il tempo della riproduzione; in questo modo è possibile creare una sensazione completamente nuova per l'arpeggio originariamente selezionato.

Impostazioni: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, *Common*

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e, di conseguenza, il tempo viene dimezzato.

100%: la durata della riproduzione rimane invariata.

50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e di conseguenza il tempo raddoppiato.

Common: viene applicato il valore impostato in *Unit Multiply* e comune a tutte le parti.

Quantize Value (valore di quantizzazione dell'arpeggio)

Consente di impostare la nota di riferimento per l'utilizzo di quantizzazione e swing.

Il valore mostrato qui è espresso in clock.

Impostazioni: *Off*, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)

Qntz Strength (forza di quantizzazione dell'arpeggio)

Consente di impostare la forza dell'impostazione di quantizzazione (o la vicinanza delle note a quella di riferimento impostata in *Quantize Value*). Un'impostazione pari al 100% consente di spostare completamente il tempo su quello impostato in *Quantize Value*, mentre un'impostazione pari allo 0% non determina alcuna quantizzazione.

Impostazioni: 0%–100%

Gate Time (intervallo del tempo di gate dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo del tempo di gate (o la durata per suonare le note) della riproduzione dell'arpeggio. Se, come conseguenza, il tempo di gate viene impostato sul valore 0, l'impostazione verrà modificata sul valore 1.

Impostazioni: 0%–200%

Velocity Rate (intervallo di velocità dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo di velocità della riproduzione dell'arpeggio. Se, come conseguenza, la velocità è impostata sul valore 0, l'impostazione verrà modificata sul valore 1. Quando è impostata su un valore maggiore di 128, l'impostazione verrà modificata sul valore 127.

Impostazioni: 0%–200%

Arp Vel Limit (limite di velocità dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione dell'arpeggio.

Quando è impostato in modo che il valore più alto sia il primo e il valore più basso sia il secondo (ad esempio da 93 a 34), l'arpeggio viene suonato solo per velocità da 1 a 34 e da 93 a 127.

Impostazioni: 1–127

Arp Note Limit (limite di note dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la riproduzione dell'arpeggio. Quando la prima nota specificata è superiore alla seconda (ad esempio da C5 a C4), saranno suonate le note negli intervalli da C-2 a C4 e da C5 a G8.

Impostazioni: C-2-G8

Octave Shift (spostamento di ottava dell'uscita dell'arpeggio)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione dell'arpeggio.

Impostazioni: -10-+0-+10

Octave Range (intervallo di ottava dell'arpeggio)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intervallo dell'arpeggio.

Impostazioni: -3-+0-+3

Arp Select (selezione arpeggio)

Consente di selezionare l'arpeggio.

Impostazioni: 1-8

Individual



Nella schermata *Individual* è possibile impostare i parametri del tipo di arpeggio per la selezione dell'arpeggio da 1 a 8. Toccando l'impostazione *Arpeggio Type* viene richiamato il menu. Selezionando *Search* viene aperta la schermata *Arpeggio Category Search*. Selezionando *Number* è possibile specificare il tipo di arpeggio tramite numero.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/] → *Arpeggio* → *Individual*
- (Quando una parte selezionata è diversa da *Common*) [SHIFT] + [ARP ON/OFF]



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Arp Group

Indicator

Uguale alla schermata *Common*.

Arp (selezione dell'arpeggio)

Consente di selezionare l'arpeggio.

Impostazioni: 1–8

Category (categoria di arpeggio)

Viene mostrata la categoria dell'arpeggio selezionato.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Sub (sottocategoria di arpeggio)

Viene mostrata la sottocategoria dell'arpeggio selezionato.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Name (nome dell'arpeggio)

Viene mostrato il nome dell'arpeggio selezionato.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Velocity (intervallo di velocità dell'arpeggio)

Consente di impostare l'intervallo di velocità della riproduzione dell'arpeggio.

Se, come conseguenza, *Velocity* è impostata sul valore 0, l'impostazione verrà modificata sul valore 1. Quando è impostata su un valore maggiore di 128, l'impostazione verrà modificata sul valore 127.

Impostazioni: –100%–+100%

Gate Time (intervallo del tempo di gate dell'arpeggio)

Consente di impostare il tempo di gate (o la durata per suonare le note) per la riproduzione dell'arpeggio.

Se, come conseguenza, il tempo di gate viene impostato sul valore 0, l'impostazione verrà modificata sul valore 1.

Impostazioni: –100%–+100%

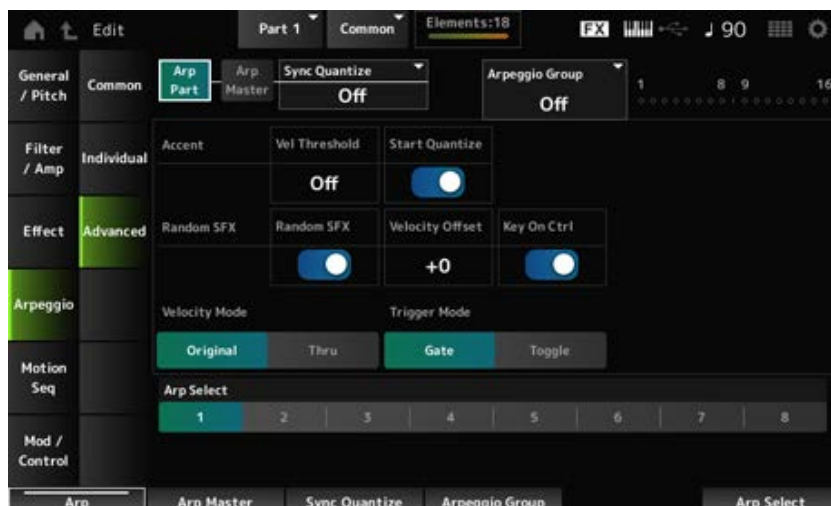
Advanced



Nella schermata *Advanced* è possibile impostare i parametri dell'arpeggio.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/] → *Arpeggio* → *Advanced*



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Arp Group

Indicator

Uguale alla schermata *Common*.

Accent Vel Threshold (soglia di velocità dell'accento dell'arpeggio)

Consente di impostare il livello di velocità per l'attivazione di una frase di accento.

Le frasi di accento sono frasi in sequenza che sono state programmate su determinati tipi di pattern di arpeggio per essere riprodotte solo quando i tasti vengono suonati a una velocità elevata. Le frasi di accento vengono attivate quando la velocità supera *Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)*.

Se la frase di accento non viene attivata correttamente, provare ad abbassare il valore di *Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)*.

NOTA

Per ulteriori informazioni sui tipi di arpeggio che supportano questa funzione, fare riferimento a *Data List*.

Impostazioni: Off, 1–127

Accent Start Quantize (quantizzazione di inizio dell'accento dell'arpeggio)

Consente di impostare la frase di accento da attivare quando un tasto viene premuto con un valore di velocità maggiore di *Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)* (impostato su On) o attivato al tempo impostato nel tipo di arpeggio selezionato (impostato su Off).

Impostazioni: Off, On

Random SFX (SFX casuale per arpeggio)

Consente di abilitare la funzione Random SFX.

La funzione Random SFX permette di attivare suoni speciali inclusi in alcuni tipi di arpeggio. Si possono utilizzare vari tipi di suoni speciali. Ad esempio, questa funzione può essere utilizzata per aggiungere rumori delle corde di chitarra quando si rilascia il dito dal tasto.

Impostazioni: Off, On

NOTA

Per ulteriori informazioni sui tipi di arpeggio che supportano questa funzione, fare riferimento a *Data List*.

Random SFX Velocity Offset (offset di velocità per SFX casuale per arpeggio)

Consente di impostare il valore di velocità per l'attivazione di suoni speciali per la funzione Random SFX.

Impostazioni: -64—+0—+63

Random SFX Key On Ctrl (controllo tasto premuto per SFX casuale per arpeggio)

Consente di impostare suoni speciali da attivare tramite il livello di velocità per la pressione dei tasti o tramite il livello di velocità impostato automaticamente.

Impostazioni: Off, On

Velocity Mode (modalità di velocità per arpeggio)

Consente di impostare la velocità di riproduzione dell'arpeggio.

Impostazioni: *Original, Thru*

Original: segue il livello di velocità impostato nel tipo di arpeggio.

Thru: segue il livello di velocità della pressione del tasto.

Trigger Mode (modalità di attivazione dell'arpeggio)

Consente di configurare *Trigger Mode* sull'impostazione *Gate* che permette di iniziare e interrompere la riproduzione dell'arpeggio premendo un tasto o sull'impostazione *Toggle* che consente di alternare l'inizio e l'interruzione premendo un tasto.

Impostazioni: *Gate, Toggle*

Arp Select (selezione arpeggio)

Consente di modificare la selezione dell'arpeggio.

Impostazioni: 1–8

Motion Seq




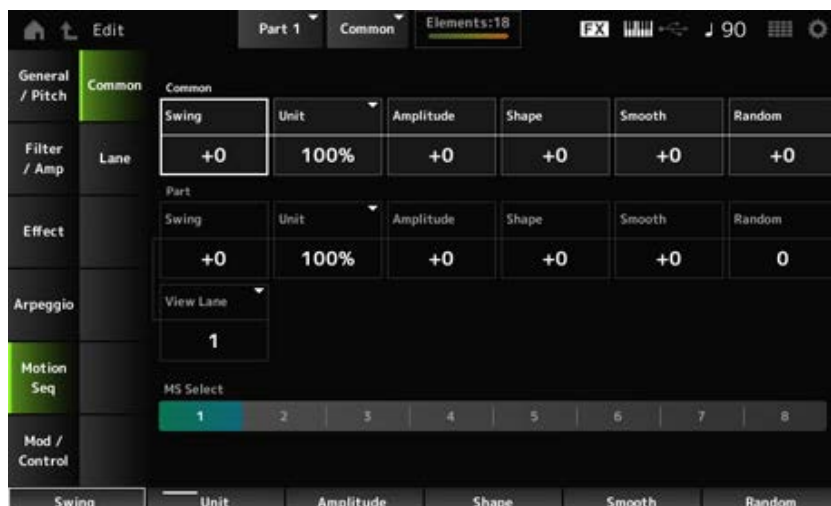
Common



Nella schermata *Common* è possibile impostare i parametri del sequencer di movimenti per l'intera parte.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ] → *Motion Seq* → *Common*
- (Quando una parte selezionata è diversa da *Common*) [SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]



Common Swing (offset swing comune)

Consente di impostare il valore di swing dell'arpeggio e del sequencer di movimenti per la performance.

Viene specificato come valore di offset per lo swing della parte.

Impostazioni: -120—+120

Common Unit (moltiplicatore di unità comune)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione dell'arpeggio e del sequencer di movimenti per l'intera performance.

Questo parametro è efficace sulla linea per la quale *Unit Multiply* è impostato su *Common*.

La suddivisione del beat e del tempo cambierà quando si estende o comprime il tempo della riproduzione; in questo modo è possibile creare una sensazione completamente nuova per la sequenza di movimenti originariamente selezionata.

Impostazioni: 50%–400%

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e di conseguenza il tempo dimezzato.

100%: la durata della riproduzione rimane invariata.

50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e di conseguenza il tempo raddoppiato.

Common Amplitude (offset performance per l'ampiezza del sequencer di movimenti comune)

Consente di impostare l'ampiezza del sequencer di movimenti per l'intera performance.

Viene specificato come valore di offset per l'ampiezza del sequencer di movimenti per la parte.

In questo caso, l'ampiezza è il livello di modifiche apportate alla sequenza di movimenti.

Il valore di questo parametro compensa l'ampiezza delle linee all'interno della performance se *MS FX* è impostato su *On* per la linea.

Impostazioni: -127—+127

Common Shape (offset performance per la forma di impulso del sequencer di movimenti comune)

Consente di impostare la forma di impulso del sequencer di movimenti per la performance.

Viene specificato come valore di offset per la forma di impulso del sequencer di movimenti per la parte.

Questo parametro consente di modificare la forma della curva del passo che costituisce la sequenza.

Il valore di questo parametro compensa i parametri per le linee all'interno della performance se *MS FX* è impostato su On per la linea e *Control* è impostato su On.

Impostazioni: -100—+100

Common Smooth (offset performance per la fluidità del sequencer di movimenti comune)

Consente di impostare la fluidità del sequencer di movimenti per la performance.

Viene specificato come valore di offset per la fluidità del sequencer di movimenti per la parte.

In questo caso, la fluidità riguarda le modifiche apportate alla sequenza nel tempo.

Il valore di questo parametro compensa la fluidità delle linee all'interno della performance se *MS FX* è impostato su On per la linea.

Impostazioni: -127—+127

Common Random (offset performance per la casualità del sequencer di movimenti comune)

Consente di impostare la casualità del sequencer di movimenti per la performance.

Viene specificato come valore di offset per la casualità del sequencer di movimenti per la parte.

Questo parametro indica la casualità delle modifiche apportate al valore del passo della sequenza.

Il valore di questo parametro compensa la casualità delle linee all'interno della performance se *MS FX* è impostato su On per la linea.

Impostazioni: -127—+127

Part Swing (swing della parte)

Consente di modificare il tempo dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in *MS Grid* per aggiungere una sensazione di swing alla riproduzione del sequencer di movimenti.

- +1 e superiore: in ritardo rispetto al beat.
- -1 e inferiore: in anticipo rispetto al beat.
- 0: non modifica i beat pari né aggiunge alcuna sensazione di swing.

Questa impostazione è utile per creare ritmi desiderati per suonare con sensazioni di swing, shuffle e bounce.

Impostazioni: -120—+120

Part Unit (moltiplicatore dell'unità di arpeggio)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione dell'arpeggio per la parte.

L'impostazione del parametro è efficace quando *Unit Multiply* di ciascuna linea è impostato su *Arp*.

Impostazioni: 50%—400%, *Common*

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e di conseguenza il tempo dimezzato.

100%: la durata della riproduzione rimane invariata.

50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e di conseguenza il tempo raddoppiato.

Common: viene applicato il valore impostato in *Unit Multiply* e comune a tutte le parti.

Part Amplitude (ampiezza del sequencer di movimenti della parte)

Consente di impostare l'ampiezza del sequencer di movimenti per la parte.

Viene specificato come valore di offset per l'ampiezza del sequencer di movimenti per ciascuna linea.

Il valore di questo parametro compensa l'ampiezza delle linee all'interno della parte se *MS FX* è impostato su On per la linea.

Impostazioni: -127—+127

Part Shape (forma di impulso del sequencer di movimenti della parte)

Consente di impostare la forma di impulso del sequencer di movimenti per la parte.

Viene specificato come valore di offset per il parametro della curva del passo del sequencer di movimenti per ciascuna linea.

Il valore di questo parametro compensa i parametri per le linee all'interno della parte se *MS FX* è impostato su On per la linea e *Control* è impostato su On.

Impostazioni: -100—+100

Part Motion Seq Smooth (fluidità del sequencer di movimenti della parte)

Consente di impostare la fluidità del sequencer di movimenti per la parte.

Viene specificato come valore di offset per la fluidità del sequencer di movimenti per ciascuna linea.

Il valore di questo parametro compensa la fluidità delle linee all'interno della parte se *MS FX* è impostato su On per la linea.

Impostazioni: -127—+127

Part Motion Seq Random (casualità del sequencer di movimenti della parte)

Consente di impostare la casualità del sequencer di movimenti per la parte.

Consente di impostare la casualità delle modifiche nel valore passo della sequenza.

Impostazioni: 0—127

Motion Seq View Lane

Consente di impostare la linea della sequenza di movimenti da mostrare quando *View Mode* della schermata *Home* è impostato su *Motion Seq*.

MS Select (selezione della sequenza di movimenti)

Consente di selezionare la sequenza di movimenti da riprodurre.

Impostazioni: 1—8

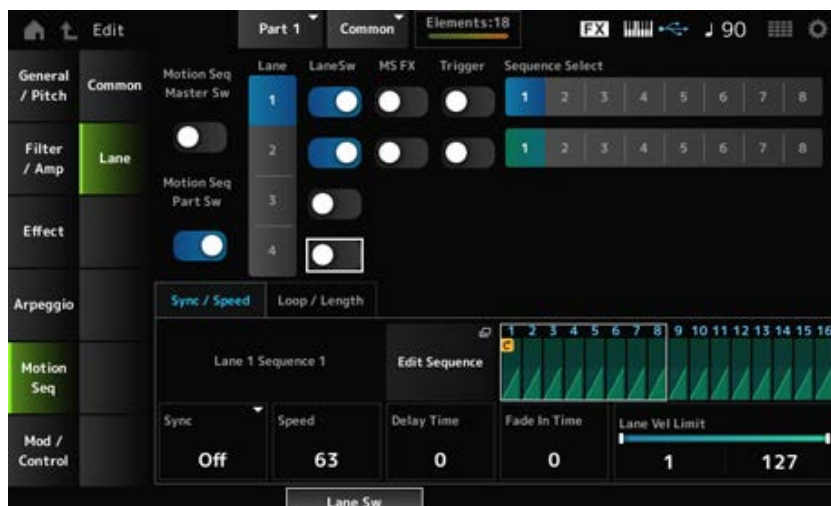
Lane



Nella schermata *Lane* è possibile impostare i parametri per ciascuna linea del sequencer di movimenti.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ] → *Motion Seq* → *Lane*



Motion Seq Master Sw (switch principale del sequencer di movimenti)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.

Impostazioni: Off, On

Motion Seq Part Sw (switch sequencer di movimenti della parte)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti della parte.

Impostazioni: Off, On

Lane Select

Consente di selezionare una linea.

Impostazioni: 1–4

Target Sequence

Vengono indicate la linea e la sequenza.

Edit Sequence

Consente di aprire la schermata *Motion Sequence*.

È possibile creare una sequenza fino a un massimo di 16 passi.

Motion Seq Step Value

Consente di impostare il valore di ciascun passo nella sequenza di movimenti.

È possibile utilizzare gli slider control da 1 a 8 per modificare i valori per i passi da 1 a 8 e da 9 a 16, a seconda della posizione del cursore.

Impostazioni: 0–127

LaneSw (switch linea)

Consente di attivare o disattivare ciascuna linea.

È possibile utilizzare fino a quattro linee del sequencer di movimenti in una parte o fino a otto linee in un'intera performance. Se impostato su Off, i parametri per quella linea non saranno visualizzati.

Impostazioni: Off, On

MS FX (ricezione FX della linea)

Consente di impostare la linea selezionata per ricevere i segnali dalle manopole per modificare i parametri del sequencer di movimenti come *Swing* e *Smooth*.

Impostazioni: Off, On

Trigger (ricezione trigger della linea)

Consente di impostare la linea selezionata per ricevere i segnali dal pulsante [MSEQ TRIGGER].

Se impostato su On, la sequenza di movimenti non verrà riprodotta se non viene premuto il pulsante [MSEQ TRIGGER].

Impostazioni: Off, On

Sequence Select (selezione della sequenza di movimenti)

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

■ Scheda Sync/Speed

Sync (sincronizzazione della linea)

Consente di impostare la velocità e il tempo della riproduzione della sequenza di movimenti impostata per *Destination* nella schermata *Control Assign*.

Impostazioni: *Off*, *Tempo*, *Beat*, *Arp*, *Lane1* (quando è selezionato *Lanes 2–4*)

***Off*:** consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea da solo.

***Tempo*:** consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea al tempo della performance.

***Beat*:** consente di riprodurre in sincronia con il beat.

***Arp*:** consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea in sincronia con l'inizio della riproduzione dell'arpeggio.

***Lane1*:** consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea in sincronia con *Lane 1*.

● Quando Sync è impostato su Off

Speed (velocità della linea)

Consente di impostare la velocità di riproduzione della sequenza di movimenti.

Questo parametro è disponibile solo quando Lane Motion Sequencer è impostato su Off.

Impostazioni: 0–127

Delay Time (durata del delay tasto premuto della linea)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su Off.

Impostazioni: 0–127

Fade In Time (durata del tempo di fade-in della linea)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su Off.

Impostazioni: 0–127

● Quando Sync è impostato su un valore diverso da Off

Unit Multiply (moltiplicazione di unità della linea)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione del sequencer di movimenti per la linea corrente.

Questo parametro è disponibile quando Lane Motion Sequencer Sync è impostato su *Off* o su un valore diverso da *Lane 1*.

Impostazioni: 50%–6400%, *Common*, *Arp*

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e di conseguenza il tempo dimezzato.

100%: la durata della riproduzione rimane invariata.

50%: la durata viene dimezzata e di conseguenza il tempo raddoppia.

Common: viene applicato il valore impostato in *Unit Multiply* e comune a tutte le parti.

Arp: verrà applicato il valore impostato in *Unit Multiply* per la parte selezionata.

Lane Key On Delay (durata del delay tasto premuto della linea)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su un valore diverso da *Off* o *Lane 1*.

Impostazioni: 0–32

Lane Fade In (durata del tempo di fade-in della linea)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti quando *Sync* è impostato su un valore diverso da *Off*.

Impostazioni: 0–32

Lane Vel Limit (limite di velocità della linea)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione della sequenza di movimenti della linea selezionata.

Questo parametro è disponibile quando Lane Motion Sequencer è impostato su un valore diverso da *Lane 1*.

Quando *Velocity Limit* è impostato su un intervallo dal valore più alto a quello più basso, la sequenza di movimenti verrà riprodotta in due intervalli di velocità: dal massimo al valore più alto e dal valore più basso al minimo.

Impostazioni: 1–127

■ Scheda ***Loop/Length***

Key On Reset (reimpostazione tasto premuto della linea)

Consente di reimpostare la riproduzione della sequenza di movimenti quando si preme un tasto qualsiasi sulla tastiera.

Questo parametro è disponibile quando Lane Motion Sequencer è impostato su *Arp* o su un valore diverso da *Lane 1*.

Questo parametro non è disponibile quando *Trigger* è impostato su *On*.

Impostazioni: *Off*, *Each-On*, *1st-On*

Each-On: ogni volta che si suona una nota, la sequenza verrà reimpostata e la riproduzione comincerà dall'inizio.

1st-On: la riproduzione comincia dall'inizio con la prima nota suonata. Se si tiene premuta la prima nota mentre si suona una seconda nota, la sequenza non viene reimpostata sulla seconda o sulle note successive.

Loop (loop della linea)

Consente di impostare la sequenza di movimenti per la riproduzione in loop (ripetizioni) o quella one-shot.

Questo parametro è disponibile quando Lane Motion Sequencer è impostato su un valore diverso da *Lane 1*.

Impostazioni: Off, On

Loop Start

Consente di impostare il passo per avviare la riproduzione la seconda volta o successivamente quando si ripete la riproduzione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–Length (Loop Length)

Length (lunghezza della sequenza di movimenti)

Consente di impostare il numero di passi nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: Loop Start (Lane Loop Start) –16

MS Grid (griglia del sequencer di movimenti)

Consente di impostare la lunghezza di un passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Mod/Control



Control Assign



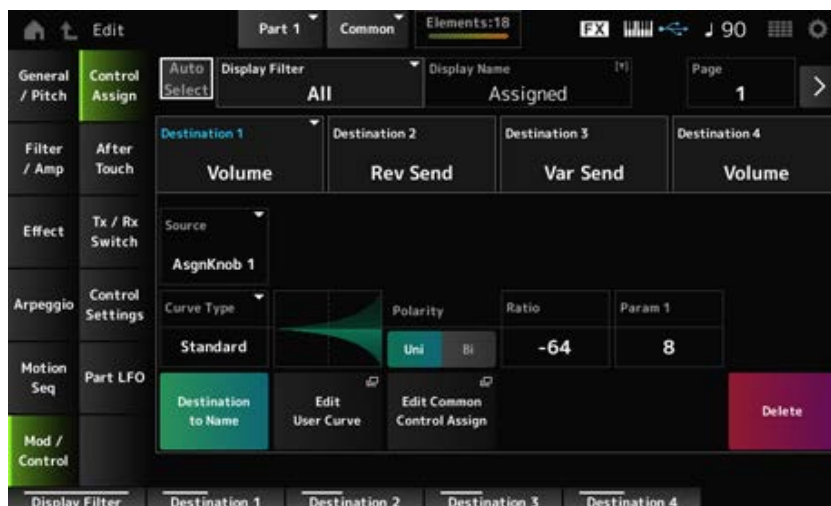
La schermata *Control Assign* consente di impostare i controller per la parte.

Assegnando un parametro (*Destination*) a un controller (*Source*), è possibile controllare il suono in un'ampia varietà di modi. È possibile utilizzare controller fisici come le manopole e la rotella pitch bend, nonché il sequencer di movimenti e il circuito di involuppo.

È possibile assegnare contemporaneamente fino a 32 controller a una parte.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Mod/Control* → *Control Assign*



Quando *Display Filter* è impostato su *Super Knob*, toccando [+] viene visualizzato il messaggio nell'area superiore del display e vengono aggiunte automaticamente le impostazioni *Control Assign* per *Common Edit*.

NOTA

Quando non sono disponibili knob assegnabili, [+] non verrà visualizzato.

Auto Select

Consente di attivare o disattivare la selezione automatica di *Display Filter*.

Se impostato su On, spostare il controller che si desidera impostare su *Source* per impostarlo automaticamente su *Display Filter*.

Impostazioni: Off, On

Display Filter

Consente di selezionare il controller per mostrare le impostazioni sullo schermo.

Quando si seleziona *Super Knob*, verranno visualizzate tutte le impostazioni con *Super Knob Link* impostato su On.

Impostazioni: *PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All*

NOTA

Se il controller impostato su *Display Filter* viene utilizzato da altre parti, i pulsanti PART corrispondenti lampeggeranno.

Edit Pitch Bend

Viene richiamata la schermata delle impostazioni dell'intonazione.

La schermata mostrata qui è la stessa aperta da [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Pitch*.

Questo parametro non è disponibile quando *Source* è impostato su un valore diverso da *PitchBend*.

Display Name (nome della knob assegnabile)

Consente di inserire un nuovo nome per le manopole da 1 a 8 da visualizzare sul display secondario.

Questo parametro non viene visualizzato quando *Source* è impostato su un valore diverso da *AsgnKnob 1–8*.

Edit Motion Sequencer

Consente di aprire la schermata *Motion Sequence*.

È possibile creare una sequenza composta da un massimo di 16 passi.

Questo parametro non è disponibile quando *Source* è impostato su un valore diverso da *MS Lane 1–4*.

Edit Envelope Follower

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per il circuito di inviluppo.

Questo parametro non è disponibile quando *Source* è impostato su un valore diverso da *EnvFollow 1–16, EnvFollowAD* o *EnvFollowMst*.

Page

Consente di selezionare la pagina successiva quando sono presenti più di quattro destinazioni. La pagina successiva non viene visualizzata quando le destinazioni sono al massimo quattro.

Impostazioni: 1–8

Destination

Consente di impostare il parametro sulla destinazione. Toccando l'icona [+] è possibile aggiungere una nuova destinazione.

Source

Consente di impostare il controller per il controllo dei parametri impostati in *Destination*.

Impostazioni: *PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst*

Elemento Sw (switch elemento) 1–128

È possibile attivare o disattivare l'impostazione del controller per ciascun elemento.

Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione *Destination* selezionata è correlata agli elementi.

Quando l'opzione *ExElemSw* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings* è impostata su On, è possibile cambiare il numero dello switch modificando *Display Element*.

L'intervallo effettivo di numeri che è possibile utilizzare nello switch dipende dal valore impostato in *ElementCount* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings*.

Impostazioni: Off, On

Display Element

Visualizzato solo quando *ExElemSw* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings* è impostato su On.

È possibile selezionare un gruppo diverso di otto elementi che corrispondono a *ElementSw*.

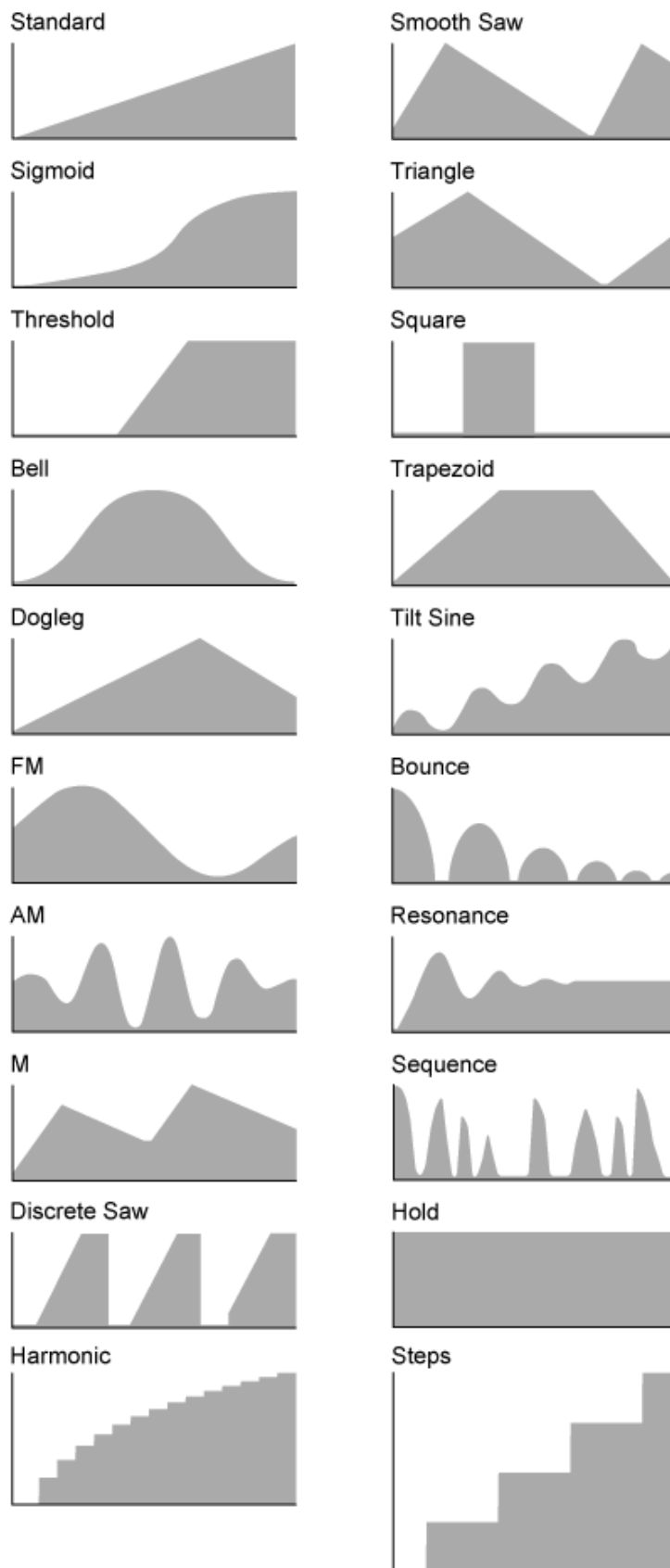
Impostazioni: 1–8, 9–16, ..., 121–128 (fino all'impostazione *Element Count*)

Curve Type

Consente di impostare la curva di modifica del parametro impostato su *Destination*.

L'asse orizzontale rappresenta il valore del controller impostato in *Source*, mentre l'asse verticale rappresenta il valore del parametro impostato in *Destination*.

Impostazioni: *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps, User 1–32* (quando è selezionato un banco User), *Library 1–16* (quando è caricato un file della libreria)



Param 1 (Curve Parameter 1)

Param 2 (Curve Parameter 2)

Consente di regolare la forma della curva.

Questa impostazione potrebbe non essere disponibile a seconda del tipo di curva.

Destination to Name

Consente di copiare i parametri impostati su *Destination* in *Display Name*.
Questo parametro non viene visualizzato quando *Source* è impostato su un valore diverso da *AsgnKnob 1-8*.

Edit User Curve

Consente di aprire la schermata di impostazione per la curva dell'utente.
È possibile creare una curva lineare a 8 punti o una curva a 8 passi.

Edit Common Control Assign

Consente di aprire la schermata *Control Assign* per *Common Edit*.

Delete

Consente di eliminare la *Destination* selezionata.

After Touch



Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Mod/Control* → *After Touch*



Keyboard AT Mode (modalità After Touch)

Consente di selezionare la modalità per l'invio di messaggi aftertouch dalla tastiera al generatore di suoni interno.

Questo parametro è impostato su *Channel* in MONTAGE M6 e MONTAGE M7, indipendentemente dall'impostazione configurata qui.

Impostazioni: *Poly* (aftertouch polifonico), *Channel* (channel aftertouch)

Destination

Consente di impostare il parametro per la destinazione. Toccando l'icona [+] è possibile aggiungere una nuova destinazione.

Source

Questa opzione non può essere modificata da questa schermata.
Questo parametro è fisso su *Poly AT*.

Elemento Sw (switch elemento) 1–128

È possibile attivare o disattivare l'impostazione del controller per ciascun elemento.

Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione *Destination* selezionata è correlata agli elementi.

Quando l'opzione *ExElemSw* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings* è impostata su On, è possibile cambiare il numero dello switch modificando *Display Element*.

L'intervallo effettivo di numeri che è possibile utilizzare nello switch dipende dal valore impostato in *ElementCount* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings*.

Impostazioni: Off, On

Display Element

Visualizzato solo quando *ExElemSw* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings* è impostato su On.

È possibile selezionare un gruppo diverso di otto elementi che corrispondono a *ElementSw*.

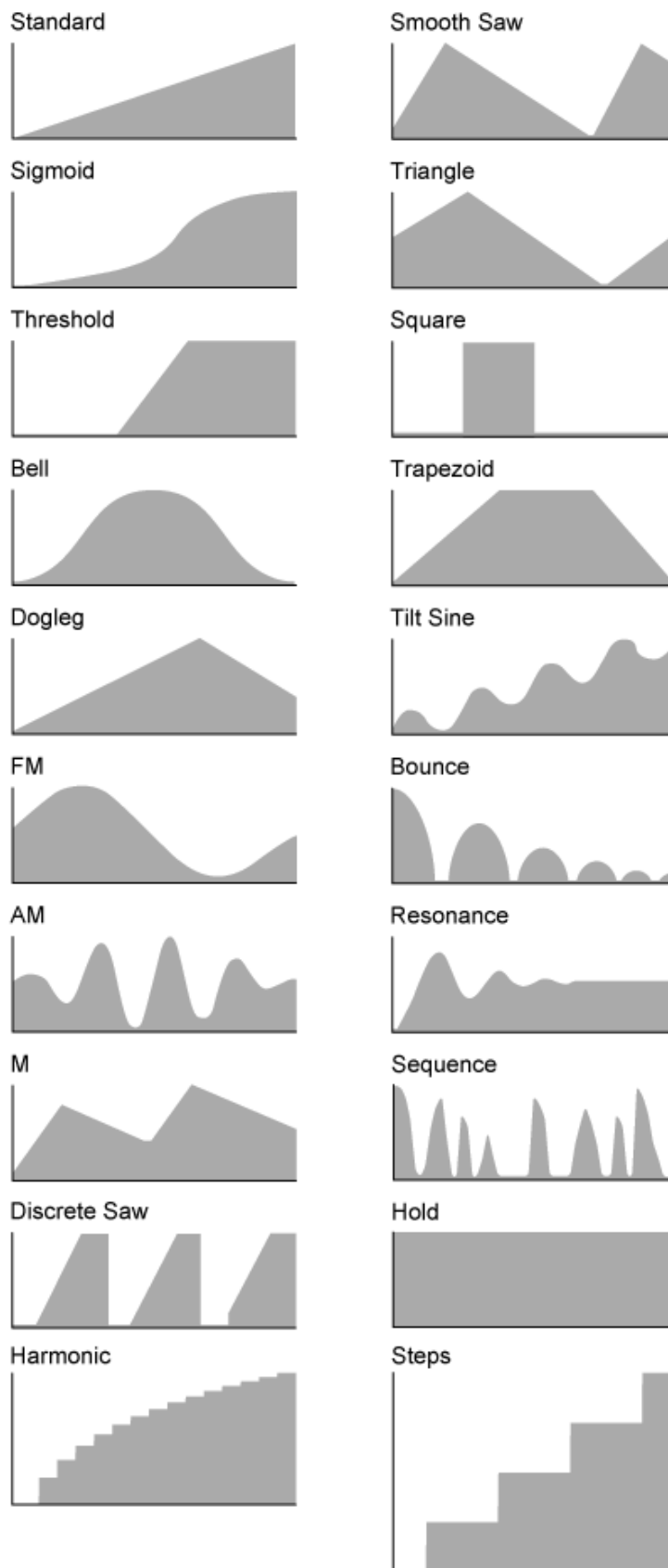
Impostazioni: 1–8, 9–16, ..., 121–128 (fino all'impostazione *Element Count*)

Curve Type

Consente di impostare la curva di modifica del parametro impostato su *Destination*.

L'asse orizzontale rappresenta il valore del controller impostato in *Source*, mentre l'asse verticale rappresenta il valore del parametro impostato in *Destination*.

Impostazioni: *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps, User 1–32* (quando è selezionato un banco User), *Library 1–8* (quando è caricato un file della libreria)



Polarity (polarità della curva)

Consente di impostare la polarità della curva impostata in *Curve Type*.

Impostazioni: *Uni, Bi*

Uni: le modifiche ai parametri vengono apportate solo all'interno dell'intervallo positivo o negativo a seconda della forma della curva.

Bi: le modifiche dei parametri vengono apportate sia negli intervalli positivi che in quelli negativi in base alla forma della curva.

Ratio (rapporto della curva)

Consente di impostare il rapporto tra i valori dei parametri.

Impostazioni: -64—+63

Edit User Curve

Consente di aprire la schermata di impostazione per la curva dell'utente.

È possibile creare una curva lineare a 8 punti o una curva a 8 passi.

Delete

Consente di eliminare l'opzione *Destination* attuale.

Tx/Rx Switch



Nella schermata *Tx/Rx Switch* è possibile attivare o disattivare lo switch per la trasmissione o la ricezione di messaggi MIDI (come Control Change).

NOTA

Quando CC (Control Change) è impostato su Off, non è possibile impostare i parametri relativi ai messaggi Control Change.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↺] → *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch*



Transmit Sw (switch di trasmissione)

Viene mostrato lo switch di trasmissione.

Questo parametro è disponibile solo quando *Part Mode* è impostato su *External* o quando *Keyboard Sw* è impostato su Off.

Receive Sw (switch di ricezione)

Questo parametro è disponibile solo quando *Part Mode* è impostato su *Internal*.

Keyboard Sw (switch di controllo della tastiera)

Il controllo della tastiera viene utilizzato per selezionare le parti da suonare con la tastiera.

Quando il controllo della tastiera è impostato su On, è possibile suonare contemporaneamente le parti con tale controllo impostato su On, se la parte è impostata su *Common* o il controllo della tastiera per la parte è impostato su On.

Quando il controllo della tastiera è impostato su Off, è possibile suonare la parte sulla tastiera solo quando quella parte è selezionata.

Impostazioni: Off, On

Tx/Rx Channel (canale di trasmissione/ricezione)

Consente di impostare il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI quando *Part Mode* è impostato su *Internal*.

Impostazioni: Ch1–Ch16, Off

MIDI I/O Ch. (canale di ingresso-uscita MIDI)

Viene mostrato il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI.

Transmit Ch.

Consente di impostare il canale per la ricezione dei messaggi MIDI quando *Part Mode* è impostato su *External*.

Zone Settings

Viene richiamata la schermata delle impostazioni della zona.

La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da [EDIT/ ↶] → *General/Pitch* → *Zone Settings*.

PC (Program Change)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi Program Change.

Impostazioni: Off, On

BankSelect (selezione del banco)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi Bank Select MSB e LSB.

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

Pitch Bend

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI Pitch Bend.

Impostazioni: Off, On

CAT (aftertouch del canale)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dell'aftertouch del canale.

Impostazioni: Off, On

PAT (aftertouch polifonico)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dell'aftertouch polifonico.

Impostazioni: Off, On

CC (Control Change)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi Control Change.

Impostazioni: Off, On

Vol/Exp (volume/espressione)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dell'impostazione del volume.

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

Pan

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dell'impostazione del pan.

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

MW (rotella di modulazione)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi della rotella di modulazione MIDI.

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

Sustain

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi di sostenuto e sustain MIDI.

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

FC1 (Foot Controller 1)

FC2 (Foot Controller 2)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per i foot controller venduti separatamente.

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

FS (interruttore a pedale)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per l'interruttore a pedale venduto separatamente.

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)

A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2].

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

MS Trigger (trigger sequencer di movimenti)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per il pulsante [MSEQ TRIGGER].

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

RB (ribbon controller)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi del ribbon controller MIDI.

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

BC (breath controller)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi del breath controller MIDI.

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

Porta Sw (interruttore portamento)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per il pulsante [PORTAMENTO].

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

Porta Time (tempo di portamento)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per la manopola [TIME] del PORTAMENTO.

Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

Impostazioni: Off, On

A.Knob 1–8 (knob assegnabile)

Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per le manopole da 1 a 8.


Questo parametro non è disponibile quando *CC (Control Change)* è impostato su Off.

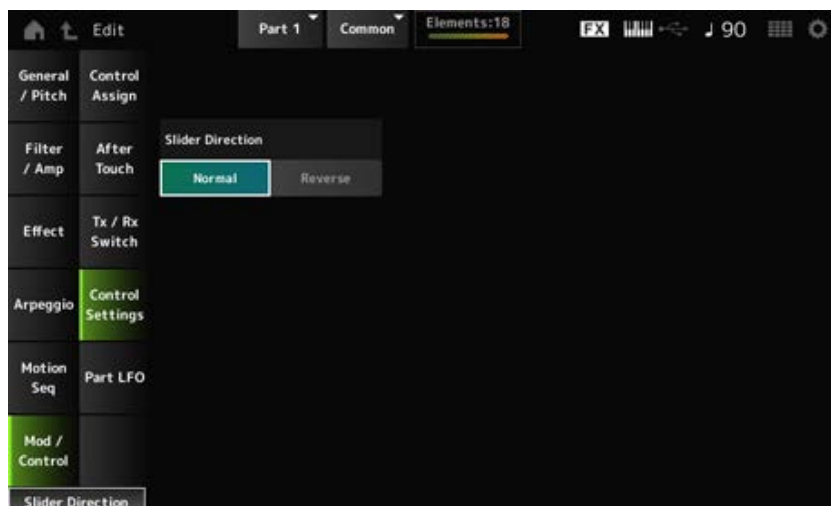
Impostazioni: Off, On

Control Settings



Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ] → *Mod/Control* → *Control Settings*



Slider Direction

Consente di impostare la direzione degli slider control da 1 a 8 per questa parte quando la modalità slider è impostata su ELEM/OP/OSC.

Impostazioni: *Normal* (su dal basso), *Reverse* (giù dall'alto)

Part LFO



La schermata *Part LFO* consente di configurare le impostazioni per la parte LFO.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Mod/Control* → *Part LFO*



LFO Wave

Consente di selezionare l'onda LFO e di impostare il tipo di modifiche cicliche per gli LFO.

Impostazioni: *Triangle*, *Triangle+*, *Saw Up*, *Saw Down*, *Squ1/4*, *Squ1/3*, *Square*, *Squ2/3*, *Squ3/4*, *Trapezoid*, *S/H1*, *S/H2*, *User*

Edit User LFO

Consente di aprire la schermata di impostazione per l'LFO utente.

È possibile creare una forma d'onda LFO composta da un massimo di 16 passi.

Tempo Sync (sincronizzazione tempo LFO)

Consente di impostare la velocità delle modifiche di *LFO Wave* per sincronizzarsi con la riproduzione dell'arpeggio o della song.

Impostazioni: Off (non sincronizzata), On (sincronizzata)

■ Quando *Tempo Sync* è impostato su Off

Speed (velocità LFO)

Consente di impostare la velocità delle modifiche di *LFO Wave*.

Questo parametro non è disponibile quando *Tempo Sync* è impostato su On.

Impostazioni: 0–63

Random Speed (profondità della velocità casuale LFO della parte)

Consente di modificare *LFO Speed* in modo casuale.

Questo parametro non è disponibile quando *Tempo Sync* è impostato su On.

Impostazioni: 0–127

■ Quando *Tempo Sync* è impostato su On

Tempo Speed (velocità del tempo LFO)

Questo parametro è disponibile quando *Tempo Sync* è impostato su On. È possibile sincronizzare la velocità delle modifiche in *LFO Wave* utilizzando i valori delle note musicali.

Impostazioni: 1/16 (semicrome), 1/8 Tri. (terzine di crome), 1/16 Dot. (semicrome puntate), 1/8 (crome), 1/4 Tri. (terzine di semiminime), 1/8 Dot. (crome puntate), 1/4 (semiminime), 1/2 Tri. (terzine di minime), 1/4 Dot. (semiminime puntate), 1/2 (minime), Whole Tri. (terzine di note intere), 1/2 Dot. (minime puntate), 1/4 × 4 (quartine di semiminime; quattro semiminime sul beat), 1/4 × 5 (quintine di semiminime; cinque semiminime sul beat), 1/4 × 6 (sestine di semiminime; sei semiminime sul beat), 1/4 × 7 (settime di semiminime; sette semiminime sul beat), 1/4 × 8 (ottine di semiminime; otto semiminime sul beat), 1/4 × 16 (sedici semiminime sul beat), 1/4 × 32 (trentadue semiminime sul beat), 1/4 × 64 (sessantaquattro semiminime sul beat)

Delay (tempo di delay LFO)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Maggiore è il valore, più lungo sarà il tempo di delay, ovvero il tempo che trascorre prima che l'LFO entri in funzione.

Impostazioni: 0–127

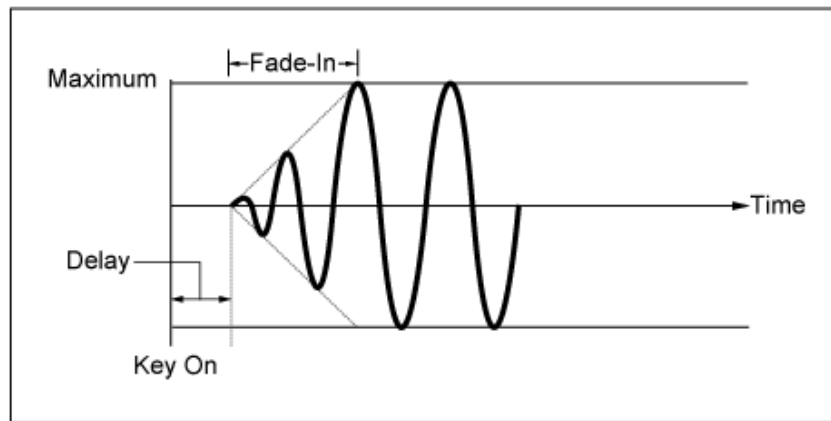
Fade In (tempo di fade-in LFO)

Consente di impostare il tempo di fade-in per l'effetto LFO una volta scaduto il tempo di delay impostato in *Delay (LFO Delay Time)*.

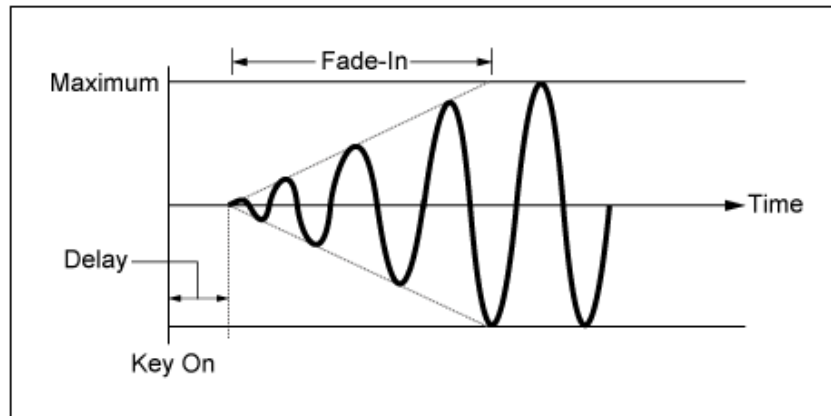
Impostazioni: 0–127

Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade-in in apertura.



Valore basso: fade-in rapido



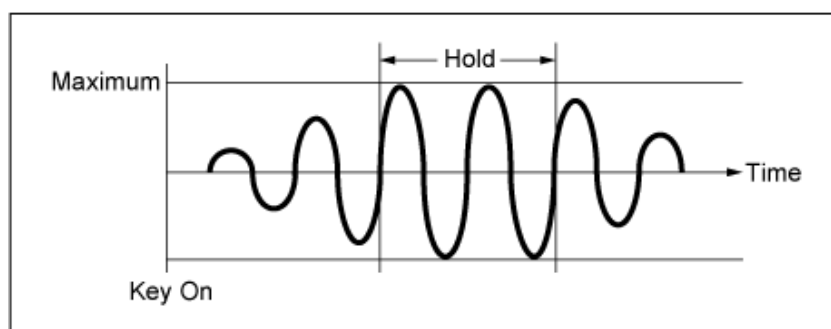
Valore alto: fade-in lento

Hold (tempo di mantenimento LFO)

Consente di impostare il tempo per il mantenimento dell'effetto LFO dopo che è stato raggiunto il livello massimo.

Impostazioni: 0–126, *Hold*

Hold: non viene eseguito il fade-out

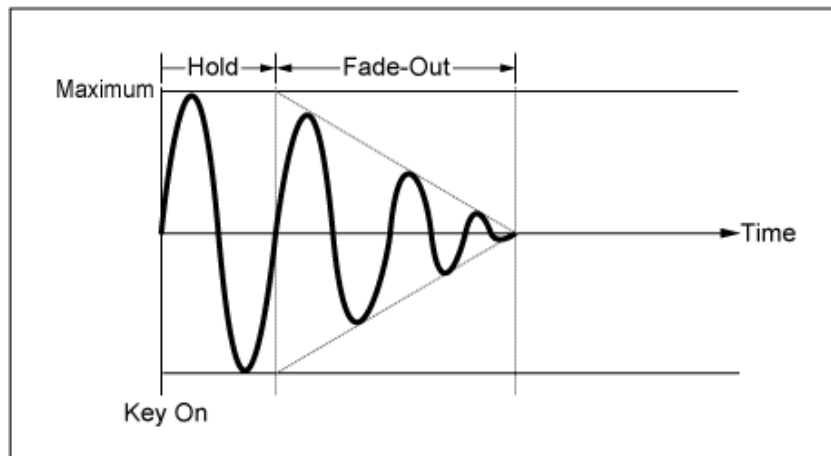


Fade Out (tempo di fade-out LFO)

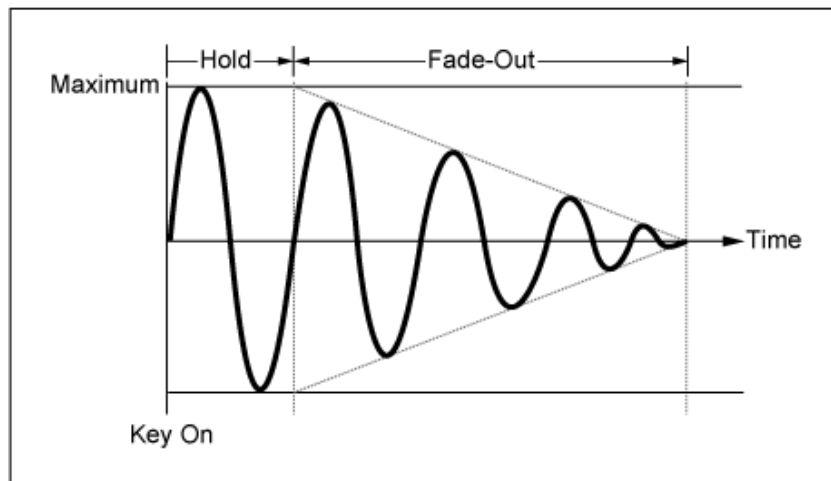
Consente di impostare il tempo di fade-out per l'effetto LFO una volta scaduto il tempo di mantenimento impostato in *Hold (LFO Hold Time)*.

Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per eseguire il fade-out.

Impostazioni: 0–127



Valore basso: fade-out rapido



Valore alto: fade-out lento

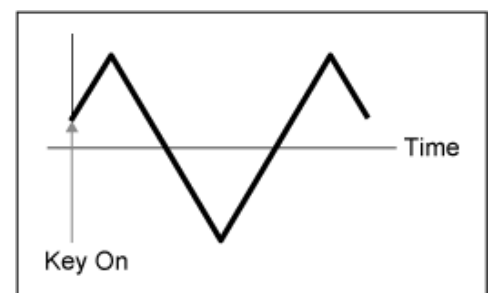
Key On Reset (reimpostazione tasto premuto LFO)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: *Off, Each-on, 1st-on*

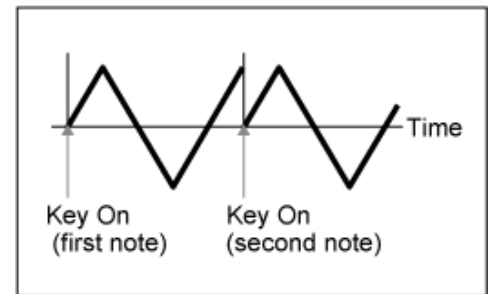
Off

Non consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO. Quando si preme un tasto, l'onda LFO viene avviata qualunque sia la fase in cui si trova l'LFO in quel momento.



Each-on

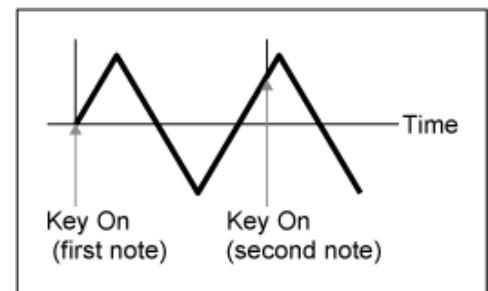
Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO ogni volta che viene premuto un tasto e di avviare la forma d'onda nella fase specificata dal parametro *Phase*.



1st-on

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO ogni volta che viene premuto un tasto e di avviare la forma d'onda nella fase specificata dal parametro *Phase*.

Quando viene suonata una seconda nota mentre si tiene premuta la prima, la riproduzione non verrà reimpostata.



Loop (switch del loop LFO)

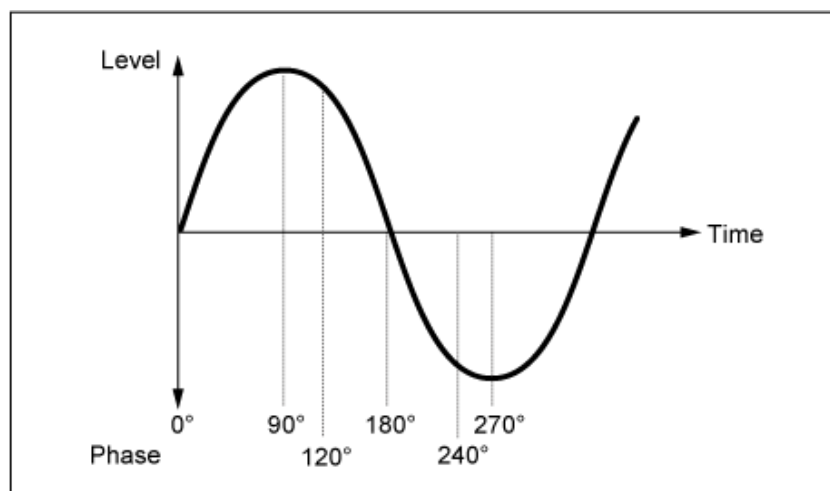
Consente di impostare *LFO Wave* per la riproduzione in loop (ripetizione) o la riproduzione one-shot.

Impostazioni: Off, On

Phase (fase LFO)

È possibile impostare la fase iniziale per il tempo in cui *LFO Wave* viene reimpostato.

Impostazioni: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Element Phase Offset (offset della fase dell'elemento LFO)

Consente di impostare il valore di offset su *Phase* per ciascun elemento.

Impostazioni: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Display Element

Visualizzato solo quando *ExElemSw* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings* è impostato su On.

È possibile selezionare un numero diverso per il gruppo di quattro elementi che corrispondono a *ElementPhaseOffset* e *ElementDepthRatio*.

Impostazioni: 1–8, 9–16, ..., 121–128 (fino all'impostazione *Element Count*)

Element Phase Offset (offset della fase dell'elemento LFO)

Viene specificato come valore di offset per *Phase (LFO Phase)* per ciascun elemento.

È possibile impostare la fase iniziale per ciascun elemento quando *LFO Wave* viene reimpostato.

Quando l'opzione *ExElemSw* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings* è impostata su On, è possibile cambiare il numero dell'elemento modificando *Display Element*.

L'intervallo effettivo di numeri che è possibile utilizzare per *Element Phase Offset* dipende dal valore impostato in *ElementCount* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings*.

Destination (destinazione LFO)

Consente di impostare la funzione da controllare tramite *LFO Wave*.

Impostazioni: *Insertion Effect A Parameter 1–24*, *Insertion Effect B Parameter 1–24*, *Level*, *Pitch*, *Cutoff*, *Resonance*, *Pan*, *E.LFO Speed*

Depth (profondità LFO)

Consente di impostare la profondità del controllo *LFO Wave* per ciascuna opzione *Destination*.

Impostazioni: 0–127

Element Depth Ratio (rapporto di profondità dell'elemento LFO)

Consente di regolare la profondità per ciascun elemento.

Consente di impostare questo parametro su *Off* per disattivare l'LFO.

Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione *Destination* selezionata è correlata agli elementi.

Quando l'opzione *ExElemSw* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings* è impostata su On, è possibile cambiare il numero dell'elemento impostato su *Depth* modificando l'opzione *Display Element*.

L'intervallo effettivo di numeri che è possibile utilizzare per la profondità dipende dal valore impostato in *ElementCount* nella schermata *General/Pitch - ElementSettings*.

Impostazioni: *Off*, 0–127

User LFO Edit



Consente di aprire la schermata di impostazione per l'LFO utente.

È possibile creare una forma d'onda LFO composta da un massimo di 16 passi.



Cycle

Consente di impostare il numero di passi dell'LFO.

Impostazioni: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

Slope

Consente di impostare le modifiche allo slope della forma d'onda attualmente visualizzata sullo schermo.

Impostazioni: Off (nessuno slope), Up, Down, Up&Down

User LFO Step Value

Consente di impostare il valore per ciascun passo.

Impostazioni: -64—+63

Template

Consente di selezionare il modello per la forma d'onda dell'LFO.

Element Edit



Sommario

Osc/Tune

Waveform Edit

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element EQ


Element LFO

Osc/Tune (Oscillator/Tune)

Nella schermata *Osc/Tune* è possibile impostare l'oscillatore per l'elemento.

Qui è possibile selezionare la forma d'onda utilizzata come base per il suono e impostare l'intervallo di tasti e di velocità dell'elemento.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Osc/Tune*



Switch dell'elemento

Consente di attivare o disattivare l'elemento selezionato.

Impostazioni: Off, On

Selezione della forma d'onda

Bank (Waveform Bank)

Number (Waveform Number)

Category (Waveform Category)

Sub Category (Waveform Sub Category)

Name (Waveform Name)

Viene mostrato il nome della forma d'onda selezionata per l'elemento.

Bank indica il tipo di forma d'onda (Preset, User e Library) assegnata all'elemento.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

XA Control

XA (Expanded Articulation) è una funzione che consente di creare suoni realistici come quelli degli strumenti acustici, nonché nuovi suoni di sintetizzatore.

È possibile creare tali suoni impostando *XA Control* per specificare il modo in cui l'elemento viene riprodotto.

Esempio di impostazione di XA Control

- Creazione di un legato fluido
Assicurare l'alternanza tra un elemento con *XA Control* impostato su *Normal* e un altro elemento con *XA Control* impostato su *Legato*.
- Produzione di suoni quando si rilasciano le dita dai tasti
Creare un elemento con *XA Control* impostato su *Key Off*.
- Creazione di casualità per la stessa nota
Creare un elemento con *XA Control* impostato su *Cycle* e un altro con *XA Control* impostato su *Random*.
- Produzione di suoni unici per gli strumenti acustici
Alcuni esempi di suoni unici per gli strumenti acustici includono armoniche e il palm mute sulla chitarra, il tremolo sul flauto e il graffiato sul sassofono.
Configurare un elemento con *XA Control* impostato su *A.Sw1 On*, *A.Sw2 On* o *A.Sw Off* e controllare tramite i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] sul pannello superiore.

NOTA

I pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] possono essere impostati su On oppure Off inviando il numero di Control Change impostato in *Control* → *Control Number* della schermata Common Audio Edit da un dispositivo esterno.

Impostazioni: *Normal*, *Legato*, *Key Off*, *Cycle*, *Random*, *A.Sw1 On*, *A.Sw2 On*, *A.Sw Off*

Normal: suonato come un elemento normale.

Legato: suonato quando *Mono/Poly* è impostato su *Mono*. Quando si suona in legato, verrà riprodotto l'elemento impostato su *Legato* al posto dell'elemento impostato su *Normal*.

Key Off: suonato quando un dito viene sollevato dal tasto.

Cycle: suonato quando è presente una serie di elementi impostati in *Cycle*.

Random: consente di suonare gli elementi in modo casuale quando più elementi sono impostati su *Random*.

A.Sw Off: suonato quando entrambi i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] sono impostati su Off.

A.Sw1 On: suonato quando il pulsante [ASSIGN 1] è impostato su On.

A.Sw2 On: suonato quando il pulsante [ASSIGN 2] è impostato su On.

Elem Group (numero del gruppo elementi)

Questo parametro serve per ordinare in gruppi gli elementi che hanno la stessa impostazione *XA Control*.

Quando *XA Control* di tutti gli elementi è configurato su *Normal*, questa impostazione non è effettiva.

Impostazioni: 1–8

Elem Connect (switch di collegamento dell'elemento)

Consente di impostare l'uscita dell'elemento sull'effetto Insertion A o Insertion B.

Impostandola su *Thru* consente di bypassare gli effetti Insertion.

Impostazioni: *Thru, InsA, InsB*

New Waveform

Consente di caricare il file audio salvato sull'unità flash USB come forma d'onda. Quando viene caricata una forma d'onda viene visualizzato

Edit Waveform.

Edit Waveform

Consente di aprire la schermata *Waveform Edit*.

Coarse (accordatura grossolana)

Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione dell'elemento.

Impostazioni: –48–+48

Fine (accordatura fine)

Consente di regolare con precisione l'intonazione dell'elemento.

Impostazioni: –64–63

Pitch/Vel (sensibilità della velocità del pitch)

Consente di impostare il modo in cui la variazione di intonazione risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –64–63

Valore positivo: valori di velocità più rapidi producono un'intonazione più alta.

Valore negativo: valori di velocità più rapidi producono un'intonazione più bassa.

0: nessun cambiamento nell'intonazione.

Fine/Key (sensibilità di accordatura fine nella sequenza di tasti)

Consente di impostare il modo in cui la variazione di intonazione nell'accordatura fine risponde alla posizione del tasto.

Impostazioni: -64-63

Valori positivi: l'intonazione si abbassa quando si preme un tasto nella sezione dei bassi e si alza quando si preme un tasto nella sezione degli acuti.

Valori negativi: l'intonazione si alza quando si preme un tasto nella sezione dei bassi e si abbassa quando si preme un tasto nella sezione degli acuti.

Random (profondità dell'intonazione casuale)

Consente di cambiare l'intonazione dell'elemento in modo casuale ogni volta che viene premuto un tasto.

Impostare il parametro su un valore più grande per creare più variazioni di intonazione. Quando il valore è impostato su 0, l'intonazione viene mantenuta invariata.

Impostazioni: 0-127

Vel Cross Fade (cross-fade della velocità)

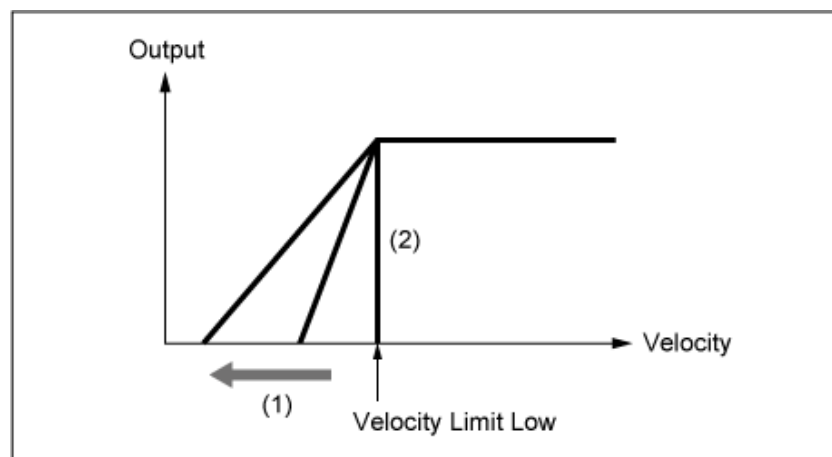
Consente di impostare il livello di uscita dell'oscillatore in modo che si abbassi man mano che i valori di velocità della pressione del tasto si allontanano dal valore impostato in *Velocity Limit*.

Se impostato su 0, non viene prodotto alcun suono se la velocità non rientra in *Velocity Limit*.

Maggiore è il valore, più graduale sarà la diminuzione del livello di uscita dell'oscillatore.

Impostazioni: 0-127

Quando Level/Vel è impostato su +0



- (1) Quando viene utilizzato un valore maggiore, lo slope verrà spostato a sinistra.
- (2) Quando *Vel Cross Fade* è impostato su 0, non viene prodotto alcun suono al di fuori di *Velocity Limit*.

Tempo Sync (switch di sincronizzazione del tempo di delay tasto premuto)

Consente di impostare la tempistica di *Key On Delay* per la sincronizzazione con il tempo.

Impostazioni: Off, On

Length (durata delay tasto premuto)

Consente di impostare il tempo di delay dal momento in cui viene premuto il tasto fino a quando viene prodotto il suono.

Questo parametro non è disponibile quando *Tempo Sync* è impostato su On.

Impostazioni: 0-127

Length (lunghezza della nota del delay tasto premuto)

Questo parametro è disponibile quando *Tempo Sync* è impostato su On. È possibile impostare la tempistica per *Key On Delay* utilizzando le note musicali.

Impostazioni: 1/16 (semicrome), 1/8 Tri. (terzine di crome), 1/16 Dot. (semicrome puntate), 1/8 (crome), 1/4 Tri. (terzine di semiminime), 1/8 Dot. (crome puntate), 1/4 (semiminime), 1/2 Tri. (terzine di minime), 1/4 Dot. (semiminime puntate), 1/2 (minime), Whole Tri. (terzine di note intere), 1/2 Dot. (minime puntate), 1/4 × 4 (quartine di semiminime; quattro semiminime sul beat), 1/4 × 5 (quintine di semiminime; cinque semiminime sul beat), 1/4 × 6 (sestine di semiminime; sei semiminime sul beat), 1/4 × 7 (settime di semiminime; sette semiminime sul beat), 1/4 × 8 (ottine di semiminime; otto semiminime sul beat)

Velocity Limit

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione dell'onda dell'elemento.

Quando è impostato in modo che il valore più alto sia il primo e il valore più basso sia il secondo (ad esempio da 93 a 34), l'elemento viene suonato solo per velocità da 1 a 34 e da 93 a 127.

Impostazioni: 1–127

Note Limit

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per l'elemento.

Quando la prima nota specificata è superiore alla seconda (ad esempio da C5 a C4), l'elemento viene suonato negli intervalli da C–2 a C4 e da C5 a G8.

Impostazioni: C–2–G8

Center Key (tasto centrale della sensibilità di intonazione nella sequenza di tasti)

Consente di impostare la nota di riferimento per *Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)*.

Il tasto impostato con il numero di nota viene suonato con l'intonazione normale indipendentemente dall'impostazione *Pitch/Key*.

Impostazioni: C–2–G8

Pitch/Key (sensibilità di intonazione nella sequenza di tasti)

Consente di impostare la differenza di intonazione tra due tasti adiacenti. Il punto di riferimento è il tasto specificato in *Center Key*.

Questo parametro è utile per riprodurre suoni non intonati, come effetti speciali, o per suonare uno strumento a percussione come parte normale oppure per qualsiasi altro caso in cui la differenza di intonazione non deve essere espressa in semitoni.

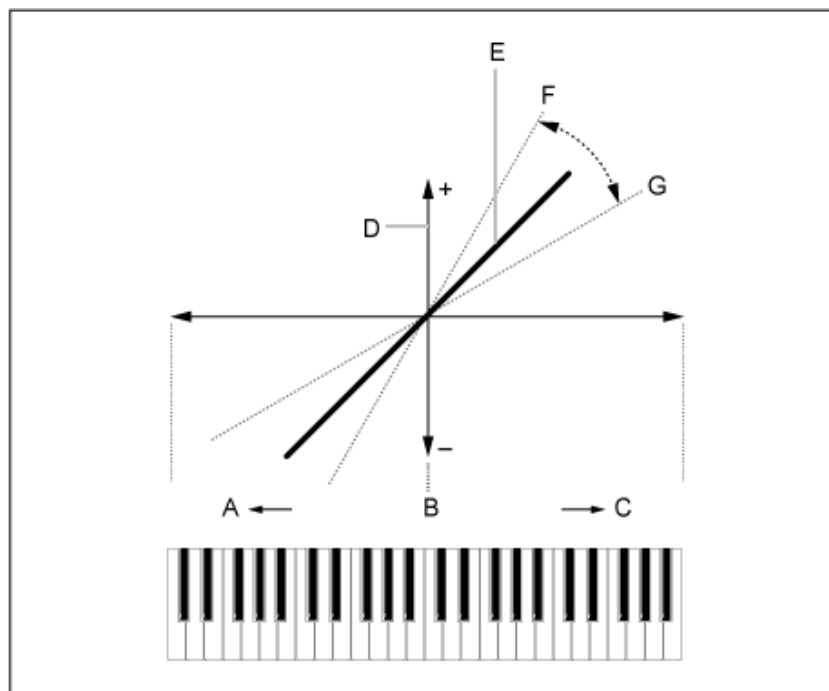
Impostazioni: –200%–+0%–+200%

+100% (impostazione normale): la differenza di intonazione tra i due tasti adiacenti è impostata su un semitono.

0%: nessuna differenza di intonazione tra i due tasti e tutti i tasti vengono suonati con l'intonazione impostata in *Center Key*.

Valore negativo: consente di impostare una risposta di intonazione opposta in modo che le note più basse producano un'intonazione più alta e le note più alte producano un'intonazione più bassa.

Intonazione/tasto e tasto centrale



A: note più basse

B: *Center Key*

C: note più alte

D: differenza di intonazione

E: quando *Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)* è impostato su +100%.

F: più grande

G: più piccolo

Waveform Edit



Consente di aprire la schermata *Waveform Edit*.

Qui è possibile impostare i vari key bank che compongono una forma d'onda.

- **Key bank**

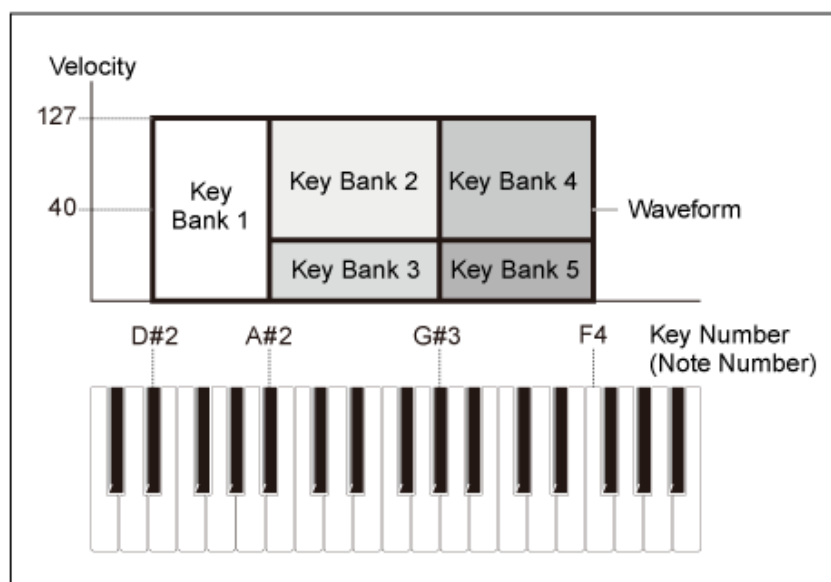
Un key bank è costituito da dati digitali composti da un breve segmento audio, come voci o altri suoni, caricato nello strumento. Ha le stesse caratteristiche di un file *wav*; tuttavia, per evitare confusione, viene utilizzato un nome diverso per distinguerlo dalla forma d'onda.

- **Key bank e forme d'onda**

I key bank vengono sempre salvati come parte di una forma d'onda.

Una forma d'onda è in grado di contenere più key bank. Ad esempio, in una forma d'onda è possibile salvare anche qualche dozzina di key bank. Se si salvano più key bank in un'unica forma d'onda, è possibile assegnare un intervallo di tasti e di velocità per ciascun key bank specificando *Note Limit* e *Velocity Limit*. Impostando più key bank, è possibile riprodurre vari suoni di key bank a seconda della sezione della tastiera utilizzata e della forza della pressione dei tasti.

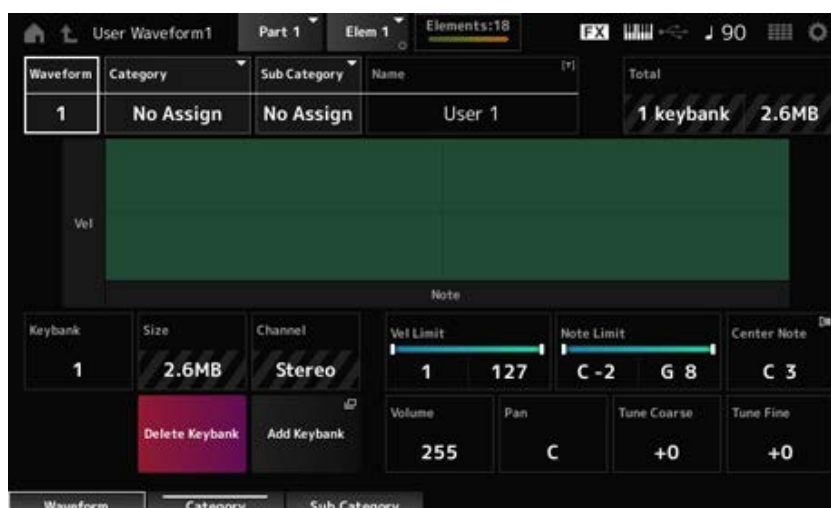
Esempio di impostazione del key bank e della forma d'onda



- **Parti e forme d'onda**

Una forma d'onda deve essere caricata in una parte prima di poter essere riprodotta.

È possibile assegnare una forma d'onda a una parte AWM2 da Element Edit in Part Edit (AWM2) o a una parte di batteria da Key Edit in Drum Part Edit (AWM2).



Waveform

Viene mostrato il nome della forma d'onda selezionata.

Category (Waveform Category)

Sub Category (Waveform Sub Category)

Consente di impostare la categoria principale e la sottocategoria di *Waveform* selezionata.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Name (nome della forma d'onda)

È possibile salvare la forma d'onda che si sta modificando con un nuovo nome, utilizzando fino a 20 caratteri alfanumerici. Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire un nome.

Total

Viene mostrato il numero di key bank nella forma d'onda e la dimensione totale della capacità dei dati.

Keybank (numero del key bank)

Viene mostrato il numero del key bank.

Size (dimensione del key bank)

Viene mostrata la dimensione totale della capacità dei dati.

Channel (canale del key bank)

Viene mostrato se il key bank è stereo o mono.

Velocity Limit

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione del key bank.

Impostazioni: 1–127

Note Limit

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la riproduzione del key bank.

Impostazioni: 1–127

Center Note

Consente di impostare la tonalità (intonazione) dei dati della forma d'onda originale.

Impostazioni: C–2–G8

Volume

Consente di impostare il volume del key bank.

Impostazioni: 0–255

Pan

Consente di impostare la posizione del pan (nel campo stereo) del key bank.

Impostazioni: L63 (sinistra)–C (centro)–R63 (destra)

Tune Coarse (accordatura grossolana)

Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione del key bank.

Impostazioni: –64–+63

Tune Fine (accordatura fine)

Per la regolazione fine dell'intonazione del key bank.

Impostazioni: –64–+63

Delete Keybank

Consente di eliminare il key bank.

Add Keybank

Consente di aggiungere un key bank alla forma d'onda.

Pitch EG



La schermata *Pitch EG* consente di impostare il generatore di inviluppo per l'oscillatore. Impostando il tempo e il livello (quantità di cambiamento dell'intonazione) del PEG (generatore di inviluppo dell'intonazione), è possibile impostare il modo in cui il suono cambia da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Pitch EG*



Hold Time (tempo di mantenimento del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario per mantenere l'intonazione su *Hold Level* a partire dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera.

Impostazioni: 0–127

Attack Time (tempo di attacco del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi dalla fine di *Hold Time* ad *Attack Level*.

Impostazioni: 0–127

Decay1 Time (tempo di decay 1 del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da *Attack Level* a *Decay 1 Level*.

Impostazioni: 0–127

Decay2 Time (tempo di decay 2 del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da *Decay 1 Level* a *Decay 2 Level*.

Impostazioni: 0–127

Release Time (tempo di rilascio del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi dal momento in cui si rilascia il tasto fino a quando non viene raggiunto *Release Level*.

Impostazioni: 0–127

Hold Level (livello di mantenimento del PEG)

Consente di impostare il livello di intonazione per il momento in cui si preme il tasto.

Impostazioni: –128–+127

Attack Level (livello di attacco del PEG)

Consente di impostare l'intonazione da modificare rispetto a *Hold Level* o nel momento in cui si preme un tasto.

Impostazioni: –128–+127

Decay1 Level (livello di decay 1 del PEG)

Consente di impostare il valore dell'intonazione successiva da modificare rispetto ad *Attack Level*.

Impostazioni: –128–+127

Decay2 Level (livello di decay 2 del PEG)

Consente di impostare il valore dell'intonazione successiva da modificare rispetto a *Decay 1 Level*.

Impostazioni: –128–+127

Release Level (livello di rilascio del PEG)

Consente di impostare l'intonazione finale da raggiungere dopo aver rilasciato il tasto.

Impostazioni: –128–+127

Center Note (nota centrale della sensibilità del tempo del PEG nella sequenza di tasti)

Consente di impostare la nota di riferimento (o un tasto da premere) per *Time/Key*.

Con la nota (tasto) impostata qui, viene riprodotto il suono risultante della variazione di intonazione impostata nel PEG.

Impostazioni: C–2–G8

Time/Key (sensibilità del tempo del PEG nella sequenza di tasti)

Consente di impostare il modo in cui la velocità di variazione dell'intonazione del PEG risponde alla posizione del tasto.

La velocità di cambiamento nel PEG viene utilizzata per il tasto specificato in *Center Key*.

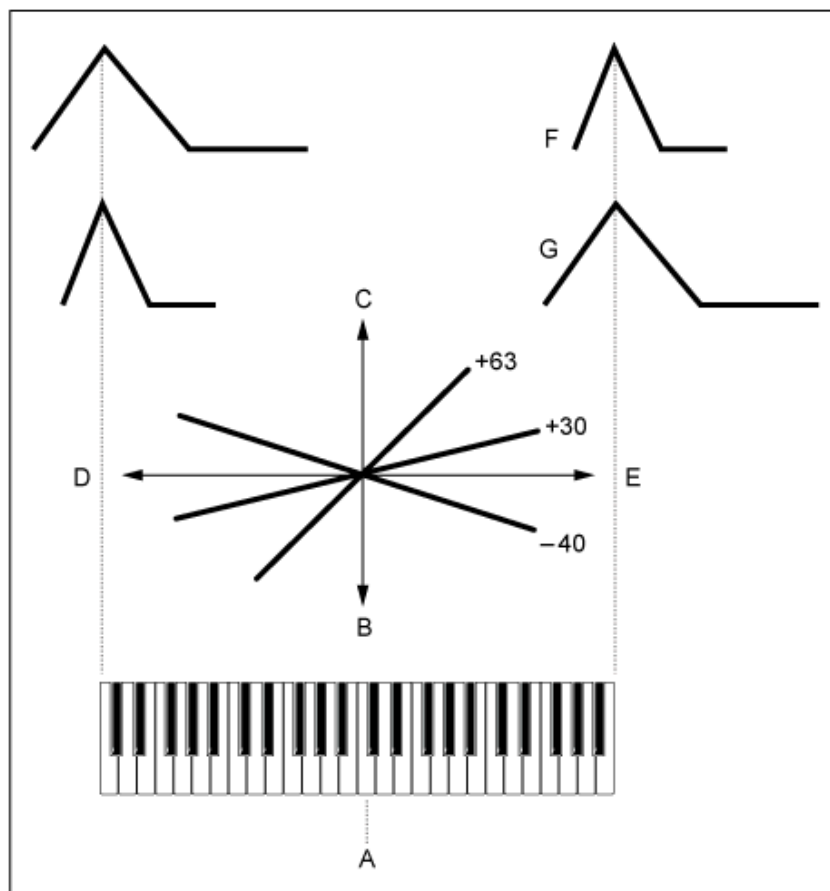
Impostazioni: –64–+63

Valore positivo: più acuto è il tasto premuto, più velocemente cambia l'intonazione del PEG.

Valore negativo: più acuto è il tasto premuto, più lentamente cambia l'intonazione del PEG.

0: nessun cambiamento del PEG indipendentemente dalla posizione del tasto.

Time/Key e Center Note



- A: Center Note
- B: lento
- C: veloce
- D: tasto grave
- E: tasto acuto
- F: valore positivo
- G: valore negativo

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Consente di impostare il modo in cui la velocità di variazione dell'intonazione del PEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

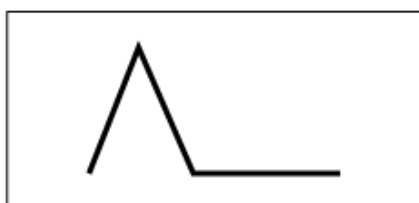
Innanzitutto, impostare il valore del tempo in *Segment*, quindi il valore della sensibilità di velocità in *Time/Vel*.

Impostazioni: *Time/Vel*: -64—+63

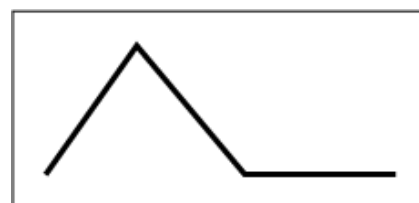
Valore positivo: maggiore è la velocità, più veloci saranno i cambiamenti nel PEG.

Valore negativo: maggiore è la velocità, più lenti saranno i cambiamenti nel PEG; velocità lente determinano cambiamenti del PEG più rapidi.

0: nessun cambiamento del PEG indipendentemente dall'impostazione della velocità.



Velocità elevata (la variazione di intonazione è veloce)



Velocità lenta (la variazione di intonazione è lenta)

Impostazioni: *Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All*

Attack: il valore *Time/Vel* influisce su *Attack Time*

Atk+Dcy: il valore *Time/Vel* influisce su *Attack Time* e *Decay 1 Time*.

Decay: il valore *Time/Vel* influisce su *Decay Time*.

Atk+Rls: il valore *Time/Vel* influisce su *Attack Time* e *Release Time*.

All: il valore *Time/Vel* influisce sulle impostazioni in tempo reale nel PEG.

PEG Depth

Consente di impostare l'intervallo di profondità delle variazioni di intonazione controllate dal PEG.

Impostazioni: -64—+63

0: nessuna variazione di intonazione.

Quanto più la profondità si allontana dal valore 0, tanto più ampio diventa la variazione di intonazione.

Valore negativo: la variazione di intonazione viene invertita.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Consente di impostare il modo in cui l'intervallo di profondità della variazione di intonazione controllato dal PEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Inoltre, con l'impostazione *Curve*, è possibile impostare il modo in cui *PEG Depth* risponde alla velocità. L'asse verticale rappresenta la velocità, mentre quello orizzontale l'intervallo di profondità delle variazioni di intonazione.

Impostazioni: *Depth/Vel:* -64—+63

Valore positivo: la velocità rapida amplia l'intervallo di profondità del PEG, mentre quella lenta restringe l'intervallo di profondità.

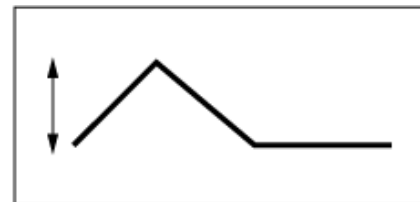
Valore negativo: la velocità rapida restringe l'intervallo di profondità del PEG, mentre quella lenta amplia l'intervallo di profondità.

0: nessun cambiamento del PEG indipendentemente dall'impostazione della velocità.



Velocità rapida

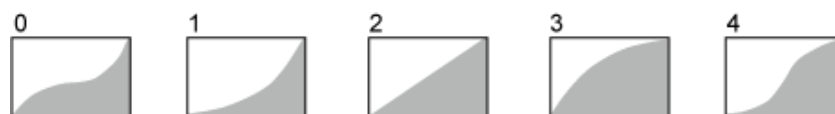
(l'intervallo di profondità nella variazione di intonazione è più ampio)



Velocità lenta

(l'intervallo di profondità nella variazione di intonazione è più ristretto)

Impostazioni: *Curve:* 0—4



Filter



Type



Nella schermata *Type* è possibile selezionare un tipo di filtro per l'elemento.
I parametri disponibili variano a seconda del tipo di filtro selezionato.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/↻] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Filter* → *Type*



Filter Type

Consente di impostare il filtro per l'elemento.

I filtri disponibili su questo strumento sono raggruppati in quattro tipi: LPF, HPF, BPF e BEF.

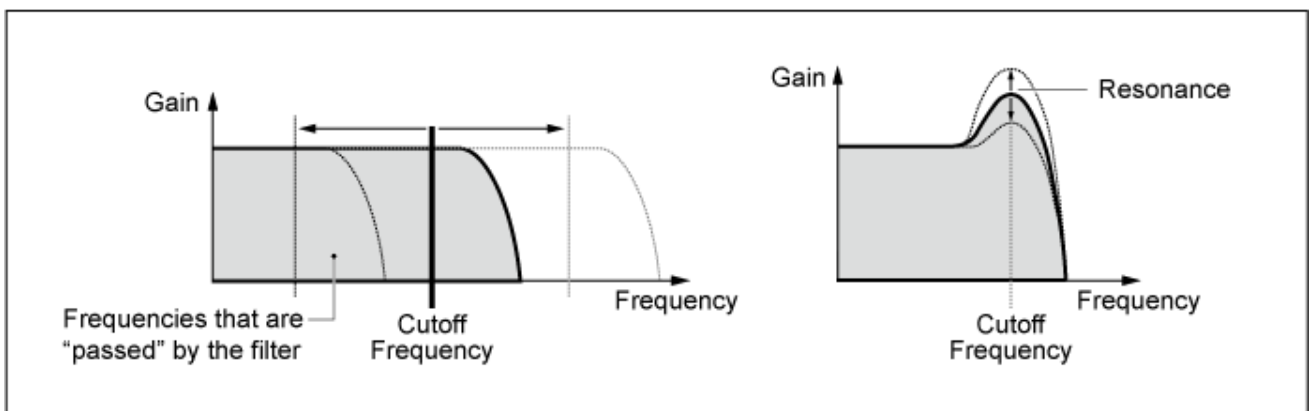
Impostazioni: *LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru*

• LPF

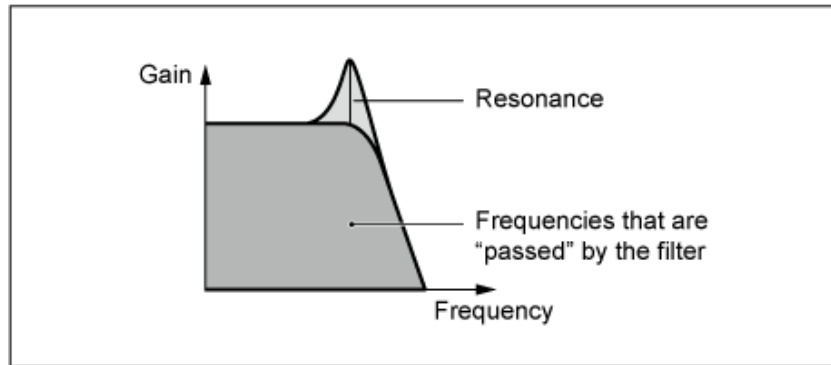
Questo tipo di filtro taglia i segnali al di sopra del valore impostato in *Cutoff Frequency*.

Il suono diventa più brillante quando si aumenta la frequenza di taglio, poiché il filtro fa passare più segnali ad alta frequenza; al contrario, diventa più cupo quando si abbassa la frequenza di taglio, poiché il filtro taglia o blocca più segnali ad alta frequenza. È possibile rendere più "incisivo" il suono aumentando *Resonance* o potenziando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.

Questo tipo di filtro è estremamente comune e utile per produrre i suoni di sintetizzatore classici.



LPF24D: filtro passa-basso dinamico da -24 dB/ott. con un suono digitale caratteristico. Rispetto al tipo LPF24A, questo filtro può produrre un effetto di risonanza più pronunciato.



LPF24A: filtro passa-basso dinamico digitale con caratteristiche simili al filtro di sintetizzatore analogico a 4 poli.

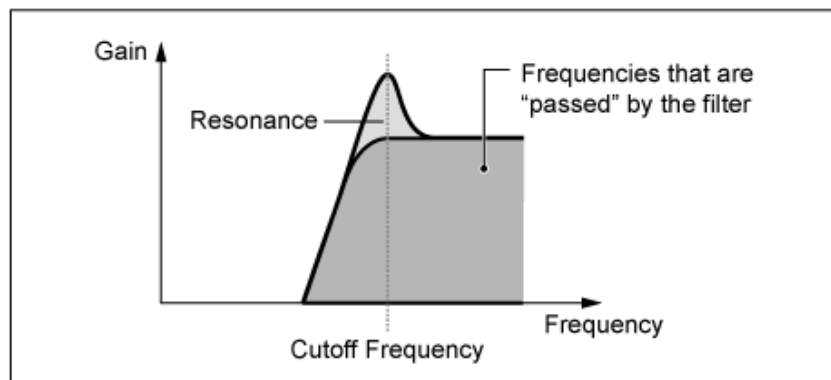
LPF18: filtro passa-basso da -18 dB/ott. a 3 poli.

LPF18s: filtro passa-basso da -18 dB/ott. a 3 poli. Questo filtro ha uno slope di tagli meno accentuato rispetto al tipo LPF18.

- **HPF**

Questo tipo di filtro lascia passare solo i segnali al di sopra della frequenza di taglio.

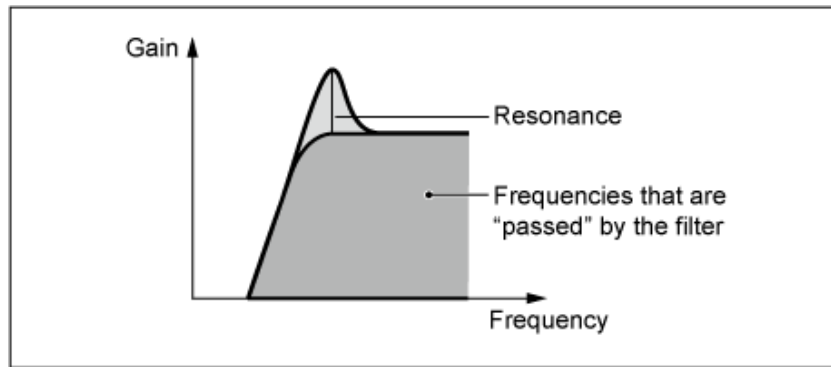
È possibile rendere più "incisivo" il suono aumentando *Resonance* o potenziando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.



LPF12+HPF12: combinazione di un filtro passa-basso da -12 dB/ott. e di un filtro passa-alto da -12 dB/ott. collegati in serie. Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare *HPF Cutoff* e *HPF Key Follow Sensitivity*.

LPF6+HPF12: combinazione di un filtro passa-basso da -6 dB/ott. e di un filtro passa-alto da -12 dB/ott. collegati in serie. Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare *HPF Cutoff* e *HPF Key Follow Sensitivity*.

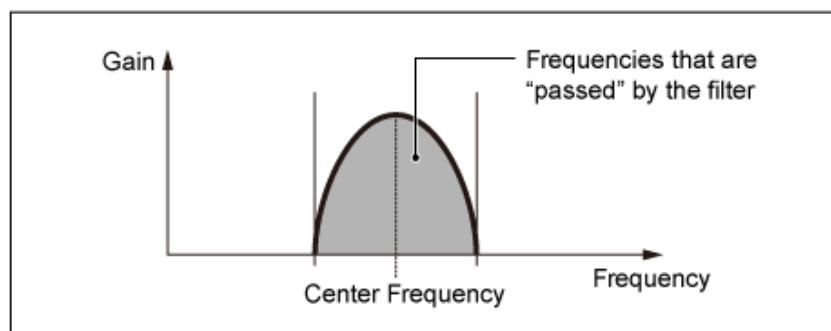
HPF24D: filtro passa-alto dinamico da -24 dB/ott. con un suono digitale caratteristico. È in grado di produrre un effetto di risonanza pronunciato.



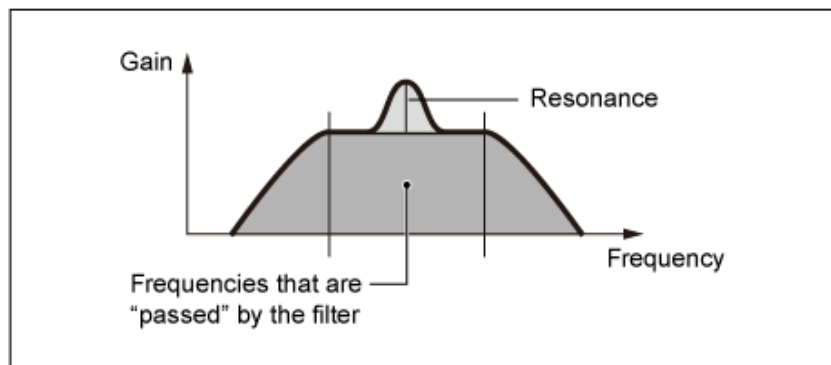
HPF12: filtro passa-alto dinamico da -12 dB/ott.

- **BPF**

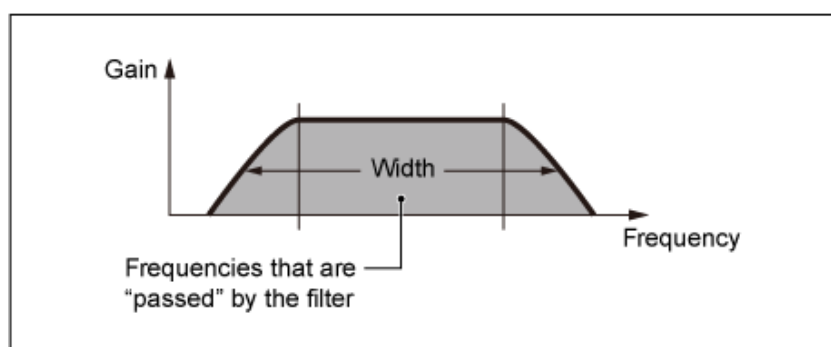
Questo tipo di filtro fa passare solo i segnali per una banda di frequenza specifica (frequenza di taglio) e taglia tutti gli altri segnali.



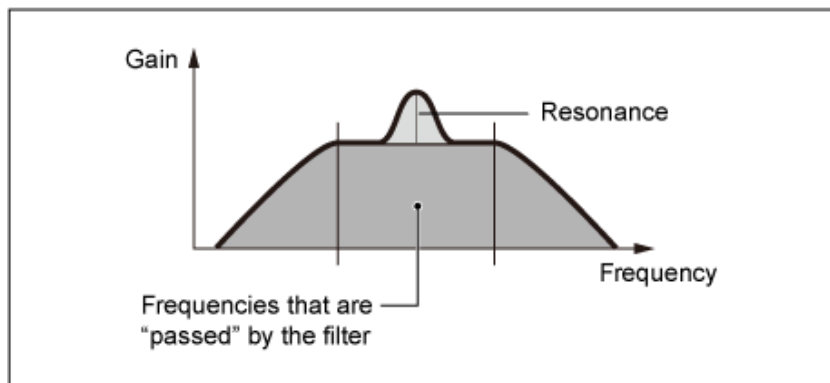
BPF12D: combinazione di HPF e LPF da -12 dB/ott. con un suono digitale caratteristico.



BPFw: BPF da -12 dB/ott. che combina filtri HPF e LPF per ottenere impostazioni di ampiezza di banda maggiori.

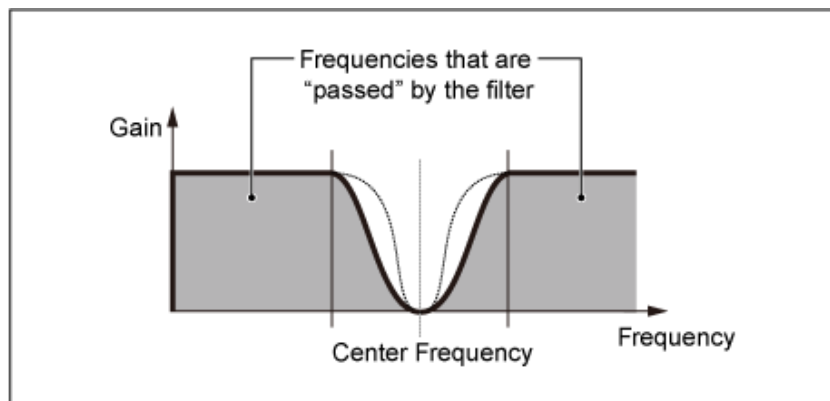


BPF6: combinazione di un HPF e LPF da -6 dB/ott.



• **BEF**

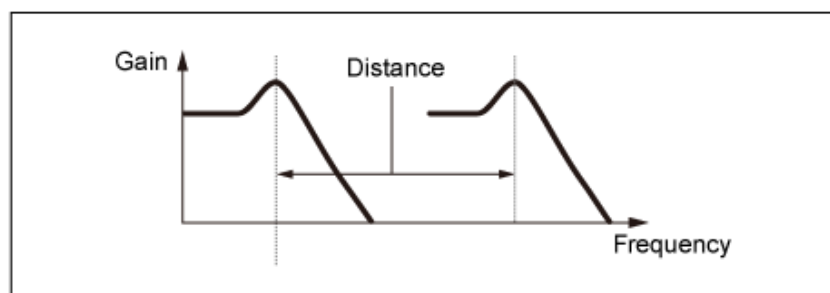
Il filtro di eliminazione della banda ha un effetto opposto sul suono rispetto al filtro passa-banda. Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare la frequenza di taglio intorno alla quale il segnale audio viene silenziato o eliminato.



BEF12: filtro elimina banda da -12 dB/ott.

BEF6: filtro elimina banda da -6 dB/ott.

DualLPF: due filtri passa-basso da -12 dB/ott. collegati in parallelo. È possibile modificare la distanza fra due frequenze di taglio. Il risultato del filtro viene mostrato sullo schermo.

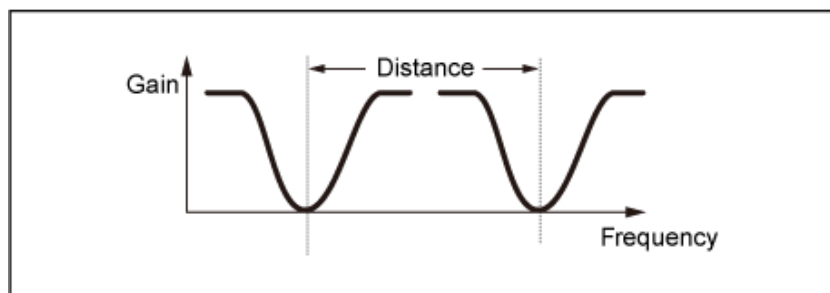


La frequenza di taglio più bassa viene impostata direttamente nella schermata (la frequenza di taglio più alta viene impostata automaticamente)

DualHPF: due filtri passa-alto da -12 dB/ott. collegati in parallelo.

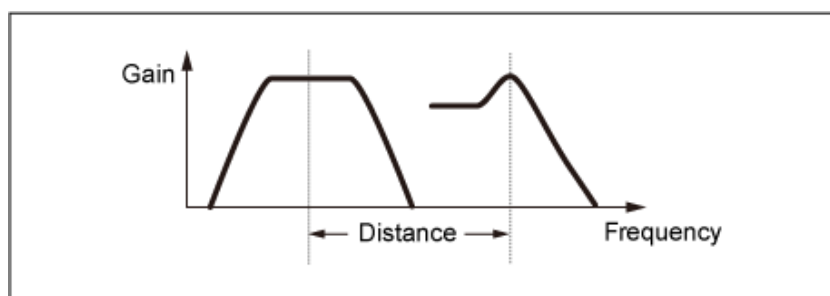
DualBPF: due filtri passa-banda da -6 dB/ott. collegati in parallelo.

DualBEF: due filtri elimina banda da -6 dB/ott. collegati in serie.



La frequenza di taglio più bassa viene impostata direttamente nella schermata (la frequenza di taglio più alta viene impostata automaticamente)

LPF12+BPF6: combinazione di un filtro passa-basso da -12 dB/ott. e di un filtro passa-banda da -6 dB/ott. collegati in parallelo. È possibile modificare la distanza fra due frequenze di taglio.



La frequenza di taglio più bassa viene impostata direttamente nella schermata (la frequenza di taglio più alta viene impostata automaticamente)

Cutoff (frequenza di taglio del filtro)

Consente di impostare la frequenza di taglio.

La frequenza impostata qui viene utilizzata dal filtro impostato in *Type*.

Impostazioni: 0–1023

Cutoff/Vel (sensibilità di velocità di taglio del filtro)

Consente di impostare il modo in cui la frequenza di taglio risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: -64 – $+63$

Valori positivi: maggiore è la velocità, più alto diventa il valore della frequenza di taglio.

Valori negativi: inferiore è la velocità, più alto diventa il valore della frequenza di taglio.

0: nessuna modifica per la frequenza di taglio in base alla velocità.

Resonance (Filter Resonance)

Width (Filter Width)

Il parametro mostrato qui varia a seconda dell'impostazione *Filter Type*. *Resonance* viene mostrato per LPF, HPF, BPF (escluso BPFw) o BEF, mentre *Width* viene mostrato per BPFw.

Per *Resonance*, questo parametro indica la forza della risonanza. Può essere combinato al parametro *Cutoff* per aggiungere ulteriore carattere al suono.

Nel caso del filtro BPFw, questo parametro viene utilizzato per regolare l'ampiezza delle frequenze che vengono lasciate passare dal filtro.

Questo parametro potrebbe non essere disponibile a seconda del tipo di filtro.

Impostazioni: 0–127

Res/Vel (sensibilità di velocità della risonanza del filtro)

Consente di impostare il modo in cui il livello di risonanza risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Questo parametro potrebbe non essere disponibile a seconda del tipo di filtro.

Impostazioni: -64–+63

Valore positivo: maggiore è la velocità, più elevata diventa *Resonance*.

Valore negativo: inferiore è la velocità, più elevata diventa *Resonance*.

0: il valore di *Resonance* non cambia.

Cutoff/Key (sensibilità di taglio del filtro della sequenza di tasti)

Consente di impostare il modo in cui il livello della frequenza di taglio del filtro risponde alla posizione del tasto.

Il punto di riferimento è la frequenza di taglio per il tasto impostato in *Center Key*.

Impostazioni: -200%–+200%

Valori positivi: più grave è il tasto suonato, più bassa diventa la frequenza di taglio; più acuto è il tasto suonato, più alta diventa la frequenza di taglio.

Valori negativi: più grave è il tasto suonato, più alta diventa la frequenza di taglio; più acuto è il tasto suonato, più bassa diventa la frequenza di taglio.

Distance

Consente di impostare la distanza fra le frequenze di taglio per i tipi di filtro doppio e il filtro LPF12+BPF6.

Questo parametro potrebbe non essere disponibile a seconda del tipo di filtro.

Impostazioni: -128–+127

HPF Cutoff (frequenza di taglio HPF)

Consente di impostare la frequenza centrale per le funzioni che controllano il taglio del filtro e la velocità con cui cambia il FEG a seconda dell'impostazione di sequenza dei tasti di HPF.

Aumentando il valore si ottiene una frequenza di taglio più alta e i segnali a bassa frequenza vengono tagliati o bloccati per rendere il suono più brillante. Diminuendo il valore si ottiene una frequenza di taglio più alta e i segnali a bassa frequenza vengono fatti passare per rendere il suono più cupo.

Questo parametro non è disponibile quando *Filter Type* è impostato su LPF12+HPF12 o LPF6+HPF12.

Impostazioni: 0–1023

HPF Cutoff/Key (sensibilità di taglio dell'HPF nella sequenza di tasti)

Consente di impostare il livello della frequenza di taglio del filtro passa-alto in base alla posizione del tasto.

Questo parametro non è disponibile quando *Filter Type* è impostato su LPF12+HPF12 o LPF6+HPF12.

Impostazioni: -200%–+200%

Valori positivi: più grave è il tasto suonato, più bassa diventa la frequenza di taglio; più

acuto è il tasto suonato, più alta diventa la frequenza di taglio.

Valori negativi: più grave è il tasto suonato, più alta diventa la frequenza di taglio; più acuto è il tasto suonato, più bassa diventa la frequenza di taglio.

Gain (guadagno del filtro)

Consente di impostare il guadagno (segnali inviati all'unità filtro).

Abbassando il valore diminuisce il volume dell'elemento.

Impostazioni: 0–255

Filter EG



Nella schermata *Filter EG* è possibile impostare il generatore di inviluppo del filtro (FEG) per l'elemento.

Il FEG consente di impostare il grado (o livello) delle modifiche sulla frequenza di taglio e il modo in cui tali modifiche si evolvono nel tempo, da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Filter* → *Filter EG*



Hold Time (tempo di mantenimento del FEG)

Consente di impostare il tempo necessario per mantenere la frequenza di taglio su *Hold Level* a partire dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera.

Impostazioni: 0–127

Attack Time (tempo di attacco del FEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi dalla fine di *Hold Time* ad *Attack Level*.

Impostazioni: 0–127

Decay1 Time (tempo di decay 1 del FEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi da *Attack Level* a *Decay 1 Level*.

Impostazioni: 0–127

Decay2 Time (tempo di decay 2 del FEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi da *Decay 1 Level* a *Decay 2 Level*.

Impostazioni: 0–127

Release Time (tempo di rilascio del FEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi dal momento in cui si rilascia il dito dal tasto fino a quando non viene raggiunto *Release Level*.

Impostazioni: 0–127

Hold Level (livello di mantenimento del FEG)

Consente di impostare la frequenza di taglio nel momento in cui si preme il tasto.

Impostazioni: –128–+127

Attack Level (livello di attacco del FEG)

Consente di impostare il valore della frequenza di taglio da modificare dopo aver premuto il tasto.

Impostazioni: –128–+127

Decay1 Level (livello di decay 1 del FEG)

Consente di impostare il valore della frequenza di taglio successiva da modificare rispetto ad *Attack Level*.

Impostazioni: –128–+127

Decay2 Level (livello di decay 2 del FEG)

Consente di impostare la frequenza di taglio che viene mantenuta mentre si tiene premuto il tasto.

Impostazioni: –128–+127

Release Level (livello di rilascio del FEG)

Consente di impostare il valore della frequenza di taglio successiva dopo aver rilasciato il dito dal tasto.

Impostazioni: –128–+127

Center Key (tasto centrale della sensibilità del tempo del FEG nella sequenza di tasti)

Consente di impostare la nota di riferimento (o un tasto da premere) per *Time/Key*.

Con la nota (tasto) impostata qui, la velocità di cambiamento della frequenza di taglio impostata in *Filter EG* viene utilizzata così com'è.

Time/Key (sensibilità del tempo del FEG nella sequenza di tasti)

Consente di impostare il modo in cui la velocità di cambiamento della frequenza nel FEG risponde alla posizione del tasto.

La velocità di cambiamento nel FEG viene utilizzata per il tasto specificato in *Center Key*.

Impostazioni: –64–+63

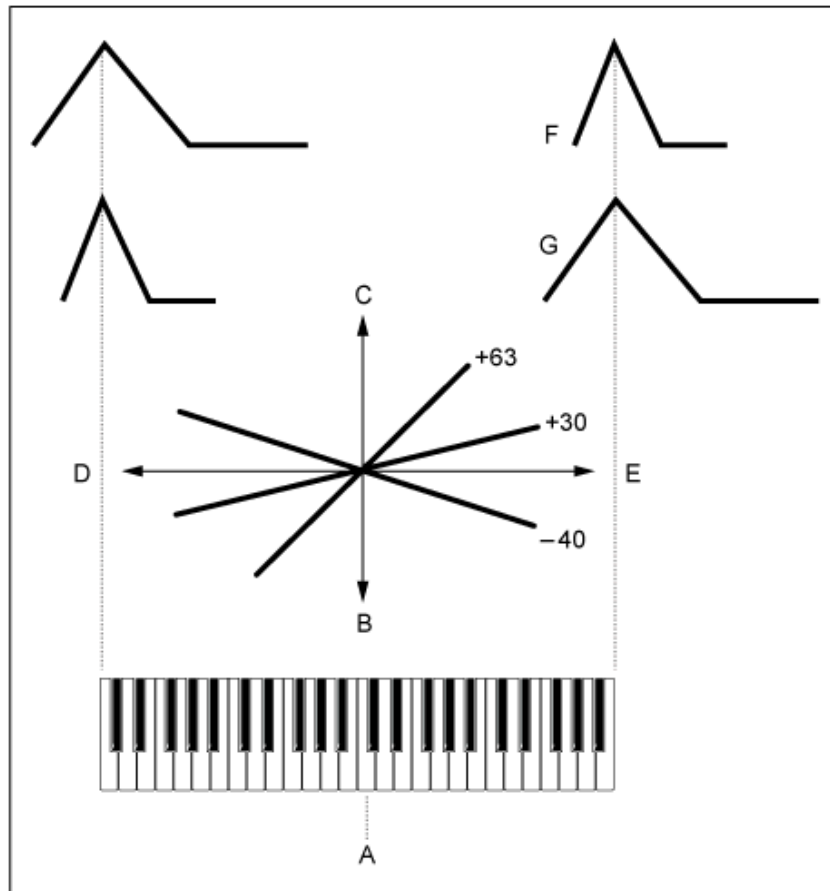
Valori positivi: più grave è il tasto suonato, più lento diventa il cambiamento del FEG; più

acuto è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento del FEG.

Valori negativi: più grave è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento del FEG;
più acuto è il tasto suonato, più lento diventa il cambiamento del FEG.

0: nessun cambiamento del FEG indipendentemente dalla posizione del tasto.

Time/Key e Center Key



- A: Center Key
- B: lento
- C: veloce
- D: tasto grave
- E: tasto acuto
- F: valore positivo
- G: valore negativo

Impostazioni: C-2-G8

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Consente di impostare il modo in cui la frequenza di taglio risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Innanzitutto, impostare il valore del tempo in Segment, quindi il valore della sensibilità di velocità in *Time/Vel*.

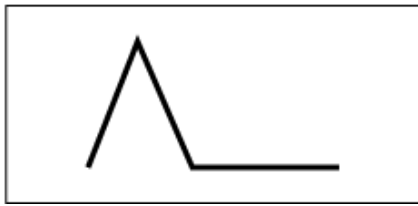
Impostazioni: *Time/Vel:* -64+63

Valore positivo: maggiore è la velocità, più veloci saranno i cambiamenti del FEG.

Valore negativo: maggiore è la velocità, più lenti saranno i cambiamenti del FEG, mentre

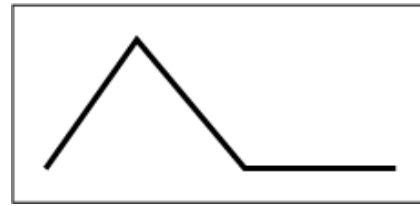
una velocità lenta rende più veloce il cambiamento del FEG.

0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione della velocità.



Velocità rapida

(cambiamenti rapidi nella frequenza di taglio)



Velocità lenta

(cambiamenti lenti nella frequenza di taglio)

Impostazioni: *Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All*

Attack: il valore *Time/Vel* influisce su *Attack Time*.

Atk+Dcy: il valore *Time/Vel* influisce su *Attack Time* e *Decay 1 Time*.

Decay: il valore *Time/Vel* influisce su *Decay Time*.

Atk+Rls: il valore *Time/Vel* influisce su *Attack Time* e *Release Time*.

All: il valore *Time/Vel* influisce sulle impostazioni in tempo reale nel FEG.

FEG Depth

Consente di impostare l'intervallo di profondità per il cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG.

Impostazioni: -64+63

0: nessun cambiamento per la frequenza di taglio da parte di *Filter EG*.

L'intervallo di profondità del cambiamento della frequenza di taglio diventa più ampio quando l'impostazione è lontana dal valore 0.

Per i valori negativi, i cambiamenti della frequenza di taglio vengono invertiti.

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Consente di impostare il modo in cui l'intervallo di profondità del cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG risponde alla velocità (forza della pressione del tasto).

Inoltre, con l'impostazione *Curve*, è possibile impostare il modo in cui *FEG Depth* risponde alla velocità.

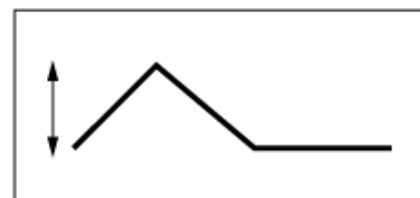
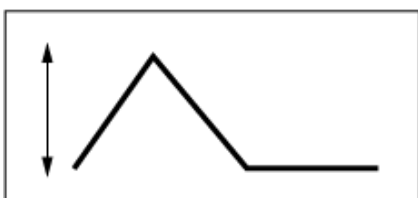
L'asse verticale rappresenta la velocità, mentre quello orizzontale l'intervallo di profondità del cambiamento della frequenza di taglio.

Impostazioni: *Depth/Vel:* -64+63

Valori positivi: la velocità rapida amplia l'intervallo di profondità di cambiamenti di *Filter EG*, mentre quella lenta restringe l'intervallo di profondità.

Valori negativi: la velocità rapida restringe l'intervallo di profondità di cambiamenti di *Filter EG*, mentre quella lenta amplia l'intervallo di profondità.

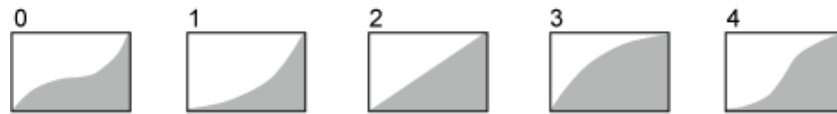
0: la frequenza di taglio non risponde alla velocità.



Velocità rapida
(l'intervallo di profondità nel cambio di
frequenza di taglio è più ampio)

Velocità lenta
(l'intervallo di profondità nel cambio di
frequenza di taglio è più ristretto)

Impostazioni: *Curve*: 0–4



Scale



Nella schermata *Scale* è possibile impostare la scala del filtro per l'elemento.
La funzione *Filter Scale* consente di modificare la frequenza di taglio del filtro in base all'intonazione.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Filter* → *Scale*



Break Point (punto di interruzione del ridimensionamento del taglio del filtro) 1–4

Consente di configurare i numeri di nota di quattro punti da impostare su *Cutoff Offset*.

Impostazioni: C–2–G8

NOTA

I numeri di nota per i *Break Points* 1 a 4 verranno disposti automaticamente in ordine ascendente sulla tastiera.

Cutoff Offset (offset di ridimensionamento del taglio del filtro) 1–4

Consente di impostare il valore che aumenta o diminuisce il taglio su tutti e quattro i punti di interruzione.

Impostazioni: –128–+127

NOTA

- Quando il valore di offset è impostato al di sopra o al di sotto del valore di taglio, la frequenza di taglio non va mai oltre le impostazioni.
- Per qualsiasi nota inferiore a *Break Point 1*, il valore verrà impostato sulla frequenza di taglio di *Break Point 1*. Per qualsiasi nota superiore a *Break Point 4*, il valore verrà impostato sulla frequenza di taglio di *Break Point 4*.

Amplitude



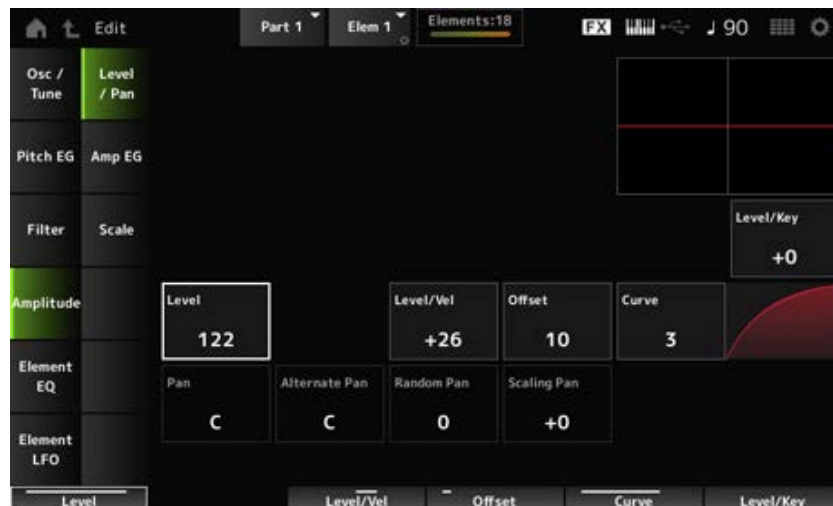
Level/Pan



Nella schermata *Level/Pan* è possibile impostare il livello e il pan (posizione nel campo stereo) per ciascun elemento.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Amplitude* → *Level/Pan*



Level/Key (sensibilità di livello della sequenza dei tasti)

Consente di impostare il modo in cui il volume di ciascun elemento risponde alla posizione del tasto. Il punto di riferimento è il volume specificato in *Center Key*.

Impostazioni: -64—+0—+63

Valori positivi: più grave è il tasto suonato, più il volume si abbassa; più acuto è il tasto suonato, più il volume si alza.

Valori negativi: più grave è il tasto suonato, più il volume si alza; più acuto è il tasto suonato, più il volume si abbassa.

Level (livello dell'elemento)

Consente di impostare il livello di uscita (volume) per ogni elemento.

Impostazioni: 0—127

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Offset (Level Velocity Offset)

Curve (Level Sensitivity Key Curve)

Consente di impostare il modo in cui il livello (volume) risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto. L'offset regola tutte le impostazioni specificate in *Level/Vel*. Quando il valore supera 127, la velocità viene impostata su 127. Inoltre, con l'impostazione *Curve*, è possibile configurare il modo in cui il volume risponde alla velocità. L'asse verticale rappresenta la velocità, mentre quello orizzontale l'intervallo per i cambiamenti di volume.

Impostazioni: *Level/Vel*: -64+63

Valore positivo: più rapida è la velocità, più il volume si alza.

Valore negativo: inferiore è la velocità, più il volume si alza.

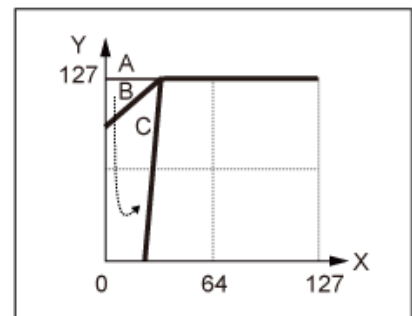
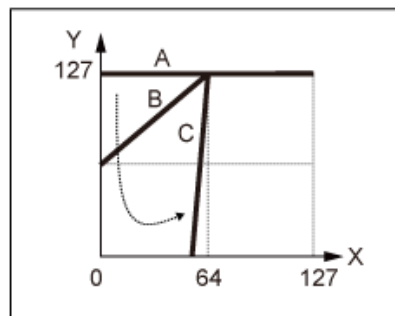
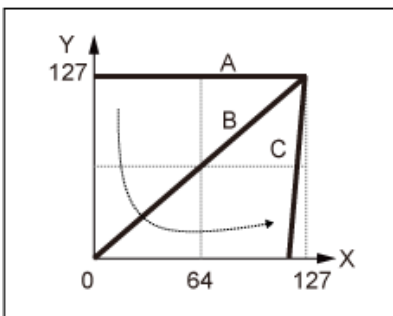
0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione della velocità.

Impostazioni: *Offset*: 0-127

Offset (Level Velocity Offset) =
0

Offset (Level Velocity Offset) =
64

Offset (Level Velocity Offset) =
96



A: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)* = 0

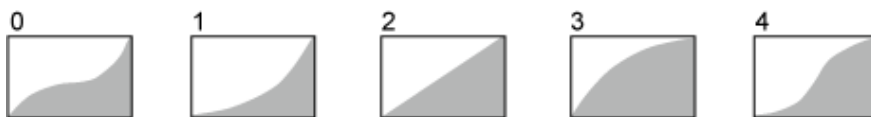
B: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)* = 32

C: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)* = 64

X: velocità nel momento in cui viene premuto il tasto

Y: valore di velocità inviato al generatore di tono interno

Impostazioni: *Curve*: 0-4



Pan (pan dell'elemento)

Consente di impostare la posizione del pan (nel campo stereo) per l'elemento.

Quando sono presenti impostazioni del pan a destra e sinistra per gli elementi all'interno di una parte, potrebbe essere difficile sentire il risultato dell'impostazione del pan.

Impostazioni: L63-C-R63

Alternate Pan (profondità del pan alternato)

Consente di impostare in che misura il suono viene distribuito alternativamente a sinistra e a destra per ogni tasto che si preme.

Il valore impostato in *Pan* è la posizione centrale per il movimento a destra e a sinistra del pan.

Impostazioni: L64-C-R63

Random Pan (profondità del pan casuale)

Consente di impostare in che misura il suono viene distribuito in modo casuale a sinistra e a destra per ogni tasto che si preme.

Il valore impostato in *Pan* è la posizione centrale nel campo stereo.

Impostazioni: 0–127

Scaling Pan (profondità del pan della scala)

Consente di impostare il modo in cui la posizione del tasto premuto influisce sulla posizione dell'impostazione del pan.

Il valore impostato in *Pan* è la posizione per C3.

Impostazioni: -64–+0–+63

Valori positivi: la posizione del pan viene scalata a sinistra per i tasti più gravi e a destra per i tasti più acuti.

Valori negativi: la posizione del pan viene scalata a destra per i tasti più gravi e a sinistra per i tasti più acuti.

Amp EG



Nella schermata *Amp EG* è possibile impostare il tempo dell'AEG (generatore di involuppo dell'ampiezza) per l'elemento. Consente di determinare come cambia il volume da quando si preme un tasto sulla tastiera al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Amplitude* → *Amp EG*



Attack Time (tempo di attacco dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il valore *Attack Level*.

Impostazioni: 0–127

Decay 1 Time (tempo di decay 1 dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da *Attack Level* a *Decay 1 Level*.

Impostazioni: 0–127

Decay 2 Time (tempo di decay 2 dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da *Decay 1 Level* a *Decay 2 Level*.

Impostazioni: 0–127

Release Time (tempo di rilascio dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario per il decay del suono dopo il rilascio del tasto.

Impostazioni: 0–127

AEG Initial Level

Consente di impostare il volume per il momento in cui si preme il tasto.

Impostazioni: 0–127

AEG Attack Level

Consente di impostare il volume da modificare dopo aver premuto un tasto.

Impostazioni: 0–127

AEG Decay 1 Level

Consente di impostare il valore del volume successivo da modificare rispetto ad *Attack Level*.

Impostazioni: 0–127

AEG Decay 2 Level

Consente di impostare il volume che viene mantenuto mentre si tiene premuto il tasto.

Impostazioni: 0–127

Center Note (nota centrale del tempo dell'AEG della sequenza di tasti)

Consente di impostare la nota di riferimento (o un tasto da premere) per *Time/Key*. A seconda della nota (tasto) impostata qui, viene riprodotto il suono risultante della variazione di intonazione impostata nel PEG.

Impostazioni: C–2–G8

Time/Key (sensibilità del tempo dell'AEG nella sequenza di tasti)

Consente di impostare il modo in cui la velocità dei cambiamenti di volume nell'AEG risponde alla posizione del tasto. Il cambiamento di velocità nell'AEG viene utilizzato per il tasto specificato in *Center Note*.

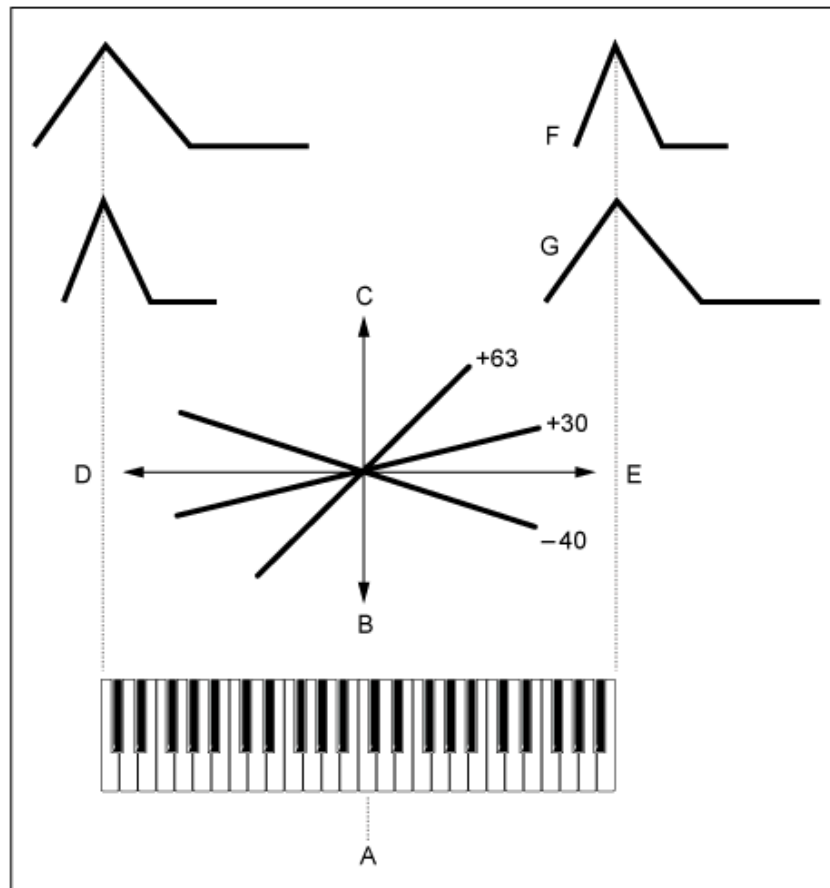
Impostazioni: –64–+63

Valori positivi: più grave è il tasto suonato, più lento è il cambiamento del volume dell'AEG; più acuto è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento del volume dell'AEG.

Valori negativi: più grave è il tasto suonato, più veloce è il cambiamento del volume dell'AEG; più acuto è il tasto suonato, più lento diventa il cambiamento del volume dell'AEG.

0: nessun cambiamento del volume dell'AEG indipendentemente dalla posizione del tasto.

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) e Center Note (AEG Time Key Follow Center Note)



- A: Center Note
- B: lento
- C: veloce
- D: tasti gravi
- E: tasti acuti
- F: valori positivi
- G: valori negativi

Release Adj (regolazione del rilascio della sensibilità del tempo dell'AEG nella sequenza di tasti)

Consente di regolare AEG Time Key Follow Sensitivity su AEG Release.

Più basso è il valore, minore è la sensibilità.

Impostazioni: 0–127

127: la AEG Time Key Follow Sensitivity è uguale a Decay 1 e Decay 2.

0: AEG Time Key Follow Sensitivity non influisce su AEG Release.

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (AEG Time Velocity Segment)

Consente di impostare il modo in cui il tempo per i cambiamenti di volume nell'AEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Innanzitutto, impostare il valore del tempo in Segment, quindi il valore della sensibilità di velocità in Time/Vel.

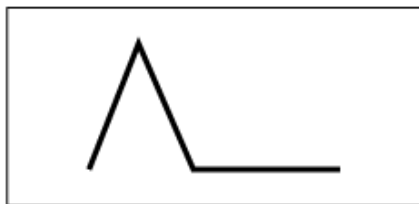
Impostazioni: Time/Vel: -64–+63

Valore positivo: maggiore è la velocità, più veloci saranno i cambiamenti di volume

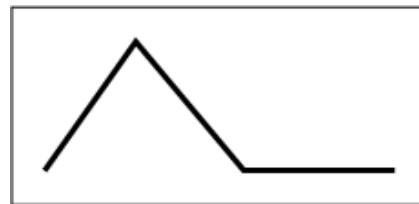
dell'AEG.

Valore negativo: maggiore è la velocità, più lenti saranno i cambiamenti di volume dell'AEG; inferiore è la velocità, più veloci saranno i cambiamenti di volume dell'AEG.

0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione della velocità.



Velocità elevata (cambiamento rapido del volume)



Velocità lenta (cambiamento lento del volume)

Impostazioni: *Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All*

Attack: il valore *Time/Vel* influisce su *Attack Time*

Atk+Dcy: il valore *Time/Vel* influisce su *Attack Time* e *Decay 1 Time*.

Decay: il valore *Time/Vel* influisce su *Decay Time*.

Atk+Rls: il valore *Time/Vel* influisce su *Attack Time* e *Release Time*.

All: il valore *Time/Vel* influisce sulle impostazioni in tempo reale nell'AEG.

Half Damper (switch dell'effetto mezzo pedale)

Impostando questo switch su On, è possibile collegare un foot controller FC3A venduto separatamente al jack [SUSTAIN] sul pannello posteriore e utilizzare la funzione di effetto mezzo pedale per la performance su tastiera.

La funzione Half-damper offre un maggiore controllo espressivo sul decay del suono, permettendo di utilizzare il funzionamento del pedale damper proprio come si farebbe su un pianoforte acustico, in modo continuo e non solo come uno switch di attivazione/disattivazione.

Impostazioni: Off, On

Time (tempo dell'effetto mezzo pedale)

Consente di impostare il tempo che intercorre tra il momento in cui si rilascia un tasto mentre si preme a fondo il foot controller FC3A e il decay del suono quando *Half Damper (Half Damper Switch)* è impostato su On. Questo parametro non viene mostrato quando *Half Damper (Half Damper Switch)* è impostato su Off.

È possibile regolare il tempo di decay da *Half Damper Time* a *Release Time* modificando la quantità di pressione sul pedale.

Quando si rilascia il pedale, l'opzione *Release Time* viene utilizzata per il suono con decay.

Impostando *Release Time* su un valore piccolo e *Half Damper Time* su un valore grande, è possibile riprodurre un suono con decay naturale, come su un pianoforte acustico.

Impostazioni: 0–127

Scale



Nella schermata *Scale* è possibile impostare la scala di ampiezza per l'elemento. In questo modo si modifica il volume in base alla posizione del tasto sulla tastiera.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Amplitude* → *Scale*



Break Point (punto di interruzione della scala del livello) 1–4

Consente di impostare il numero di nota per *Level Offset*.

Impostazioni: C–2–G8

NOTA

I numeri di nota per i *Break Points* 1 a 4 verranno disposti automaticamente in ordine ascendente sulla tastiera.

Level Offset (offset della scala di livello) 1–4

Consente di impostare i valori di quattro punti di interruzione per il controllo di *Level*.

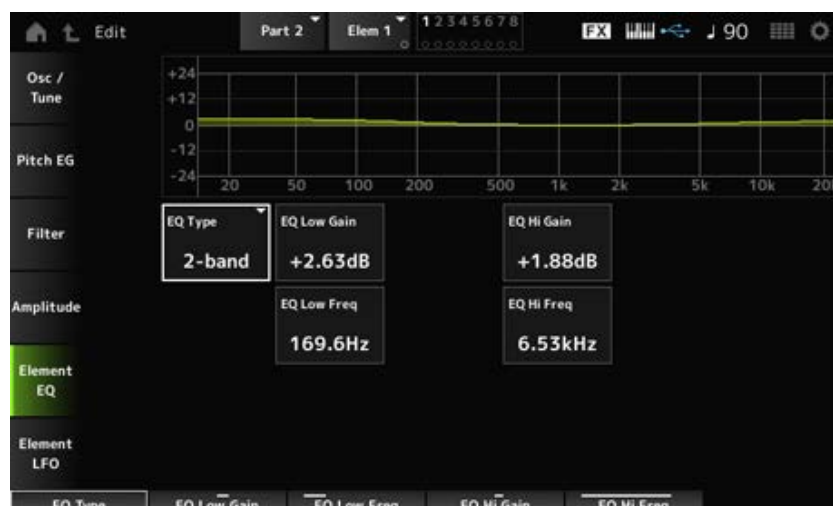
Impostazioni: –128–+127

Element EQ ★

Nella schermata *Element EQ* è possibile impostare l'equalizzatore per l'elemento.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Element EQ*



EQ Type (tipo di equalizzatore dell'elemento)

Consente di selezionare il tipo di equalizzatore desiderato.

Impostazioni: 2-band, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, Thru

2-band: equalizzatore shelving che aumenta o taglia la banda dei segnali al di sopra o al di sotto di una determinata frequenza (*Low Freq* o *High Freq*).

P.EQ: equalizzatore parametrico che aumenta o riduce il livello del segnale (*Gain*) attorno alla frequenza centrale (*Freq*).

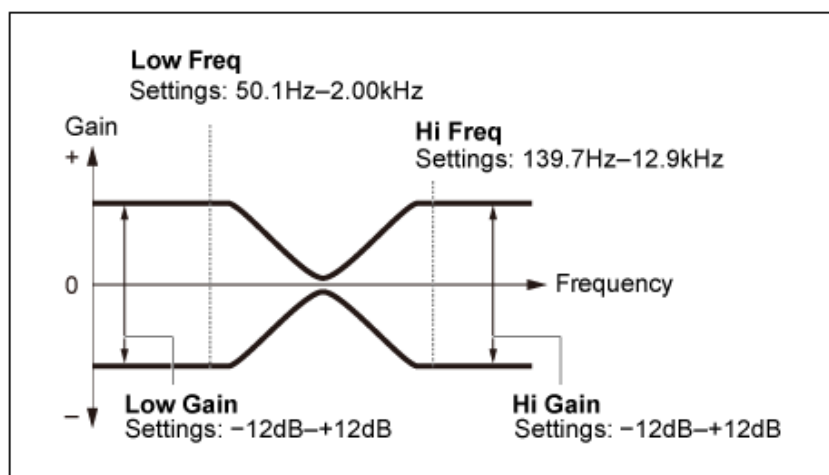
Boost6: consente di aumentare il livello di 6 dB.

Boost12: consente di aumentare il livello di 12 dB.

Boost18: consente di aumentare il livello di 18 dB.

Thru: consente di bypassare l'equalizzatore, lasciando intatto l'intero segnale.

■ Quando EQ Type è impostato su 2-band



EQ Low Gain (guadagno basso dell'equalizzatore dell'elemento)

Consente di impostare il livello del segnale della banda *Low*.

Impostazioni: -12.00dB-+12.00dB

EQ Low Freq (bassa frequenza dell'equalizzatore dell'elemento)

Consente di impostare la frequenza della banda *Low*.

Impostazioni: 50.1Hz-2.00kHz

EQ High Gain (guadagno alto dell'equalizzatore dell'elemento)

Consente di impostare il livello del segnale della banda *High*.

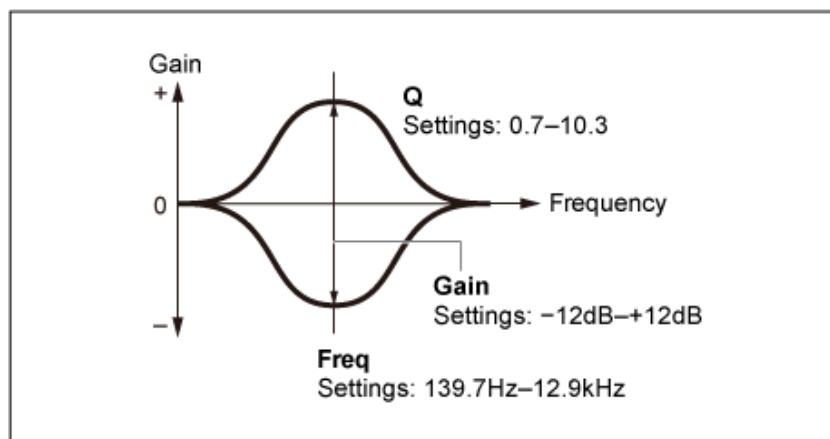
Impostazioni: -12.00dB-+12.00dB

EQ Hi Freq (alta frequenza dell'equalizzatore dell'elemento)

Consente di impostare la frequenza della banda *High*.

Impostazioni: 503.8Hz-10.1kHz

■ Quando EQ Type è impostato su P.EQ



EQ Gain (guadagno dell'equalizzatore dell'elemento)

Consente di impostare il livello del segnale per l'intervallo di frequenza impostato in *EQ Freq*.

Impostazioni: -12.00dB-+12.00dB

EQ Freq (frequenza dell'equalizzatore dell'elemento)

Consente di impostare la frequenza da tagliare o amplificare.

Impostazioni: 139.7Hz-12.9kHz

EQ Q (ampiezza di banda dell'equalizzatore dell'elemento)

Aumentando o riducendo il livello del segnale della frequenza impostata in *EQ Freq*, è possibile creare varie curve di risposta in frequenza.


Impostazioni: 0.7-10.3

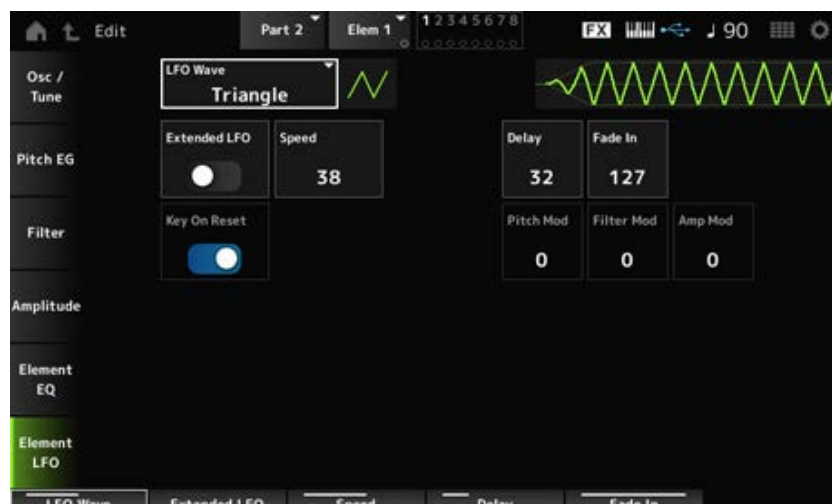
Element LFO



Nella schermata *Element LFO* è possibile impostare l'LFO (oscillatore a bassa frequenza) per l'elemento. L'LFO (oscillatore a bassa frequenza) dell'elemento genera segnali nella banda bassa e può essere utilizzato per la modulazione (variazione ciclica) dell'intonazione, del filtro e dell'ampiezza.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Selezione di *Part* → Selezione di *Element* → *Element LFO*



LFO Wave

Consente di selezionare un'onda LFO per creare vari tipi distinti di modulazione.

Impostazioni: *Saw*, *Triangle*, *Square*

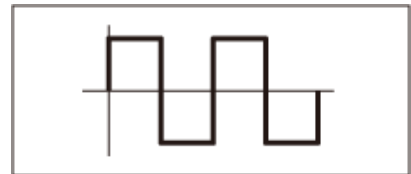
Saw (onda a dente di sega)



Triangle (forma d'onda triangolare)



Square (forma d'onda quadrata)



Extended LFO

Consente di passare dal vecchio set di impostazioni (Off: 0–63) a uno nuovo con risoluzione più elevata (On: 0–415) per *Speed* (LFO Speed).

Per garantire la compatibilità dei dati creati con le vecchie impostazioni, configurare questo parametro su Off.

Impostazioni: Off, On

Speed (velocità LFO)

Consente di impostare la velocità delle modifiche di *LFO Wave*. Maggiore è il valore di questo parametro, più rapida sarà la velocità.

Impostazioni: 0–63 (*ExtendedLFO* impostato su Off), 0–415 (*ExtendedLFO* impostato su On)

Delay (tempo di delay LFO)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Impostazioni: 0–127

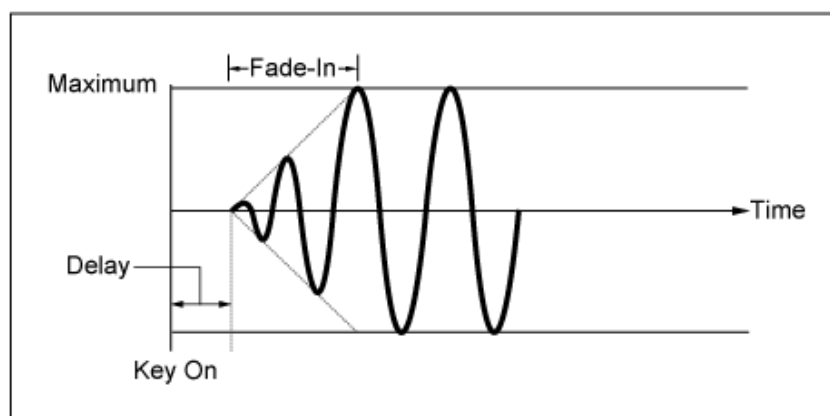
Fade In (tempo di fade-in LFO)

Consente di impostare la durata del fade-in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in *Delay*.

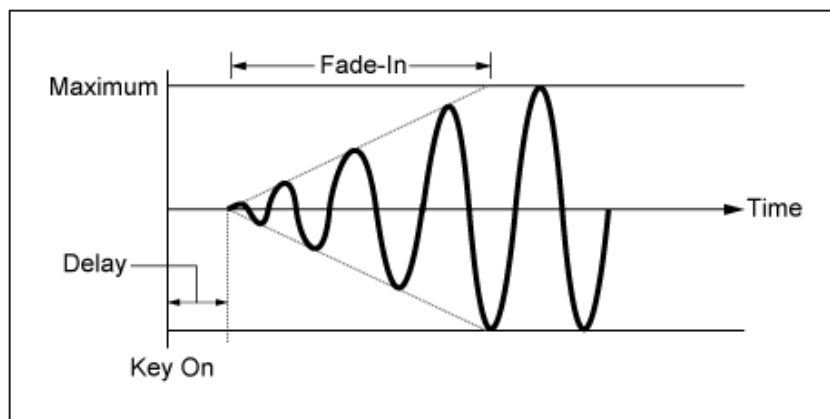
Impostazioni: 0–127

Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade-in.



Valore basso: fade-in rapido

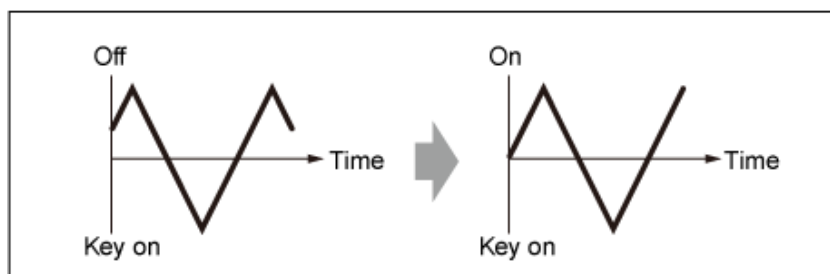


Valore alto: fade-in lento

Key On Reset (reimpostazione tasto premuto LFO)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On



Pitch Mod (profondità di modulazione pitch dell'LFO)

Questo parametro consente di creare un effetto vibrato (modifiche cicliche dell'intonazione) utilizzando le onde dell'LFO.

L'impostazione del parametro su valori più grandi comporta una maggiore variazione del volume.

Impostazioni: 0–127

Filter Mod (profondità di modulazione filtro dell'LFO)

Questo parametro consente di creare un effetto wah (modifiche cicliche alla frequenza di taglio del filtro) utilizzando le onde dell'LFO.

Valori più grandi comportano un intervallo più ampio per le modifiche della frequenza di taglio.

Impostazioni: 0–127

Amp Mod (profondità di modulazione dell'ampiezza dell'LFO)

Questo parametro consente di creare un effetto tremolo (modifiche cicliche del volume) utilizzando le onde dell'LFO.

L'impostazione del parametro su valori più grandi comporta una maggiore variazione del volume.

Impostazioni: 0–127

Schermata *Drum Part Edit (AWM2)*



La parte di batteria (AWM2) è composta da 73 drum key.

Drum Part Edit (AWM2) include *Part Common Edit* per l'impostazione dei parametri per tutta la parte e *Key Edit* per l'impostazione dei parametri per singoli drum key.

Part Common Edit



Sommario

General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

Pitch

Filter/Amp

Filter EG

Amp EG

Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod/Control

Control Assign

Tx/Rx Switch

Control Settings


General/Pitch

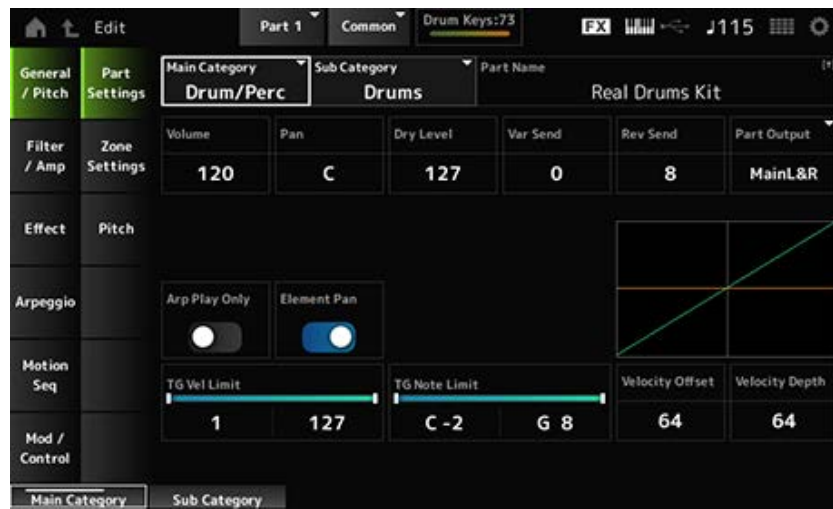


Part Settings



Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ] → *General/Pitch* > *Part Settings*



Main Category (Part Main Category)

Sub Category (Part Sub Category)

Consente di impostare la categoria principale e la sottocategoria della parte selezionata.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Part Name

È possibile salvare la parte che si sta modificando con un nuovo nome, utilizzando fino a 20 caratteri alfanumerici.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire un nome.

Volume

Consente di impostare il volume della parte selezionata.

Impostazioni: 0–127

Pan

Consente di impostare il pan per la parte selezionata.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Dry Level

Consente di impostare il livello diretto della parte selezionata.

Questo parametro è disponibile solo se *Part Output* è impostato su *MainL&R* o *Drum*.

Impostazioni: 0–127

Var Send (mandata variazione)

Consente di impostare la mandata della variazione della parte selezionata.

Questo parametro è disponibile solo se *Part Output* è impostato su *MainL&R* o *Drum*.

Impostazioni: 0–127

Rev Send (mandata riverbero)

Consente di impostare la mandata del riverbero della parte selezionata.

Questo parametro è disponibile solo se *Part Output* è impostato su *MainL&R* o *Drum*.

Impostazioni: 0–127

Part Output (selezione dell'uscita della parte)

Consente di impostare la destinazione di uscita per i segnali audio della parte selezionata.

Impostazioni: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*, *Drum*

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].

AsgnL&R: uscite stereo (due canali) ai jack ASSIGNABLE OUTPUT [L] e ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1&2–USB29&30: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 29 e 30) al terminale [USB TO HOST].

AsgnL: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: uscite mono (canali da 1 a 30) al terminale [USB TO HOST].

Off: nessuna uscita del segnale audio per la parte.

Drum: è possibile impostare l'uscita per ciascun tasto della batteria.


Arp Play Only (solo riproduzione arpeggio)

Consente di impostare la parte in modo che venga riprodotta solo con l'arpeggio.

La parte impostata su On verrà riprodotta dai messaggi Note On inviati per l'arpeggio.

Impostazioni: Off, On

Element Pan (switch pan dell'elemento)

Consente di impostare Pan su On oppure Off da *Key Edit* ([EDIT/ ]→Selezione di *Part*→Selezione di *Key*→*Level/Pan*→*Pan*).

Se questo parametro è impostato su Off, la posizione pan in *Key Edit* sarà impostata su C (centro).

Impostazioni: Off, On

Velocity Limit

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la parte.

Impostazioni: 1–127

Note Limit

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la parte.

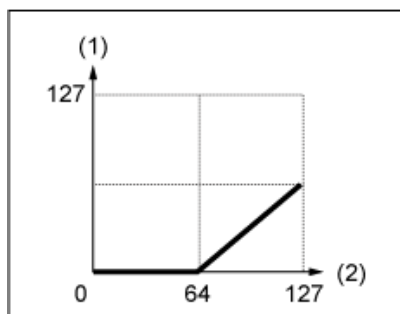
Impostazioni: C–2–G8

Velocity Offset (offset della sensibilità di velocità)

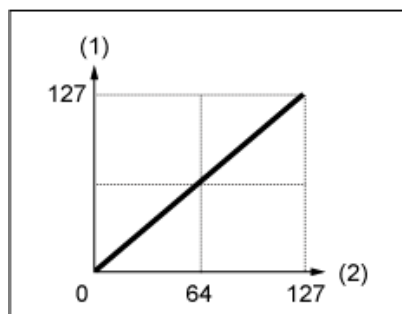
Consente di aumentare o diminuire il valore di velocità inviato al generatore di suoni interno.

Impostazioni: 0–127

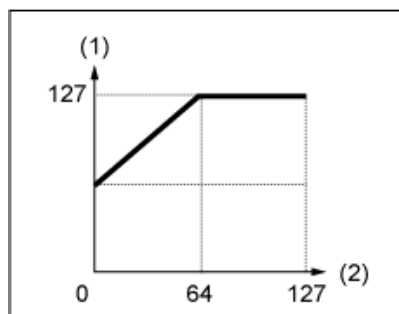
Se *Depth* = 64 e *Offset* = 32



Se *Depth* = 64 e *Offset* = 64



Se *Depth* = 64 e *Offset* = 96



(1) Velocità effettiva risultante (che influenza il generatore di suoni)

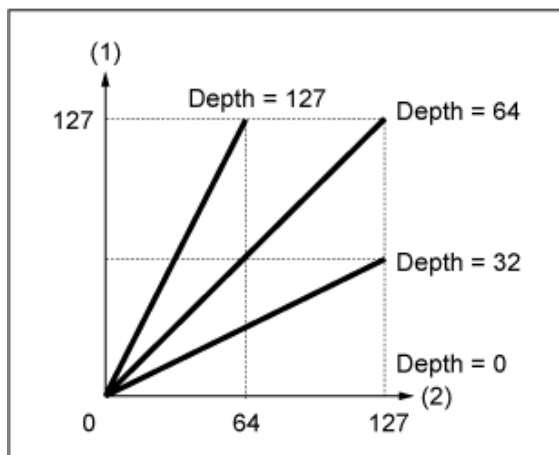
(2) Velocità con cui viene suonata una nota

Velocity Depth (profondità della sensibilità di velocità)

Consente di impostare il modo in cui il livello del valore di velocità (inviato al generatore di suoni interno) risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: 0–127

Se Offset è impostato su 64:



- (1) Velocità effettiva risultante (che influenza il generatore di suoni)
- (2) Velocità con cui viene suonata una nota

Zone Settings



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *General/Pitch* → *Zone Settings* in Part Edit (AWM2).

Pitch



Nella schermata *Pitch* è possibile impostare l'intonazione per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ General/Pitch > *Pitch*



Note Shift

Consente di regolare l'intonazione in semitoni.

Impostazioni: -24+0+24

Detune

Consente di regolare l'intonazione della parte in incrementi di 0,1 Hz.

Spostando leggermente l'intonazione è possibile eseguire il detuning del suono.

Impostazioni: -12.8Hz+0.0Hz+12.7Hz

Pitch Control Group

Alle parti assegnate allo stesso gruppo viene attribuita la stessa intonazione.

Tuttavia, *Portamento*, *Mono/Poly* e *Micro Tuning* non sono disponibili per la parte di batteria.

Pitch Bend↓(Pitch Bend Range Lower)

Pitch Bend↑(Pitch Bend Range Upper)

Consente di impostare l'estensione delle modifiche create con la rotella del pitch bend in semitoni.

Impostazioni: -48+0+24

Filter/Amp



Filter EG



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Filter/Amp* → *Filter EG* in *Part Edit (AWM2)*.

Amp EG



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Filter/Amp* → *Amp EG* in *Part Edit (AWM2)*.

Effect

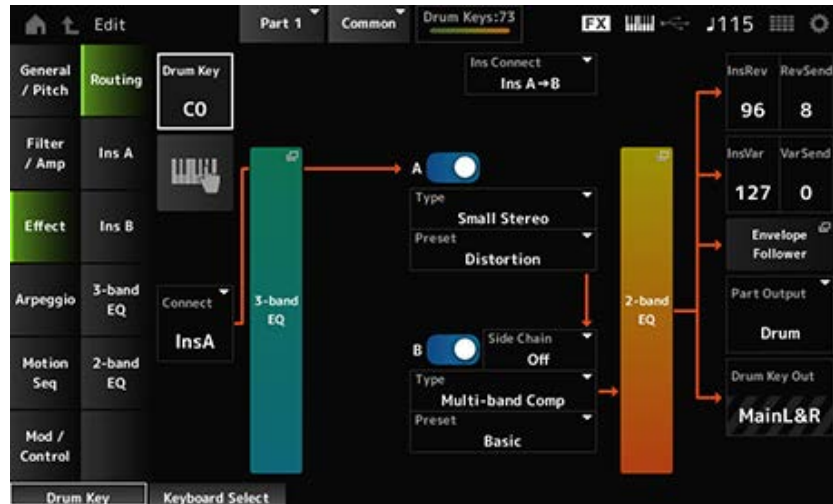


Routing



Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ] → *Effect* → *Routing*



Si tratta sostanzialmente della stessa schermata di *Effect* → *Routing* in *Part Edit* (AWM2). I parametri aggiunti a *Drum Part Edit* (AWM2) sono mostrati di seguito.

Drum Key (selezione del tasto della batteria)

Viene mostrato il nome del tasto della batteria selezionato.

Impostazioni: C0–C6

Connect (switch di collegamento del tasto della batteria)

Consente di impostare il tasto da inviare all'effetto Insertion A o Insertion B.

Impostandolo su *Thru* consente di bypassare gli effetti Insertion.

Impostazioni: *Thru, InsA, InsB*

Keyboard Select

È possibile utilizzare la tastiera per selezionare direttamente un tasto della batteria impostando questo parametro su On.

Impostazioni: Off, On

InsRev (Insertion to Reverb Send Level)

InsVar (Insertion to Variation Send Level)

Consente di impostare il livello dei segnali del tasto della batteria inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Reverb o Variation.

Questa impostazione viene applicata all'intera parte di batteria (tutti i tasti della batteria).

Questo parametro è disponibile solo quando *Connect (Drum Key Connection Switch)* è impostato su *InsA* o *InsB* e *Part Output* è impostato su *MainL&R* o *Drum*.

Impostazioni: 0–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)

KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Consente di impostare il livello dei segnali del tasto della batteria inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Reverb o Variation.

Questo parametro può essere impostato per ogni tasto della batteria.

Questo parametro è disponibile quando *Connect (Drum Key Connection Switch)* è impostato su *Thru* e quando *Part Output* è impostato su *Main* o quando *Part Output* è impostato su *Drum* e *Drum Key Out* è impostato su *MainL&R*.

Impostazioni: 0–127

Drum Key Out (selezione dell'uscita del tasto della batteria)

Consente di impostare la destinazione di uscita per ogni tasto della batteria.

Questo parametro viene mostrato solo quando *Part Output* è impostato su *Drum*.

Impostazioni: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*

***MainL&R*:** uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].

***AsgnL&R*:** uscite stereo (due canali) ai jack ASSIGNABLE OUTPUT [L] e ASSIGNABLE OUTPUT [R].

***USB1&2–USB29&30*:** uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 29 e 30) al terminale [USB TO HOST].

***AsgnL*:** uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [L].

***AsgnR*:** uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [R].

***USB1–30*:** uscite mono (canali da 1 a 30) al terminale [USB TO HOST].

NOTA

Quando *Connect (Drum Key Connection Switch)* è impostato su *InsA* o *InsB* e questo parametro è fisso sull'impostazione *MainL&R*.

Ins A



Ins B

La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Effect* → *InsA* o *InsB* in *Part Edit (AWM2)*.

3-band EQ



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Effect* → *3-band EQ* in *Part Edit (AWM2)*.

2-band EQ



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Effect* → *2-band EQ* in *Part Edit (AWM2)*.

Arpeggio



Common



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Arpeggio* → *Common* in *Part Edit (AWM2)*.

Individual



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Arpeggio* → *Individual* in *Part Edit* (AWM2).

Advanced

La schermata qui è sostanzialmente la stessa di quella che viene aperta da *Arpeggio* → *Advanced* in *Part Edit* (AWM2); è stato tuttavia aggiunto il parametro riportato di seguito.

Fixed SD/BD (SD/BD fisso per arpeggio)

Quando questo parametro è impostato su On, la riproduzione dell'arpeggio utilizza C1 per la grancassa e D1 per il rullante.

Nella maggior parte dei kit di batteria la grancassa è assegnata a C1 e il rullante assegnato a D1. Tuttavia, alcuni kit di batteria hanno la grancassa e il rullante assegnati ad altri tasti. In tal caso, l'arpeggio utilizzerebbe invece i tasti assegnati per la riproduzione.

Per questo motivo, l'arpeggio potrebbe non essere riprodotto correttamente a seconda della particolare combinazione di kit di batteria e tipo di arpeggio. Quando si verificano tali problemi, l'impostazione *Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)* su On potrebbe risolvere il problema.

Impostazioni: Off, On

Motion Seq

Common

La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Motion Seq* → *Common* in *Part Edit* (AWM2).

Lane

La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Motion Seq* → *Lane* in *Part Edit* (AWM2).

Mod/Control

Control Assign

La schermata qui mostrata è fondamentalmente la stessa di quella aperta da *Mod/Control* → *Control Assign* in *Part Edit* (AWM2), tranne per il fatto che le impostazioni di *Destination* disponibili sono differenti.

Per l'elenco delle impostazioni *Destination*, fare riferimento a *Control List* in *Data List*.

Tx/Rx Switch

La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch* in *Part Edit* (AWM2).

Control Settings

La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Mod/Control* → *Control Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

Key Edit



Sommario

[Osc/Tune](#)

[Filter](#)

[Level/Pan](#)

[Element EQ](#)

Osc/Tune



Nella schermata *Osc/Tune* è possibile impostare l'oscillatore per ciascun tasto all'interno della parte di batteria.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → Selezione di *Part* → Selezione di *Key* → *Osc/Tune*



Switch del tasto della batteria

Consente di impostare il tasto della batteria selezionato da utilizzare.

Impostazioni: Off, On

Bank (Waveform Bank)

Number (Waveform Number)

Category (Waveform Category)

Sub Category (Waveform Sub Category)

Name (Waveform Name)

Viene mostrato il nome della forma d'onda selezionata per il tasto della batteria.
Bank indica il tipo di forma d'onda (Preset, User e Library) assegnata all'elemento.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Assign Mode (modalità di assegnazione del tasto)

Consente di impostare in che modo viene prodotto il suono quando il generatore di suoni interno riceve messaggi Note On dello stesso suono almeno due volte di seguito.

Impostazioni: *Single, Multi*

Single: consente di interrompere la prima nota, quindi di riprodurre nuovamente la stessa nota.

Multi: consente di riprodurre la seconda nota sopra la prima. Questa impostazione rende naturali le rullate, in particolare con piatti o altri strumenti a percussione con un lungo decay.

Connect (collegamento del tasto della batteria)

Consente di impostare il tasto da inviare all'effetto Insertion A (*InsA*) o Insertion B (*Ins B*) oppure di bypassare l'effetto Insertion (*Thru*).

Questo parametro è sostanzialmente uguale a *Connect (Drum Key Connection Switch)* in *Effect* → *Routing in Drum Part Edit (AWM2)*.

Impostazioni: *Thru, InsA, InsB*

New Waveform

Consente di caricare un file audio salvato sull'unità flash USB come forma d'onda.

Quando viene caricata una forma d'onda viene visualizzato *Edit Waveform*.

Edit Waveform

Consente di aprire la schermata *Waveform Edit*.

Coarse (accordatura grossolana)

Consente di cambiare l'intonazione della forma d'onda assegnata al tasto della batteria.

Impostazioni: -48—+48

Fine (accordatura fine)

Consente di regolare con precisione l'intonazione dell'onda assegnata al tasto della batteria.

Impostazioni: -64—+63

Pitch/Vel (sensibilità della velocità del pitch)

Consente di impostare il modo in cui l'intonazione risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: -64—+63

Valore positivo: più rapida è la velocità, più l'intonazione si alza.

Valore negativo: più rapida è la velocità, più l'intonazione si abbassa.

0: rimane invariata

Rcv Note Off (ricezione di disattivazione della nota)

Consente di impostare il tasto della batteria per ricevere messaggi di disattivazione della nota MIDI.

Impostazioni: Off, On

On: il suono si interrompe quando si rilascia il tasto. Utilizzare questa impostazione per far durare i suoni degli strumenti a percussione senza decay.

Off: decay del suono dopo aver rilasciato il tasto.

Group (gruppo alternativo)

Questa impostazione aiuta a evitare combinazioni inappropriate o innaturali di tasti della batteria da suonare insieme.

Ad esempio, è possibile assegnare charleston aperti e chiusi allo stesso gruppo in modo da evitare che vengano suonati insieme.

Per i tasti della batteria che possono essere suonati in modo naturale con qualsiasi combinazione, impostare questo parametro su *Off*.

Impostazioni: *Off*, 1–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)

KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Consente di impostare il livello dei segnali del tasto della batteria inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Reverb o Variation.

Questo parametro può essere impostato per ogni tasto della batteria.

Questo parametro non è disponibile a seconda delle impostazioni *Connect (Drum Key Connection)*, *Part Output* e *Drum Key Output*.

Impostazioni: 0–127

Drum Key Out (selezione dell'uscita del tasto della batteria)

Consente di impostare la destinazione di uscita per il tasto della batteria.

Questo parametro non è disponibile a seconda delle impostazioni *Connect (Drum Key Connection)* e *Part Output*.

Impostazioni: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].

AsgnL&R: uscite stereo (due canali) ai jack ASSIGNABLE OUTPUT [L] e ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1&2–USB29&30: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 29 e 30) al terminale [USB TO HOST].

AsgnL: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: uscite mono (canali da 1 a 30) al terminale [USB TO HOST].

Keyboard Select

Consente di attivare o disattivare l'impostazione di selezione della tastiera.

Quando questo parametro è impostato su On, è possibile selezionare il tasto della batteria desiderato per la modifica premendo un tasto sulla tastiera.

Impostazioni: Off, On

Filter



Consente di impostare il filtro per la parte di batteria.

È possibile modificare la qualità del tono utilizzando un filtro passa-basso e un filtro passa-alto su

ciascun tasto della batteria.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Part* → Selezione di *Key* → *Filter*



Cutoff (frequenza di taglio dell'LPF)

Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-basso.

Impostazioni: 0–1023

Cutoff/Vel (sensibilità della velocità di taglio dell'LPF)

Consente di impostare la sensibilità della velocità sulla frequenza di taglio del filtro passa-basso.

Per i valori positivi di questo parametro, più forte (velocità maggiore) si suona il tasto, più alta diventa la frequenza di taglio.

Per i valori negativi di questo parametro, più forte si suona il tasto, più bassa diventa la frequenza di taglio.

Impostazioni: -64–+63

Resonance (risonanza dell'LPF)

Consente di impostare il livello dell'effetto di risonanza nel filtro passa-basso.

Impostazioni: 0–127

HPF Cutoff (frequenza di taglio HPF)

Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-alto.

Impostazioni: 0–1023

Level/Pan ★

Consente di impostare il livello e il pan (posizione nel campo stereo) per ciascun tasto della batteria.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Part* → Selezione di *Key* → *Level/Pan*



Attack Time (tempo di attacco dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui il volume raggiunge il valore impostato in *Attack Level*.

Impostazioni: 0–127

Decay 1 Time (tempo di decay 1 dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da *Attack Level* a *Decay 1 Level*.

Impostazioni: 0–127

Decay 2 Time (tempo di decay 2 dell'AEG)

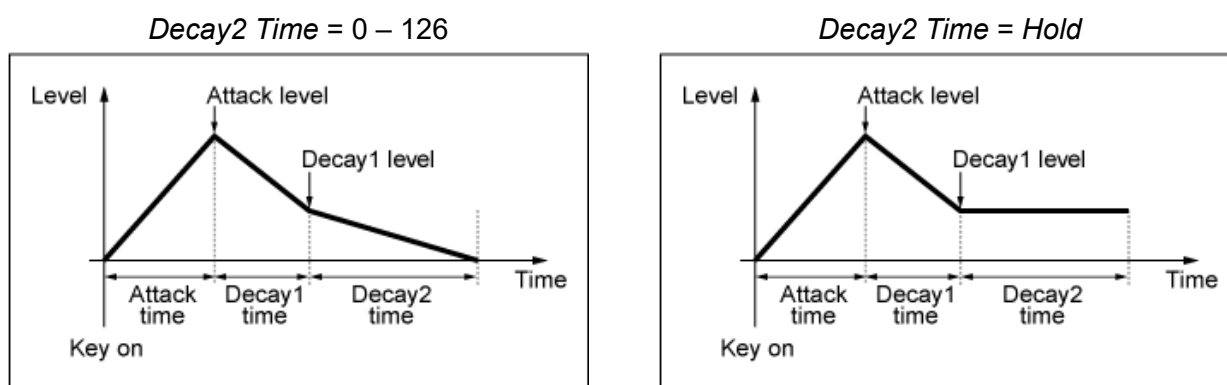
Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da *Decay 1 Level* a *Decay 2 Level*.

Impostazioni: 0–126, Hold

Decay 1 Level (livello di decay 1 dell'AEG)

Consente di impostare il valore del volume successivo da modificare rispetto ad *Attack Level*.

Impostazioni: 0–127



Level (livello del tasto della batteria)

Consente di impostare il livello di uscita del tasto della batteria.

Questo parametro consente di regolare il bilanciamento del livello tra i tasti della batteria.

Impostazioni: 0–127

Level/Vel (sensibilità della velocità del livello)

Consente di impostare il modo in cui il livello (volume) risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: -64—+63

Valori positivi: più rapida è la velocità, più il volume si alza.

Valori negativi: inferiore è la velocità, più il volume si alza.

0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione della velocità.

Pan

Consente di impostare il pan per il tasto della batteria.

È possibile regolare la posizione nel campo stereo per la parte di batteria (kit di batteria).

Impostazioni: L63 (sinistra)—C (centro)—R63 (destra)

Alternate Pan (profondità del pan alternato)

Consente di impostare in che misura il suono viene distribuito alternativamente a sinistra e a destra per ogni tasto che si preme.

Il valore impostato in *Pan* è la posizione centrale per il movimento a destra e a sinistra del pan.

Impostazioni: L64—C—R63

Random Pan (profondità del pan casuale)

Consente di impostare in che misura il suono viene distribuito in modo casuale a sinistra e a destra per ogni tasto che si preme.

Il valore impostato in *Pan* è la posizione centrale nel campo stereo.

Impostazioni: 0—127

Element EQ



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Effect* → *Element EQ* in *Part Edit (AWM2) Element Edit*.

Schermata *Part Edit (FM-X)*



La parte normale (FM-X) è costituita da un massimo di otto operatori.

Part Edit (FM-X) include *Part Common Edit* per l'impostazione dei parametri per tutta la parte e *Operator Edit* per l'impostazione dei parametri per ogni operatore.



Part Common Edit

Sommario

General / Pitch

Part Settings

Zone Settings

FM-X Settings

Pitch

PEG/Scale

Filter / Amp

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Amp EG

Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod/Control

Control Assign

After Touch

Tx/Rx Switch

Control Settings

Part LFO

2nd LFO

General / Pitch



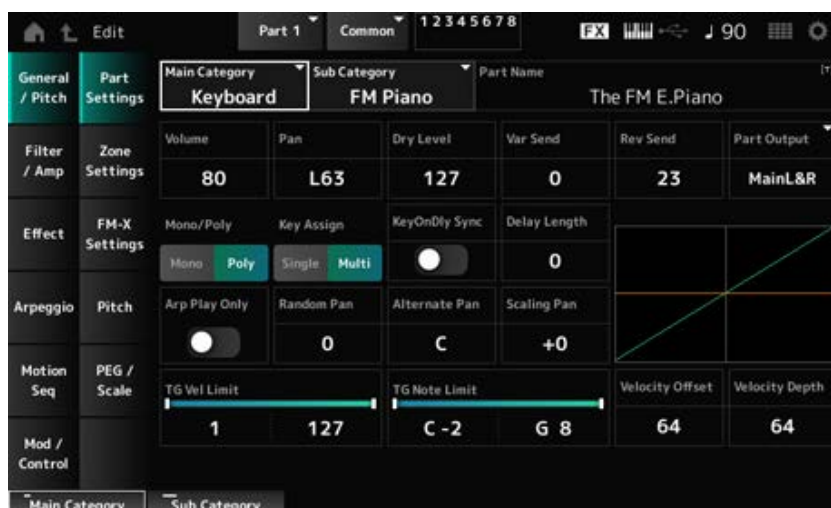
Part Settings



Nella schermata *Part Settings* è possibile impostare i parametri generali (come i nomi delle parti e la generazione dei suoni) per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* > *Part Settings*



La maggior parte di questa schermata è sostanzialmente uguale a quella che viene aperta da *General/Pitch* → *Part Settings* in *Part Edit (AWM2)*; vengono tuttavia aggiunti i parametri riportati di seguito.

Random Pan (profondità del pan casuale)

Consente di impostare il modo in cui il suono viene spostato in modo casuale a sinistra e a destra per ogni tasto suonato.

Il valore impostato in *Pan* è la posizione centrale nel campo stereo.

Impostazioni: 0–127

Alternate Pan (profondità del pan alternato)

Consente di impostare il modo in cui il suono viene spostato in modo alternato a sinistra e a destra per ogni tasto suonato.

Il valore impostato in *Pan* è la posizione centrale per il movimento a destra e a sinistra del pan.

Impostazioni: L64–C–R63

Scaling Pan (profondità del pan della scala)

Consente di impostare il modo in cui la posizione del tasto premuto influisce sulla posizione dell'impostazione del pan.

Il pan per il numero di nota C3 è il campo stereo impostato in Pan.

Impostando questo parametro su un valore positivo, il pan viene impostato a sinistra per i tasti più gravi e a destra per quelli più acuti.

Quando questo parametro è impostato su un valore pari a 0, l'impostazione Pan non sarà modificata.

Quando il parametro è impostato su un valore negativo, il pan viene impostato a sinistra per i tasti più gravi e a destra per quelli più acuti.

Impostazioni: -64–+0–+63

KeyOnDly Sync (sincronizzazione del tempo di delay tasto premuto)

Consente di impostare la tempistica di Key On Delay per la sincronizzazione con il tempo.

Impostazioni: Off, On

Delay Length (durata del delay tasto premuto)

Consente di impostare il tempo di delay dal momento in cui viene premuto il tasto fino a quando viene prodotto il suono.

Questo parametro non è disponibile quando *KeyOnDly Sync* è impostato su On.

Impostazioni: 0–127

Delay Length (durata della nota con delay tasto premuto)

Questo parametro è disponibile quando *KeyOnDly Sync* è impostato su On. È possibile impostare la tempistica per *Key On Delay* utilizzando i valori delle note musicali.

Impostazioni: 1/16 (semicrome), 1/8 Tri. (terzine di crome), 1/16 Dot. (semicrome puntate), 1/8 (crome), 1/4 Tri. (terzine di semiminime), 1/8 Dot. (crome puntate), 1/4 (semiminime), 1/2 Tri. (terzine di minime), 1/4 Dot. (semiminime puntate), 1/2 (minime), Whole Tri. (terzine di note intere), 1/2 Dot. (minime puntate), 1/4 × 4 (quartine di semiminime; quattro semiminime sul beat), 1/4 × 5 (quintine di semiminime; cinque semiminime sul beat), 1/4 × 6 (sestine di semiminime; sei semiminime sul beat), 1/4 × 7 (settime di semiminime; sette semiminime sul beat), 1/4 × 8 (ottine di semiminime; otto semiminime sul beat)

Zone Settings



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *General/Pitch* → *Zone Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

FM-X Settings



Nella schermata *FM-X Settings* è possibile impostare i parametri *FM Color* forniti come comodo strumento di modifica per i suoni FM-X e l'algoritmo (o il modo in cui sono disposti gli operatori).

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/↺] → *General/Pitch* > *FM-X Settings*



FM Attack

Consente di controllare il tempo di attacco dell'EG che modifica la profondità della modulazione di frequenza nel tempo.

Impostazioni: -99+99

FM Decay

Consente di controllare il tempo di decay dell'EG che modifica la profondità della modulazione di frequenza nel tempo.

Impostazioni: -99+99

FM Sustain

Consente di controllare il livello di sustain dell'EG che modifica la profondità della modulazione di frequenza nel tempo.

Impostazioni: -99+99

FM Release

Consente di controllare il tempo di rilascio dell'EG che modifica la profondità della modulazione di frequenza nel tempo.

Impostazioni: -99+99

Algorithm (numero dell'algorithm)

Consente di cambiare l'algorithm.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Feedback (livello di feedback)

Il feedback fa sì che l'operatore si moduli inviando indietro alcuni dei segnali di uscita.

Con questo parametro è possibile impostare il livello di tale modulazione.

Impostazioni: 0-7

FM Depth

Consente di modificare la profondità della modulazione della frequenza.

Impostazioni: -99+99

FM Harmonics

Consente di modificare la frequenza dei suoni armonici della sintesi FM.

Impostazioni: -99—+99

FM Texture

Consente di modificare il timbro della sintesi FM.

Impostazioni: -99—+99

Algorithm Search

Consente di aprire la schermata *Algorithm Search*.

Filter Offset FEG Depth

Consente di impostare l'intervallo di modifica della frequenza di taglio da parte del FEG.

Impostazioni: -64—+63

Filter Offset Cutoff (frequenza di taglio del filtro)

Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro. Quando è selezionato il filtro passa-basso, valori più grandi producono un suono più brillante, mentre valori più piccoli producono un suono più cupo.

Questo parametro viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio del filtro.

Impostazioni: -64—+63

Filter Offset Resonance (risonanza/larghezza dell'offset del filtro)

Consente di aggiungere caratteristiche speciali al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla risonanza del filtro.

Impostazioni: -64—+63

Filter Type

Consente di aprire la schermata di impostazione per il tipo di filtro.

Filter EG

Consente di aprire la schermata *Filter EG*.

Pitch



La schermata è sostanzialmente la stessa di quella aperta da *General/Pitch* → *Pitch* in *Part Edit* (AWM2), tranne per il fatto che *Legato Slope* (*Portamento Legato Slope*) non è valido.

PEG/Scale



Nella schermata *PEG/Scale* è possibile impostare il generatore di involuppo dell'intonazione e la scala per la parte.

Procedura



Attack Time (tempo di attacco del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui l'intonazione raggiunge il valore impostato in *Attack Level*.

Impostazioni: 0–99

Decay1 Time (tempo di decay 1 del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da *Attack Level* a *Decay 1 Level*.

Impostazioni: 0–99

Decay2 Time (tempo di decay 2 del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da *Decay 1 Level* a *Decay 2 Level*.

Impostazioni: 0–99

Release Time (tempo di rilascio del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi dal momento in cui si rilascia il tasto fino a quando non viene raggiunto *Release Level*.

Impostazioni: 0–99

Initial Level (livello iniziale del PEG)

Consente di impostare l'intonazione per il momento in cui si preme il tasto.

Impostazioni: –50–+50

Attack Level (livello di attacco del PEG)

Consente di impostare l'intonazione da cambiare in *Initial Level* dopo aver premuto un tasto.

Impostazioni: –50–+50

Decay1 Level (livello di decay 1 del PEG)

Consente di impostare il valore dell'intonazione successiva da modificare rispetto ad *Attack Level*.

Impostazioni: –50–+50

Decay2 Level (livello di decay 2 del PEG)

Consente di impostare il valore dell'intonazione successiva da modificare rispetto a *Decay 1 Level*.

Impostazioni: -50—+50

Release Level (livello di rilascio del PEG)

Consente di impostare l'intonazione finale da raggiungere dopo aver rilasciato il tasto.

Impostazioni: -50—+50

PEG Depth

Consente di impostare la quantità di variazione dell'intonazione controllata dal PEG.

Impostazioni: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

Ad esempio, quando questo parametro è impostato su 8 oct, è possibile specificare il valore più piccolo del livello del generatore di involuppo dell'intonazione per creare una variazione di intonazione di -4 ottave inviando il valore di intonazione 0 al generatore di suoni interno e specificando il valore più grande per creare una variazione di intonazione di +4 ottave.

Depth/Vel (sensibilità della velocità di profondità del PEG)

Consente di impostare il modo in cui la tempistica di variazione dell'intonazione nel PEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: 0—7

Time/Key (sensibilità del tempo del PEG nella sequenza di tasti)

Consente di impostare il modo in cui la velocità di variazione dell'intonazione nel PEG risponde alla posizione del tasto.

Il cambiamento di velocità nel PEG viene utilizzato per il tasto specificato in *Center Key* (fisso su C3).

Impostazioni: 0—7

Valori positivi: più grave è il tasto suonato, più lento diventa il cambiamento nel PEG; più acuto è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento nel PEG.

0: nessun cambiamento del PEG indipendentemente dalla posizione del tasto.

Random Pitch (profondità dell'intonazione casuale)

Consente di cambiare l'intonazione dell'elemento in modo casuale ogni volta che viene premuto il tasto.

Impostazioni: 0—127

Pitch/Vel (sensibilità della velocità del pitch)

Consente di impostare il modo in cui l'intonazione risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: -64—+63

Valore positivo: più rapida è la velocità, più l'intonazione si alza.

Valore negativo: più rapida è la velocità, più l'intonazione si abbassa.

0: nessuna variazione di intonazione



Filter Type



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Filter* → *Type* in *Part Edit* (AWM2) *Element Edit*.

Filter EG



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Filter* → *Filter EG* in *Part Edit* (AWM2) *Element Edit*.

Filter Scale



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Filter* → *Scale* in *Part Edit* (AWM2) *Element Edit*.

Amp EG



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Filter/Amp* → *Amp EG* in *Part Edit* (AWM2).

Effect



Routing



La schermata mostrata qui è sostanzialmente la stessa aperta da *Effect* → *Routing* in *Part Edit* (AWM2); tuttavia, esistono alcune differenze, come mostrato di seguito.

- Nessuna impostazione di uscita per ogni elemento
- Impossibile selezionare *Parallel* per *Ins Connect*

Ins A



Ins B

La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Effect* → *InsA* o *InsB* in *Part Edit* (AWM2).

3-band EQ



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Effect* → *3-band EQ* in *Part Edit* (AWM2).

2-band EQ



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Effect* → *2-band EQ* in *Part Edit* (AWM2).

Arpeggio



Common



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Arpeggio* → *Common* in *Part Edit* (AWM2).

Individual



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Arpeggio* → *Individual* in *Part Edit* (AWM2).

Advanced



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Arpeggio* → *Advanced* in *Part Edit* (AWM2).

Motion Seq



Common



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Motion Seq* → *Common* in *Part Edit* (AWM2).

Lane



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Motion Seq* → *Lane* in *Part Edit* (AWM2).


Mod/Control

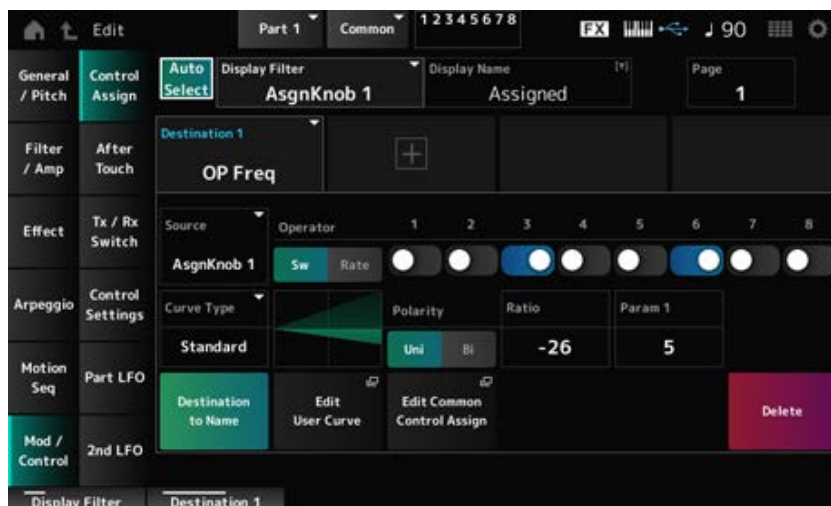


Control Assign



Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ] → *Mod/Control* → *Control Assign*



La schermata qui mostrata è fondamentalmente la stessa di quella aperta da *Mod/Control* → *Control Assign* in *Part Edit (AWM2)*, tranne per il fatto che le impostazioni di *Destination* disponibili sono differenti.

Per un elenco delle impostazioni, fare riferimento a *Data List*.

Inoltre, i parametri mostrati di seguito sono quelli disponibili al posto di *ElementSw*.

Operator Sw (switch dell'operatore)

È possibile attivare o disattivare l'impostazione del controller per ciascun operatore. Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione *Destination* selezionata è correlata agli operatori.

Impostazioni: Off, On

Operator Rate

Consente di impostare la sensibilità del controller selezionato per *Destination*.

Questo parametro è mostrato solo quando l'opzione *Destination* è impostata su *OP Freq* o *OP AEG Offset*.

Impostazioni: -7-+7

Sw/Rate

Consente di attivare alternativamente *Operator Sw* e *Operator Rate*.

Questo parametro è mostrato solo quando l'opzione *Destination* è impostata su *OP Freq* o *OP AEG Offset*.

Impostazioni: Off, On

After Touch



La schermata qui mostrata è fondamentalmente la stessa di quella aperta da *Mod/Control* → *After Touch* in *Part Edit (AWM2)*, tranne per il fatto che le impostazioni di *Destination* disponibili sono differenti.

Tx/Rx Switch



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch* in *Part Edit (AWM2)*.

Control Settings



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Mod/Control* → *Control Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

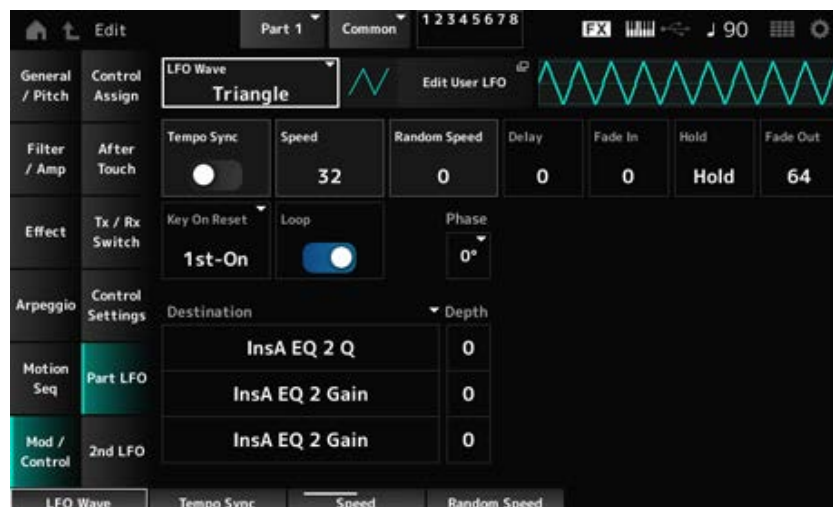
Part LFO



Nella schermata *Part LFO* è possibile impostare l'LFO della parte.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/↻] → *Mod/Control* → *Part LFO*



LFO Wave

Consente di selezionare l'onda LFO e di impostare il tipo di modifiche cicliche per gli LFO.

Impostazioni: *Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User*

Edit User LFO

Consente di aprire la schermata di impostazione per l'LFO utente.

È possibile creare una forma d'onda LFO composta da un massimo di 16 passi.

Tempo Sync (sincronizzazione tempo LFO)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO per sincronizzarsi con la riproduzione dell'arpeggio o della song.

Impostazioni: Off (non sincronizzata), On (sincronizzata)

■ Quando *Tempo Sync* è impostato su Off

Speed (velocità LFO)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO.

Questo parametro non è disponibile quando *Tempo Sync* è impostato su On.

Impostazioni: 0–63

Random Speed (profondità della velocità casuale LFO della parte)

Consente di modificare la velocità dell'LFO in modo casuale.

Questo parametro non è disponibile quando *Tempo Sync* è impostato su On.

Impostazioni: 0–127

■ Quando *Tempo Sync* è impostato su On

Tempo Speed (velocità del tempo LFO)

Questo parametro è disponibile quando *Tempo Sync* è impostato su On. È possibile impostare la velocità delle modifiche nell'onda LFO utilizzando i valori delle note musicali.

Impostazioni: 1/16 (semicrome), 1/8 Tri. (terzine di crome), 1/16 Dot. (semicrome puntate), 1/8 (crome), 1/4 Tri. (terzine di semiminime), 1/8 Dot. (crome puntate), 1/4 (semiminime), 1/2 Tri. (terzine di minime), 1/4 Dot. (semiminime puntate), 1/2 (minime), Whole Tri. (terzine di note intere), 1/2 Dot. (minime puntate), 1/4 × 4 (quartine di semiminime; quattro semiminime sul beat), 1/4 × 5 quintine di semiminime; cinque semiminime sul beat), 1/4 × 6 (sestine di semiminime; sei semiminime sul beat), 1/4 × 7 (settimine di semiminime; sette semiminime sul beat), 1/4 × 8 (ottine di semiminime; otto semiminime sul beat), 1/4 × 16 (sedici semiminime sul beat), 1/4 × 32 (trentadue semiminime sul beat), 1/4 × 64 (sessantaquattro semiminime sul beat)

Delay (tempo di delay LFO)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Maggiore è il valore, più lungo sarà il tempo di delay prima che l'LFO entri in funzione.

Impostazioni: 0–127

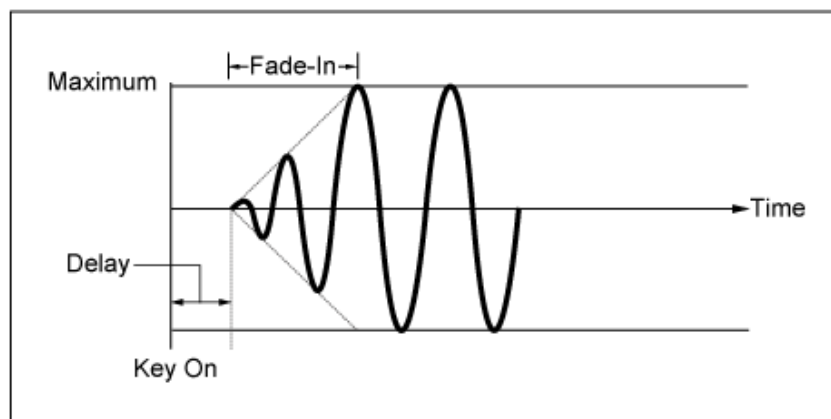
Fade In (tempo di fade-in LFO)

Consente di impostare il tempo di fade-in per l'effetto LFO una volta scaduto il tempo di delay impostato in *Delay (LFO Delay Time)*.

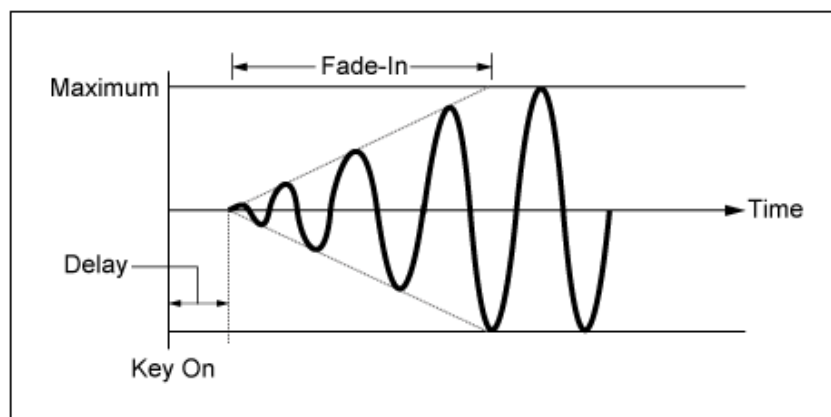
Impostazioni: 0–127

Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade-in in apertura.



Valore basso: fade-in rapido



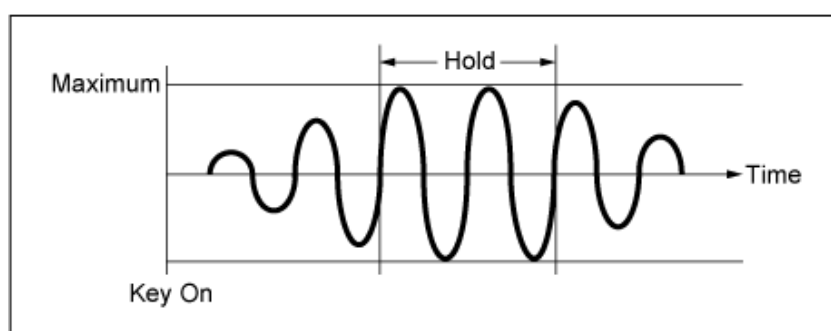
Valore alto: fade-in lento

Hold (tempo di mantenimento LFO)

Consente di impostare il tempo per il mantenimento dell'effetto LFO dopo che è stato raggiunto il livello massimo.

Impostazioni: 0–126, *Hold*

Hold: non viene eseguito il fade-out

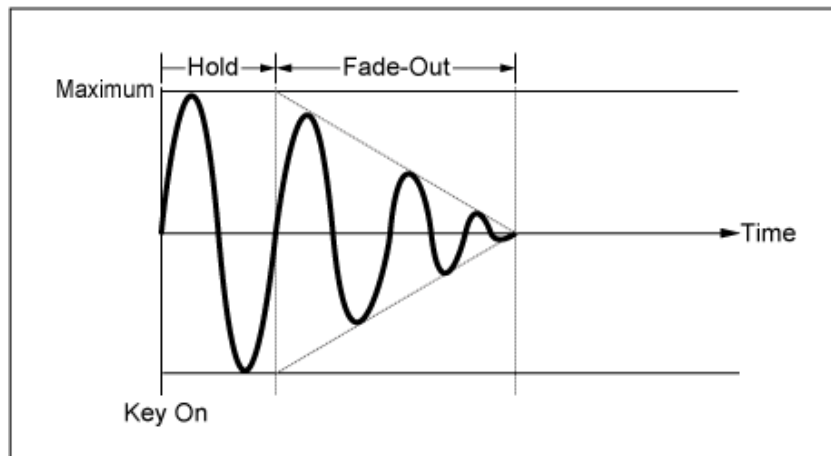


Fade Out (tempo di fade-out LFO)

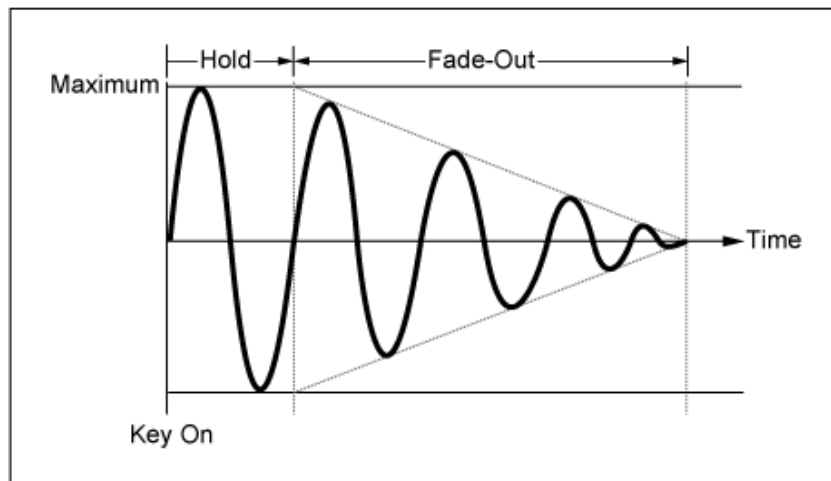
Consente di impostare il tempo di fade-out per l'effetto LFO una volta scaduto il tempo di mantenimento impostato in *Hold (LFO Hold Time)*.

Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per eseguire il fade-out.

Impostazioni: 0–127



Valore basso: fade-out rapido



Valore alto: fade-out lento

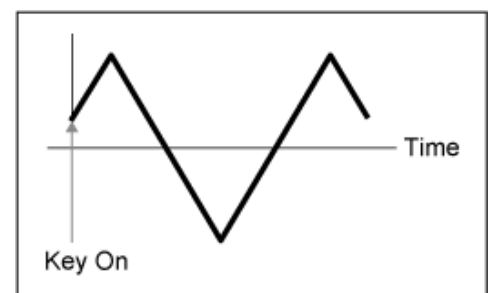
Key On Reset (reimpostazione tasto premuto LFO)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: *Off, Each-on, 1st-on*

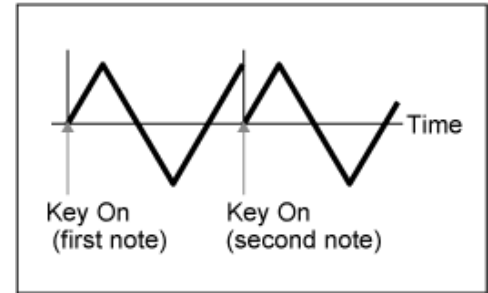
Off

Non consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO. Quando si preme un tasto, l'onda LFO viene avviata qualunque sia la fase in cui si trova l'LFO in quel momento.



Each-on

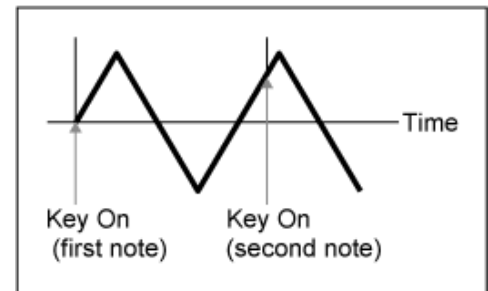
Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO ogni volta che viene premuto un tasto e di avviare la forma d'onda nella fase specificata dal parametro *Phase*.



1st-on

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO ogni volta che viene premuto un tasto e di avviare la forma d'onda nella fase specificata dal parametro *Phase*.

Quando viene suonata la seconda nota mentre si tiene premuta la prima, la riproduzione non verrà reimpostata.



Loop (switch del loop LFO)

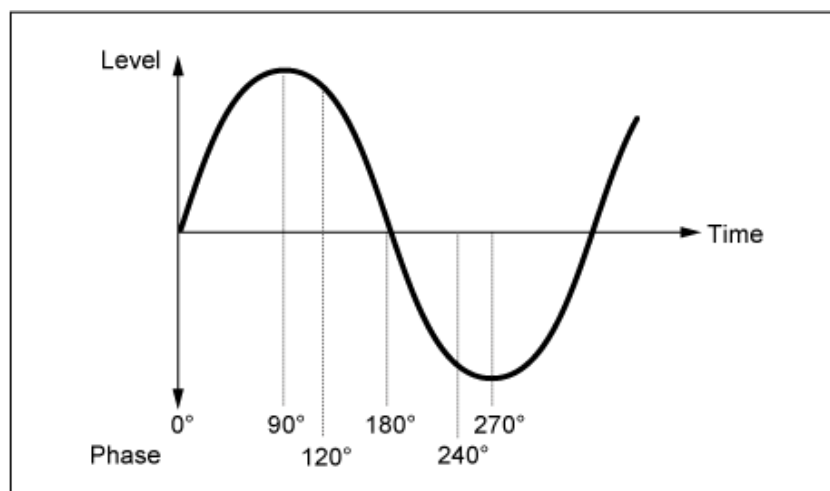
Consente di impostare *LFO Wave* per la riproduzione in loop (ripetizione) o la riproduzione one-shot.

Impostazioni: Off, On

Phase (fase LFO)

Consente di impostare la fase iniziale per quando viene reimpostato *LFO Wave*.

Impostazioni: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Destination (destinazione LFO)

Consente di impostare la funzione da controllare tramite *LFO Wave*.

Impostazioni: *Insertion Effect A Parameter1–24, Insertion Effect B Parameter1–24* (a seconda di *Insertion Effect*)

Depth (profondità LFO)

Consente di impostare la profondità del controllo *LFO Wave* per ciascuna opzione *Destination*.

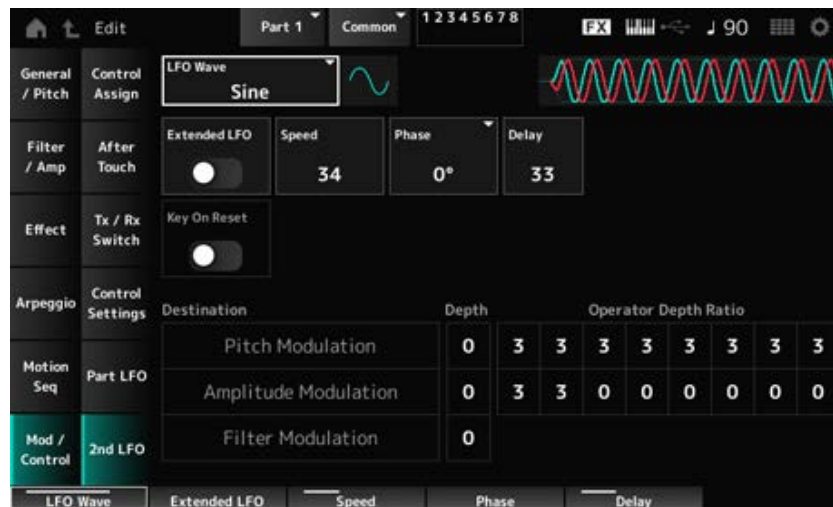
Impostazioni: 0–127

2nd LFO



Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/↻] → *Mod/Control* → *2nd LFO*



LFO Wave (onda del secondo LFO)

Selezionare l'onda del secondo LFO.

Impostazioni: *Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H*

NOTA

La frase di modulazione dell'ampiezza viene spostata con *Sine*.

Extended LFO (secondo LFO esteso)

Consente di passare dal vecchio set di impostazioni (Off: 0–99) a uno nuovo con risoluzione più elevata (On: 0–415) per *Speed* (*2nd LFO Speed*).

Per garantire la compatibilità dei dati creati con le vecchie impostazioni, configurare questo parametro su Off.

Impostazioni: Off, On

Speed (velocità del secondo LFO)

Consente di impostare la velocità delle modifiche di *LFO Wave* (*2nd LFO Wave*).

Impostazioni: 0–99 (quando *Extended* è impostato su Off), 0–415 (quando *Extended* è impostato su On)

Phase (fase del secondo LFO)

Consente di impostare la fase iniziale per quando viene reimpostata l'opzione *LFO Wave (2nd LFO Wave)*.

Impostazioni: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (tempo di delay del secondo LFO)

Consente di impostare la durata del fade-in dell'effetto del secondo LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay.

Impostazioni: 0–99

Key On Reset (reimpostazione tasto premuto del secondo LFO)

Consente di reimpostare l'oscillazione del secondo LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On

Depth di Pitch Modulation (profondità della modulazione pitch del secondo LFO)

Questo parametro consente di creare un effetto vibrato (modifiche cicliche dell'intonazione) utilizzando *LFO Wave (2nd LFO Wave)* e di specificare la profondità della modulazione pitch da parte dell'LFO.

Impostazioni: 0–99

Operator Depth Ratio di Pitch Modulation (offset della profondità della modulazione pitch del secondo LFO)

Consente di impostare la profondità della modulazione tramite i segnali LFO impostati in *Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)*.

Impostazioni: 0–7

Depth di Amplitude Modulation (profondità della modulazione dell'ampiezza del secondo LFO)

Questo parametro consente di creare modifiche cicliche nel volume utilizzando *LFO Wave (2nd LFO Wave)* e di specificare la profondità della modulazione del volume da parte dell'LFO.

Impostazioni: 0–99

Operator Depth Ratio di Amplitude Modulation (offset della profondità della modulazione dell'ampiezza del secondo LFO)

Consente di impostare la profondità della modulazione tramite i segnali LFO impostati in *Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)*.

Impostazioni: 0–7

Depth di Filter Modulation (profondità della modulazione del filtro del secondo LFO)

Questo parametro consente di creare modifiche cicliche della frequenza di taglio del filtro utilizzando *LFO Wave (2nd LFO Wave)* e di specificare la profondità della modulazione del filtro da parte dell'LFO.

Impostazioni: 0–99

Operator Edit



Sommario

[Form/Freq](#)

[Level](#)

[Algorithm Search](#)

Form/Freq



Nella schermata *Form/Freq* è possibile impostare la forma d'onda e la frequenza dell'operatore.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Part* → Selezione di *Operator* → *Form/Freq*



Attack Time (tempo di attacco del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione raggiunga il valore impostato in *Attack Level*.

Impostazioni: 0–99

Decay Time (tempo di decay del PEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione passi dal valore impostato in *Attack Level* a quello in cui il PEG viene impostato su 0.

Impostazioni: 0–99

Initial Level (livello iniziale del PEG)

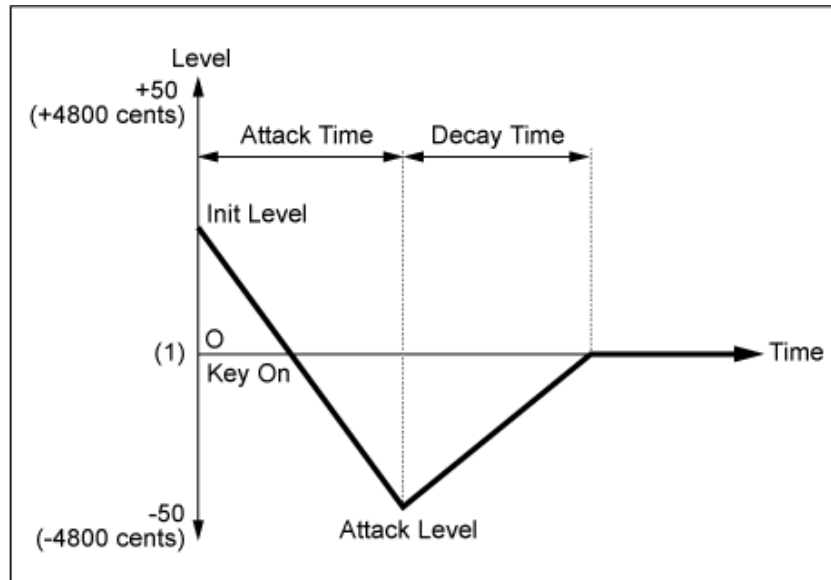
Consente di impostare l'intonazione per il momento in cui si preme il tasto.

Impostazioni: -50—+50

Attack Level (livello di attacco del PEG)

Consente di impostare la variazione dell'intonazione da *Hold Level* o dal momento in cui si preme un tasto.

Impostazioni: -50—+50



(1) Intonazione (frequenza) impostata su *Coarse Tune* e *Fine Tune*

Spectral (forma spettrale)

Consente di impostare la forma d'onda per l'operatore selezionato.

Impostazioni: *Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2*

Sine: onda sinusoidale senza suoni armonici

All 1: onda con suoni armonici in un intervallo *Spectral* ampio

All 2: onda con suoni armonici in un intervallo *Spectral* ristretto

Odd 1: onda con armoniche dispari in un intervallo *Spectral* ampio

Odd 2: onda con armoniche dispari in un intervallo *Spectral* ristretto

Res 1: onda con un picco su una particolare armonica in un intervallo *Spectral* ampio

Res 2: onda con un picco su una particolare armonica in un intervallo *Spectral* ristretto

Skirt (coda spettrale)

Consente di impostare la larghezza della banda di transizione (coda).

Più piccolo è il valore, più ristretta diventa la coda per enfatizzare una particolare armonica.

Questo parametro non è disponibile quando *Spectral* è impostato su *Sine*.

Impostazioni: 0–7

Resonance (risonanza spettrale)

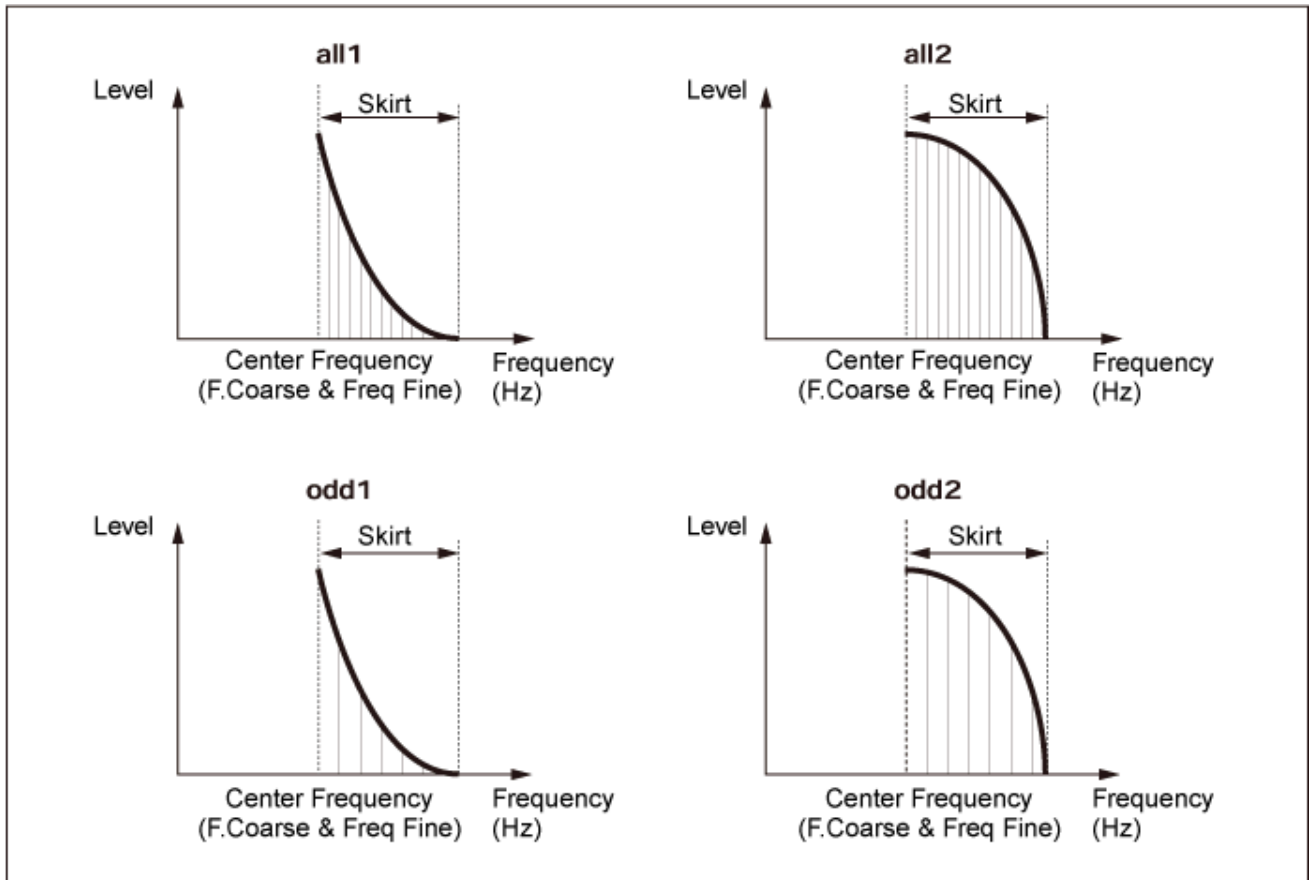
Consente di impostare la sensibilità dell'effetto di risonanza in *Spectral*.

La frequenza centrale verrà spostata su armoniche acute, in modo da poter creare l'effetto di risonanza o aggiungere caratteristiche speciali al suono.

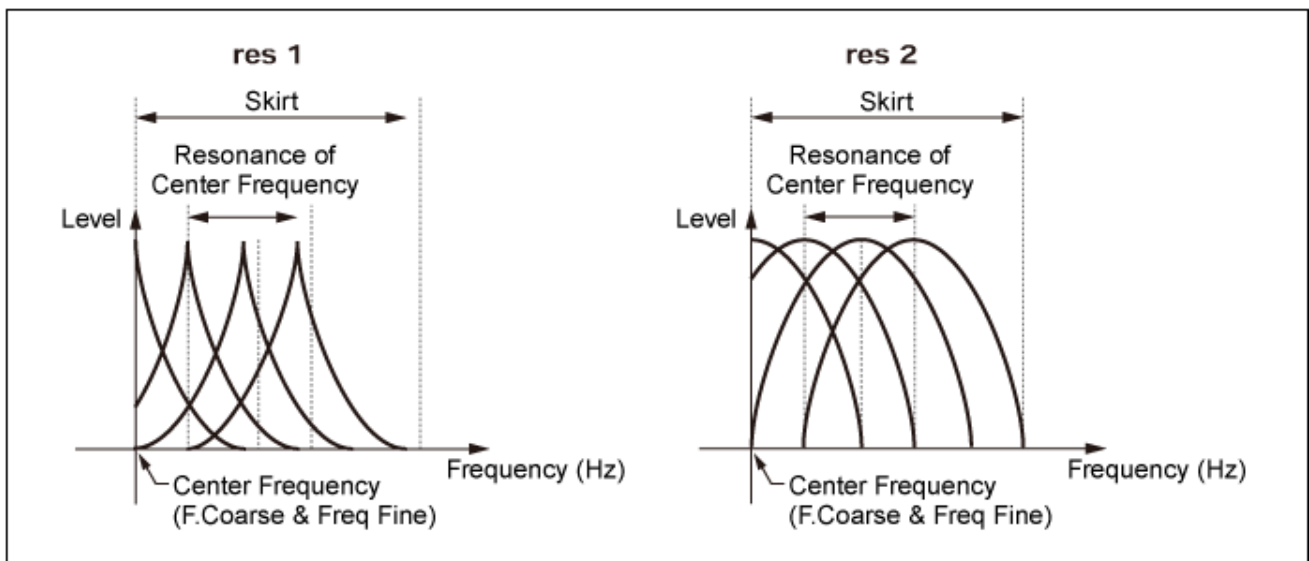
Questo parametro è disponibile solo quando *Spectral* è impostato su *Res 1* o *Res 2*.

Impostazioni: 0–99

Sine è una forma d'onda semplice contenente solo l'onda fondamentale senza armoniche, mentre le altre forme d'onda contengono suoni armonici. Pertanto, quando si imposta Form su un'onda diversa da *Sine*, saranno disponibili i parametri correlati alle armoniche e ai relativi valori di "picco" (formanti). Di seguito sono riportati alcuni parametri specifici per il controllo di ciascuna onda spiegata in *Spectral*.



È possibile aumentare il numero di suoni armonici impostando un valore *Skirt* più grande per espandere l'intervallo dello spettro.



Impostando un valore *Resonance* più grande la frequenza centrale si sposterà verso armoniche acute.

Resonance impostata su 0: spostamento sulla prima armonica.

Resonance impostata su 99: spostamento sulla 100a armonica.

Key On Reset (reimpostazione tasto premuto oscillatore)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'oscillatore quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On

Off: non consente la reimpostazione dell'oscillazione dell'oscillatore. Quando si preme un tasto, l'onda LFO viene avviata qualunque sia la fase in cui si trova l'LFO in quel momento.

Pitch/Vel (sensibilità della velocità del pitch)

Consente di impostare il modo in cui l'intonazione risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Questo parametro è disponibile solo quando *Freq Mode* è impostato su *Fixed*.

Impostazioni: -7-+7

Valore positivo: più rapida è la velocità, più l'intonazione si alza.

Valore negativo: più rapida è la velocità, più l'intonazione si abbassa.

0: mantenuta invariata

Freq Mode (modalità frequenza oscillatore)

Consente di impostare l'intonazione di uscita dell'operatore.

Impostazioni: *Ratio*, *Fixed*

Ratio: consente di impostare l'intonazione di uscita in base al tasto.

Fixed: consente di impostare l'intonazione su *Coarse* o *Fine*, indipendentemente dall'intonazione del tasto premuto.

Coarse (accordatura grossolana)

Consente di regolare l'intonazione di uscita di ciascun operatore.

Impostazioni: quando *Freq Mode* è impostato su *Ratio*: 0-31

Quando *Freq Mode* è impostato su *Fixed*: 0-21

Fine (accordatura fine)

Consente di regolare con precisione l'intonazione di uscita di ciascun operatore.

Impostazioni: quando *Freq Mode* è impostato su *Ratio*: 0-99

Quando *Freq Mode* è impostato su *Fixed*: 0-127

Detune

Consente di aumentare o diminuire leggermente l'intonazione di uscita dell'operatore.

Quando lo stesso valore è impostato su *Coarse* e *Fine*, l'operatore con l'impostazione *Detune* avrà leggere differenze di intonazione. Di conseguenza, è possibile creare un suono più caldo o un effetto chorus.

Impostazioni: -15-+15

Pitch/Key (sensibilità di intonazione nella sequenza di tasti)

Consente di impostare la differenza di intonazione tra due tasti adiacenti.

Questo parametro è disponibile solo quando *Freq Mode* è impostato su *Fixed*.

Impostazioni: 0-99

0: nessuna differenza di intonazione tra i due tasti adiacenti e tutti i tasti vengono suonati con l'intonazione impostata in *Coarse* o *Fine*.

99: la differenza di intonazione tra due tasti adiacenti è impostata su un semitono.

Level



Nella schermata *Level* è possibile impostare i parametri generali per l'operatore.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Part* → Selezione di *Operator* → *Level*



Hold Time (tempo di mantenimento dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il valore cambi dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera fino a quando il valore raggiunge *Hold Level*.

Impostazioni: 0–99

Attack Time (tempo di attacco dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il valore cambi dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui il valore raggiunge *Attack Level*.

Impostazioni: 0–99

Decay 1 Time (tempo di decay 1 dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il valore cambi da *Attack Level* a *Decay 1 Level*.

Impostazioni: 0–99

Decay 2 Time (tempo di decay 2 dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il valore cambi da *Decay 1 Level* a *Decay 2 Level*.

Impostazioni: 0–99

Release Time (tempo di rilascio dell'AEG)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il valore cambi dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera fino a quando il valore raggiunge *Hold (Release) Level*.

Impostazioni: 0–99

AEG Attack Level

Consente di impostare il valore da modificare dopo aver premuto un tasto.

Impostazioni: 0–99

AEG Decay 1 Level

Consente di impostare il valore successivo da modificare rispetto ad *Attack Level*.

Impostazioni: 0–99

AEG Decay 2 Level

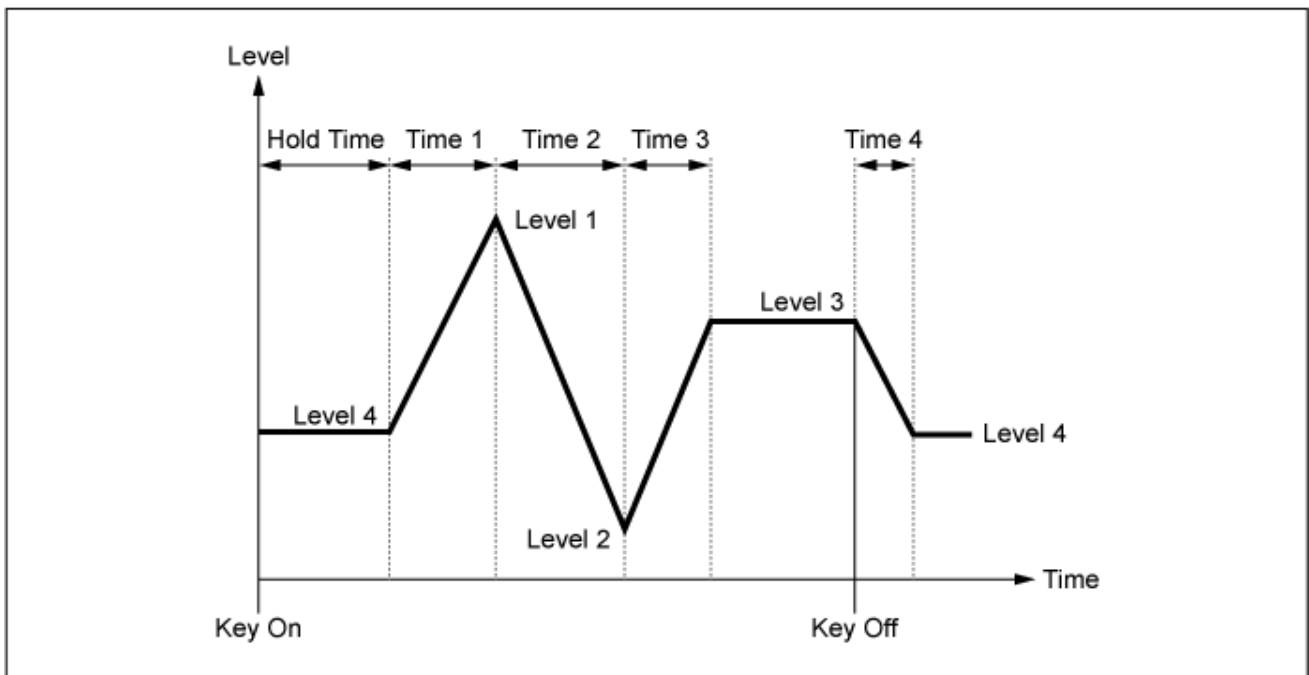
Consente di impostare il valore che viene mantenuto mentre si tiene premuto il tasto.

Impostazioni: 0–99

Rel (Hold) Level (livello di rilascio (mantenimento) dell'AEG)

Consente di impostare il valore finale da raggiungere dopo aver rilasciato il tasto.

Impostazioni: 0–99



Level (livello operatore)

Consente di impostare il livello di uscita dell'operatore.

Impostazioni: 0–99

Level/Vel (sensibilità della velocità del livello)

Consente di impostare il modo in cui il livello risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: -7-+7

Valori positivi: più rapida è la velocità, più il volume si alza.

Valori negativi: inferiore è la velocità, più il volume si alza.

0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione della velocità.

Time/Key (sensibilità del tempo dell'AEG nella sequenza di tasti)

Consente di impostare il modo in cui la velocità di variazione del livello nell'AEG risponde alla posizione del tasto.

Impostazioni: 0-7

Valori positivi: più grave è il tasto suonato, più lento è il cambiamento del volume dell'AEG; più acuto è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento del volume dell'AEG.

0: nessun cambiamento di volume dell'AEG indipendentemente dalla posizione del tasto.

Break Point (punto di interruzione della scala del livello)

Consente di impostare il numero di nota per l'opzione *Break Point* della scala di ampiezza.

Impostazioni: A-1-C8

Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)

Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)

Consente di impostare la gradualità della curva di modifica.

Impostazioni: 0-99

Curve Lo (Level Scaling Low Curve)

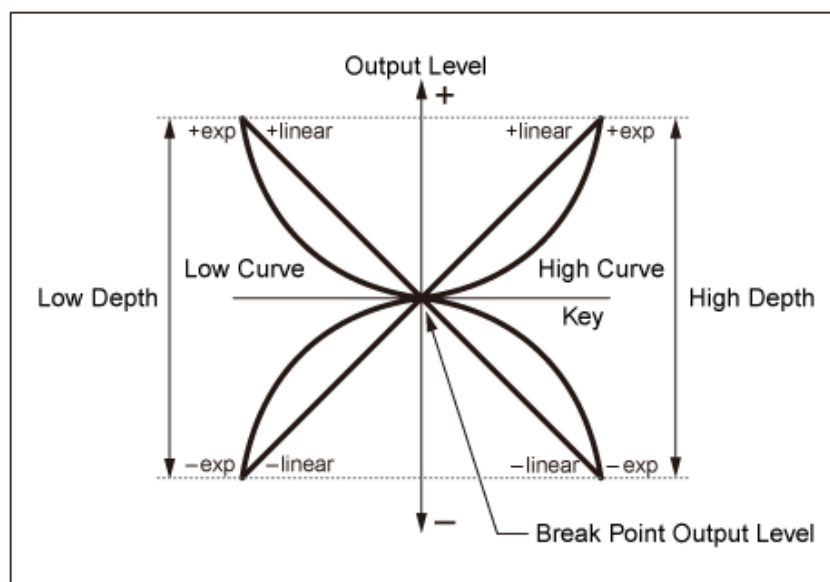
Curve Hi (Level Scaling High Curve)

Consente di impostare la curva di modifica per la scala di ampiezza.

Impostazioni: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

La tastiera è divisa in due sezioni in corrispondenza di *Break Point*. Impostare *Curve Lo* per la gradualità della curva sul lato sinistro di *Break Point* e *Lvl/Key Lo* per la gradualità della curva sul lato destro di *Break Point*.

Allo stesso modo, impostare *Curve Hi* per selezionare la curva per il lato destro di *Break Point* e *Lvl/Key Hi* sulla gradualità della curva (come mostrato di seguito).



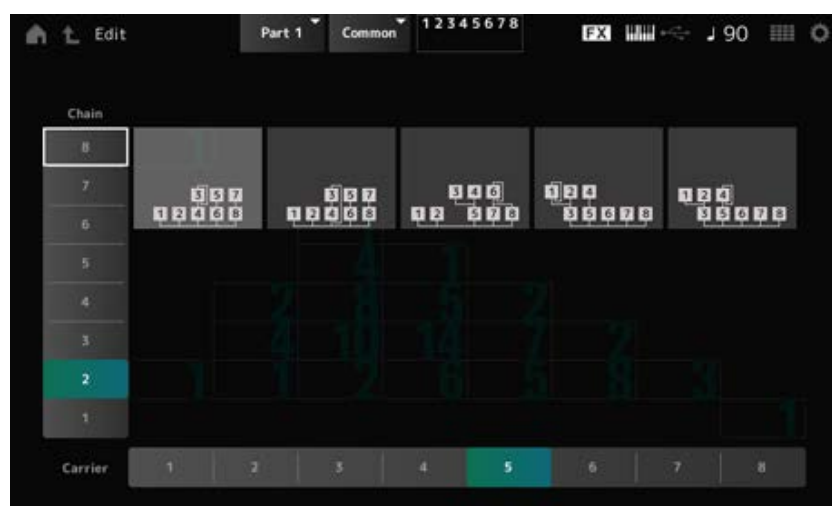
Il tasto in corrispondenza di *Break Point* è lo stesso del livello di uscita impostato in Operator Level. Con i tasti sul lato sinistro di *Break Point*, il livello di uscita viene corretto sulla curva impostata in *Curve Lo (Level Scaling Low Curve)* e *Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)*. Con i tasti sul lato destro di *Break Point*, il livello di uscita viene corretto sulla curva impostata in *Curve Hi (Level Scaling High Curve)* e *Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)*. Il livello di uscita delle curve *Exp* cambia in modo esponenziale, mentre il livello di uscita delle curve *Liner* cambia in modo lineare. In entrambi i casi, maggiore è la distanza da *Break Point*, più sensibile sarà la variazione del livello di uscita.

Algorithm Search



Consente di aprire la schermata *Algorithm Search*.

È possibile filtrare il risultato della ricerca in base al numero di operatori collegati in sequenza e al numero di portanti.



Chain

È possibile filtrare il risultato della ricerca in base al numero di operatori collegati in sequenza.

Impostazioni: 1–8

Carrier

È possibile filtrare il risultato della ricerca in base al numero di portanti.

Schermata *Part Edit (AN-X)*



La parte normale (AN-X) è composta da tre oscillatori e il rumore.

Part Edit (AN-X) include *Part Common Edit* per impostare i parametri per l'intera parte, *Oscillator Edit* per impostare i parametri per ciascun oscillatore e *Noise Edit* per modificare il rumore.



Part Common Edit

Sommario

General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

AN-X Settings

Pitch

Pitch EG

Pitch LFO

Filter/Amp

Mixing

Filter Type

Filter EG

Filter LFO

Amp EG

Amp LFO

Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod/Control

Control Assign

After Touch

Tx/Rx Switch

Control Settings

General/Pitch



Part Settings



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *General/Pitch* → *Part Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

Zone Settings



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *General/Pitch* → *Zone Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

AN-X Settings



Nella schermata *AN-X Settings* è possibile impostare i parametri specifici del motore del suono AN-X.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* > *AN-X Settings*



Unison

Consente di creare spessore sovrapponendo più suoni.

Impostazioni: Off, 2, 4

Unison Detune

Consente di impostare la modalità di spostamento dell'intonazione del suono sovrapposto.

Impostazioni: 0–15

Unison Spread

Consente di impostare la modalità di diffusione dei suoni sovrapposti nel campo stereo.

Impostazioni: 0–15

OSC Reset

Consente di specificare come reimpostare l'oscillatore.

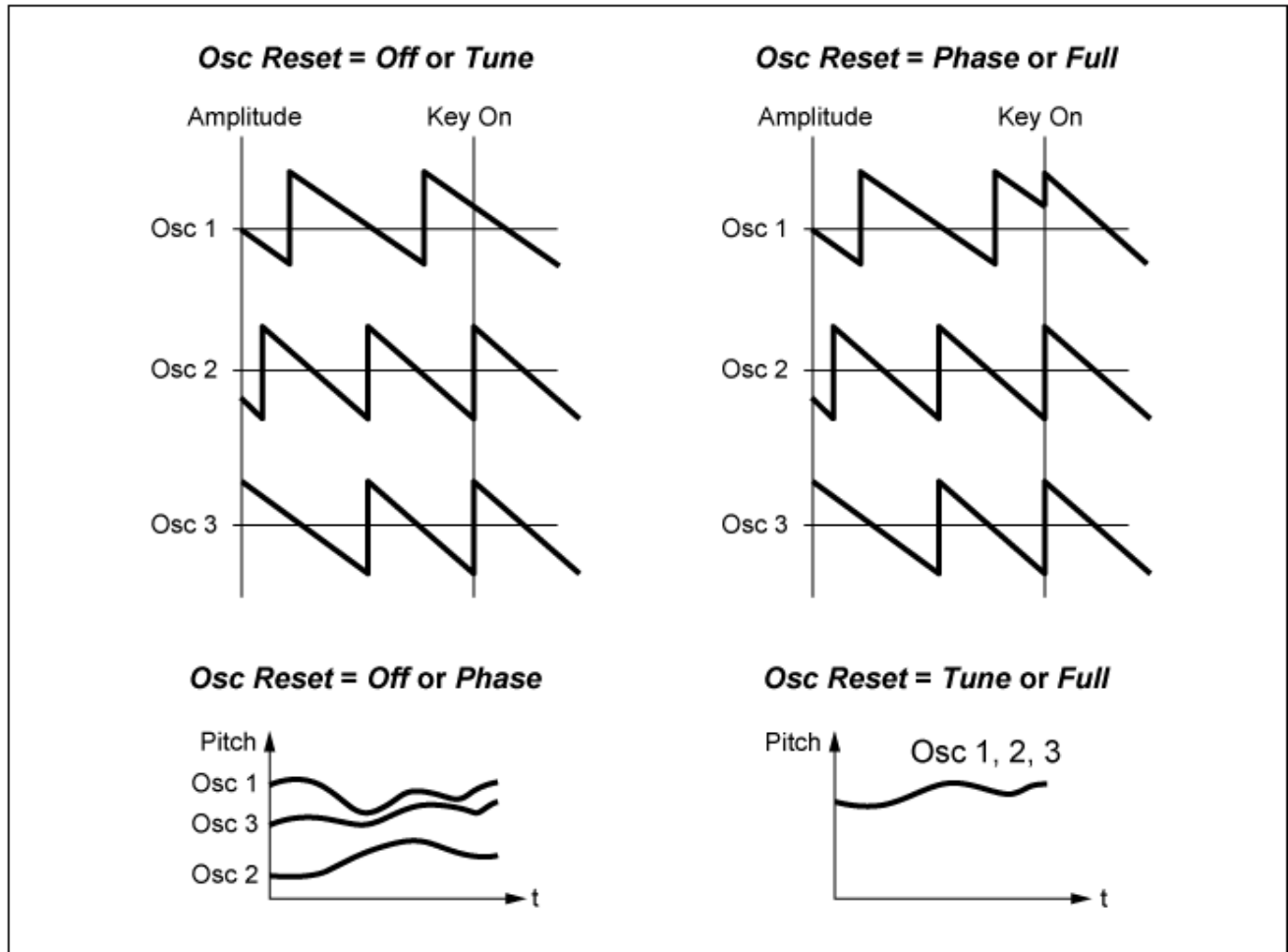
Impostazioni: *Off, Phase, Tune, Full*

Off: non consente il reset

Phase: consente di reimpostare la fase di OSC 1–3 alla pressione del tasto.

Tune: consente di rendere uniforme l'intonazione di OSC 1–3.

Full: consente di abilitare contemporaneamente la fase e l'accordatura.



Voltage Drift

Consente di specificare l'intonazione dell'oscillatore e la variazione di *Filter Cutoff*.

L'intonazione dell'oscillatore e la variazione di *Filter Cutoff* sono influenzati da *Ageing*.

Impostazioni: 0–127

0: nessuna variazione

64: standard

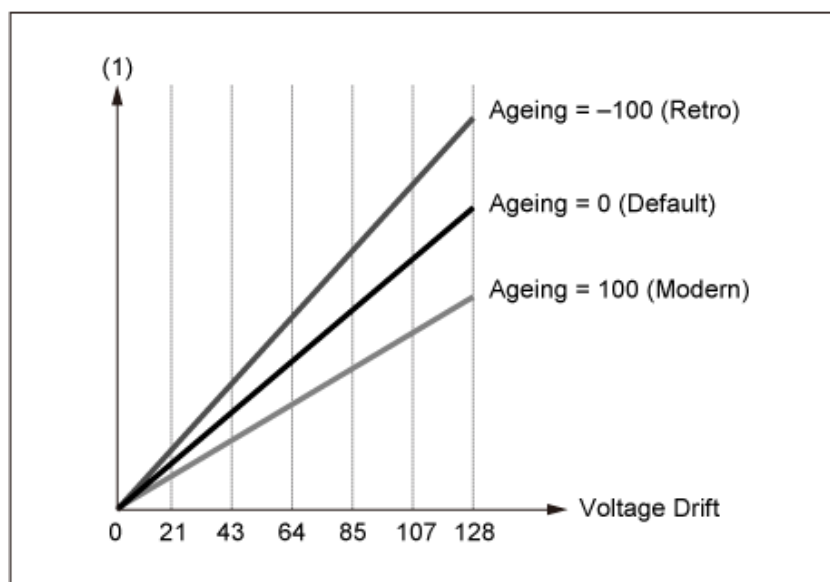
127: variazione massima

Ageing

Consente di regolare la risposta in frequenza nonché *OSC Pitch*, *Filter Cutoff* e *EG Time* in base all'età virtuale del modello di strumento.

Impostazioni: –100 (vecchio)—+100 (nuovo)

■ Correlazione tra Voltage Drift e Ageing



(1) Variazioni di *Cutoff* o *Pitch*

Pitch



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *General/Pitch* → *Pitch* in *Part Edit (AWM2)*, tranne per il fatto che *Legato Slope (Portamento Legato Slope)* non è valido.

Pitch EG



Nella schermata *Pitch EG* è possibile impostare il generatore di involuppo dell'intonazione. Serve per impostare il modo in cui il suono cambia nel tempo, da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* > *Pitch EG*



Attack (tempo di attacco dell'EG dell'intonazione)

Consente di impostare il tempo necessario all'EG per raggiungere il massimo.

Impostazioni: 0–255

Decay (tempo di decay dell'EG dell'intonazione)

Consente di impostare il tempo necessario all'EG per raggiungere il valore *Sustain*.

Impostazioni: 0–255

Sustain (livello di sustain dell'EG dell'intonazione)

Consente di impostare il livello di sustain.

Impostazioni: 0–511

Release (tempo di rilascio dell'EG dell'intonazione)

Consente di impostare il tempo necessario dopo aver rilasciato il tasto finché l'EG non raggiunge il valore 0.

Impostazioni: 0–255

Time/Vel (sensibilità di velocità tempo dell'EG dell'intonazione)

Consente di impostare il modo in cui la velocità cambia l'EG nel tempo.

Maggiore è il valore, più velocemente l'EG cambia nel tempo quando i tasti vengono suonati a una velocità elevata.

Impostazioni: -255–0–+255

PEG Depth - Osc 1–3 (profondità dell'EG dell'intonazione, oscillatore 1–3)

Consente di impostare la variazione massima dell'intonazione per l'EG (in centesimi).

Impostazioni: -4800–+4800 centesimi

0: nessuna variazione dell'intonazione

Più la profondità è lontana dal valore 0, più ampio diventa l'intervallo di modifica dell'intonazione.

Valore negativo: la variazione di intonazione viene invertita.

PEG Depth/Vel - Osc 1–3 (sensibilità di velocità della profondità dell'EG dell'intonazione, oscillatore 1–3)

Consente di impostare il modo in cui l'intervallo di profondità della variazione di intonazione controllato dal PEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

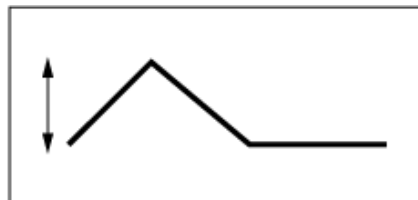
Inoltre, con l'impostazione *Curve*, è possibile impostare il modo in cui *PEG Depth* risponde alla velocità. L'asse verticale rappresenta la velocità, mentre quello orizzontale l'intervallo di profondità di variazione dell'intonazione.

Impostazioni: -255–+255

Valore positivo: valori di velocità più elevati ampliano l'intervallo di profondità del PEG, mentre quelli più bassi lo restringono.

Valore negativo: valori di velocità più elevati restringono l'intervallo di profondità del PEG, mentre quelli più bassi lo ampliano.

0: nessun cambiamento del PEG indipendentemente dall'impostazione della velocità.



Velocità rapida
(l'intervallo di profondità nella variazione di intonazione è più ampio)

Velocità lenta
(l'intervallo di profondità nella variazione di intonazione è più ristretto)

Pitch LFO



Nella schermata *Pitch LFO* è possibile impostare l'LFO dell'intonazione.

Procedura

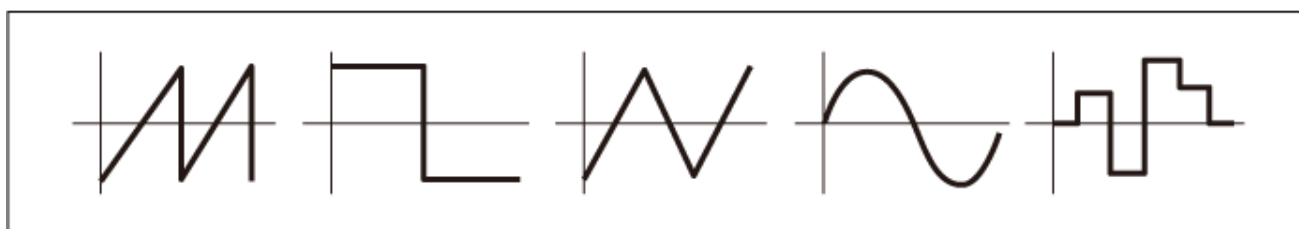
[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* > *Pitch LFO*



LFO Wave (onda LFO dell'intonazione)

Consente di selezionare l'onda LFO e di impostare il tipo di modifiche cicliche per gli LFO.

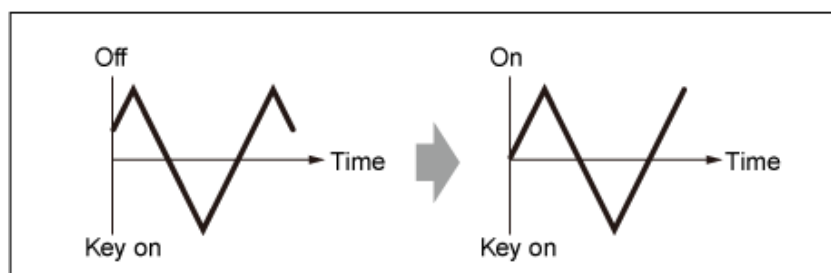
Impostazioni: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (reimpostazione tasto premuto LFO dell'intonazione)

Consente di reimpostare la fase dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On



Speed (velocità LFO dell'intonazione)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO.

Impostazioni: 0–415

Delay (tempo di decay dell'LFO dell'intonazione)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Impostazioni: 0–127

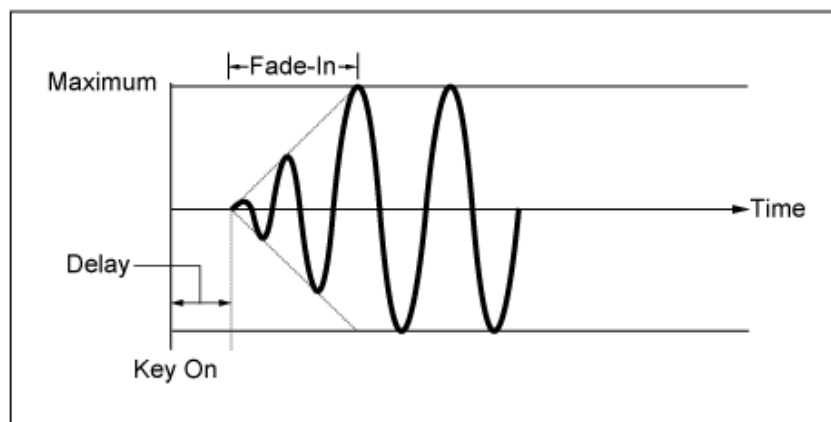
Fade In (tempo di fade-in LFO dell'intonazione)

Consente di impostare la durata del fade-in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay.

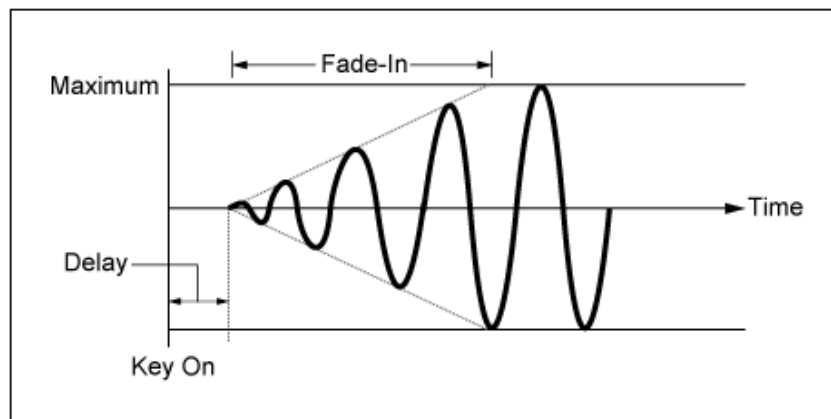
Impostazioni: 0–214

maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade-in.



Valore piccolo: fade-in rapido

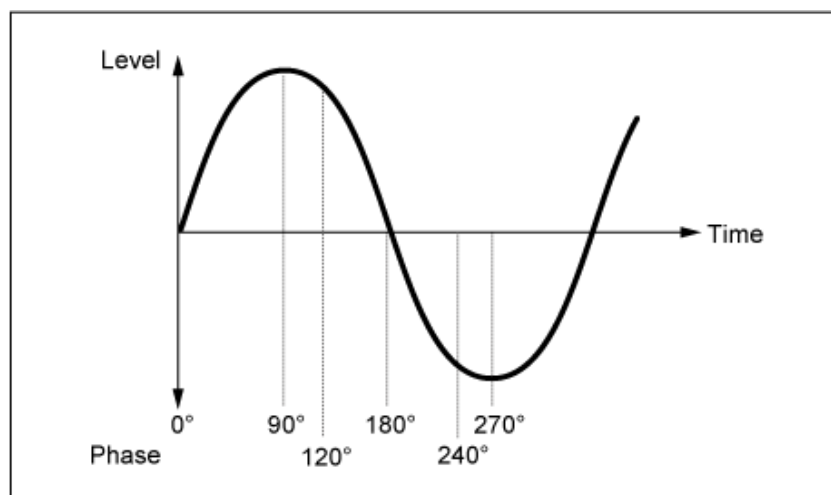


Valore grande: fade-in lento

Phase (fase LFO dell'intonazione)

Consente di impostare la fase per reimpostare l'onda quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



Fase dell'onda

Pitch LFO Depth - Osc 1–3 (profondità LFO dell'intonazione, oscillatore 1–3)

Consente di impostare l'intervallo di profondità della variazione di intonazione controllata dall'LFO.

Impostazioni: -4800–+4800 centesimi

0: nessuna variazione dell'intonazione

Più la profondità è lontana dal valore 0, più ampio diventa l'intervallo di modifica dell'intonazione.

Valore negativo: la variazione di intonazione viene invertita.

Filter/Amp



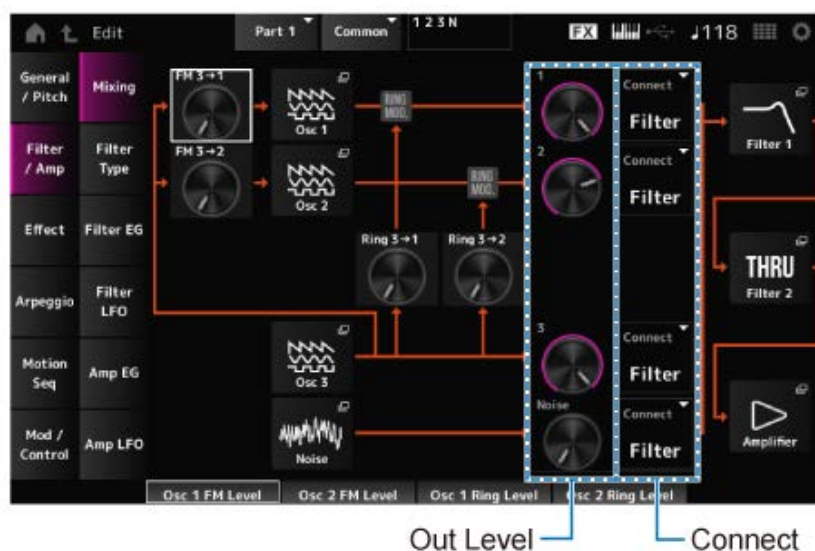
Mixing



Nella schermata *Mixing* è possibile impostare l'uscita di ciascun oscillatore mentre si controlla il diagramma di flusso del segnale per la parte AN-X.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↺] → *Filter / Amp* → *Mixing*



FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)

FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)

Consente di impostare il modo in cui OSC3 modula OSC1 e OSC2 tramite la modulazione di frequenza (FM).

Impostazioni: 0–255

Osc 1 (Oscillator 1)

Osc 2 (Oscillator 2)

Osc 3 (Oscillator 3)

Consente di aprire la schermata *OSC/Tune per Oscillator Edit*.

Noise

Consente di aprire la schermata *Noise*.

Utile per creare vari suoni SFX utilizzando filtri come VCF e HPF sui segnali di rumore.

Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)

Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)

Consente di impostare il modo in cui OSC3 modula OSC1 e OSC2 tramite la modulazione ring.

Impostazioni: 0–255

1 (Oscillator 1 Out Level)

2 (Oscillator 2 Out Level)

3 (Oscillator 3 Out Level)

Noise (Noise Out Level)

1, 2 e 3 servono per impostare il volume dell'oscillatore.

Noise serve per regolare il livello del segnale in uscita dall'unità *Noise*. È possibile controllare il bilanciamento del livello con altri segnali come OSC 1, OSC 2 e Ring Modulator.

Impostazioni: 0–511

Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)

Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)

Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)

Noise Connect (Noise Out Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per gli oscillatori e il rumore.

Impostazioni: *Filter, Amp*

Filter 1

Filter 2

Consente di aprire la schermata *Filter/Amp → Filter Type per Part Edit (AN-X)*.

Amplifier

Consente di aprire la schermata *Filter/Amp → Amp EG per Part Edit (AN-X)*.

Nella schermata *Filter Type* è possibile selezionare il tipo di filtro.
I parametri disponibili variano a seconda del tipo di filtro selezionato.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↺] → *Filter / Amp* → *Filter Type*



Filter 1 Type

Filter 2 Type

Consente di impostare il filtro.

I filtri disponibili per AN-X sono raggruppati in tre tipi: LPF, HPF e BPF.

Impostazioni: *Thru*, LPF24, LPF18, LPF12, LPF6, HPF24, HPF18, HPF12, HPF6, BPF12, BPF6

- **LPF**

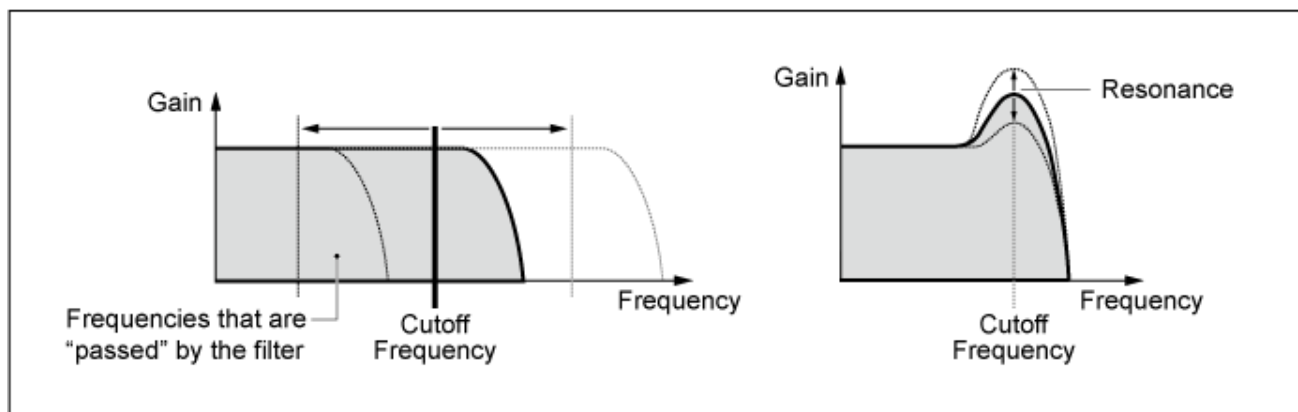
Consente di tagliare i segnali al di sopra del valore impostato in Cutoff Frequency.

Il suono diventa più brillante quando si aumenta la frequenza di taglio, poiché più segnali vengono fatti passare dal filtro.

Il suono diventa più cupo quando si abbassa la frequenza di taglio, poiché i segnali vengono tagliati o bloccati dal filtro.

È possibile rendere più "incisivo" il suono aumentando la risonanza o potenziando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.

Questo tipo di filtro è estremamente comune e utile per produrre i suoni di sintetizzatore classici.

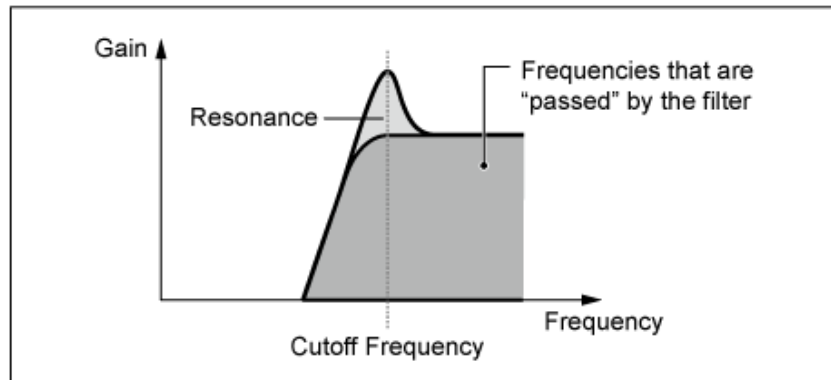


LPF24: -24 dB/oct
LPF18: -18 dB/oct
LPF12: -12 dB/oct
LPF6: -6 dB/oct

- **HPF**

Tipo di filtro che lascia passare solo i segnali al di sopra della frequenza di taglio.

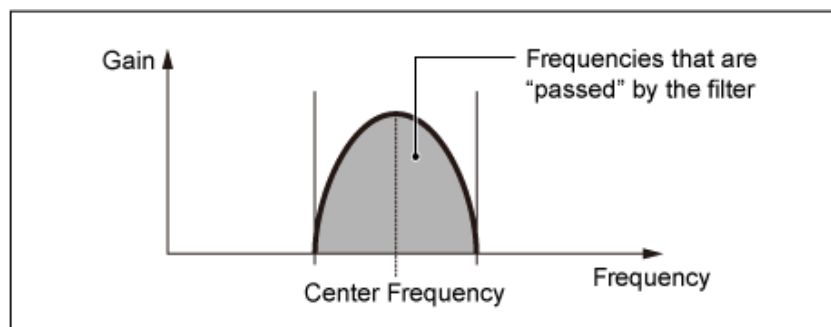
È possibile rendere più "incisivo" il suono aumentando la risonanza o potenziando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.



HPF24: -24 dB/oct
HPF18: -18 dB/oct
HPF12: -12 dB/oct
HPF6: -6 dB/oct

- **BPF**

Tipo di filtro che fa passare solo i segnali per una banda di frequenza specifica (frequenza di taglio) e taglia tutti gli altri segnali.



BPF12: -12 dB/oct
BPF6: -6 dB/oct

Cutoff (taglio del filtro)

Consente di impostare la frequenza di taglio. La frequenza impostata qui viene utilizzata dal filtro impostato in *Type*.

Impostazioni: 0-1023

Resonance (risonanza del filtro)

Consente di impostare la dimensione della risonanza.

Impostazioni: 0–255

Cutoff/Vel (sensibilità di velocità di taglio del filtro)

Consente di impostare il modo in cui la frequenza di taglio risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –255–+255

Valore positivo: maggiore è la velocità, più alto è il valore della frequenza di taglio.

Valore negativo: inferiore è la velocità, più alto diventa il valore della frequenza di taglio.

0: la frequenza di taglio non risponde alla velocità.

Res/Vel (sensibilità di velocità della risonanza del filtro)

Consente di impostare il modo in cui il livello di risonanza risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Questo parametro potrebbe non essere disponibile a seconda del tipo di filtro.

Impostazioni: –255–+255

Valore positivo: maggiore è la velocità, più elevata diventa la risonanza.

Valore negativo: inferiore è la velocità, più elevata diventa la risonanza.

0: il valore di risonanza non cambia in risposta alla velocità.

Cutoff/Key (taglio del filtro nella sequenza di tasti)

Consente di impostare il modo in cui il livello della frequenza di taglio del filtro risponde alla posizione del tasto. Quando il valore è impostato su 1oct, sia l'intonazione sia la frequenza di taglio cambiano alla stessa velocità.

Impostazioni: Off, 1/3oct, 1/2oct, 2/3oct, 1oct, 2oct

Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)

Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)

Consente di impostare la quantità di distorsione controllata dalla sezione relativa al saturatore del filtro.

Impostazioni: 0.0–60.0 (dB) (in unità di 0,75 dB)

Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)

Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui *Drive* risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–0–+255

F1 Out Level (Filter 1 Out Level)

F2 Out Level (Filter 2 Out Level)

Consente di impostare il livello di uscita per il filtro.

Impostazioni: –12.0–+12.0 (dB) (in unità di 0,375 dB)

Filter EG



Nella schermata *Filter EG* è possibile impostare il generatore di involuppo del filtro.

È possibile impostare il modo in cui *Filter Cutoff* cambia nel tempo, da quando si preme un tasto sulla

tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Filter / Amp* → *Filter EG*



Attack (tempo di attacco dell'EG di interruzione del filtro)

Consente di impostare il tempo necessario all'EG per raggiungere il massimo.

Impostazioni: 0–255

Decay (tempo di decay dell'EG di taglio del filtro)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi dal livello massimo al livello *Sustain*.

Impostazioni: 0–255

Sustain (livello di sustain dell'EG di taglio del filtro)

Consente di impostare il livello di sustain.

Impostazioni: 0–511

Release (tempo di rilascio dell'EG di taglio del filtro)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG raggiunga un valore pari a 0 dopo il rilascio del tasto.

Impostazioni: 0–255

Time/Vel (sensibilità di velocità tempo dell'EG del taglio del filtro)

Consente di impostare il modo in cui la frequenza di taglio risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: -255–0–+255

Valori positivi: maggiore è la velocità, più veloci saranno i cambiamenti del FEG.

Valore negativo: valori di velocità maggiori determinano cambiamenti del FEG più lenti, mentre valori di velocità inferiori determinano cambiamenti del FEG più rapidi.

0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione della velocità.

FEG Depth - Filter 1–2 (profondità dell'EG di taglio, filtro 1–2)

Consente di impostare l'intervallo di profondità per il cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG.

Impostazioni: -9600+9600 centesimi (in unità di 50 centesimi)

0: nessuna modifica alla frequenza di taglio da parte dell'EG del filtro.

L'intervallo di profondità del cambiamento della frequenza di taglio diventa più ampio quanto più l'impostazione si allontana dal valore 0.

Valori negativi: le modifiche della frequenza di taglio vengono invertite.

FEG Depth/Vel - Filter 1-2 (sensibilità di velocità della profondità dell'EG di taglio, filtro 1-2)

Consente di impostare il modo in cui l'intervallo di profondità del cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: -255+255

Valori positivi: valori di velocità più elevati ampliano l'intervallo di profondità dell'EG del filtro, mentre quelli più bassi lo restringono.

Valori negativi: valori di velocità più elevati restringono l'intervallo di profondità dell'EG del filtro, mentre quelli più bassi lo ampliano.

0: la frequenza di taglio non risponde alla velocità.

Filter LFO



Nella schermata *Filter LFO* è possibile impostare l'LFO del filtro.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/↻] → *Filter / Amp* → *Filter LFO*



LFO Wave (onda LFO di taglio comune del filtro)

Consente di selezionare un'onda LFO. Utilizzando l'onda selezionata in questo punto, è possibile creare vari tipi di modulazione.

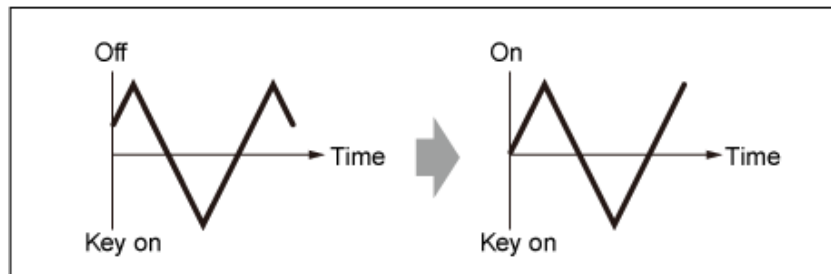
Impostazioni: *Saw, Square, Triangle, Sine, Random*



Key On Reset (reimpostazione tasto premuto LFO di taglio comune del filtro)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On



Speed (velocità LFO di taglio comune del filtro)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO.

Impostazioni: 0–415

Delay (tempo di delay dell'LFO di taglio comune del filtro)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Maggiore è il valore, più lungo sarà il delay con cui l'LFO entra in funzione.

Impostazioni: 0–127

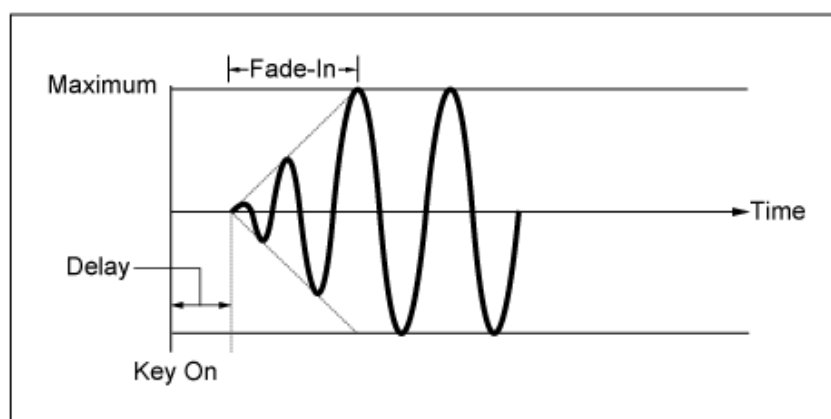
Fade In (tempo di fade-in LFO di taglio comune del filtro)

Consente di impostare la durata del fade-in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in *Delay*.

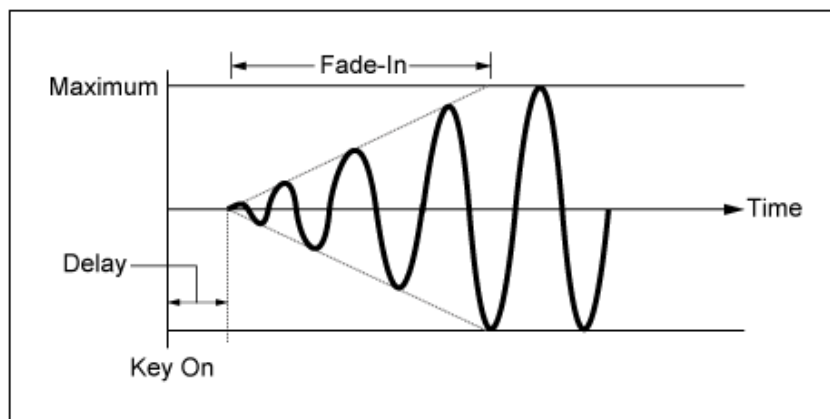
Impostazioni: 0–214

maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade-in.



Valore piccolo: fade-in rapido

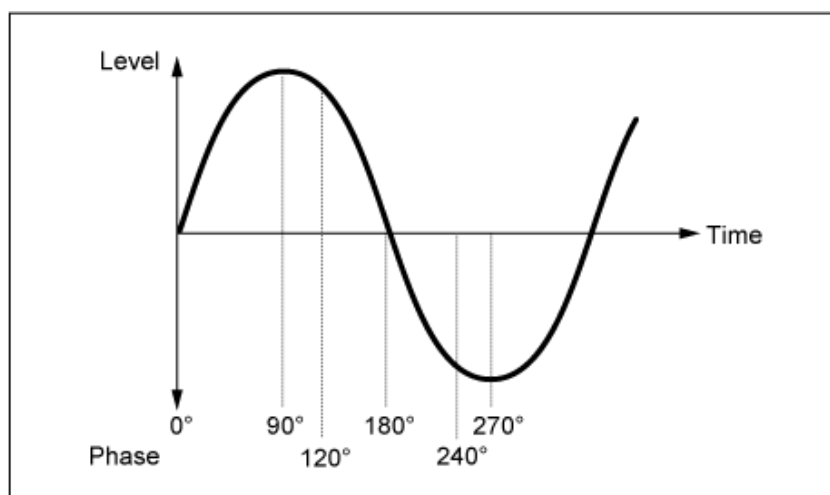


Valore grande: fade-in lento

Phase (fase LFO di taglio comune del filtro)

È possibile impostare la fase iniziale per il tempo in cui LFO Wave viene reimpostato.

Impostazioni: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



Fase dell'onda

Depth (profondità dell'LFO di taglio del filtro)

Consente di impostare la profondità del controllo LFO Wave per Filter 1 e Filter 2.

Impostazioni: -9600+9600 (centesimi) (in unità di 50 centesimi)

Amp EG



Nella schermata *Amp EG* è possibile impostare l'AEG (generatore di inviluppo dell'ampiezza). Impostando Amp EG, è possibile regolare la modalità con cui il volume cambia da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Filter / Amp* > *Amp EG*



Attack (tempo di attacco dell'EG dell'ampiezza)

Consente di impostare il tempo necessario dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera fino al raggiungimento di *Amplitude Level*.

Impostazioni: 0–255

Decay (tempo di decay dell'EG dell'ampiezza)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da *Amplitude Level* a *Sustain Level*.

Impostazioni: 0–255

Sustain (livello di sustain dell'EG dell'ampiezza)

Consente di impostare il volume che viene mantenuto mentre si tiene premuto il tasto.

Impostazioni: 0–511

Release (tempo di rilascio dell'EG dell'ampiezza)

Consente di impostare il tempo necessario dal rilascio del tasto al decay del suono.

Impostazioni: 0–255

Time/Vel (sensibilità di velocità tempo dell'EG dell'ampiezza)

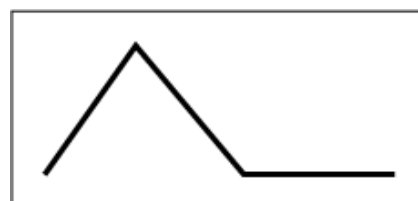
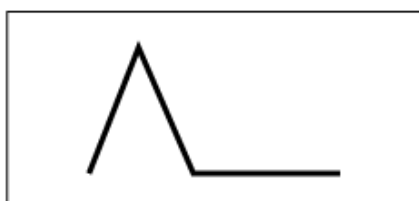
Consente di impostare il tempo necessario per i cambiamenti di volume nell'AEG per rispondere alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: -255–+255

Valore positivo: maggiore è la velocità, più veloci saranno i cambiamenti di volume dell'AEG.

Valore negativo: valori di velocità maggiori determinano cambiamenti di volume dell'AEG più lenti, mentre valori di velocità inferiori determinano cambiamenti di volume dell'AEG più rapidi.

0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione della velocità.



Velocità elevata (cambiamento rapido del volume)

Velocità lenta (cambiamento lento del volume)

Level (livello di ampiezza)

Consente di impostare il livello di volume dell'ampiezza.

Impostazioni: 0–511

Level/Vel (sensibilità di velocità del livello di ampiezza)

Consente di impostare il modo in cui il livello di ampiezza risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–0–+255

Level/Key (livello di ampiezza nella sequenza dei tasti)

Consente di impostare il modo in cui *Amp Level* risponde all'intonazione.

Quando *Amplitude Level Key* è impostato su 127, *Amp Level* si abbassa di 6 dB man mano che l'intonazione sale di un'ottava.

Impostazioni: 0–127

Drive (drive saturatore dell'ampiezza)

Consente di impostare la quantità di distorsione controllata dalla sezione relativa al saturatore dell'ampiezza.

Impostazioni: 0.0–60.0 (dB) (in unità di 0,75 dB)

Amp LFO



Nella schermata *Amp LFO* è possibile impostare l'LFO dell'ampiezza.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Filter / Amp* > *Amp LFO*



LFO Wave (onda LFO dell'ampiezza)

Consente di selezionare un'onda LFO. Utilizzando l'onda selezionata in questo punto, è possibile creare vari tipi di modulazione.

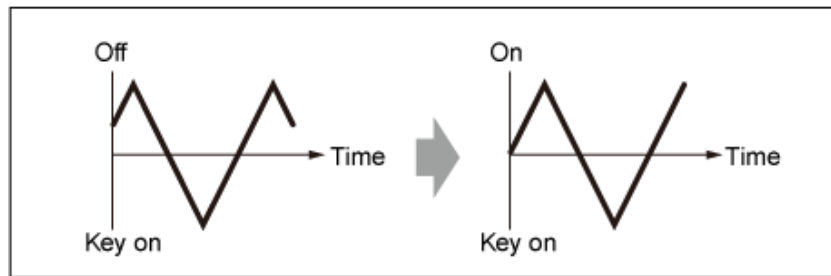
Impostazioni: *Saw, Square, Triangle, Sine, Random*



Key On Reset (reimpostazione tasto premuto LFO dell'ampiezza)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On



Speed (velocità LFO dell'ampiezza)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO.

Impostazioni: 0–415

Delay (tempo di delay LFO dell'ampiezza)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Maggiore è il valore, più lungo sarà il tempo di delay con cui l'LFO entra in funzione.

Impostazioni: 0–127

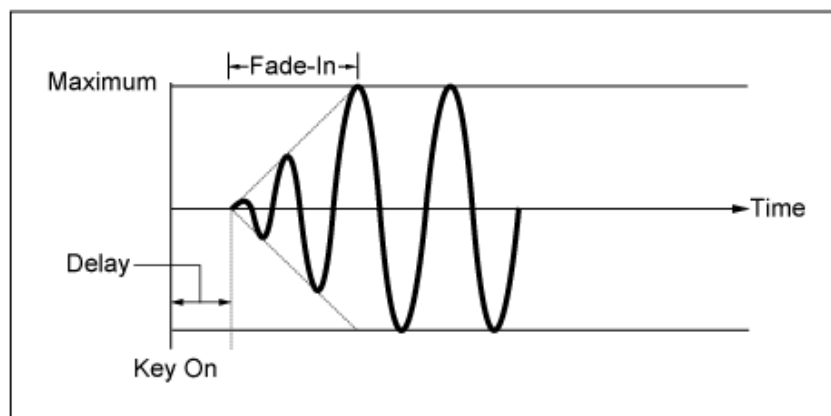
Fade In (tempo di fade-in LFO dell'ampiezza)

Consente di impostare la durata del fade-in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay.

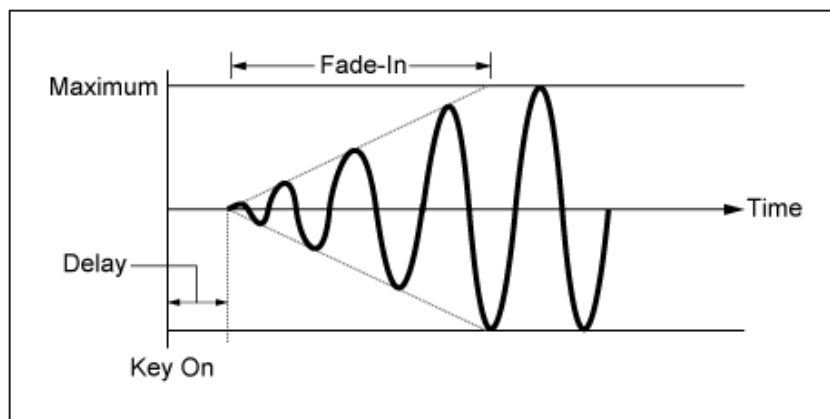
Impostazioni: 0–214

maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade-in.



Valore piccolo: fade-in rapido

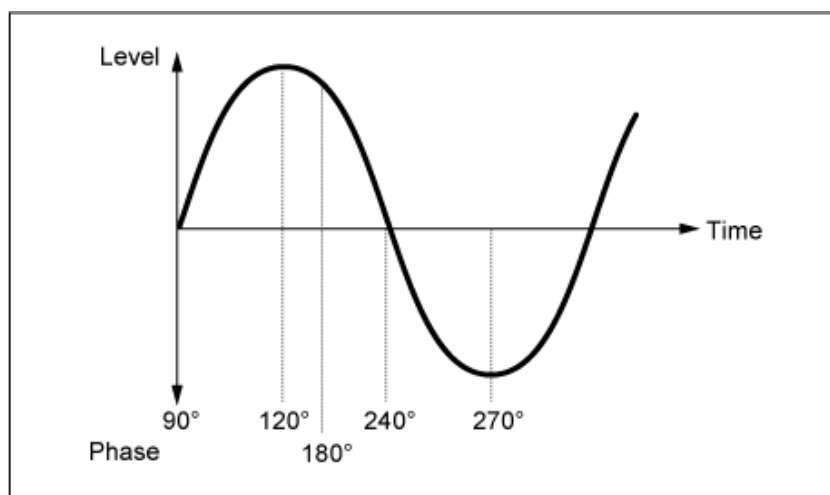


Valore grande: fade-in lento

Phase (fase LFO dell'ampiezza)

È possibile impostare la fase iniziale per il tempo in cui LFO Wave viene reimpostato.

Impostazioni: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



Fase dell'onda

Depth (profondità LFO del livello di ampiezza)

Consente di impostare l'intervallo di profondità delle variazioni di volume controllate dall'LFO.

Impostazioni: -127+127

Effect



Routing



La schermata mostrata qui è quasi identica a quella che viene aperta da *Effect* → *Routing* su *Part Edit (AWM2)*, con le eccezioni elencate di seguito.

- Nessuna impostazione di uscita per ogni *Element*
- Impossibile selezionare *Parallel* per *Ins Connect*

Ins A

Ins B



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Effect* → *InsA* o *InsB* in *Part Edit* (AWM2).

3-band EQ



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Effect* → *3-band EQ* in *Part Edit* (AWM2).

2-band EQ



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Effect* → *2-band EQ* in *Part Edit* (AWM2).

Arpeggio



Common



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Arpeggio* → *Common* in *Part Edit* (AWM2).

Individual



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Arpeggio* → *Individual* in *Part Edit* (AWM2).

Advanced



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Arpeggio* → *Advanced* in *Part Edit* (AWM2).

Motion Seq



Common



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Motion Seq* → *Common* in *Part Edit* (AWM2).

Lane



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Motion Seq* → *Lane* in *Part Edit* (AWM2).

Mod/Control



Control Assign



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Mod/Control* → *Control Assign* in *Part Edit* (AWM2), tranne per il fatto che le impostazioni disponibili di *Destination* sono differenti.

Utilizzare i parametri mostrati di seguito, invece di *ElementSw* e altri.

Oscillator Sw (switch oscillatore)

È possibile attivare o disattivare l'impostazione del controller per ciascun oscillatore. Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione *Destination* selezionata è correlata agli oscillatori. Di solito vengono mostrati tre switch, ma se *Destination* è impostato su *OSC FM* o *OSC Ring*, ne verranno visualizzati solo due.

Impostazioni: Off, On

Filter Sw

È possibile attivare o disattivare l'impostazione del controller per ciascun filtro. Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione *Destination* selezionata è correlata ai filtri.

Impostazioni: Off, On

After Touch



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Mod/Control* → *After Touch* in *Part Edit (AWM2)*, tranne per il fatto che le impostazioni disponibili di *Destination* sono differenti.

Tx/Rx Switch



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch* in *Part Edit (AWM2)*.

Control Settings



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Mod/Control* → *Control Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

Part LFO



La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da *Mod/Control* → *Part LFO* in *Part Edit (AWM2)*, tranne per il fatto che l'unica impostazione disponibile di *Destination* è *Ins*.

Oscillator Edit



Sommario

[Osc/Tune](#)

[Osc EG](#)

[Osc LFO](#)

Osc/Tune



Nella schermata *Osc/Tune* è possibile impostare i parametri generali per l'oscillatore.

Le funzioni di modulazione e modellazione dell'onda disponibili in questa schermata riguardano la modulazione di frequenza (FM), la modulazione ring, la sincronizzazione dell'oscillatore, *Pulse Width* e *Wave Shaper*.

Procedura

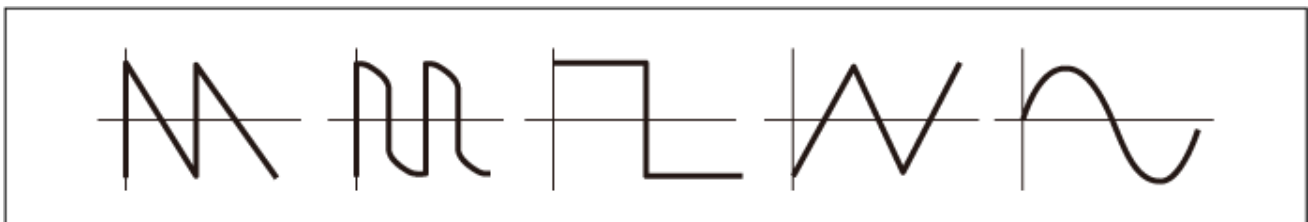
[PERFORMANCE] → [EDIT/] → Selezione di *Part* → Selezione di *Oscillator* → *Osc/Tune*



Wave (onda dell'oscillatore)

Consente di impostare la forma d'onda per l'oscillatore.

Impostazioni: *Saw1*, *Saw2* (variazione di *Saw1* con suono più corposo), *Square*, *Triangle*, *Sine*



Out Level (livello di uscita dell'oscillatore)

Consente di impostare il volume degli oscillatori.

Impostazioni: 0–511

Out Level/Vel (sensibilità di velocità del livello di uscita dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui il volume dell'oscillatore risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–+0–+255

Invert (abilitazione dell'inversione dell'uscita dell'oscillatore)

Consente di eseguire l'inversione negativa/positiva dell'uscita dell'oscillatore.

Impostazioni: Off, On

Connect (selezione dell'uscita dell'oscillatore)

Consente di impostare la destinazione di uscita per l'oscillatore.

Impostazioni: Filter, Amp

Octave (ottava dell'oscillatore)

Consente di impostare in ottave l'intonazione dell'oscillatore.

Impostazioni: 64', 32', 16', 8', 4', 2', 1'

Pitch (intonazione dell'oscillatore)

Consente di regolare con precisione l'intonazione dell'oscillatore.

Impostazioni: –1200–+0–+1200 (cent)

■ FM (modulazione della frequenza)

Consente di modulare la frequenza dell'oscillatore utilizzando un altro oscillatore.

FM Level (livello FM dell'oscillatore)

Consente di impostare il livello della modulazione della frequenza.

Impostazioni: 0–255

FM Level/Vel (sensibilità di velocità del livello FM dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui la modulazione della frequenza risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–+0–+255

■ Modulazione ring

Missando due segnali dell'oscillatore, è possibile creare un suono metallico inarmonico.

Ring Level (livello del ring dell'oscillatore)

Consente di impostare il livello di modulazione ring.

Impostazioni: 0–255

Ring Level/Vel (sensibilità di velocità del livello del ring dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui la modulazione ring risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–+0–+255

■ Sincronizzazione dell'oscillatore

La sincronizzazione dell'oscillatore è un sistema che consente di creare onde complesse forzando la sincronizzazione di due oscillatori.

Il motore del suono AN-X consente a ciascun oscillatore di impostare i tempi di sincronizzazione, in modo da poter utilizzare un singolo oscillatore per creare forme d'onda complesse.

Sync Pitch (intonazione di autosincronizzazione dell'oscillatore)

Consente di impostare il livello di sincronizzazione dell'oscillatore.

Impostazioni: 0–4800 (centesimi) (in unità di 25 centesimi)

Sync Pitch/Vel (sensibilità della velocità dell'intonazione con autosincronizzazione dell'oscillatore)

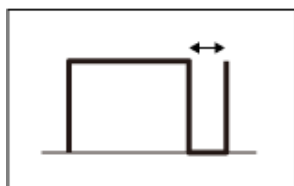
Consente di impostare il modo in cui *Sync Pitch* risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–+0–+255

■ Pulse Width

Pulse Width è il rapporto tra le parti negativa e positiva dell'onda *Square*.

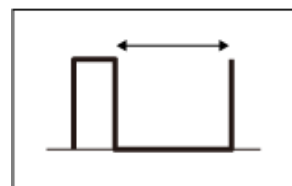
Quando l'opzione *Pulse Width* è impostata su un valore ridotto



Quando l'opzione *Pulse Width* è impostata su 50%



Quando l'opzione *Pulse Width* è impostata su un valore elevato



Il motore del suono AN-X consente di utilizzare *Pulse Width* non solo per le onde *Square*, bensì anche per altre onde.

La modulazione dell'LFO utilizzando *Pulse Width* è chiamata modulazione di larghezza d'impulso (PWM) e consente di creare un caratteristico suono circolare.

Con il motore del suono AN-X, è possibile utilizzare la PWM con *Osc EG* e *Osc LFO*, nonché specificare il livello della PWM nelle schermate *Osc EG* e *Osc LFO*.

Pulse Width (larghezza d'impulso dell'oscillatore)

Consente di impostare *Pulse Width* dell'onda.

Impostazioni: 1.0%–50.0%–99.0%

PulseWidth/Vel (sensibilità della velocità della larghezza d'impulso dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui *Pulse Width* risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–+0–+255

■ Wave Shaper

Consente di creare una distorsione caratteristica e di modificare il contenuto armonico cambiando la forma d'onda.

Shaper (generatore di forme d'onda dell'oscillatore)

Consente di impostare il livello di *Wave Shaper*.

Utilizzando *Wave Shaper*, l'onda cambia dinamicamente.

Impostazioni: 0–255

Shaper/Vel (sensibilità della velocità del generatore di forme d'onda dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui *Wave Shaper* risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–+0–+255

Pitch EG Settings

Consente di aprire la schermata *General/Pitch* → *Pitch EG per Part Edit (AN-X)*.

Pitch LFO Settings

Consente di aprire la schermata *General/Pitch* → *Pitch LFO per Part Edit (AN-X)*.

Osc 1–3 EG Settings

Consente di aprire la schermata *Osc EG per Oscillator Edit*.

Osc 1–3 LFO Settings

Consente di aprire la schermata *Osc LFO per Oscillator Edit*.

Osc EG



Nella schermata *Osc EG* è possibile impostare il generatore di inviluppo per l'oscillatore.

È possibile impostare il modo in cui la sincronizzazione, *Pulse Width* e *Wave Shaper* cambiano nel tempo, a partire dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Per impostare il modo in cui l'intonazione cambia nel tempo, utilizzare *Pitch EG*.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → Selezione di *Part* → Selezione di *Oscillator* → *Osc EG*



Attack (tempo di attacco dell'EG dell'oscillatore)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il valore impostato in Attack Level.

Impostazioni: 0–255

Decay (tempo di decay dell'EG dell'oscillatore)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il valore impostato in Decay Level.

Impostazioni: 0–255

Sustain (livello di sustain dell'EG dell'oscillatore)

Consente di impostare il livello di sustain.

Impostazioni: 0–511

Release (tempo di rilascio dell'EG dell'oscillatore)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG raggiunga un valore pari a 0 dopo il rilascio del tasto.

Impostazioni: 0–255

Sync di Osc EG Depth (profondità dell'EG con autosincronizzazione dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui la sincronizzazione risponde a Osc EG.

Impostazioni: –4800–+4800 (cent)

Pulse Width di Osc EG Depth (profondità dell'EG della larghezza d'impulso dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui Pulse Width risponde a Osc EG.

Impostazioni: –127–+0–+127

Shaper di Osc EG Depth (profondità dell'EG del generatore di forme d'onda dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui Shaper risponde a Osc EG.

Impostazioni: –127–+0–+127



Nella schermata *Osc LFO* è possibile impostare l'LFO dell'oscillatore.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Part* → Selezione di *Oscillator* → *Osc LFO*



LFO Wave (onda LFO dell'oscillatore)

Consente di selezionare un'onda LFO.

Utilizzando l'onda selezionata in questo punto, è possibile creare vari tipi di modulazione.

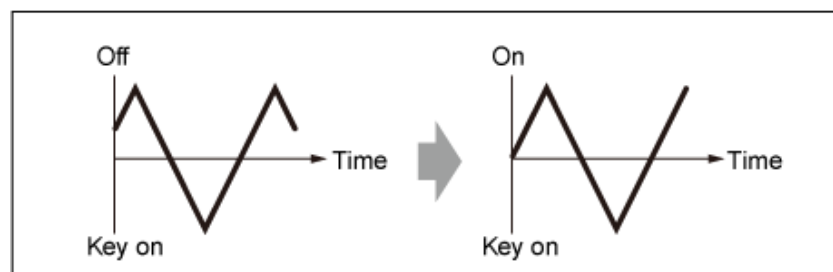
Impostazioni: *Saw, Square, Triangle, Sine, Random*



Key On Reset (reimpostazione tasto premuto LFO dell'oscillatore)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On



Speed (velocità LFO dell'oscillatore)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO.

Impostazioni: 0–415

Delay (tempo di delay LFO dell'oscillatore)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Impostazioni: 0–127

Fade In (tempo di fade-in LFO dell'oscillatore)

Consente di impostare la durata del fade-in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in *Delay*.

Impostazioni: 0–214

Oscillator LFO Phase

Consente di impostare la fase dell'LFO per reimpostare l'onda quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)

Sync di Osc LFO Depth (profondità dell'LFO con autosincronizzazione dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui *Sync* risponde a *Osc LFO*.

Impostazioni: –4800–+4800 (cent)

Pulse Width di Osc LFO Depth (profondità dell'LFO della larghezza d'impulso dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui *Pulse Width* risponde a *Osc LFO*.

Impostazioni: –127–+0–+127

Shaper di Osc LFO Depth (profondità dell'LFO del generatore di forme d'onda dell'oscillatore)

Consente di impostare il modo in cui *Shaper* risponde a *Osc LFO*.

Impostazioni: –127–+0–+127

Noise Edit



Noise



Nella schermata *Noise* è possibile impostare *Noise Generator*.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → Selezione di *Part* → Selezione di *Oscillator* → *Noise*



Noise Tone (tono del generatore di rumore)

Consente di impostare la risposta in frequenza per *Noise*.

Impostazioni: 0–64–127

0–63: consente di tagliare gli acuti

64: rumore bianco

65–127: consente di tagliare i bassi

Out Level (livello di uscita del generatore di rumore)

Consente di impostare il volume di *Noise*.

Impostazioni: 0–511

Out Level/Vel (sensibilità di velocità del livello di uscita del generatore di rumore)

Consente di impostare il modo in cui il volume di *Noise* risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–+0–+255

Connect (selezione dell'uscita del generatore di rumore)

Consente di impostare la destinazione di uscita per *Noise*.

Impostazioni: *Filter, Amp*

Schermata *Category Search*



Category Search è una pratica funzione che consente di trovare rapidamente una performance, una parte, un arpeggio o una forma d'onda che si desidera utilizzare da una categoria specifica.

Sommario

Performance Category Search

Performance Merge

Part Category Search

Rhythm Pattern

Arp Category Search (ricerca per categoria di arpeggio)

Waveform Search (ricerca per categoria di forma d'onda)

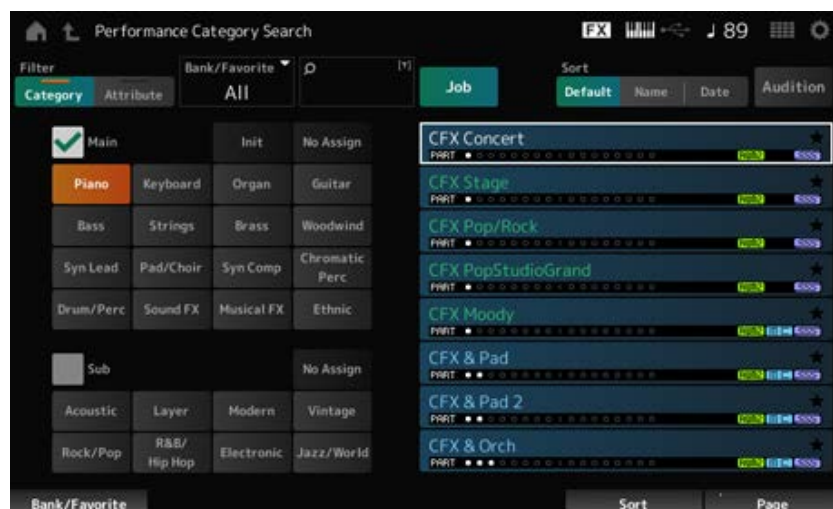
Performance Category Search



Nella schermata *Performance Category Search* è possibile cercare e selezionare performance.

Procedura

- Premere il pulsante [CATEGORY]
- Toccare il nome della performance → Selezionare *Category Search* nel menu contestuale



Filter

Selezionare un filtro da utilizzare in una ricerca.

Impostazioni: *Category, Attribute*

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Consente di filtrare per categoria.

Deselezionando la casella di controllo *Main* o *Sub* è possibile annullare il filtro per categoria.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Attribute

Consente di filtrare per attributo.

Deselezionando la casella di controllo *Attribute* è possibile annullare il filtro per attributo.

Impostazioni: *AWM2, FM-X, AN-X, MC, SSS, Smart Morph, Single, Multi, MOTIF XF, MONTAGE, MONTAGE M*

Bank/Favorite (selezione di banco/preferito)

Consente di filtrare per banco o preferiti.

Quando è selezionato *Favorite*, nell'elenco verranno visualizzate solo le performance con i contrassegni preferiti.

Quando viene visualizzata la schermata *Category Search*, è possibile premere il pulsante

[CATEGORY] per cambiare il banco nell'ordine *All* → *Favorite* → *Preset* → *User* > Nome della *Library* (quando viene caricato un file della libreria).

Tenendo premuto il pulsante [CATEGORY], la selezione verrà reimpostata su *All*.

Impostazioni: *All, Favorite, Preset, User*, nome della *Library* (quando viene caricato un file della libreria)

Name Search

Consente di inserire alcuni caratteri inclusi nel nome per facilitare la ricerca.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire fino a 20 caratteri alfanumerici.

Job

Consente di richiamare il menu Job.

Sort

Consente di impostare l'ordinamento dell'elenco delle performance.

Impostazioni: *Default, Name, Date*

Name: consente di ordinare in base al nome. La freccia giù indica che l'elenco è organizzato in ordine crescente (dalla A alla Z). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente.

Date: consente di ordinare in base alla data di memorizzazione dell'impostazione. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine decrescente (dalla data più recente alla più vecchia). La freccia su indica che l'elenco è in ordine crescente.

Audition

Consente di attivare o disattivare la riproduzione della frase di ascolto.

Questo parametro non è disponibile quando *Audition Lock* è impostato su On in: [UTILITY] → *Settings* → *Advanced*.

Impostazioni: Off, On

Delete

Consente di eliminare il contenuto selezionato.

Questo parametro è disponibile solo quando è selezionata una performance nel banco User.

Rename

Consente di cambiare il nome del contenuto selezionato.

Questo parametro è disponibile solo quando è selezionata una performance nel banco User.

Favorite All Clear

Consente di cancellare tutti i contrassegni preferiti dalle performance.

Questo parametro non è disponibile quando non sono presenti performance con contrassegni preferiti.

List

Viene mostrato il nome della performance, insieme alle parti attive, agli attributi e allo stato dei preferiti.

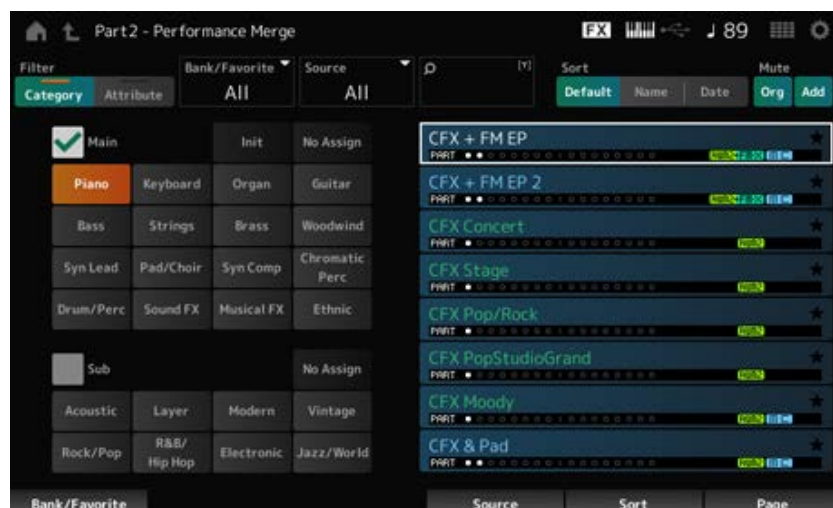
Performance Merge



La schermata *Performance Merge* consente di assegnare più parti della performance selezionata a parti vuote di un'altra performance. Ad esempio, è possibile sovrapporre una performance di pianoforte a quattro parti e una performance di archi a due parti per creare una ricca performance a sei parti.

Procedura

[PERFORMANCE] → Selezionare una parte (quando la parte selezionata e tutte le parti successive sono vuote) → Toccare [+]



Source

Quando si seleziona una performance, il suono della parte qui specificata viene assegnato alla parte attualmente selezionata.

Impostazioni: *All, Part 1–16*

All: tutte le parti nella performance selezionata vengono assegnate a parti vuote dell'altra performance selezionata (per quanto possibile).

Part 1–16: solo il suono della parte specificata verrà assegnato all'altra parte selezionata.

Mute Org (disattivazione dell'audio della parte originale)

Quando è disattivato, l'audio delle parti visualizzate sul display prima dell'apertura della schermata *Performance Merge* verrà disattivato.

Impostazioni: Off, On

Mute Add (disattivazione dell'audio di una parte aggiuntiva)

Quando è disattivato, l'audio delle parti aggiunte nella schermata *Performance Merge* verrà disattivato.

Impostazioni: Off, On

Part Category Search



Nella schermata *Part Category Search* è possibile cercare e selezionare parti.

Procedura

- [SHIFT] + [CATEGORY]
- (Quando si seleziona una parte a cui è già stato assegnato un suono) Toccare il nome della performance → Selezionare *Category Search* nel menu contestuale
- (Quando si seleziona una parte vuota) Toccare [+]



Source (parte della sorgente)

Quando si seleziona una performance, il suono della parte qui specificata viene assegnato alla parte attualmente selezionata.

L'impostazione iniziale è *Part 1*.

Impostazioni: *Part 1–16*

Solo

Consente di attivare o disattivare la funzione di assolo.

Quando questo switch è attivato, la parte selezionata viene impostata sull'assolo.

Impostazioni: Off, On

Param. with Part (parametro con parte)

Consente di caricare un gruppo di valori di parametri quando viene selezionata una performance.

I parametri impostati su Off manterranno le impostazioni correnti anche quando viene selezionata una nuova performance.

Parameter groups: *Mixing, Arp/MS, Scene, Zone*

Settings: Off, On

Rhythm Pattern

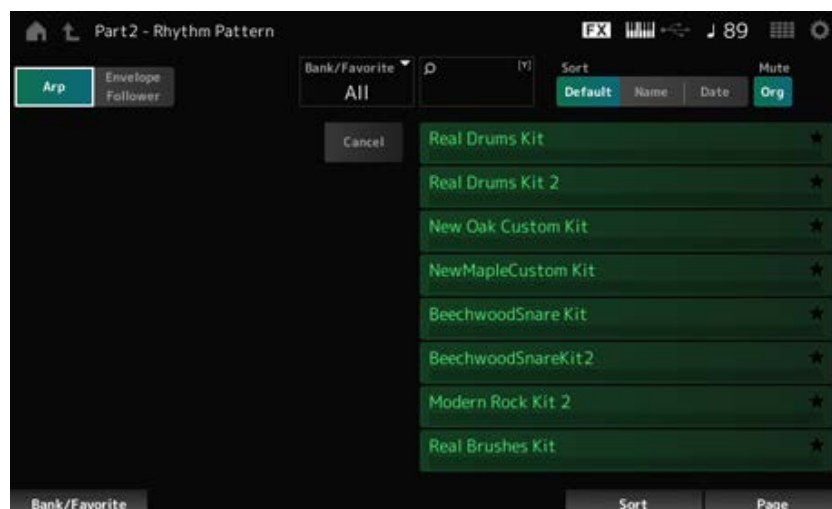


Nella schermata *Rhythm Pattern* è possibile cercare e selezionare pattern ritmici.

La funzione Rhythm Pattern consente di aggiungere immediatamente una parte ritmica alla performance corrente. Inoltre, combinando i pattern ritmici con gli effetti del circuito di involuppo, è possibile modificare ulteriormente il suono.

Procedura

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



Arp (arpeggio)

Envelope Follower

Consente di selezionare la vista *Arpeggio* o *Envelope Follower*.

Bank/Favorite (selezione di banco/preferito)

Consente di filtrare per banco o preferiti.

Quando è selezionato *Favorite*, nell'elenco verranno visualizzati solo i pattern ritmici con i contrassegni preferiti.

Impostazioni: *All, Favorite, Preset, User*, nome della *Library* (quando viene caricato un file della libreria)

Name Search

Consente di inserire alcuni caratteri inclusi nel nome per facilitare la ricerca.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire fino a 20 caratteri alfanumerici.

Sort

Consente di impostare l'ordinamento dell'elenco dei pattern ritmici.

Impostazioni: *Default, Name, Date*

Name: consente di ordinare in base al nome. La freccia giù indica che l'elenco è organizzato in ordine crescente (dalla A alla Z). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente.

Date: consente di ordinare in base alla data di memorizzazione dell'impostazione. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine decrescente (dalla data più recente alla più vecchia). La freccia su indica che l'elenco è in ordine crescente.

Mute Org (Original Part Mute)

Quando è disattivato, l'audio della parte visualizzata sul display prima dell'apertura della schermata *Rhythm Pattern* verrà disattivato.

Impostazioni: Off, On

Mute Add (disattivazione dell'audio di una parte aggiuntiva)

Quando è disattivato, l'audio delle parti aggiunte nella schermata *Rhythm Pattern* verrà disattivato.

Impostazioni: Off, On

List

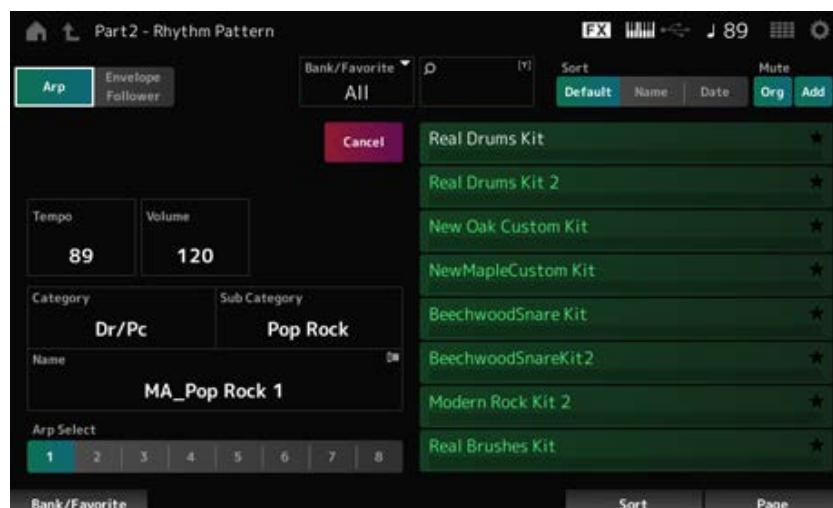
Viene mostrato l'elenco dei pattern ritmici.

Cancel

Consente di annullare l'operazione.

■ **Quando Arp è attivo**

I parametri utilizzati di frequente per le impostazioni dell'arpeggio vengono visualizzati sul lato sinistro della schermata.



Tempo

Consente di impostare il tempo.

Impostazioni: 5–300

Volume

Consente di impostare il volume del pattern ritmico.

Impostazioni: 0–127

Category (Arpeggio Main Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Name

Viene mostrata la categoria di arpeggio, la sottocategoria e il nome attualmente selezionati. Toccando il nome, verranno visualizzati il menu contestuale per *Arpeggio Category Search* e l'immissione di numeri.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Arp Select (selezione arpeggio)

Consente di modificare la selezione dell'arpeggio.

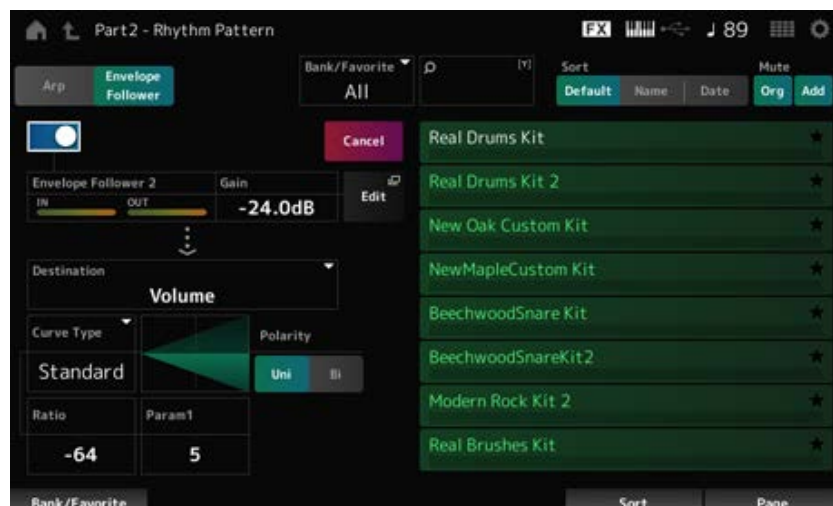
Impostazioni: 1–8

■ **Quando *Envelope Follower* è attivo**

I parametri utilizzati di frequente per le impostazioni di *Envelope Follower* vengono visualizzati sul lato sinistro della schermata.

È possibile modificare rapidamente i parametri utilizzati di frequente per i pattern ritmici.

Se si desidera modificare altri parametri, utilizzare *Edit* per aprire la schermata di impostazione per il circuito di involuppo.



Quick Assign

Consente di abilitare il circuito di involuppo.

Impostazioni: Off, On

Gain (guadagno circuito di involuppo)

Consente di impostare il guadagno di input per la sorgente di ingresso.

Impostazioni: -24.0dB–0.0dB–24.0dB

Destination

Consente di impostare la destinazione per il circuito di involuppo.

Impostazioni: *Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3*

Curve Type

Polarity (Curve Polarity)

Ratio (Curve Ratio)

Param1 (Curve Parameter 1)

Param2 (Curve Parameter 2)

Uguale alla schermata *Control Assign*.

Edit

Viene visualizzata la schermata *Envelope Follower Edit*.

Modalità di utilizzo della funzione Rhythm Pattern



Qui, a titolo esemplificativo, spieghiamo come aggiungere il pattern ritmico *8Z Trance Basics 1* alla performance *Supertrance* per poi modificare il suono con il circuito di involuppo.

Aggiunta di una parte ritmica (modalità semplificata)



1 Selezionare la performance desiderata per l'aggiunta di una parte ritmica.

Selezionare *Supertrance*.

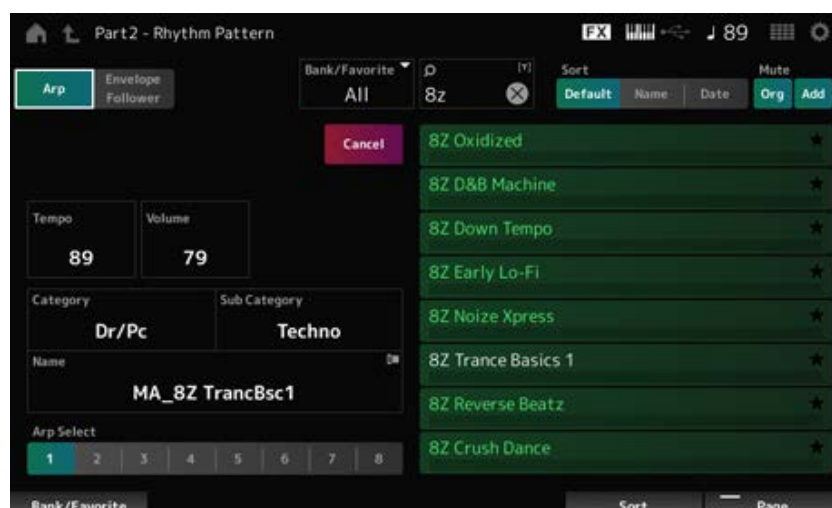
2 Premere il pulsante [SHIFT] + il pulsante [SONG/PATTERN].

Viene visualizzata la schermata *Rhythm Pattern*.

Quando vengono utilizzate tutte le parti da 1 a 8, verrà visualizzato *PartFull* e non sarà possibile aggiungere pattern ritmici.

3 Toccare il kit del pattern ritmico che si desidera utilizzare nell'elenco di pattern ritmici.

Toccare *8Z Trance Basics 1*.



La parte ritmica è stata aggiunta.

4 Non appena si inizia a suonare la tastiera viene avviata la riproduzione del pattern ritmico.

5 Premere il pulsante [PERFORMANCE] o [EXIT] per confermare il pattern ritmico.

La schermata *Rhythm Pattern* viene chiusa.

NOTA

È inoltre possibile confermare la selezione toccando l'icona 🏠 (Home).

6 Per arrestare il pattern ritmico, premere il pulsante [ARP ON/OFF] o [■] (Stop).

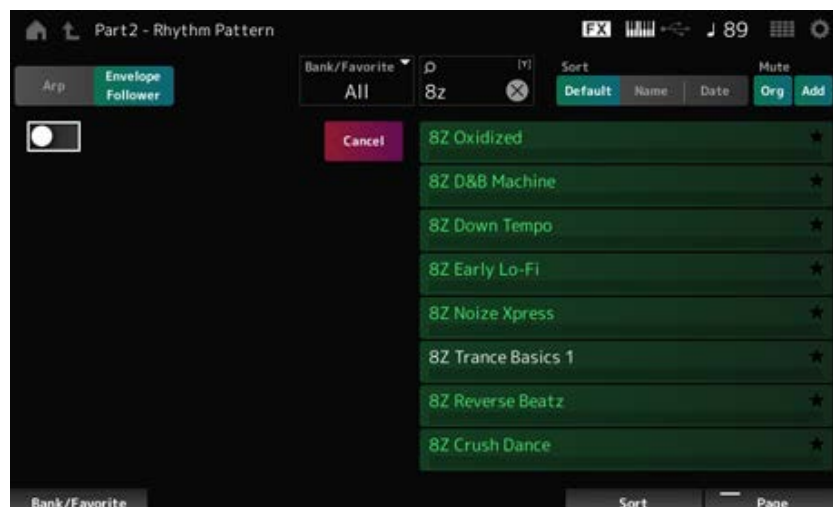
Impostazione del circuito di involuppo



Il circuito di involuppo è una funzione che estrae l'involuppo (involuppo dell'ampiezza) della forma d'onda dai segnali di ingresso, consentendo di utilizzarlo come controller per la modifica dei suoni. Ad esempio, assegnando un pattern ritmico a una parte e impostando il circuito di involuppo della parte come "Source", il suono delle altre parti viene modificato di conseguenza. È particolarmente utile per il "ducking" automatico, quando si desidera abbassare il volume degli altri strumenti mentre viene riprodotto un determinato suono che si desidera enfatizzare.

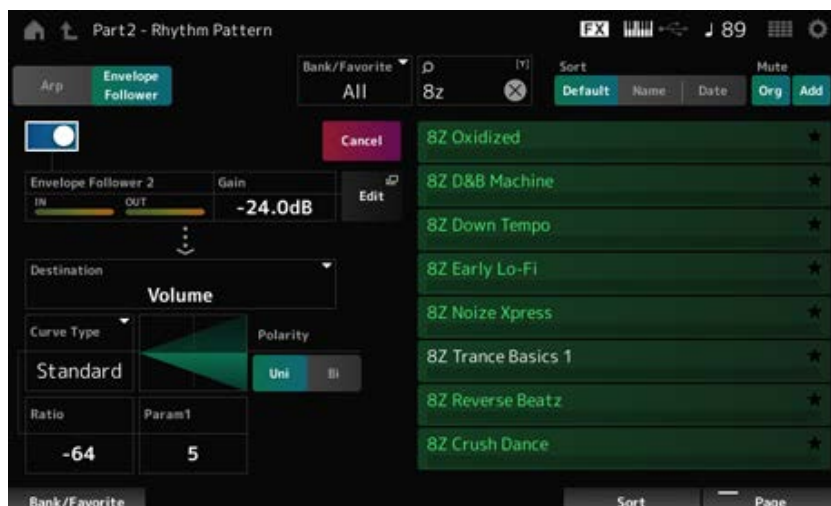
1 Toccare il pulsante *Envelope Follower* nella schermata *Rhythm Pattern*.

Viene visualizzata la schermata *Envelope Follower*.



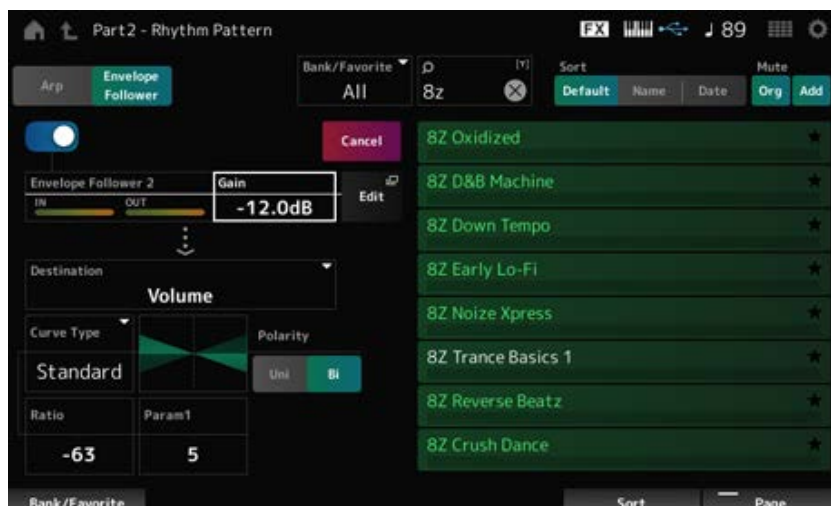
2 Attivare lo switch di *Envelope Follower*.

È possibile suonare la tastiera per ascoltare il suono con il circuito di involuppo abilitato.



3 Regolare le impostazioni come necessario.

In questo esempio, impostare *Polarity* su *Bi*, *Ratio* su *-63* e *Gain* su *-12dB*.



Per regolazioni più dettagliate, toccare il pulsante *Edit* nella schermata per aprire la schermata di impostazione del circuito di inviluppo.

Se si desidera modificare il kit del pattern ritmico o il tipo di arpeggio, premere i pulsanti [SHIFT] + [SONG/PATTERN] per tornare alla schermata *Rhythm Pattern*. Le impostazioni di *Envelope Follower* vengono conservate anche dopo la modifica del kit o del tipo di arpeggio.

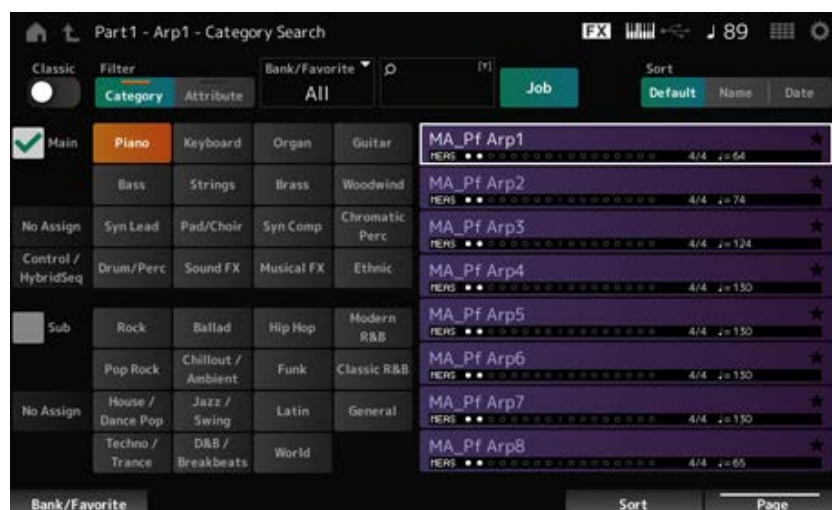
Arp Category Search (Arpeggio Category Search)



Nella schermata *Arp Category Search* è possibile cercare e selezionare i tipi di arpeggio.

Procedura

- [PERFORMANCE] → Selezione di *Part Common* → [EDIT/ ↻] → *Arpeggio* → *Individual* → [CATEGORY]
- [PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Arp / MS* → *Arp Overview* → Selezione di *Part* → [CATEGORY]



Classic (switch Classic)

Consente di attivare la vista *Classic*.

Nella vista *Classic* sono elencati solo gli arpeggi comuni e non sono disponibili filtri per la ricerca.

Impostazioni: Off, On

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Consente di filtrare per categoria.

Deselezionando la casella di controllo *Main* o *Sub* è possibile annullare il filtro per categoria.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Attribute

Consente di filtrare per attributo.

Deselezionando la casella di controllo *Attribute* è possibile annullare il filtro per attributo.

Impostazioni: *Note, Chord, Other, Intro, Main, Fill, Ending, AF, Accent, Random SFX, Mg*, numero di misure, indicazione tempo, tempo

Bank/Favorite (selezione di banco/preferito)

Consente di filtrare per banco o preferiti.

Quando è selezionato *Favorite*, nell'elenco verranno visualizzati solo i tipi di arpeggio con i contrassegni preferiti.

Impostazioni: *All, Favorite, Preset, User*, nome della *Library* (quando viene caricato un file della libreria)

Name Search

Consente di inserire alcuni caratteri inclusi nel nome per facilitare la ricerca.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire fino a 20 caratteri alfanumerici.

Job

Consente di richiamare il menu Job.

Delete

Consente di eliminare il contenuto selezionato.

Questo parametro è disponibile solo quando è selezionato l'arpeggio nel banco User.

Rename

Consente di cambiare il nome del contenuto selezionato.

Questo parametro è disponibile solo quando è selezionato l'arpeggio nel banco User.

Favorite All Clear

Consente di cancellare tutti i contrassegni preferiti dall'elenco di arpeggi.

Questo parametro non è disponibile quando non sono presenti tipi di arpeggio con contrassegni preferiti.

Sort

Consente di impostare l'ordine dell'elenco dei tipi di arpeggio.

Impostazioni: *Default, Name, Date*

Name: consente di ordinare in base al nome. La freccia giù indica che l'elenco è organizzato in ordine crescente (dalla A alla Z). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente.

Date: consente di ordinare in base alla data di caricamento dell'impostazione. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine decrescente (dalla data più recente alla più vecchia). La freccia su indica che l'elenco è in ordine crescente.

List

Vengono visualizzati il nome dell'arpeggio, l'indicazione del tempo, i beat, il tempo consigliato, gli attributi e lo stato dei preferiti.

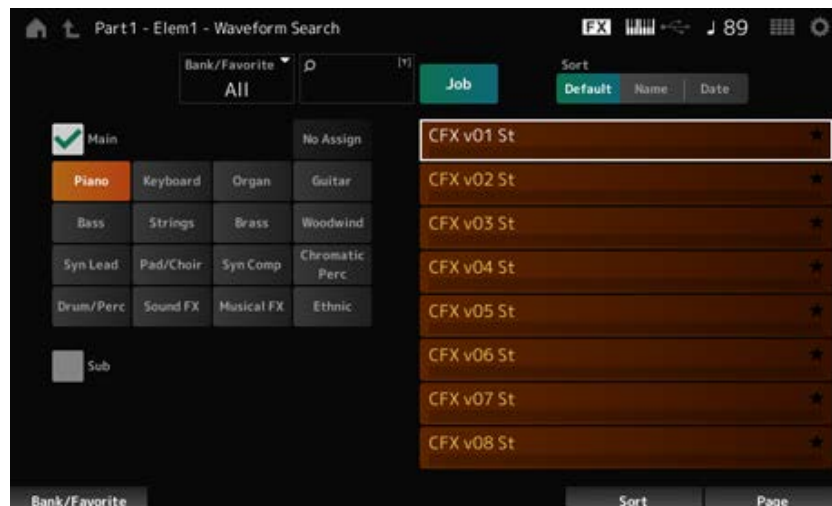
Waveform Search (Waveform Category Search)



Nella schermata *Waveform Search* è possibile cercare e selezionare le forme d'onda.

Procedura

Schermata relativa a *Waveform* → Selezione di *Part* → Selezione di *Waveform* → [CATEGORY]



Bank/Favorite (selezione di banco/preferito)

Consente di filtrare per banco o preferiti.

Quando è selezionato *Favorite*, nell'elenco verranno visualizzate solo le forme d'onda con i contrassegni preferiti.

Impostazioni: *All, Favorite, Preset, User*, nome della *Library* (quando viene caricato un file della libreria)

Ricerca per nome

Consente di inserire alcuni caratteri inclusi nel nome per facilitare la ricerca.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire fino a 20 caratteri alfanumerici.

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Consente di filtrare per categoria.

Deselezionando la casella di controllo *Main* o *Sub* è possibile annullare il filtro per categoria.

Impostazioni: fare riferimento a *Data List*.

Job

Consente di richiamare il menu Job.

Delete

Consente di eliminare il contenuto selezionato.

Questo parametro è disponibile solo quando è selezionata una forma d'onda nel banco User.

Rename

Consente di cambiare il nome del contenuto selezionato.

Questo parametro è disponibile solo quando è selezionata una forma d'onda nel banco User.

Favorite All Clear

Consente di cancellare tutti i contrassegni preferiti dall'elenco di forme d'onda.

Questo parametro non è disponibile quando non sono presenti forme d'onda con contrassegni preferiti.

Sort

Consente di impostare l'ordinamento dell'elenco di forme d'onda.

Impostazioni: *Default, Name, Date*

Name: consente di ordinare in base al nome. La freccia giù indica che l'elenco è organizzato in ordine crescente (dalla A alla Z). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente.

Date: consente di ordinare in base alla data di memorizzazione dell'impostazione. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine decrescente (dalla data più recente alla più vecchia). La freccia su indica che l'elenco è in ordine crescente.

Schermata *Live Set*



Le esibizioni dal vivo sono utili per le performance dal vivo, se si desidera modificare immediatamente la performance insieme alle song che si stanno suonando.

Sommario

[*Live Set*](#)

[*Live Set Register*](#)

[*Live Set Edit*](#)

Live Set



Nella schermata *Live Set* è possibile richiamare una performance.

Se si preme [SHIFT] + [EDIT/ ↻] mentre è selezionato il banco User, verrà visualizzata una finestra di dialogo e sarà quindi possibile copiare o scambiare pagine o banchi.

Procedura

- Premere il pulsante [LIVE SET]
- Toccare l'icona (esibizione dal vivo)



Bank (nome del banco)

Consente di selezionare il banco Live Set.

Impostazioni: *Preset*, *User 1–8* (impostazione predefinita) o nome della *Library* (quando viene caricato un file della libreria)

Page

Consente di selezionare la pagina dell'esibizione dal vivo.

Live Set Slot 1–16

Consente di visualizzare un elenco di performance registrate nella pagina dell'esibizione dal vivo selezionata.

Category Search

Consente di aprire la schermata *Performance Category Search*.

Current Performance Name

Viene mostrato il nome della performance registrata nello slot selezionato.

Current Slot Name

Viene mostrato il nome dello slot selezionato.

Quando un pattern, una song o un audio viene assegnato a uno slot, verrà visualizzato il nome del pattern, della song o del file audio.

Performance Attribute

Vengono mostrati gli attributi della performance registrata nello slot selezionato.

Nella schermata *Live Set*, l'icona PTN cambia in PTN CHAIN quando un pattern con catena attiva viene assegnato a uno slot.

PTN : visualizzato per uno slot a cui è assegnato un pattern.

PTN CHAIN : visualizzato per uno slot a cui è assegnato un pattern con una catena attiva.

SONG : visualizzato per uno slot a cui è assegnata una song.

AUDIO : visualizzato per uno slot a cui è assegnato un audio.

Edit

Viene visualizzata la schermata *Live Set Edit*.

Edit viene visualizzato solo quando è selezionato *User Bank*.

Live Set Register



Nella schermata *Live Set Register* è possibile registrare le performance in slot di esibizioni dal vivo.

Procedura

- [SHIFT] + [LIVE SET]
- Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e toccare il pulsante <Live Set> in *Navigation Bar*



Store as New Perf. and Register (memorizzare come nuova performance e registrare)

Consente di memorizzare la performance corrente come nuova performance e di registrarla nello slot selezionato.

Jump to Data Utility

Consente di aprire la schermata *Data Utility*.

Overwrite Current Perf. and Register (sovrascrivere la performance corrente e registrare)

Consente di memorizzare la nuova performance sopra quella esistente e di registrarla nello slot selezionato.

Register without Storing

Consente di registrare una performance senza memorizzarla.

Live Set Edit



Nella schermata *Live Set Edit* è possibile modificare le esibizioni dal vivo.
È possibile modificare solo le esibizioni dal vivo nel banco User.

Procedura

[LIVE SET] → [EDIT/ ↺]



Bank (nome del banco)

Consente di salvare il banco Live Set selezionato con un nuovo nome. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire un nome.

Page (nome della pagina)

Consente di salvare la pagina dell'esibizione dal vivo selezionata con un nuovo nome. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire un nome.

Done

Toccare Done per chiudere *Live Set Edit* e visualizzare la schermata *Live Set*.

Live Set Slot 1–16

Consente di visualizzare un elenco di performance registrate nell'esibizione dal vivo selezionata.

Slot Type

Consente di selezionare il tipo di slot.

Impostazioni: *Perform, Song, Audio, Pattern*

Perform: consente di registrare solo la performance nello slot

Song: consente di registrare la performance e la song nello slot

Audio: consente di registrare la performance e il file audio nello slot

Pattern: consente di registrare la performance e il pattern nello slot

Slot Name

Pattern Name

Song Name

Audio Name

Viene mostrato *Slot Name* quando *Slot Type* è *Perform*.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire un nome per lo slot corrente. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Quando *Slot Type* è *Pattern*, viene visualizzato *Pattern Name*; quando *Slot Type* è *Song*, viene visualizzato *Song Name* e quando *Slot Type* è *Audio*, viene visualizzato *Audio Name*. Verrà visualizzato il pattern, la song o l'audio registrato. Quando si tocca il nome, viene visualizzata la schermata *Utility Load*. Quindi è possibile selezionare il pattern, la song o l'audio da registrare.

Performance (nome della performance)

Viene mostrato il nome della performance registrata nello slot selezionato.

Quando si tocca il nome, viene visualizzata la schermata *Performance Category Search*.

Color

Consente di impostare il colore per lo slot selezionato.

Impostazioni: *Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac*

Volume

Consente di impostare il volume della performance registrata nello slot selezionato.

Job

Consente di richiamare il menu Job.

Copy

Consente di attivare la funzione di copia.

È possibile copiare le impostazioni selezionando uno slot da cui copiare, toccando *Copy* e selezionando lo slot in cui copiare.

Impostazioni: Off, On

Exchange

Consente di attivare la funzione di scambio.

È possibile scambiare le impostazioni selezionando il primo slot, toccando *Exchange* e selezionando il secondo slot.

Impostazioni: Off, On

Delete

Selezionare lo slot, quindi toccare *Delete* per eliminare eventuali performance registrate e altre impostazioni dallo slot.

[+] (aggiunta)

Toccare [+] per registrare la performance selezionata in quello slot.

■ Riproduzione del pattern, della song o del file audio dalla schermata *Live Set*

Procedura

Toccare [LIVE SET] (o l'icona dell'esibizione dal vivo) → Selezione di *User bank* → Selezione di *Slot*
→ Pulsante [►] (Play)

NOTA

- Non è possibile modificare la performance e lo slot durante la riproduzione del pattern o della song. Se si tenta di modificarli, verrà visualizzato un messaggio di errore.
- Se si preme il pulsante [►] (Play) durante la riproduzione del pattern, della song o del file audio, si aprirà la schermata di riproduzione del pattern, della song o del file audio.

Schermata *Utility*



La schermata *Utility* viene utilizzata per impostare elementi comuni per l'intero strumento.

Sommario

Settings

Sound

Edit User Micro Tuning

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Settings



Sound



La schermata *Sound* viene utilizzata per impostare l'uscita audio dallo strumento.

Procedura

[UTILITY] → *Settings* → *Sound*



Volume di Tone Generator

Consente di impostare il volume generale del suono emesso dallo strumento.

Impostazioni: 0–127

Note Shift di Tone Generator

Consente di regolare in semitoni l'intonazione del suono generale prodotto dal blocco generatore di suoni dello strumento.

Impostazioni: –24semi–+24semi

Tune di Tone Generator

Consente di regolare in semitoni l'accordatura del suono generale prodotto dal blocco generatore di suoni dello strumento. È possibile regolare con precisione l'intonazione in centesimi.

Impostazioni: –102.4–+102.3

Octave Shift di Keyboard

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione dei tasti.

Questa opzione è collegata ai pulsanti OCTAVE sul pannello superiore.

Impostazioni: –3–+3

NOTA

L'impostazione *Keyboard Octave Shift* viene reimpostata su 0 all'avvio successivo.

Transpose di Keyboard

Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione dei tasti.

Impostazioni: –11semi–+11semi

NOTA

- Per qualsiasi nota al di fuori dell'estensione da Do–2 a Sol8 (l'intervallo che può essere suonato sul generatore di suoni di questo strumento), la nota verrà suonata un'ottava più alta (o più bassa).
- L'impostazione *Keyboard Transpose* viene reimpostata su +0 semi all'avvio successivo.

Velocity Curve di Keyboard

Consente di determinare la velocità effettiva da generare e trasmettere in base alla velocità con cui si suonano le note sulla tastiera.

Il grafico rappresentato nella schermata indica la curva di risposta della velocità. L'asse orizzontale rappresenta il valore di velocità ricevuto (o la forza con cui è stato premuto il tasto), mentre quello verticale rappresenta il valore effettivo della velocità trasmesso ai generatori di suoni interni o esterni.

Impostazioni: *Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2, Wide, Fixed*

Normal: impostazione utilizzata comunemente in cui la "curva" lineare produce una corrispondenza uno a uno tra l'intensità di esecuzione sulla tastiera (velocità) e l'effettivo cambiamento del suono.

Soft 1: assicura una risposta maggiore

Soft 2: curva tra *Soft 1* e *Normal*

Hard 1: assicura una risposta ridotta

Hard 2: curva tra *Hard 1* e *Normal*

Wide: accentua l'intensità di esecuzione producendo velocità inferiori in risposta a un'esecuzione più morbida e velocità maggiori in risposta a un'esecuzione più dura. Di conseguenza, si tratta di un'impostazione molto utile per ampliare l'intervallo dinamico.

Fixed: assicura lo stesso valore di velocità, indipendentemente dall'intensità di esecuzione. Qui viene utilizzato il valore impostato su *Keyboard Fixed Velocity*.

Fixed in Velocity Curve di Keyboard

Consente di inviare una velocità fissa al generatore di suoni a prescindere dall'intensità con cui si suona la tastiera.

Questo parametro è disponibile solo quando *Keyboard Velocity Curve* è impostato su *Fixed*.

Impostazioni: 1–127

AT MIDI Out (uscita MIDI aftertouch)

Consente di selezionare il tipo di uscita aftertouch nei dispositivi esterni.

Impostazioni: *Off, Channel, Poly*

AT Curve (curva aftertouch polifonica)

Consente di impostare la curva che determina il livello del valore dell'aftertouch relativo alla forza quando si preme il tasto.

Impostazioni: *Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2*

Sustain Pedal (selezione del pedale sustain)

Consente di selezionare il tipo di footswitch collegato al jack FOOT SWITCH [SUSTAIN] del pannello posteriore.

- **FC3, FC3A (funzione di effetto mezzo pedale abilitata)**

Selezionare *FC3A (Half On)*.

Se non è necessario utilizzare la funzione di effetto mezzo pedale, selezionare *FC3A (Half Off)*.

- **FC4, FC4A, FC5**

Selezionare *FC4A* o *FC5*.

La funzione di effetto mezzo pedale non è disponibile con *FC4*, *FC4A* e *FC5*.

- **Pedale con polarità inversa**

Selezionare *Reverse Polarity*.

La funzione di effetto mezzo pedale non è disponibile.

Impostazioni: *FC3A (Half On)*, *FC3A (Half Off)*, *FC4A/FC5*, *Reverse Polarity*

NOTA

L'impostazione *Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)* non è necessaria quando si utilizza la funzione di effetto mezzo pedale inviando il Control Change dal dispositivo MIDI esterno.

Global Tuning

Quando questo parametro è attivo, le impostazioni di accordatura micro nelle impostazioni globali hanno la priorità rispetto alle quelle specifiche per ciascuna parte della performance.

Questo vale per tutte le parti tranne quella di batteria.

Impostazioni: Off, On

NOTA

L'impostazione *Global Tuning* viene reimpostata su Off alla successiva accensione dello strumento.

Micro Tuning Name (nome globale dell'accordatura micro)

Viene mostrato il nome dell'accordatura micro selezionata.

Toccando il nome è possibile richiamare il menu per la selezione dell'accordatura micro.

Impostazioni: *Equal Temperament*, *Pure Major*, *Pure Minor*, *Weckmeister*, *Kirnberger*, *Vallotti & Young*, *1/4 Shift*, *1/4 tone*, *1/8 tone*, *Indian*, *Arabic1*, *Arabic2*, *Arabic3*

User: *User1–8*

Library: nome di *Library* (quando è caricato un file della libreria)

Micro Tuning Root (fondamentale globale dell'accordatura micro)

Consente di impostare la fondamentale per l'accordatura micro.

Questo parametro non viene visualizzato se il tipo selezionato in *Micro Tuning Name* non richiede una fondamentale.

Impostazioni: C–B

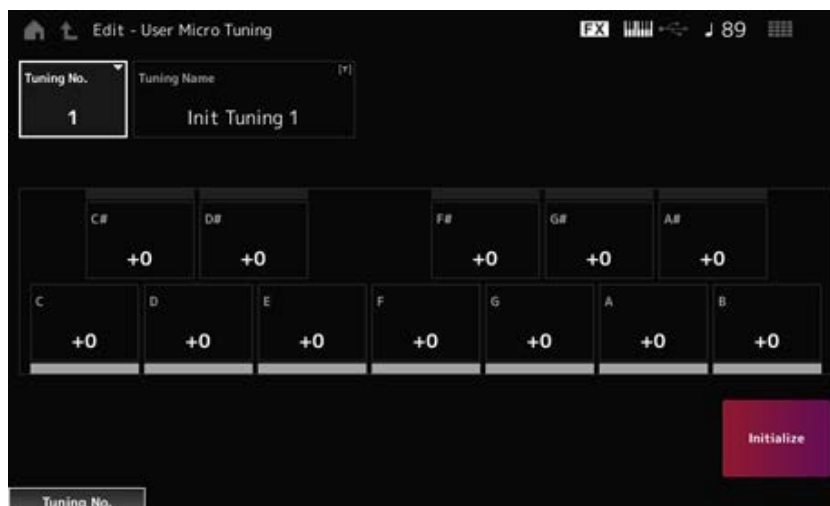
Edit User Tuning

Consente di aprire la schermata di impostazione *User Micro Tuning*.

Edit User Micro Tuning



Si tratta della schermata di impostazione per *User Micro Tuning*.



Tuning No. (numero di accordatura micro)

Indica il numero di accordatura micro utente selezionato.

Impostazioni: 1–8

Tuning Name (nome dell'accordatura micro)

È possibile salvare l'accordatura micro utente che si sta modificando con un nuovo nome.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo, che consente di inserire un nome.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

È possibile regolare l'intonazione di ciascuna nota con incrementi di centesimi per impostare l'accordatura micro.

Impostazioni: –99–+99

Initialize

Consente di inizializzare l'accordatura micro utente selezionata.

Quick Setup

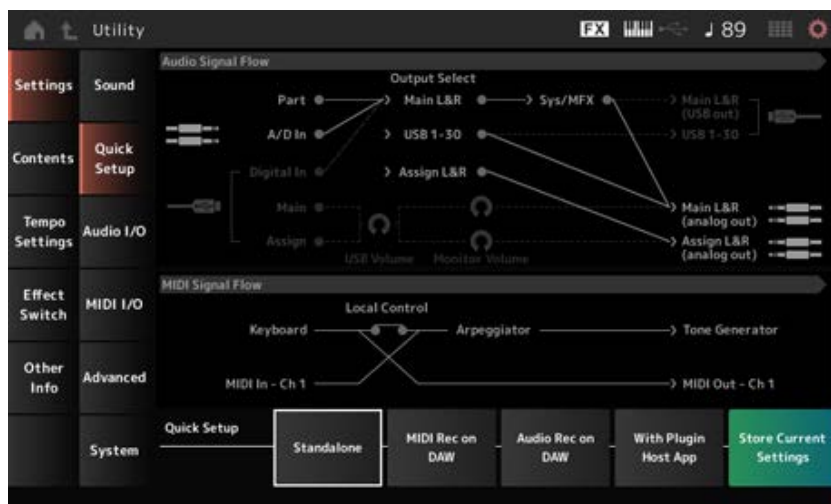


Questa funzione consente di configurare tutte le impostazioni necessarie per collegare il dispositivo esterno ai valori ottimali semplicemente selezionando un gruppo di impostazioni.

È possibile configurare contemporaneamente i parametri di diverse schermate di impostazione.

Procedura

- [QUICK SETUP]
- [UTILITY] → *Settings* → *Quick Setup*



Audio Signal Flow

Consente di visualizzare il diagramma del flusso del segnale audio.

Il flusso del segnale rappresentato cambia a seconda del collegamento al terminale [USB TO HOST] e delle altre impostazioni dello strumento.

MIDI Signal Flow

Consente di visualizzare il diagramma del flusso del segnale MIDI.

Il diagramma del flusso del segnale cambia a seconda delle impostazioni dello strumento.

Quick Setup (selezione della configurazione rapida)

Consente di impostare su uno da Quick Setup.

Impostazioni: Standalone, 1–3

Di seguito sono elencati i parametri per Quick Setup.

Impostazioni audio	<i>Direct Monitor Switch</i>
Impostazioni MIDI	<i>Local Control</i>
Impostazioni delle performance	<i>Part 1–16 Output Select</i> <i>A/D In Output Select</i> <i>Digital In Output Select</i> <i>Part 1–8 Keyboard Control Switch</i> <i>Part 1–16 Part Mode</i> <i>Part 1–16 Tx Channel</i>

Per le impostazioni audio, vedere *Audio I/O*. Per le impostazioni MIDI, vedere *MIDI I/O*.

Impostazioni iniziali per Quick Setup



■ Standalone

Impostazioni per l'utilizzo dello strumento da solo e per il funzionamento del dispositivo esterno dallo strumento

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>On</i>	<i>On</i>	<i>Main L&R</i>	<i>Part 1–8: On</i>	<i>Part 1–16: Int</i>	<i>Part 1–16: Ch 1–16</i>

■ **MIDI Rec on DAW**

Impostazioni per registrare la performance in MIDI sul software DAW

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>Off</i>	<i>On</i>	<i>Main L&R</i>	<i>Part 1–8: On</i>	<i>Part 1–16: Int</i>	<i>Part 1–16: Ch 1–16</i>

■ **Audio Rec on DAW**

Impostazioni per registrare ogni parte sul generatore di suoni interno sul software DAW come traccia audio singola

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>On</i>	<i>Off</i>	<i>Diversa per ciascuna parte</i>	<i>Part 1–8: On</i>	<i>Part 1–16: Int</i>	<i>Part 1–16: Ch 1–16</i>

■ **Con l'app host plug-in**

Impostazioni per l'utilizzo del generatore di suoni interno con un plug-in per il generatore di suoni su un computer

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>On</i>	<i>On</i>	<i>Main L&R</i>	<i>Part 1–5: On</i> <i>Part 6–8: Off</i>	<i>Part 1–4: Int</i> <i>Part 5–16: Ext</i>	<i>Part 1–4: Ch 1–4</i> <i>Part 5–8: Ch 1–4</i> <i>Part 9–16: Ch 9–16</i>

Store Current Settings

Consente di memorizzare le impostazioni correnti in una qualsiasi delle opzioni di *Quick Setup* da 1 a 3.

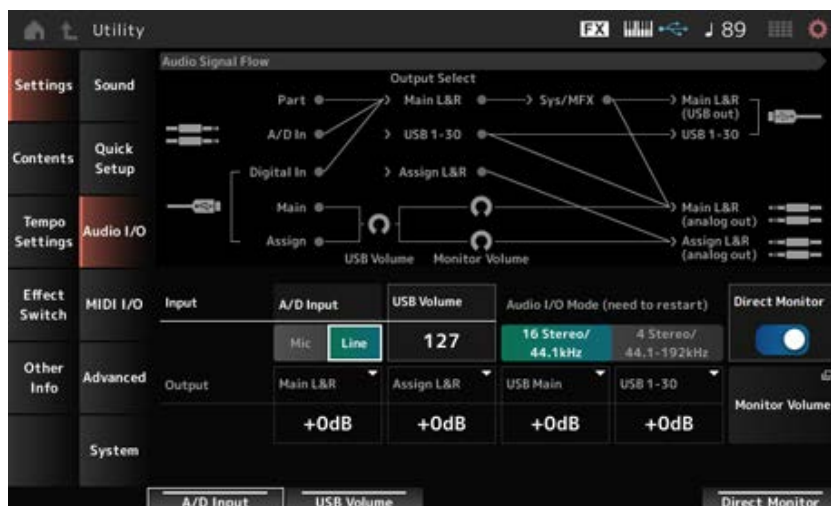
Audio I/O



Nella schermata *Audio I/O* è possibile impostare l'ingresso e l'uscita del segnale audio.

Procedura

[UTILITY] → *Settings* → *Audio I/O*



Audio Signal Flow

Consente di visualizzare il diagramma del flusso del segnale audio corrente.

Il diagramma del flusso cambia a seconda del collegamento al terminale [USB TO HOST] e delle altre impostazioni dello strumento.

Quando si tocca *Main Monitor Volume* in *Audio Signal Flow*, il cursore si sposta su *Main*, mentre quando si tocca *Assign*, il cursore si sposta su *Assign*.

A/D Input (guadagno di ingresso A/D)

Consente di impostare il guadagno di input per il jack A/D INPUT su *Mic* o *Line*.

Impostazioni: *Mic, Line*

Mic: prevista per un dispositivo con un livello di uscita basso, ad esempio un microfono.

Line: prevista per un dispositivo con un livello di uscita elevato, ad esempio un sintetizzatore o un dispositivo audio.

NOTA

Una chitarra o un basso con pickup di tipo attivo può essere collegato direttamente. Se invece si utilizza un pickup passivo, collegare lo strumento tramite un'unità di effetti o una direct box.

USB Volume

Consente di regolare il volume dell'ingresso del segnale audio dal terminale USB [TO HOST]. Viene applicato ai segnali di uscita sia dai jack OUTPUT (BALANCED) sia dai jack ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED).

Impostazioni: 0–127

NOTA

USB Input Volume viene memorizzato come impostazione globale e non per ogni performance.

Audio I/O Mode

Consente di commutare la modalità per l'uscita del segnale audio dal terminale [USB TO HOST]. Affinché questa impostazione sia effettiva è necessario riavviare lo strumento.

Impostazioni: 16 Stereo/44.1kHz, 4 Stereo/44.1–192kHz

16 Stereo/44.1kHz: fino a 32 canali (16 canali stereo) con una frequenza di campionamento di 44,1 kHz

4 Stereo/44.1–192kHz: fino a 8 canali (4 canali stereo) con una frequenza di campionamento compresa tra 44,1 kHz e 192 kHz

NOTA

Quando è impostato su *4 Stereo/44.1–192kHz*, le frequenze disponibili sono: 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz e 192 kHz.

Main L&R (guadagno destro e sinistro dell'uscita analogica)

Consente di impostare il guadagno di uscita dei jack OUTPUT (BALANCED).

Impostazioni: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Assign L&R (guadagno destro e sinistro di uscita assegnabile)

Consente di impostare il guadagno di uscita dei jack ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED).

Impostazioni: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (guadagno di uscita USB principale destro e sinistro)

Consente di impostare il guadagno di uscita dei canali destro e sinistro principale del terminale [USB TO HOST].

Impostazioni: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1–30 (guadagno di uscita individuale USB)

Consente di impostare il guadagno di uscita dei canali 1–30 del terminale [USB TO HOST].

Impostazioni: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Direct Monitor

Consente di impostare l'uscita del segnale audio dai canali *Main L&R (USB Out)* e *USB 1–30* sul dispositivo esterno (ad esempio un computer) per essere riprodotti anche da questo strumento (monitoraggio diretto).

Se impostato su On, il segnale audio inviato ai canali *Main L&R (USB Out)* e *USB 1–30* viene inviato anche ai jack OUTPUT (BALANCED) e [PHONES] di questo strumento.

Quando non è presente alcuna connessione USB, lo switch Direct Monitor viene attivato automaticamente.

Impostazioni: Off, On

Monitor Volume

Viene mostrata la schermata *Monitor Volume*.

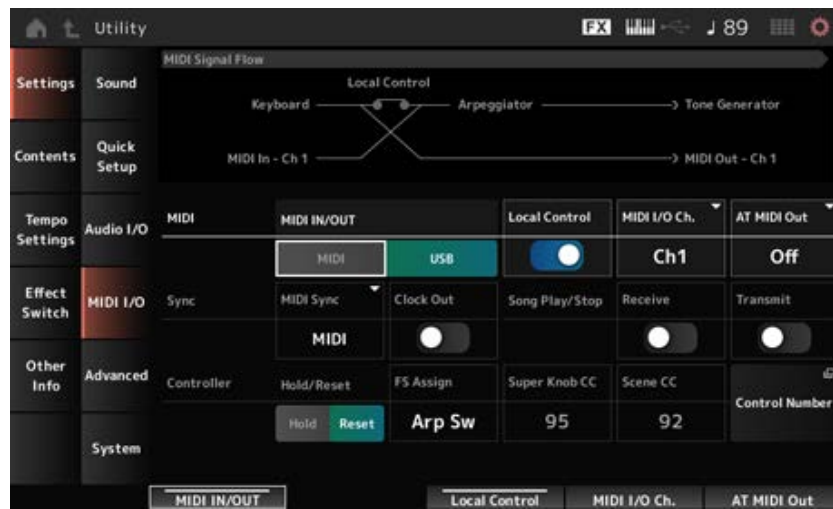
MIDI I/O



Nella schermata *MIDI I/O* è possibile impostare l'ingresso e l'uscita del segnale MIDI.

Procedura

[UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*



MIDI Signal Flow

Consente di visualizzare il diagramma del flusso del segnale MIDI corrente. Il diagramma del flusso cambia a seconda delle impostazioni dello strumento. Toccando vicino allo switch *Local Control* su *MIDI Signal Flow*, è possibile attivare o disattivare il controllo locale.

MIDI IN/OUT

Consente di selezionare i terminali per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI.
Impostazioni: MIDI, USB

Local Control

Consente di attivare o disattivare il controllo locale. Quando *Local Control* è impostato su Off, il blocco controller e il blocco generatore di suoni verranno scollegati e non verrà prodotto alcun suono quando si suona la tastiera. Tuttavia, indipendentemente da questa impostazione, i dati della performance su tastiera su questo strumento vengono trasmessi come messaggi MIDI e i messaggi MIDI inviati dal dispositivo esterno vengono elaborati dal blocco generatore di suoni.
Impostazioni: Off, On

MIDI I/O Channel

Consente di impostare il canale MIDI per l'ingresso e l'uscita della parte con *Common* e della parte con *Keyboard Control Switch*.
Impostazioni: Ch1–Ch16

AT MIDI Out (uscita MIDI aftertouch)

Consente di selezionare il tipo di uscita aftertouch nei dispositivi esterni.
Impostazioni: Off, Channel, Poly

MIDI Sync

Consente di impostare i parametri relativi alla sincronizzazione con il dispositivo esterno collegato. Selezionare il clock interno di questo strumento o il clock MIDI esterno del software DAW sul computer o sul dispositivo MIDI esterno oppure l'ingresso del segnale audio dai jack A/D INPUT per riprodurre arpeggi, sequencer di movimenti, song e pattern.

Impostazioni: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

Internal: si sincronizza con il clock interno. Per utilizzare questo strumento da solo o come sorgente di clock primaria per altri dispositivi.

MIDI: si sincronizza con il clock MIDI ricevuto dal dispositivo MIDI esterno. Per utilizzare il dispositivo esterno come sorgente di clock primaria.

A/D In: si sincronizza con il tempo, estratto dalla funzione Audio Beat Sync, dell'ingresso del segnale audio dai jack A/D INPUT.

Clock Out (uscita del clock MIDI)

Consente di impostare i messaggi del clock MIDI da trasmettere.

Impostazioni: Off, On

Receive (ricezione del controllo del sequencer)

Consente di ricevere i messaggi MIDI per avviare e interrompere la song.

Impostazioni: Off, On

Transmit (trasmissione del controllo del sequencer)

Consente di trasmettere i messaggi MIDI per avviare e interrompere la song.

Impostazioni: Off, On

Reset di Controller

Consente di scegliere se utilizzare le impostazioni correnti dei controller come rotella di modulazione, aftertouch, foot controller e breath controller (*Hold*) o se ripristinare le impostazioni iniziali (*Reset*) quando si passa da una performance all'altra.

Impostazioni: *Hold*, *Reset*

Se impostato su *Reset*, i controller verranno reimpostati quando si passa da una performance all'altra, come mostrato di seguito:

Pitch bend	Centro
Rotella di modulazione	Minimo
Aftertouch	Minimo
Foot controller	Massimo
Interruttore a pedale	Disattivato
Ribbon controller	Centro
Breath controller	Massimo
Espressione	Massimo
Switch assegnabili 1 e 2	Disattivati
Ogni linea del sequencer di movimenti	Quando <i>Motion Seq Polarity</i> per la linea è impostato su <i>Unipolar</i> : il valore è 0 (minimo) Quando <i>Motion Seq Polarity</i> per la linea è impostato su <i>Bipolar</i> : il valore è 64 (centro)

FS Assign (numero di controllo dell'assegnazione dell'interruttore a pedale)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando l'interruttore a pedale collegato al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Quando questo strumento riceve un messaggio MIDI con lo stesso numero di Control Change specificato qui dal dispositivo MIDI esterno, lo strumento si comporterà come se fosse stato azionato l'interruttore a pedale.

Impostazioni: *Off, 1–95, Arp Sw, MS Sw, Play/Stop, Live Set+, Live Set–, Oct Reset, Tap Tempo*

Super Knob CC (numero di Control Change della Super Knob)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando la Super Knob. Quando questo strumento riceve il messaggio MIDI con lo stesso numero di Control Change specificato qui dal dispositivo esterno, lo strumento si comporterà come se fosse stata azionata la Super Knob.

Impostazioni: *Off, 1–95*

NOTA

Se questo parametro è impostato su *Off*, per la gestione dei messaggi MIDI viene utilizzato un sistema esclusivo (SysEx).

Scene CC (numero di Control Change della scena)

Consente di impostare il numero di Control Change generato quando si passa da una scena all'altra. Inoltre, la scena cambierà quando un messaggio MIDI con lo stesso numero di Control Change impostato qui viene ricevuto dal dispositivo MIDI esterno.

Impostazioni: *Off, 1–95*

NOTA

- A seconda del numero di Control Change, verrà selezionata una delle scene 1–8.
0–15: scena 1, 16–31: scena 2, 32–47: scena 3, 48–63: scena 4, 64–79: scena 5, 80–95: scena 6, 96–111: scena 7, 112–127: scena 8
- Se i numeri di Control Change di Super Knob e Scene sono impostati sullo stesso valore, prima del numero viene visualizzato un punto esclamativo. In tal caso, il Control Change di Scene ha la priorità e il Control Change di Super Knob viene disabilitato.

Control Number

Consente di aprire *Control* → Schermata *Control Number* per *Common Edit*.

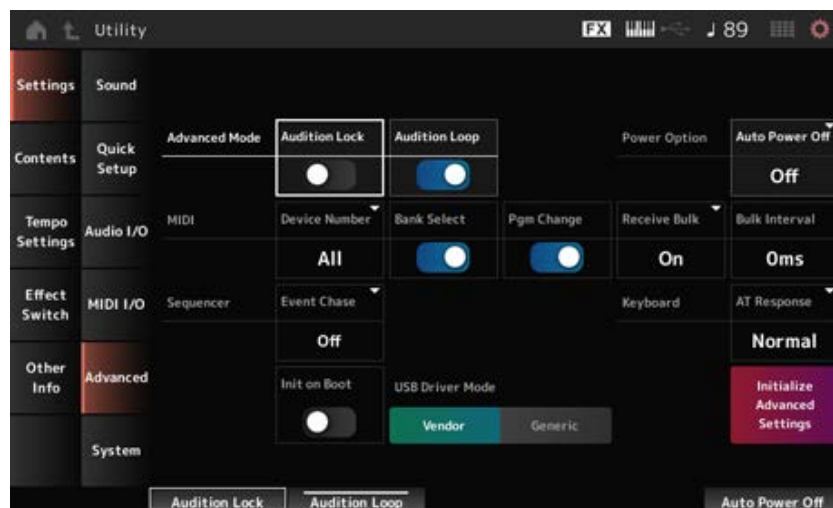
Advanced



Nella schermata *Advanced* è possibile definire le impostazioni dettagliate per lo strumento.

Procedura

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced*



Audition Lock

Consente di attivare o disattivare il blocco dell'ascolto.

Quando è impostato su On, la funzione di ascolto è disabilitata.

Impostazioni: Off, On

Audition Loop

Quando questo parametro è impostato su On, la frase di ascolto verrà riprodotta in loop.

Quando è impostato su On, la riproduzione della frase di ascolto si interromperà automaticamente dopo che è stata riprodotta fino alla fine.

Impostazioni: Off, On

Auto Power Off (tempo di spegnimento automatico)

Auto Power Off è una funzione che spegne automaticamente lo strumento quando rimane inattivo per un certo periodo di tempo al fine di ridurre il consumo energetico.

Qui è possibile impostare l'intervallo di tempo fino allo spegnimento automatico dello strumento.

Impostazioni: Off (*Auto Power Off* disabilitato), 5 min, 10 min, 15 min, 30 min, 60 min, 120 min

Device Number

Consente di impostare il numero del dispositivo MIDI.

Per inviare e ricevere messaggi di sistema esclusivi come Bulk Dump e Parameter Change da e verso un dispositivo MIDI esterno, questo numero deve essere impostato in modo che corrisponda a quello dell'altro dispositivo.

Impostazioni: 1–16, All, Off

Bank Select (ricezione/trasmissione della selezione del banco)

Consente di impostare la ricezione e la trasmissione dei messaggi di selezione del banco tra lo strumento e il dispositivo MIDI esterno.

Quando è impostato su On, lo strumento riceverà o riconoscerà i messaggi di selezione del banco inviati dal dispositivo MIDI esterno.

Impostazioni: Off, On

Pgm Change (ricezione/trasmissione di Program Change)

Consente di impostare la ricezione e la trasmissione dei messaggi Program Change tra lo strumento e il dispositivo MIDI esterno.

Quando è impostato su On, lo strumento riceverà o riconoscerà i messaggi Program Change inviati dal dispositivo MIDI esterno.

Impostazioni: Off, On

Receive Bulk

Consente di impostare la ricezione dei messaggi Bulk Dump.

Impostazioni: *Protect* (mancata ricezione), *On* (ricezione)

Bulk Interval

Consente di impostare l'intervallo di tempo per la trasmissione dei dati bulk quando questo strumento riceve il messaggio di richiesta bulk dal dispositivo esterno.

Impostazioni: 0–900ms

Event Chase (sequenza di eventi della song)

Garantisce che gli eventi specificati vengano riconosciuti correttamente quando, ad esempio, una song viene riprodotta dalla metà o con i comandi di avanzamento veloce e riavvolgimento.

Gli eventi impostati con la sequenza di eventi MIDI funzioneranno quindi correttamente con i comandi di avanzamento e riavvolgimento.

Impostazioni: *Off*, *PC* (Program Change), *PC+PB+Ctrl* (Program Change + Pitch Bend + Control Change)

Init On Boot (inizializzazione dei dati utente all'avvio)

Consente di inizializzare i dati dell'utente all'accensione dello strumento.

Impostazioni: Off, On

USB Driver Mode

Impostare su *Vendor* per il collegamento al computer con *Yamaha Steinberg USB Driver* installato.

Impostazioni: *Vendor*, *Generic*

Initialize Advanced Settings

Consente di inizializzare le impostazioni nella schermata *Advanced*.

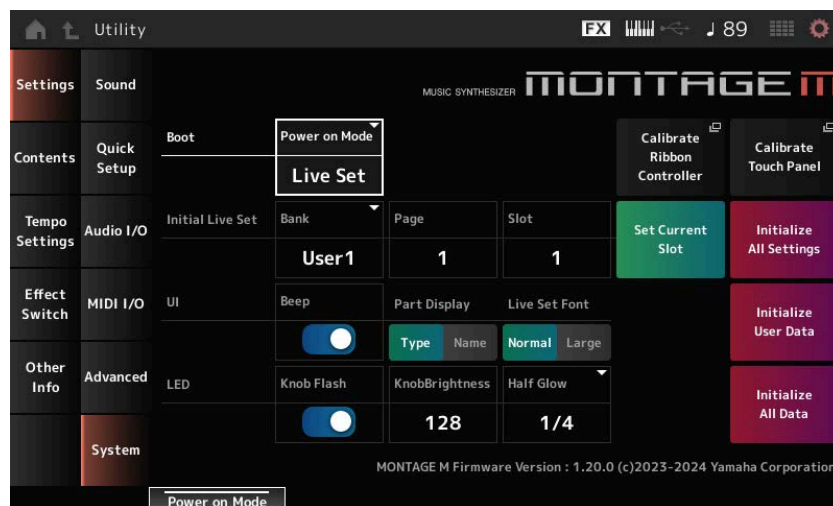
System



Nella schermata *System* è possibile impostare i parametri relativi all'intero strumento.

Procedura

- [UTILITY] → *Settings* → *System*
- [UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ Impostazione *Calibrate Touch Panel*)



Power on Mode

Consente di impostare la schermata da visualizzare sul display all'accensione dello strumento.

Impostazioni: *Perform, Live Set*

Calibrate Ribbon Controller

Consente di aprire la schermata per la calibrazione del ribbon controller.

Usare questa opzione quando il ribbon controller non risponde correttamente.

Calibrate Touch Panel

Consente di aprire la schermata per la calibrazione del touchscreen.

Usare questa opzione quando il touchscreen non risponde correttamente.

Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)

Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)

Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Quando *Power On Mode* è impostato su *Live Set*, utilizzare questo parametro per impostare lo slot dell'esibizione dal vivo iniziale da selezionare dopo l'avvio.

NOTA

È anche possibile impostare lo slot selezionando una performance nella schermata *Live Set*, aprendo questa schermata, quindi toccando il pulsante *Set Current Slot*.

Set Current Slot (impostazione dello slot corrente sull'esibizione dal vivo iniziale)

Consente di impostare la performance corrente sullo slot dell'esibizione dal vivo selezionato dopo l'avvio.

Initialize All Settings

Consente di inizializzare tutte le impostazioni della schermata *Utility*.

Beep

Consente di attivare o disattivare il suono di funzionamento del touchscreen.

Impostazioni: Off, On

Part Display

Consente di impostare il nome della parte per mostrare la categoria e il tipo di parte o solo il nome della parte.

Impostazioni: *Type, Name*

Live Set Font

Consente di determinare la dimensione del carattere dei nomi dei contenuti e delle categorie nelle schermate *Live Set* e *Category Search*.

Impostazioni: *Normal, Large*

Initialize User Data

Consente di inizializzare tutti i dati nell'area dell'utente della memoria utente (performance, sequenze di movimenti, esibizioni dal vivo e simili) e tutte le impostazioni nella schermata *Utility*.

AVVISO

Una volta eseguito *Initialize User Data*, tutti i dati applicabili e le impostazioni di sistema create verranno ripristinati ai valori predefiniti di fabbrica.

Fare attenzione a non perdere dati importanti. Si consiglia inoltre di salvare anticipatamente le impostazioni necessarie su un'unità flash USB.

Knob Flash (lampeggiamento del LED della Super Knob)

Consente di impostare la funzione di lampeggiamento della Super Knob.

Impostazioni: *Off, On*

KnobBrightness

Consente di impostare la luminosità dell'illuminazione della Super Knob.

Impostazioni: *0–128*

Half Glow (luminosità LED half-glow)

Consente di controllare l'attenuazione dell'illuminazione delle spie del pulsante.

Impostazioni: *Off, 1/4, 1/2*

Initialize All Data

Consente di inizializzare tutti i dati nella memoria utente e tutte le impostazioni della schermata *Utility*.

AVVISO

Una volta eseguito *Initialize User Data*, tutti i dati applicabili e le impostazioni di sistema create verranno ripristinati ai valori predefiniti di fabbrica.

Fare attenzione a non perdere dati importanti. Si consiglia inoltre di salvare anticipatamente le impostazioni necessarie su un'unità flash USB.

Informazioni sul prodotto

Viene mostrata la versione del firmware dello strumento.

Contents



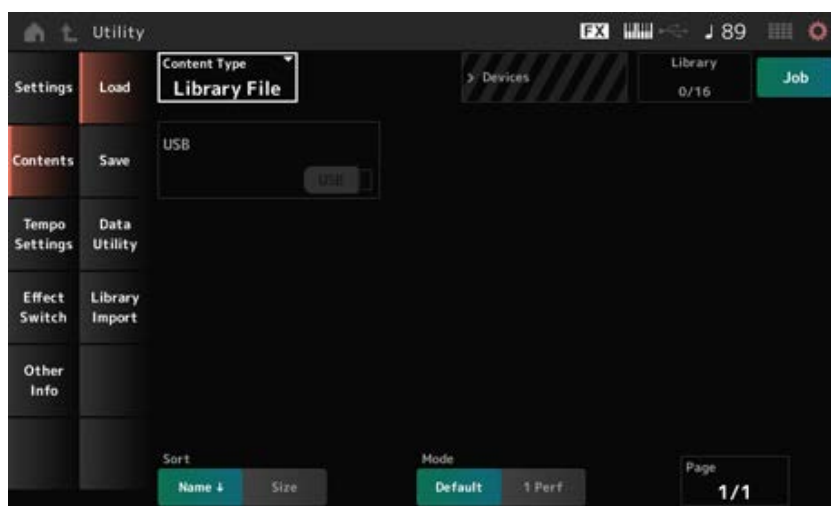
Load



Nella schermata *Load* è possibile caricare file e dati.

Procedura

- [UTILITY] → *Contents* → *Load*
- [SHIFT] + [STORE]



Content Type


Tutti i dati o un set specifico di dati vengono caricati da un singolo file salvato su un'unità flash USB o da un'impostazione memorizzata sullo strumento.

Qui è possibile selezionare quale set di dati caricare in un file.

Le impostazioni disponibili variano a seconda del percorso intrapreso per aprire la schermata.

Impostazioni: è possibile caricare i seguenti tipi di file.

Tipo di contenuto	Tipo di dispositivo	Estensione del file	Descrizione
<i>User File</i>	File	.Y2U (.Y2W) .X7U .X8U	<p>Il file utente salvato su un'unità flash USB viene caricato nell'area dell'utente della memoria utente.</p> <p>Una volta diviso il file utente, sia .Y2U sia .Y2W devono essere salvati sull'unità flash USB.</p> <p>In un file utente sono incluse le seguenti impostazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set • Micro Tuning • Waveform • Audition • Smart Morph • Utility settings (solo .Y2U)
<i>Library File</i>	File	.Y2L (.Y2M) .X7L .X8L	<p>I file della libreria salvati su un'unità flash USB vengono caricati nell'area della libreria della memoria utente.</p> <p>Una volta diviso il file della libreria, sia .Y2L sia .Y2M devono essere salvati sull'unità flash USB.</p> <p>In un file della libreria sono incluse le seguenti impostazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (solo un banco) • Micro Tuning • Waveform • Audition • Smart Morph
<i>Backup File</i>	File	.Y2A (.Y2B) .X7A .X8A	<p>I file di backup salvati su un'unità flash USB vengono caricati nella memoria utente.</p> <p>Un file di backup include tutto ciò che si trova nelle aree dell'utente e della libreria, oltre a song e pattern.</p> <p>Una volta diviso il file di backup, sia .Y2A sia .Y2B devono essere salvati sull'unità flash USB.</p>
<i>Song&Perf (Song & Performance)</i>	Dati interni		<p>Solo la song specificata viene caricata dalle song memorizzate nell'area dell'utente della memoria utente.</p> <p>È possibile caricare sia le sequenze MIDI sia le performance.</p>

Tipo di contenuto	Tipo di dispositivo	Estensione del file	Descrizione
<i>Song</i>	Dati interni		Solo la song specificata viene caricata dalle song memorizzate nell'area dell'utente della memoria utente. È possibile caricare solo le sequenze MIDI.
<i>.mid File</i>	File	.MID	Vengono caricati i file MIDI standard (SMF) salvati su un'unità flash USB (in formato 0 o 1).
<i>.wav File</i>	File	.WAV	Vengono caricati i file audio salvati su un'unità flash USB.
<i>Pattern&Perf (Pattern & Performance)</i>	Dati interni		Solo il pattern specificato viene caricato dai pattern memorizzati nell'area dell'utente della memoria utente. È possibile caricare sia le sequenze MIDI sia le performance.
<i>Pattern</i>	Dati interni		Solo il pattern specificato viene caricato dai pattern memorizzati nell'area dell'utente della memoria utente. È possibile caricare solo le sequenze MIDI.
<i>Audio File*</i>	File	.WAV .AIF	Vengono caricati come forme d'onda i file audio salvati su un'unità flash USB. Esempio: [PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Selezione di <i>Part</i> → Selezione di <i>Element</i> → <i>Osc/Tune</i>
<i>Motion Seq (Motion Sequence) *</i>	Dati interni		Solo la sequenza specificata viene caricata dalle sequenze di movimenti salvate (memorizzate) nell'area dell'utente della memoria utente.
<i>Smart Morph*</i>	Dati interni		Solo i dati Smart Morph vengono caricati dalla performance salvata (memorizzata) nell'area dell'utente della memoria utente.

NOTA

I tipi di contenuto contrassegnati con un asterisco (*) non vengono visualizzati quando questa schermata viene aperta dalla schermata *Utility*.

Parent Folder Name

Current Folder Name

Viene indicato il nome della cartella principale e il nome della cartella corrente.

Dopo aver toccato il nome della cartella principale, diventa la cartella corrente.

Job

Consente di impostare se la funzione Job è abilitata (On) o disabilitata (Off).

Quando questo parametro è attivato, toccando il file, la cartella o il contenuto corrente verrà richiamato il menu contestuale *Rename* o *Delete*.

Quando si tocca l'unità flash USB collegata, verrà visualizzato il menu contestuale per *Format*.

Impostazioni: Off, On

Spazio di memoria libero

Viene indicata la capacità utilizzata e la capacità totale della memoria selezionata.
Questa indicazione varia a seconda del tipo di contenuto.

Selezione di cartelle e file

Vengono indicati i file e le cartelle all'interno della cartella corrente.

Sort

Consente di impostare l'ordinamento dei file in *File select*.

Impostazioni: *Name, Size, Date, Default* (varia a seconda del tipo di contenuto)

Name: consente di ordinare in base al nome. La freccia giù indica che l'elenco è organizzato in ordine crescente (dalla A alla Z). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente.

Size: consente di ordinare in base alla dimensione dei dati. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine crescente (da piccolo a grande). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente. Questa opzione non è disponibile quando il tipo di contenuto è *Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance* o *Smart Morph*.

Date: consente di ordinare in base alla data di memorizzazione dell'impostazione. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine decrescente (dalla data più recente alla più vecchia). La freccia su indica che l'elenco è in ordine crescente. Questa opzione è disponibile solo quando il tipo di contenuto è *Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance* o *Smart Morph*.

Default: consente di ordinare in modo crescente in base al numero di contenuto. Questa opzione è disponibile solo quando il tipo di contenuto è *Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Motion Seq* o *Smart Morph*.

Mode

Consente di selezionare la modalità di caricamento.

Questa opzione viene mostrata solo per un file utente o della libreria.

Impostazioni: *Default, 1 Perf*

Default: consente di caricare tutte le performance.

1 Perf: consente di caricare solo una performance specificata.

Key (tasto centrale)

Selezionare il tasto al quale viene assegnato il file WAV o AIFF caricato.

Questa opzione viene mostrata solo per i file audio.

Impostazioni: *Keyboard Select (C-2-G8), All*

Keyboard Select

Consente di impostare se *Center Key* viene aggiornato tramite l'utilizzo della tastiera.

Questa opzione viene mostrata solo per i file audio.

Page

Quando i file visualizzati in *File select* non rientrano in una singola pagina, verrà visualizzato un pulsante di scorrimento per consentire di selezionare una pagina.

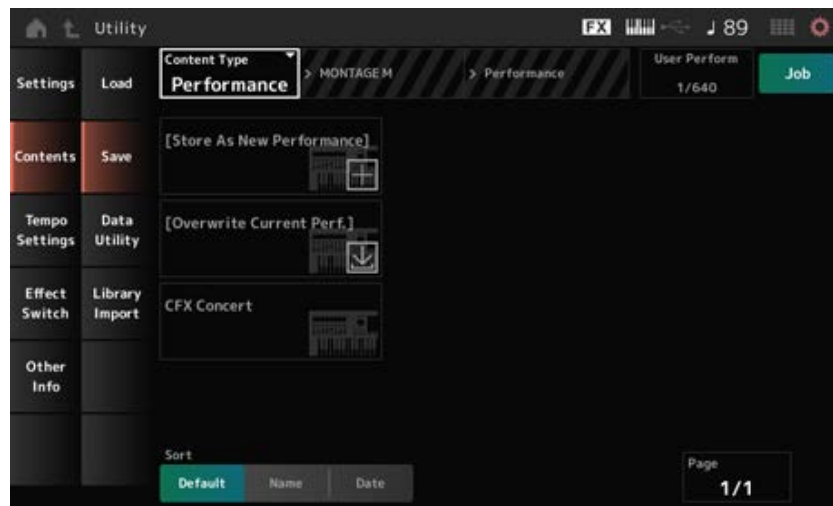
Save



Nella schermata Save è possibile salvare file e dati.

Procedura

[UTILITY] → Contents → Save



Fondamentalmente è uguale alla schermata *Load*.

Content Type

Tutti i dati o un set specifico di dati vengono salvati su un'unità flash USB o memorizzati sullo strumento.

Qui è possibile impostare quali dati memorizzare o salvare.

Le impostazioni disponibili variano a seconda del percorso intrapreso per aprire la schermata.

Impostazioni: nella tabella seguente sono mostrati i tipi di contenuto che possono essere memorizzati o salvati.

Tipo di contenuto	Tipo di dispositivo	Estensione del file	Descrizione
<i>Performance</i>	Dati interni		Consente di salvare (memorizzare) la performance nell'area dell'utente della memoria utente.

Tipo di contenuto	Tipo di dispositivo	Estensione del file	Descrizione
<i>User File</i>	File	.Y2U (.Y2W)	<p>Le impostazioni memorizzate nell'area dell'utente della memoria utente vengono salvate su un'unità flash USB come file utente.</p> <p>In un file utente sono incluse le seguenti impostazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set • Micro Tuning • Waveform • Audition • Smart Morph • Utility settings <p>Quando la dimensione del file supera i 2 GB e il file è stato diviso, sia .Y2U sia .Y2W devono essere gestiti come un set.</p>
<i>Library File</i>	File	.Y2L (.Y2M)	<p>Le impostazioni memorizzate nell'area della libreria della memoria utente vengono salvate su un'unità flash USB come file della libreria.</p> <p>In un file della libreria sono incluse le impostazioni seguenti (le stesse del file utente, ad eccezione delle impostazioni <i>Utility</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (solo un banco) • Micro Tuning • Waveform • Audition • Smart Morph <p>Quando la dimensione del file supera i 2 GB e il file è stato diviso, sia .Y2L sia .Y2M devono essere gestiti come un set.</p>

Tipo di contenuto	Tipo di dispositivo	Estensione del file	Descrizione
<i>Backup File</i>	File	.Y2A (.Y2B)	Le impostazioni memorizzate nella memoria utente vengono salvate su un'unità flash USB come file di backup. Un file di backup include tutto ciò che si trova nelle aree dell'utente e della libreria, nelle song e nei pattern. Quando la dimensione del file supera i 2 GB e il file è stato diviso, sia .Y2A sia .Y2B devono essere gestiti come un set.
<i>.mid File</i>	File	.MID	I dati MIDI memorizzati nell'area della song e del pattern della memoria utente vengono salvati su un'unità flash USB come file MIDI standard (SMF; solo nel formato 1).
<i>Motion Seq (Motion Sequence) *</i>	Dati interni		Consente di memorizzare (salvare) la sequenza di movimenti che vengono modificati nell'area utente.

NOTA

I tipi di contenuto contrassegnati con un asterisco (*) non vengono visualizzati quando questa schermata viene aperta dalla schermata *Utility*.

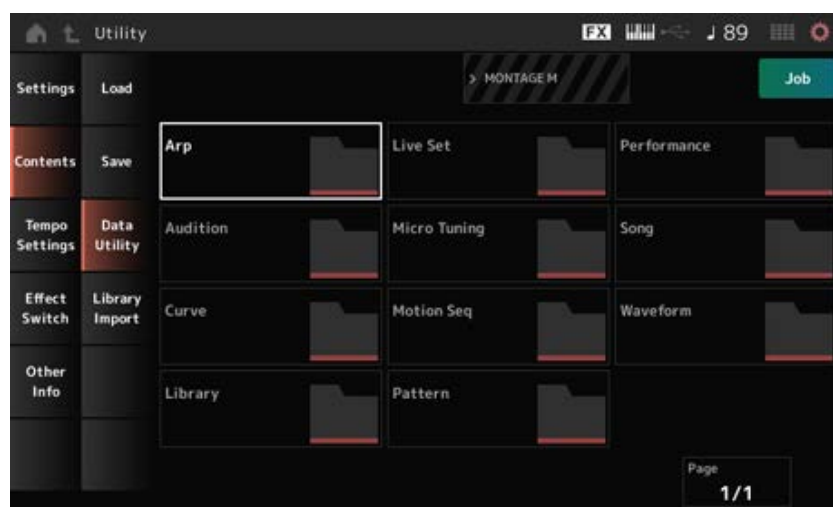
Data Utility



Nella schermata *Data Utility* è possibile gestire file e dati nella memoria utente.

Procedura

[UTILITY] → *Contents* → *Data Utility*



Fondamentalmente è uguale alla schermata *Load*.

Selezione della cartella

Vengono mostrati i tipi di contenuto nella memoria utente come cartelle. Toccare la cartella per aprirla.

- Arp
- Audition
- Curve
- Library
- Live Set
- MicroTuning
- Motion Seq
- Pattern
- Performance
- Song
- Waveform

Content Select

Toccano il nome si richiama il menu contestuale per *Rename* e *Delete*.

Quando *Job* è attivato, vengono visualizzati i tre elementi seguenti.

Select All

Consente di selezionare tutti i contenuti di una cartella.
Opzione visualizzata quando non è stato selezionato nulla.

Unselect All

Consente di deselezionare tutti i contenuti di una cartella.
Opzione visualizzata quando è stato selezionato uno qualsiasi dei contenuti.

Delete

Consente di eliminare tutti i contenuti selezionati.
Opzione visualizzata quando è stato selezionato uno qualsiasi dei contenuti.

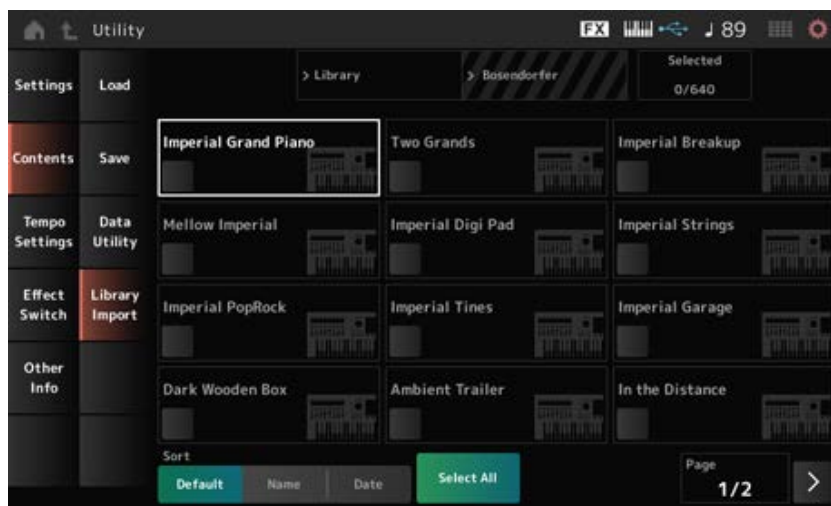
Library Import



Nella schermata *Library Import* è possibile copiare performance specifiche dalla libreria al banco User.

Procedura

[UTILITY] → *Contents* → *Library Import*



Fondamentalmente è uguale alla schermata *Load*.

Select All

Consente di selezionare tutte le performance della cartella della libreria corrente.
Opzione visualizzata solo quando non è stata selezionata alcuna performance.

Unselect All

Consente di deselezionare tutte le performance della cartella della libreria corrente.
Opzione visualizzata solo quando è stata selezionata una qualsiasi performance.

Import to User Bank

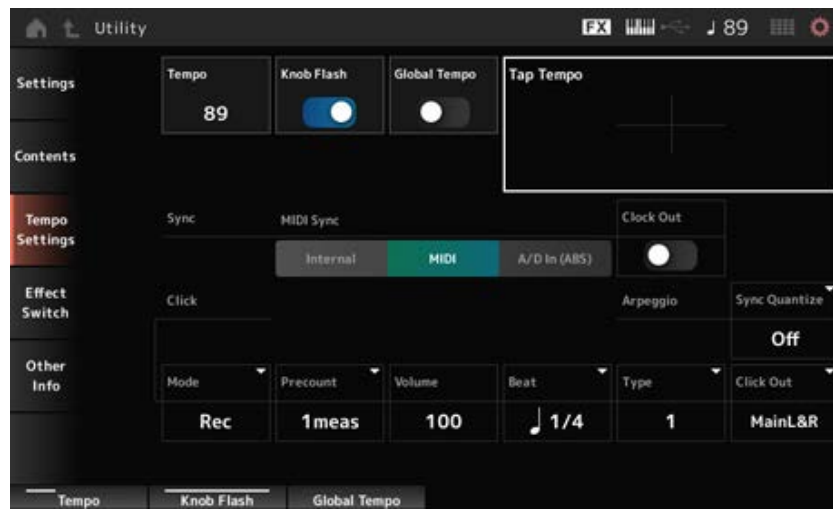
Consente di copiare la performance selezionata nel banco User.
Quando si esegue questa operazione, anche le forme d'onda utente e gli arpeggi utente, le curve utente, l'accordatura micro utente e gli ascolti utente utilizzati nella performance selezionata vengono copiati nel banco User.
Opzione visualizzata solo quando è stata selezionata una qualsiasi performance.

Tempo Settings ★

Nella schermata *Tempo Settings* è possibile impostare i parametri correlati al tempo e alla sincronizzazione.

Procedura

- [TEMPO/TAP]
- [UTILITY] → *Tempo Settings*
- Icona ↓ 90 (impostazioni del tempo)



Tempo

Consente di impostare il tempo della performance.

Quando *MIDI Sync* è impostato su *MIDI* o *A/D In* e lo strumento è impostato per la sincronizzazione con un dispositivo esterno, verrà visualizzato *Ex. Tempo* al posto del valore di impostazione.

Impostazioni: 5–300

Knob Flash (lampeggiamento del LED della Super Knob)

Consente di impostare il lampeggiamento della Super Knob.

Impostazioni: Off, On

Global Tempo

Quando questo parametro è impostato su Off, viene utilizzata un'impostazione del tempo per ciascuna performance.

Quando è impostato su On, il tempo corrente viene mantenuto quando si cambia la performance.

Impostazioni: Off, On

Tap Tempo

È possibile impostare il tempo desiderato toccando l'area mostrata nella schermata o premendo (toccando) il pulsante [ENTER] sul pannello superiore mentre il cursore si trova su questo parametro.

Oppure è possibile utilizzare il pulsante [TEMPO/TAP] per impostare il tempo allo stesso modo.

Questo parametro non è disponibile quando *MIDI Sync* è impostato su *MIDI* e lo strumento è impostato per la sincronizzazione con un dispositivo esterno.

NOTA

Quando *MIDI Sync* è impostato su *A/D In*, la ricerca del tempo inizia alla prima azione di tocco.

MIDI Sync

Consente di impostare i parametri relativi alla sincronizzazione con il dispositivo esterno collegato.

Selezionare *Internal* per utilizzare il clock interno di questo strumento, *MIDI* per utilizzare il clock MIDI esterno del software DAW sul computer o sul dispositivo MIDI esterno oppure *A/D In (ABS)* per utilizzare l'ingresso del segnale audio dai jack A/D INPUT per riprodurre arpeggi, sequencer di movimenti e song.

Impostazioni: *Internal*, *MIDI*, *A/D In (ABS)*

Internal: si sincronizza con il clock interno. Per utilizzare questo strumento da solo o come

sorgente di clock primaria per altri dispositivi.

MIDI: si sincronizza con il clock MIDI ricevuto dal dispositivo MIDI esterno. Per utilizzare il dispositivo esterno come sorgente di clock primaria.

A/D In: si sincronizza con il tempo dell'ingresso del segnale audio dai jack A/D INPUT.

Clock Out (uscita del clock MIDI)

Consente di impostare i messaggi del clock MIDI da trasmettere.

Impostazioni: Off, On

Mode (modalità Clic)

Consente di impostare quando riprodurre il suono del clic (metronomo).

Impostazioni: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: non viene riprodotto alcun suono del clic.

Rec: il suono del clic viene riprodotto durante la registrazione di song o pattern.

Rec/Play: il suono del clic viene riprodotto durante la registrazione e la riproduzione di song o pattern.

Always: il suono del clic viene sempre riprodotto.

Precount (pre-conteggio di clic)

Consente di impostare il numero di misure di preconteggio dal momento in cui viene premuto il pulsante [►] (Play) fino all'avvio effettivo della registrazione durante la registrazione di una song o un pattern.

Impostazioni: Off (la registrazione inizia quando si preme il pulsante [►] (Play)), 1meas–8meas

NOTA

Poiché il suono del clic utilizza il generatore di suoni interno, l'uso del suono del clic influenza la polifonia globale dello strumento.

Volume (volume del clic)

Consente di impostare il volume del suono del clic.

Impostazioni: 0–127

Beat (beat di clic)

Consente di impostare il beat con cui viene riprodotto il suono del clic.

Impostazioni: 1/16 (semicrome), 1/8 (crome), 1/4 (semiminime), 1/2 (minime), Whole (semibrevis)

Type (tipo di clic)

Consente di selezionare il tipo di suono del clic.

Impostazioni: 1–10

Sync Quantize (valore di quantizzazione della sincronizzazione dell'arpeggio)

Consente di regolare i tempi per l'avvio dell'arpeggio successivo durante la riproduzione di un arpeggio per più parti. Se impostato su *Off*, l'arpeggio viene riprodotto quando la parte viene suonata sulla tastiera.

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)

Click Out (selezione dell'uscita di clic)

Consente di impostare la destinazione di uscita per il suono del clic.

Impostazioni: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–USB30*

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e [R].

AsgnL&R: uscite stereo (due canali) ai jack ASSIGNABLE OUTPUT [L] e [R].

USB1&2–USB29&30: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 29 e 30) al terminale [USB TO HOST].

AsgnL: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: uscite mono (un canale) al jack ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: uscite mono (canali da 1 a 30) al terminale [USB TO HOST].

Effect Switch

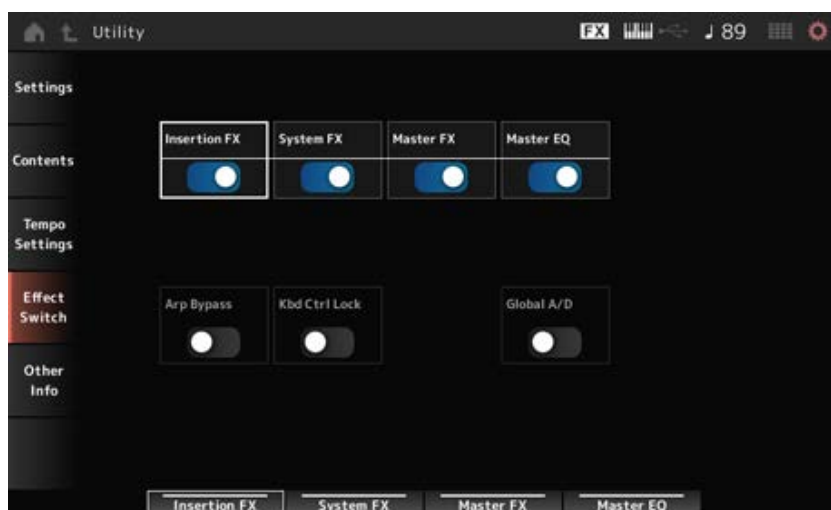


Nella schermata *Effect Switch* è possibile impostare i parametri relativi al bypass dell'effetto.

Le impostazioni in questa schermata non vengono salvate (memorizzate), quindi le impostazioni vengono ripristinate ai valori predefiniti quando lo strumento viene riavviato.

Procedura

- [UTILITY] → *Effect Switch*
- Toccare l'icona **FX** (effetto)
- [SHIFT] + [QUICK SETUP]



Insertion FX (effetto Insertion)

Consente di attivare o disattivare l'effetto Insertion.

Impostazioni: Off, On

System FX (effetto System)

Consente di attivare o disattivare l'effetto System.

Impostazioni: Off, On

Master FX (effetto Master)

Consente di attivare o disattivare l'effetto Master.

Impostazioni: Off, On

Master EQ

Consente di attivare o disattivare l'EQ master.

Impostazioni: Off, On

Arp Bypass (bypass dell'arpeggio)

Consente di attivare o disattivare il bypass dell'arpeggio.

Quando questo parametro è impostato su On, tutte le funzioni di arpeggio vengono disabilitate.

Impostazioni: Off, On

NOTA

- Quando il bypass dell'arpeggio è attivo, il pulsante [ARP ON/OFF] lampeggia.
- Quando il bypass dell'arpeggio è attivo, la modifica dell'interruttore dell'arpeggio per qualsiasi parte disattiverà il bypass dell'arpeggio.
- Le song registrate utilizzando la funzione Arpeggio avranno la sequenza di arpeggio inclusa nei dati. Quando si modificano tali song nel software DAW, è possibile impostare il bypass dell'arpeggio su On per evitare che la riproduzione dell'arpeggio venga influenzata due volte.

Kbd Ctrl Lock (blocco del controllo della tastiera)

Consente di attivare o disattivare il blocco del controllo della tastiera.

Quando è attivato, il controllo della tastiera è bloccato per tutte le parti.

Disattivandolo si sblocca il controllo della tastiera.

Questa opzione è utile per creare o modificare ciascuna traccia MIDI separatamente, ad esempio quando si utilizza lo strumento come modulo audio multitimbrico a 16 parti con il software DAW.

NOTA

Quando il controllo della tastiera per ciascuna parte viene modificato mentre *Keyboard Control Lock* è attivo, il controllo della tastiera verrà sbloccato.

Impostazioni: Off, On

Global A/D

Quando questo parametro è impostato su On, il volume della parte A/D rimane lo stesso quando si cambia la performance e anche gli altri parametri relativi alla parte A/D rimangono uguali.

Quando questo parametro è impostato su Off, il volume impostato per la performance viene utilizzato quando si modificano le performance e gli altri parametri relativi alla parte A/D cambieranno di conseguenza.

Master FX e *Master EQ* vengono attivati e disattivati contemporaneamente.

Impostazioni: Off, On

Other Info



Nella schermata *Other Info* è possibile trovare altre informazioni.

Shift Function



Viene mostrato l'elenco delle operazioni di scelta rapida per la pressione simultanea del pulsante [SHIFT] e di altri pulsanti.



Vengono mostrati contenuti come i copyright.

Schermate visualizzate premendo pulsanti specifici



Sommario

[Panel Lock](#)

[Split Job](#)

[NOTE RANGE](#)

[NAVIGATION](#)

[FX OVERVIEW](#)

[Store](#)

[DAW REMOTE](#)

[Control Assign](#)

[Control View](#)

Panel Lock



L'utilizzo della funzione di blocco del pannello impedisce il funzionamento accidentale durante le esibizioni dal vivo.

Procedura

Quando viene visualizzata la schermata *Home* o *Live Set*, premere [SHIFT] + [TEMPO/TAP]



Quando la funzione Panel Lock è attivata, tutte le operazioni risulteranno non disponibili ad eccezione di tastiera, pedali, volume master, Super Knob, rotella del pitch bend, rotella di modulazione, ribbon controller e, naturalmente, la disattivazione dell'operazione di sblocco. Questo blocco si applica anche alle operazioni del touchscreen.

Quando la funzione Panel Lock è attivata, premere nuovamente [SHIFT] + [TEMPO/TAP] per disattivare il blocco del pannello.

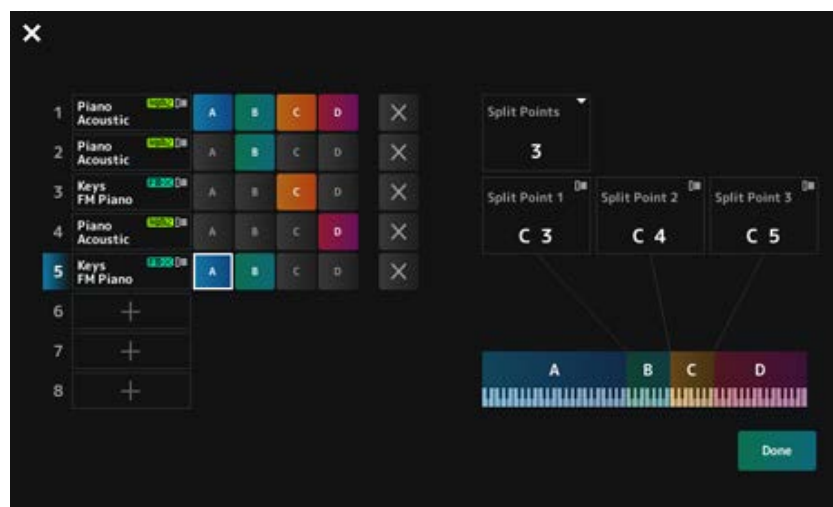
Split Job



Consente di impostare la funzione Split (per dividere l'intera tastiera in sezioni, consentendo di suonare ciascuna sezione con un suono diverso).

Procedura

[SPLIT]



Split Points

Consente di specificare il numero di punti di split.

Impostazioni: 1–3

Split Point 1–3

Consente di specificare il tasto per il punto di split.

Impostazioni: C#–2–G8

Part Name

Group A–D

Vengono mostrati il nome della parte e il gruppo di split. Toccando il nome della parte si richiama il menu per *Category Search* e *Delete*.

Premere un pulsante del gruppo per assegnare la parte al gruppo.

Toccare i pulsanti dei gruppi tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per assegnare una singola parte a più gruppi.

[+] (aggiunta)


Quando si tocca [+], si apre la schermata *Part Category Search* o *Performance Merge* in modo da poter aggiungere una parte alla performance.

X (annullamento)

Consente di annullare le assegnazioni di gruppi.

Done

Consente di confermare le impostazioni e di chiudere la schermata.

Toccando  (chiusura) in alto a sinistra si annulla la configurazione e si chiude la schermata.

NOTE RANGE



Procedura

[SHIFT]+[SPLIT]



La vista *Part—Note* è mostrata nella schermata *Home*.

Il cursore si sposta su *TG Note Limit Low* della parte selezionata ed è possibile utilizzare la tastiera dello strumento per inserire il valore *Note Range*.

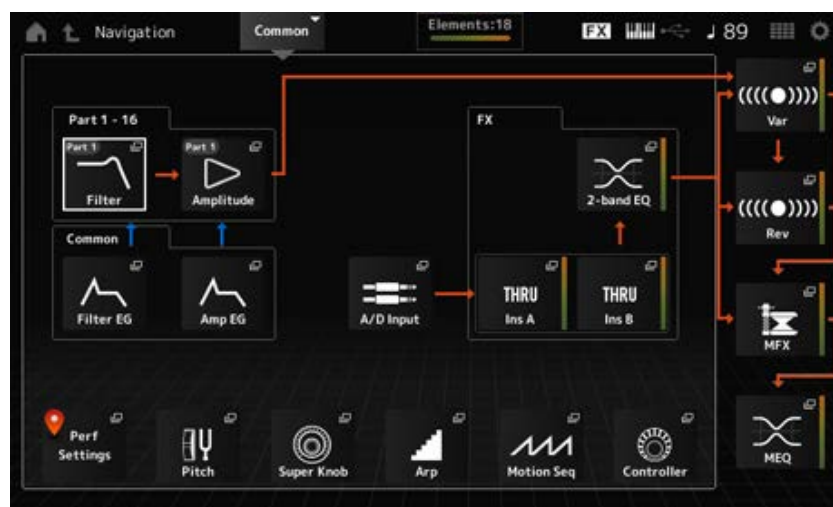
NAVIGATION




Si tratta della schermata *Navigation* in cui è disponibile una navigazione comoda e immediata durante la modifica dei vari parametri.

Procedura

- [NAVIGATION]
- (Con l'opzione *View Mode* nella schermata *Home* impostata su *Default*) Toccare il pulsante *Navigation* visualizzato sul display



Toccano le icone si richiamano le schermate di impostazione corrispondenti.

Inoltre, premendo il pulsante [NAVIGATION] durante la modifica si richiama l'icona della posizione corrente  .

FX OVERVIEW



Nella schermata FX OVERVIEW è possibile controllare lo stato delle impostazioni degli effetti e accedere facilmente alle schermate per le impostazioni avanzate.

Procedura

- [SHIFT]+[NAVIGATION]
- (Con l'opzione *View Mode* nella schermata *Home* impostata su *Default*) Toccare il pulsante *Fx Overview* visualizzato sul display



Commutazione delle parti per la visualizzazione

Consente di cambiare le parti da visualizzare.

Impostazioni: 1–4, 5–8, 9–12, 13–16, A/D in

All Ins

Consente di attivare o disattivare tutti gli effetti Insertion (A e B).

Impostazioni: Off, On

Var + Rev

Consente di attivare o disattivare gli effetti Variation e Reverb.

Impostazioni: Off, On

Ins A

Ins B

Var

Rev

MFX

MEQ

Viene mostrata la schermata corrispondente per le impostazioni dettagliate.

Switch dell'effetto

Consente di attivare o disattivare ciascun effetto.

Impostazioni: Off, On

Type**Preset**

Consente di impostare il tipo e il preset per ciascun effetto.

Impostazioni: **Effect Type:** vedere i [tipi di effetti](#).

Preset: fare riferimento a *Data List*.

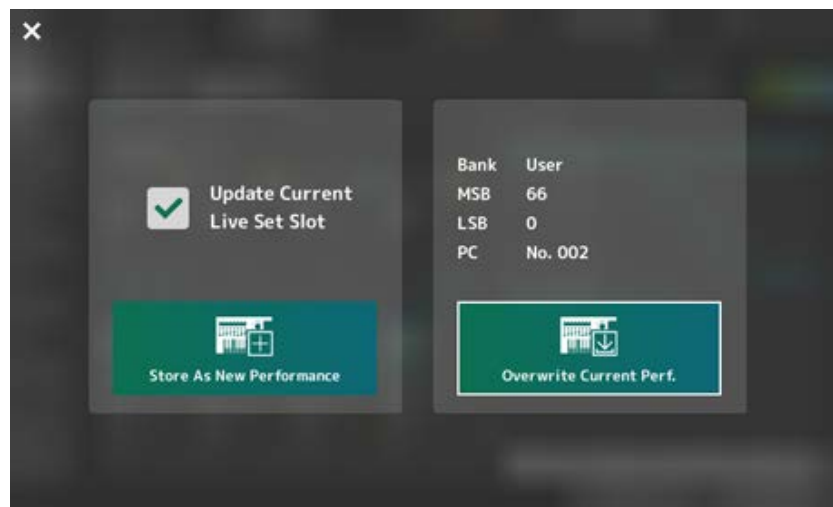
Store



Si tratta della schermata di conferma quando si salva (memorizza) la performance corrente nell'area dell'utente.

Procedura

[STORE]



Store As New Performance

Consente di registrare come una nuova performance.

Update Current Live Set Slot

Quando viene selezionato uno slot nel banco Live Set dell'utente, verrà visualizzato un messaggio che conferma l'aggiornamento dello slot dell'esibizione dal vivo. Per procedere con l'aggiornamento, selezionare la casella e fare clic su *Store As New Performance*.

Overwrite Current Perf.

Consente di salvare la performance che si sta modificando nelle impostazioni esistenti (Bank, MSB, LSB e numero di Change number) visualizzate sul display.

Jump to Data Utility

Visualizzato quando il salvataggio non è possibile a causa di un errore come "*Performance full*".

Viene visualizzata la schermata

[UTILITY] → *Contents* → *Data Utility*.

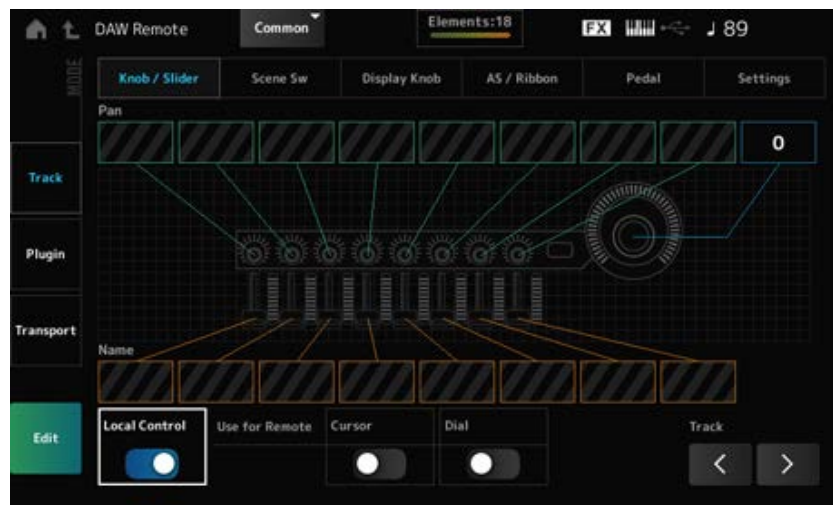
DAW REMOTE



Premendo il pulsante [DAW REMOTE] si attiva la funzione DAW Remote che consente di controllare comodamente il proprio DAW preferito con i controller sullo strumento.

Procedura

[DAW REMOTE]



Mode (modalità di controllo remoto)

Selezionare la funzione DAW Remote tra le tre modalità di funzionamento.

È inoltre possibile cambiare modalità premendo [DAW Remote] + uno dei pulsanti di selezione del numero di slot e del nome della categoria (ad esempio [Piano], [Keyboard] e [Organ]).

Impostazioni: *Track, Plugin, Transport*

Track: modalità per controllare contemporaneamente più tracce nel DAW. Le operazioni delle manopole e degli slider control vengono inviate come protocolli compatibili con *Mackie Control* dalla porta 2.

Plugin: modalità per controllare un plugin specifico nel DAW. Le operazioni delle manopole e degli slider control vengono inviate come messaggi nei numeri di Control Change per le funzioni remote dalla porta 1.

Transport: modalità per suonare la tastiera durante la riproduzione dei dati registrati nel DAW o per registrare la performance su tastiera nel DAW. È possibile utilizzare i pulsanti di trasporto del sequencer per avviare o interrompere la riproduzione nel DAW. Tutti i controller, ad eccezione dei pulsanti di trasporto del sequencer, funzionano normalmente.

Passaggio tra schermate

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per ciascun controller e la funzione remota.

Impostazioni: *Knob/Slider, Scene Sw, Display Knob, AS/Ribbon, Pedal, Settings*

Local Control

Consente di attivare o disattivare il controllo locale.

Si tratta della stessa impostazione che può essere configurata da: [UTILITY] → *Settings* → Schermata *MIDI I/O*.

Use for Remote

Consente di impostare il data dial e i pulsanti cursore sul pannello superiore per il controllo del DAW.

- On: per controllare il DAW
- Off: per controllare il display Main sul pannello superiore.

Track (selezione della traccia)

Consente di visualizzare la selezione del gruppo di tracce (otto tracce alla volta).

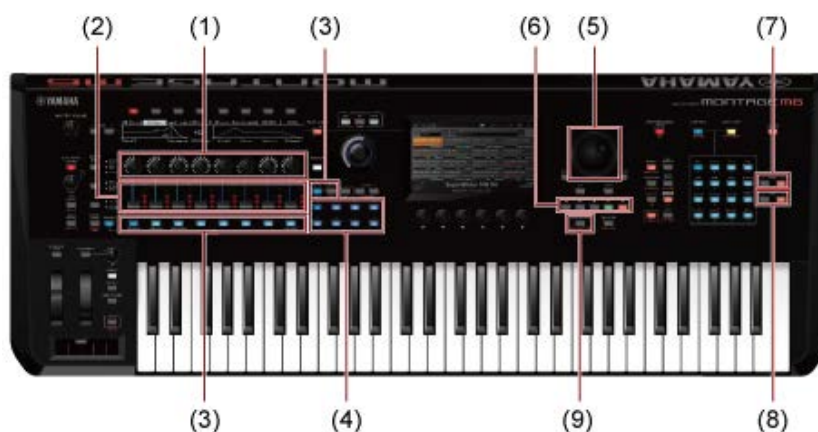
Per l'uso dei controller



- **Modalità Track**



Controller

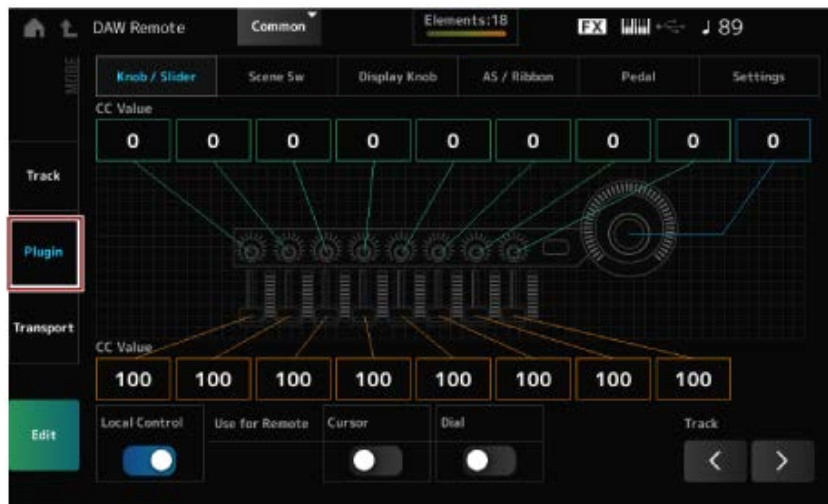


	Controller	Nel DAW
1	Manopole 1–8	Consentono di controllare il pan della traccia.
2	Slider control 1–8	Consentono di controllare il volume della traccia.
3	Pulsanti PART, pulsante [PART SELECT], pulsante [KEYBOARD CONTROL]	Consentono di selezionare le tracce e di attivare o disattivare l'esclusione dell'audio e l'assolo delle tracce selezionate.

	Controller	Nel DAW
4	Pulsanti SCENE	Funzione
5	Data dial, pulsanti cursore	Consentono di spostare la posizione del cursore o della song.
6	Pulsanti di trasporto del sequencer	Consentono di controllare le azioni di trasporto (registrazione e riproduzione).
7	Pulsanti BANK	Consentono di selezionare un gruppo di tracce (otto tracce alla volta).
8	Pulsanti PAGE	Consentono di selezionare un gruppo di tracce (una traccia alla volta).
9	Pulsante [SONG/PATTERN]	Consente di attivare o disattivare la riproduzione in loop.

Gli altri controller sono impostati per inviare i messaggi di Control Change impostati in modalità Remote.

- **Modalità Plugin**



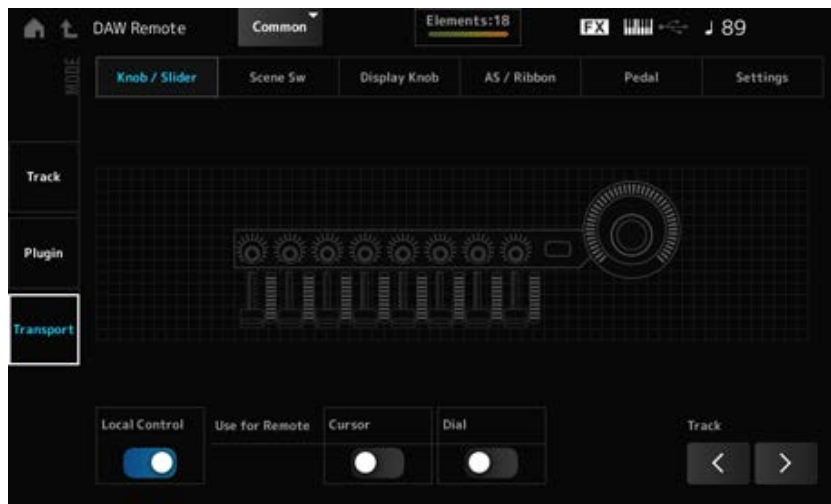
Controller



Controller	Funzionamento del DAW
Manopole 1–8	Qualsiasi Control Change selezionato (viene inviato il numero di Control Change impostato con <i>Edit</i> nella schermata <i>DAW Remote</i>).
Slider control 1–8	

*I pulsanti PART, [PART SELECT], [KEYBOARD CONTROL], il data dial, i pulsanti cursore, i pulsanti di trasporto del sequencer, i pulsanti BANK e PAGE si comportano come nella modalità *Track*.

- Modalità *Transport*



Controller



Controller	Nel DAW
Data dial, pulsanti cursore	Consentono di spostare la posizione del cursore o della song.
Pulsante di trasporto del sequencer	Consentono di controllare le azioni di trasporto (registrazione e riproduzione).
Pulsante [SONG/PATTERN]	Consente di attivare o disattivare la riproduzione in loop.

*Gli altri controller funzionano normalmente.

Per la modifica



Edit

Consente di impostare il messaggio di Control Change, ad esempio il numero di controllo e la modalità del canale, che viene inviato dalla porta 1.

Di seguito sono riportate le impostazioni di ciascuna scheda:

■ Common

Local Control

Consente di attivare o disattivare il controllo locale.

Si tratta della stessa impostazione che può essere configurata da: [UTILITY] → *Settings* → Schermata *MIDI I/O*.

Use for Remote

Consente di impostare il data dial e i pulsanti cursore sul pannello superiore per il controllo del DAW.

- On: per controllare il DAW.
- Off: per controllare il display Main sul pannello superiore.

■ **Knob/Slider**

CC Num. (numero di Control Change)

Consente di impostare il numero di controllo per le manopole e gli slider control.

Impostazioni: 1–95

■ **Scene SW**

Scene1–8 (numero di controllo delle scene 1–8)

Consente di impostare il numero di controllo per i pulsanti SCENE.

Impostazioni: 1–95

Latch (Scene 1 Switch Mode)

Momentary (Scene 1 Switch Mode)

Consente di cambiare la modalità operativa dei pulsanti SCENE.

Impostazioni: *Momentary, Latch*

■ **Display Knob**

Display Knob 1–8CC# (numero di controllo della manopola di visualizzazione 1–6)

Consente di impostare il numero di controllo per le manopole di visualizzazione.

Impostazioni: 1–95

■ **AS / Ribbon**

Portamento Switch

Consente di impostare il numero di controllo per il pulsante [PORTAMENTO].

Impostazioni: 1–95

Portamento Switch Latch

Consente di cambiare la modalità operativa del pulsante [PORTAMENTO].

Impostazioni: *Momentary, Latch*

Porta Knob (manopola del portamento)

Consente di impostare il numero di controllo per la manopola [TIME] di PORTAMENTO.

Impostazioni: 1–95

Ribbon Ctrl (numero di controllo del Ribbon Controller)

Consente di impostare il numero di controllo per il ribbon controller.

Impostazioni: 1–95

RB Mode

Consente di cambiare la modalità operativa del ribbon controller.

Impostazioni: *Hold, Reset*

Assign SW 1 (Assignable Switch 1 Control Number)
Assign SW 2 (Assignable Switch 2 Control Number)
MS Trigger (Motion Seq Trigger Switch Control Number)

Consente di impostare i numeri di controllo per i pulsanti [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] e [MSEQ TRIGGER].

Impostazioni: 1–95

Assign SW 1 Latch (Assignable Switch 1 Mode)
Assign SW 2 Latch (Assignable Switch 2 Mode)
MS Trigger Latch (Motion Seq Trigger Switch Control Number)

Consente di cambiare la modalità operativa dei pulsanti [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] e [MSEQ TRIGGER].

Impostazioni: *Momentary, Latch*

■ **Pedal**

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)
Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)

Consente di impostare il numero di controllo per i foot controller 1 e 2.

Impostazioni: 1–95

FS (numero di controllo dell'interruttore a pedale)

Viene mostrato il numero di controllo per l'interruttore a pedale.

Impostazioni: 1–95

FS Mode (modalità dell'interruttore a pedale)

Consente di cambiare la modalità operativa dell'interruttore a pedale.

Impostazioni: *Momentary, Latch*

■ **Settings**

DAW

Consente di selezionare il DAW particolare da utilizzare con questo strumento.

Impostazioni: *Cubase, Logic Pro, Pro Tools, Live*

MIDI I/O Ch.

Consente di impostare il canale MIDI per l'ingresso e l'uscita di *Common* e della parte con *Keyboard Control Switch*.

Il canale MIDI impostato qui viene utilizzato anche per inviare il messaggio Control Change da DAW Remote.

Si tratta della stessa impostazione che può essere configurata da: [UTILITY] → *Settings* → Schermata *MIDI I/O*.

Impostazioni: Ch1–Ch16

Control Assign



Consente di registrare la combinazione di *Source* e *Destination* in *Controller Set*.

Procedura

(Quando il cursore è sul parametro) Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN].



Spostare il controller che si desidera utilizzare per modificare il parametro o selezionane uno da *Motion Sequencer Lane* o *Envelope Follower*.

NOTA

Quando si sposta la Super Knob ma non sono presenti knob assegnabili inutilizzate per procedere con l'impostazione, verrà visualizzato un messaggio di errore.

Quando viene selezionato un parametro *Part*, è possibile impostare le *Assignable knobs* per modificare i parametri *Common* utilizzando una *Assignable Knob* mentre si tiene premuto il pulsante [COMMON].

Control View



È possibile verificare le impostazioni del controller utilizzato.

Procedura

- [SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]
- (Con l'opzione *View Mode* nella schermata *Home* impostata su *Default*) Toccare il pulsante *Control View* visualizzato sul display



Quando si sposta il controller che si desidera controllare, si apre la schermata *Control Assign* e vengono visualizzate le informazioni di configurazione.

Altre informazioni



Sommario

[Tipi di effetti](#)

[Parametri degli effetti](#)

[Procedure di scelta rapida](#)

[Elenco messaggi](#)

[Risoluzione dei problemi](#)

[Ripristino delle impostazioni predefinite di fabbrica \(*Initialize All Data*\)](#)



Tipi di effetti

No Effect	Consente di disabilitare gli effetti. Non viene emesso alcun suono.
Thru	Consente di impostare l'effetto su Thru. Il suono di ingresso viene emesso senza che venga applicato alcun effetto.
■ Reverb	
HD Hall	Consente di simulare l'acustica naturale di una sala da concerto.
REV-X Hall	Riverbero da sala tramite l'uso dell'algoritmo di riverbero REV-X
R3 Hall	Riverbero da sala tramite l'uso dell'algoritmo di riverbero del processore di riverbero digitale ProR3
SPX Hall	Riverbero da sala tramite il classico SPX1000
HD Room	Consente di simulare l'acustica naturale di una stanza.
REV-X Room	Riverbero da stanza tramite l'uso dell'algoritmo di riverbero REV-X
R3 Room	Riverbero da stanza tramite l'uso dell'algoritmo di riverbero del processore di riverbero digitale ProR3
SPX Room	Riverbero da stanza tramite il classico SPX1000
HD Plate	Consente di simulare un riverbero da piastra.
R3 Plate	Riverbero da piastra tramite l'uso dell'algoritmo di riverbero del processore di riverbero digitale ProR3
SPX Stage	Riverbero da palco tramite il classico SPX1000
Space Simulator	Consente di specificare la larghezza, l'altezza e la profondità della dimensione della stanza.
Gated Reverb	Consente di creare un riverbero con gate.
Reverse Reverb	Consente di creare un riverbero con gate riprodotto al contrario.
■ Delay	
Cross Delay	Il feedback del suono con delay su ciascuno dei due canali viene indirizzato al canale opposto. Consente di creare suoni con delay alternati a destra e a sinistra.
Tempo Cross Delay	Delay incrociato sincronizzato con il tempo
Tempo Delay Mono	Delay mono sincronizzato con il tempo
Tempo Delay Stereo	Delay stereo sincronizzato con il tempo
Control Delay	Delay per la creazione di suoni gracchianti modificando la durata del delay in tempo reale.
Delay LR	Consente di creare due suoni con delay a sinistra e a destra, con due delay

di feedback.

Delay LCR	Consente di creare tre suoni con delay a sinistra, al centro e a destra.
Analog Delay Retro	Consente di simulare un delay analogico con bucket-brigade, impostato su un delay breve.
Analog Delay Modern	Consente di simulare un delay analogico con bucket-brigade, impostato su un delay lungo.

■ Chorus

G Chorus	Consente di creare un suono profondo con modulazione complessa.
2 Modulator	Consente di impostare la modulazione pitch e la modulazione dell'ampiezza, nonché di diffondere il suono in modo naturale.
SPX Chorus	Effetto Chorus che utilizza un LFO a 3 fasi per aggiungere modulazione e ampiezza al suono.
Symphonic	Consente di eseguire la moltiplicazione delle modulazioni per creare più ampiezza.
Ensemble Detune	Effetto Chorus senza modulazione, creato aggiungendo un suono con una leggera variazione di intonazione.

■ Flanger

VCM Flanger	Flanger che utilizza la tecnologia VCM
Classic Flanger	Flanger con tipici suoni circolari
Tempo Flanger	Flanger con LFO sincronizzato con il tempo
Dynamic Flanger	Flanger che controlla la modulazione del delay in tempo reale a seconda del livello del suono di ingresso.
Control Flanger	Consente il funzionamento manuale invece dell'LFO.

■ Phaser

VCM Phaser Mono	Phaser mono che utilizza la tecnologia VCM
VCM Phaser Stereo	Phaser stereo che utilizza la tecnologia VCM
Tempo Phaser	Phaser con LFO sincronizzato con il tempo
Dynamic Phaser	Effetto che controlla la fase in tempo reale a seconda del livello del suono di ingresso.
Control Phaser	Consente il funzionamento manuale invece dell'LFO.

■ Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

Auto Pan	Consente di spostare il pan a sinistra e a destra.
Tremolo	Consente di apportare modifiche cicliche al volume.
Rotary Speaker 1	Consente di simulare un altoparlante rotante.
Rotary Speaker 2	Consente di simulare un altoparlante rotante che include un amplificatore.

VCM Rotary Speaker Classic	Effetto di altoparlante rotante standard che utilizza la tecnologia VCM. Adatto per gli organi.
VCM Rotary Speaker Overdrive	Effetto di altoparlante rotante che utilizza la tecnologia VCM. Consente di simulare il suono distorto di un altoparlante rotante con un preamplificatore a transistor collegato.
VCM Rotary Speaker Studio	Effetto di altoparlante rotante con tecnologia VCM, con rotazione tridimensionale.

■ **Dist (Distortion)**

Amp Simulator 1	Consente di simulare un amplificatore per chitarra.
Amp Simulator 2	Consente di simulare un amplificatore per chitarra.
Comp Distortion	Consente di abbinare compressore e distorsione.
Comp Distortion Delay	Consente di abbinare compressore, distorsione e delay.
U.S. Combo	Simulatore di amplificatore combo americano
Jazz Combo	Simulatore di amplificatore combo jazz
U.S. High Gain	Simulatore di amplificatore americano ad alto guadagno
British Lead	Simulatore di amplificatore stack britannico
Multi FX	Processore multieffetto per chitarre
Small Stereo	Distorsione stereo per suoni di chitarra
British Combo	Simulatore di amplificatore combo britannico
British Legend	Simulatore di amplificatore stack britannico

■ **Comp (compressore)**

VCM Compressor 376	Compressore che utilizza la tecnologia VCM
Classic Compressor	Compressore semplice e facile da usare. Adatto per strumenti solisti.
Multi-band Comp	Consente di dividere il suono in tre bande e di applicare il compressore separatamente su quelle bande.
Uni Comp Down	Compressore con un algoritmo discendente che sopprime i suoni forti.
Uni Comp Up	Compressore con un algoritmo ascendente che amplifica i suoni morbidi.
Parallel Comp	Compressore che applica l'elaborazione parallela dei suoni compressi e diretti

■ **Wah**

VCM Auto Wah	Auto Wah che utilizza la tecnologia VCM. Consente di apportare modifiche cicliche alla frequenza centrale del filtro.
VCM Touch Wah	Touch Wah che utilizza la tecnologia VCM. Consente di modificare la frequenza centrale del filtro in base al livello del suono di ingresso.
VCM Pedal Wah	Pedal Wah che utilizza la tecnologia VCM. Consente di modificare la frequenza centrale del filtro azionando i controller, ad esempio un pedale.

■ Lo-Fi

Lo-Fi	Consente di ridurre la qualità audio dell'ingresso audio per un suono lo-fi.
Noisy	Consente di aggiungere rumore al suono.
Digital Turntable	Consente di aggiungere rumore di giradischi al suono.
Bit Crusher	Consente di produrre una distorsione riducendo la risoluzione o l'ampiezza di banda del suono digitale.

■ Tech

Ring Modulator	Consente di cambiare l'ingresso in un suono metallico.
Dynamic Ring Modulator	Il parametro OSC Freq per il modulatore ring viene controllato in tempo reale a seconda del livello del suono di ingresso.
Dynamic Filter	La frequenza di taglio del filtro viene controllata in tempo reale a seconda del livello del suono di ingresso.
Auto Synth	Consente di risintetizzare il segnale in ingresso utilizzando il delay e la modulazione.
Spiralizer P	Filtro speciale basato su phaser con variazioni di intonazione verso l'alto o il basso apparentemente infinite.
Tempo Spiralizer P	Spiralizer con l'LFO sincronizzato con il tempo
Spiralizer F	Filtro speciale basato su flanger con variazioni di intonazione verso l'alto o il basso apparentemente infinite.
Tempo Spiralizer F	Spiralizer con l'LFO sincronizzato con il tempo
Isolator	Consente di controllare il volume di ciascuna banda utilizzando un filtro potente.
Slice	Consente di eseguire lo slice del generatore di involuppo dell'ampiezza del suono di ingresso.
Tech Modulation	Consente di applicare una modulazione speciale.
Control Filter	Filtro che consente il funzionamento manuale della frequenza di taglio.
Vinyl Break	Fa sì che l'intonazione diminuisca gradualmente per creare l'effetto sonoro di un giradischi fermato manualmente o dello spegnimento del dispositivo.
Beat Repeat (even)	Consente di creare beat meccanici riproducendo ripetutamente suoni campionati. La lunghezza della ripetizione viene specificata come frazione di beat con denominatore di un numero pari, ad esempio 1/2, 1/4, 1/8, 1/16 e così via.
Beat Repeat (triplet)	Consente di creare beat meccanici riproducendo ripetutamente suoni campionati. La lunghezza della ripetizione viene specificata come frazione di beat con un denominatore multiplo di tre, ad esempio 1/3, 1/6, 1/12 e così via.
Beat Repeat (even+tri.)	Consente di creare beat meccanici riproducendo ripetutamente suoni campionati. Contiene le impostazioni pari e di terzine.

Beat Repeat (free)	Consente di creare beat meccanici riproducendo ripetutamente suoni campionati. La lunghezza della ripetizione viene specificata come numero decimale.
■ Misc	
VCM EQ 501	Equalizzatore a 5 bande che utilizza la tecnologia VCM
Presence	Viene fornita una maggiore presenza sonora al suono di ingresso.
Harmonic Enhancer	Consente di aggiungere suoni armonici per far risaltare il suono di ingresso.
Stereophonic Optimizer	Consente di regolare la posizione stereo nel campo del suono.
Talking Modulator	Consente di risintetizzare il suono di ingresso per creare formanti di vocali.
Wave Folder	Consente di controllare i suoni armonici per creare un suono ricco che cambia nel tempo.
VCM Mini Filter	Filtro che aggiunge corposità e profondità al suono. Consente di simulare i circuiti del sintetizzatore analogico.
VCM Mini Booster	Booster con caratteristiche distintive. Consente di simulare i circuiti del sintetizzatore analogico.
Damper Resonance	Consente di simulare la risonanza delle note delle corde libere di un pianoforte acustico.
Pitch Change	Consente di cambiare l'intonazione del suono di ingresso.
Early Reflection	Effetto creato isolando le riflessioni iniziali del riverbero.
Vocoder	Consente di estrarre le caratteristiche dal suono del microfono e di applicarle alla parte eseguita con la tastiera. Consente di creare un caratteristico effetto di "voce elettronica" che viene generato suonando la tastiera e parlando al microfono contemporaneamente.
NoiseGate+Comp+Eq	Contiene Noise Gate, Compressor e 3-band EQ. Adatto principalmente per la voce.



Parametri degli effetti

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>AEG Phase</i>	<i>AEG Phase</i>	<i>Slice</i>	Consente di passare la fase del generatore di inviluppo dell'ampiezza.
<i>AM Depth</i>	<i>AM Depth</i>	<i>2 Modulator, Tremolo, Noisy, Auto Synth</i>	Consente di impostare la profondità della modulazione di ampiezza.
<i>AM Inverse R</i>	<i>AM Inverse R</i>	<i>Auto Synth</i>	Consente di impostare la fase della modulazione di ampiezza per il canale destro.
<i>AM Speed</i>	<i>AM Speed</i>	<i>Noisy, Auto Synth</i>	Consente di impostare la velocità di modulazione dell'ampiezza.
<i>AM Wave</i>	<i>AM Wave</i>	<i>Auto Synth</i>	Consente di selezionare l'onda per la modulazione dell'ampiezza.
<i>Amp Type</i>	<i>Amp Type</i>	<i>Amp Simulator 2</i>	Consente di selezionare il tipo di amplificatore da simulare.
<i>Analog Feel</i>	<i>Analog Feel</i>	<i>Classic Flanger</i>	Consente di aggiungere al suono le caratteristiche di un flanger analogico.
<i>Attack</i>	<i>Attack</i>	<i>Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Consente di impostare il tempo necessario al compressore per raggiungere il massimo.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Attack Offset</i>	<i>Attack Offset</i>	<i>VCM Touch Wah</i>	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione dell'effetto Wah.
<i>Attack Time</i>	<i>Attack Time</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Consente di impostare il tempo di attacco del circuito di iniluppo.
		<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare il tempo di <i>Attack</i> di <i>Gate</i> applicato all'intero suono.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Balance</i>	<i>Balance</i>	<i>U.S. Combo</i>	Consente di regolare il bilanciamento tra i bassi e gli alti.
<i>Bass</i>	<i>Bass</i>	<i>British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain</i>	Consente di regolare la qualità del tono dei bassi.
<i>Bit</i>	<i>Bit</i>	<i>Bit Crusher</i>	Consente di ridurre la precisione del bit.
<i>Bit Assign</i>	<i>Bit Assign</i>	<i>Lo-Fi</i>	Consente di impostare la modalità di applicazione al suono di <i>Word Length</i> .
<i>Bit Link</i>	<i>Bit Link</i>	<i>Bit Crusher</i>	Consente di configurare il livello dell'impostazione <i>Side</i> che segue il valore <i>Mid</i> quando <i>M/S</i> è attivo.
<i>BPF 1–10 Gain</i>	<i>BPF1–10 Gain</i>	<i>Vocoder</i>	Consente di impostare il <i>Gain</i> dei BPF 1–10 dell'effetto <i>Vocoder</i> .
<i>Break</i>	<i>Break</i>	<i>Vinyl Break</i>	Consente di impostare <i>Break</i> su On.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Brilliant</i>	<i>Brilliant</i>	<i>British Combo</i>	Consente di regolare il volume del suono per il quale vengono tagliati i bassi.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Chorus</i>	<i>Chorus</i>	<i>Jazz Combo</i>	Consente di selezionare il tipo di coro.
<i>Click Density</i>	<i>Click Density</i>	<i>Digital Turntable</i>	Consente di impostare la frequenza del suono del clic da ripetere.
<i>Click Level</i>	<i>Click Level</i>	<i>Digital Turntable</i>	Consente di impostare il livello del clic.
<i>Clipper</i>	<i>Clipper</i>	<i>Upward Compressor, Downward Compressor</i>	Consente di impostare il livello di distorsione dell'effetto Clipper che determina il livello massimo per limitare l'onda.
<i>Clipper Source</i>	<i>Clipper Source</i>	<i>Upward Compressor, Downward Compressor</i>	Consente di selezionare il segnale a cui viene applicato l'effetto Clipper.
<i>Color</i>	<i>Color</i>	<i>Control Phaser, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo</i>	Consente di impostare la modulazione di fase fissa.
<i>Com Release</i>	<i>Common Release</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il tempo di rilascio (il tempo necessario affinché l'effetto Compressor si dissolva) utilizzato comunemente su tre bande.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Comp Attack</i>	<i>Comp Attack</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione del compressore.
<i>Comp Level</i>	<i>Comp Level</i>	<i>Small Stereo</i>	Consente di regolare il livello di uscita del compressore.
<i>Comp Out liv</i>	<i>Comp Output Level</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Consente di impostare il livello di uscita del compressore.
<i>Comp Ratio</i>	<i>Comp Ratio</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Consente di impostare il rapporto del compressore.
<i>Comp Release</i>	<i>Comp Release</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Consente di impostare il tempo necessario affinché l'effetto del compressore si dissolva.
<i>Comp Sustain</i>	<i>Comp Sustain</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	Consente di regolare il tempo necessario per il sustain del compressore.
<i>Comp Sw</i>	<i>Comp SW</i>	<i>Small Stereo</i>	Consente di attivare o disattivare il compressore.
<i>Comp Threshold</i>	<i>Comp Threshold</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Consente di impostare il livello di ingresso per l'effetto da applicare.
<i>Compress</i>	<i>Compress</i>	<i>Comp Distortion Delay</i>	Consente di impostare la soglia (o il livello di ingresso minimo) per il compressore da applicare.
<i>Compression</i>	<i>Compression</i>	<i>Parallel Compressor</i>	Consente di impostare l'entità di applicazione del compressore.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Control Type</i>	<i>Control Type</i>	<i>Control Delay</i>	Se è impostato su <i>Normal</i> , l'effetto di delay viene sempre applicato al suono. Se è impostato su <i>Scratch</i> , l'effetto di delay non viene applicato se il valore del controller 0 è impostato su <i>Delay Time</i> . Il delay viene applicato agli altri casi.
<i>Crush Type</i>	<i>Crush Type</i>	<i>Bit Crusher</i>	Consente di impostare la modalità di riduzione della precisione del bit.
<i>Cut</i>	<i>Cut</i>	<i>British Combo</i>	Consente di impostare la curva di velocità verso la fine del suono.
<i>Cutoff</i>	<i>Cutoff Frequency</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di tagliare le frequenze alte.
		<i>VCM Mini Filter</i>	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro per il suono dell'effetto.
	<i>Cutoff Frequency Control</i>	<i>Control Filter</i>	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Damper Control</i>	<i>Damper Control</i>	<i>Damper Resonance</i>	Consente di impostare la quantità di risonanza per il damper del piano.
<i>Decay</i>	<i>Decay</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room</i>	Consente di controllare la modalità di decay del suono di riverbero.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Delay Control</i>	<i>Delay Control</i>	<i>Multi FX</i>	Consente di regolare la profondità o la quantità dell'effetto impostato su <i>Delay SW</i> .
<i>Delay Input Lvl</i>	<i>Delay Input Level</i>	<i>Analog Delay Retro, Analog Delay Modern</i>	Consente di impostare il livello di ingresso sul delay.
<i>Delay Level</i>	<i>Delay Level</i>	<i>Auto Synth</i>	Consente di impostare il livello del suono con delay.
<i>Delay Level C</i>	<i>Delay Level C</i>	<i>Delay LCR</i>	Consente di impostare il livello del suono con delay per il canale centrale.
<i>Delay Mix</i>	<i>Delay Mix</i>	<i>Comp Distortion Delay</i>	Consente di impostare il livello di missaggio del suono con delay.
<i>Delay Offset</i>	<i>Delay Offset</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger</i>	Consente di impostare il valore di offset per la modulazione del delay.
<i>Delay Sw</i>	<i>Delay SW</i>	<i>Multi FX</i>	Consente di impostare il tipo di delay o di modulazione.
<i>Delay Time</i>	<i>Delay Time</i>	<i>Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo</i>	Consente di specificare la durata del delay nella durata della nota.
		<i>Control Delay, Auto Synth, Tech Modulation, Multi FX, Analog Delay Retro, Analog Delay Modern</i>	Consente di impostare la durata del delay.
<i>Delay Time C</i>	<i>Delay Time C</i>	<i>Delay LCR</i>	Consente di impostare la durata del delay per il canale centrale.
<i>Delay Time L</i>	<i>Delay Time L</i>	<i>Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay</i>	Consente di impostare la durata del delay per il canale sinistro.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Delay Time L>R</i>	<i>Delay Time L>R</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay</i>	Consente di impostare il tempo di delay affinché il suono in ingresso da sinistra venga emesso da destra.
<i>Delay Time R</i>	<i>Delay Time R</i>	<i>Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay</i>	Consente di impostare la durata del delay per il canale destro.
<i>Delay Time R>L</i>	<i>Delay Time R>L</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay</i>	Consente di impostare il tempo di delay affinché il suono in ingresso da destra venga emesso da sinistra.
<i>Delay Tm Ofs R</i>	<i>Delay Time Offset R</i>	<i>Auto Synth, Tech Modulation</i>	Consente di impostare l'offset sulla durata del delay per il canale destro.
<i>Density</i>	<i>Density</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator</i>	Consente di impostare la densità del riverbero.
		<i>Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Consente di impostare la densità delle riflessioni.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Depth</i>	<i>Depth</i>	<i>Space Simulator</i>	Consente di impostare la profondità della stanza simulata.
		<i>VCM Flanger</i>	Consente di impostare l'ampiezza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione del delay.
		<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo</i>	Consente di impostare il valore dell'ampiezza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di fase.
		<i>Jazz Combo</i>	Consente di impostare la profondità del coro/vibrato.
<i>Detune</i>	<i>Detune</i>	<i>Ensemble Detune</i>	Consente di impostare la quantità di scordatura dell'intonazione.
<i>Device</i>	<i>Device</i>	<i>Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay</i>	Consente di impostare il dispositivo per creare suoni distorti.
<i>Diffusion</i>	<i>Diffusion</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Consente di impostare la diffusione del riverbero.
		<i>Tempo Phaser, Early Reflection</i>	Consente di impostare la diffusione dell'effetto selezionato.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Direction</i>	<i>Direction</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Consente di impostare la direzione della modulazione controllata dal circuito di involuppo.
		<i>Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Consente di impostare la direzione della variazione di intonazione.
<i>Dist Drive</i>	<i>Dist Drive</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	Consente di controllare la quantità di distorsione.
<i>Dist EQ</i>	<i>Dist EQ</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	Consente di selezionare il tipo di equalizzatore per regolare la qualità del tono della distorsione.
<i>Dist Presence</i>	<i>Dist Presence</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	Consente di regolare la qualità del tono per ciascun tipo di distorsione.
<i>Dist Sw</i>	<i>Dist SW</i>	<i>Multi FX</i>	Consente di impostare il tipo di distorsione.
<i>Dist Tone</i>	<i>Dist Tone</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	Consente di regolare la qualità del tono della distorsione.
<i>Dist Type</i>	<i>Dist Type</i>	<i>Small Stereo</i>	Consente di impostare il tipo di distorsione.
<i>Distortion</i>	<i>Distortion</i>	<i>Jazz Combo</i>	Consente di impostare il livello di distorsione.
<i>Divide Freq Hi</i>	<i>Divide Freq High</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare la frequenza <i>Mid/High</i> da dividere in tre bande.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Divide Freq Low</i>	<i>Divide Freq Low</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare la frequenza <i>Low/Mid</i> da dividere in tre bande.
<i>Divide Min Lvl</i>	<i>Divide Min Level</i>	<i>Slice</i>	Consente di impostare il livello minimo della sezione suddivisa.
<i>Divide Type</i>	<i>Divide Type</i>	<i>Slice</i>	Consente di specificare il tempo per la suddivisione in base alla durata della nota.
<i>Drive</i>	<i>Drive</i>	<i>Noisy, Slice, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare il livello di distorsione.
		<i>Harmonic Enhancer, Talking Modulator</i>	Consente di impostare il livello dell'effetto.
<i>Drive Horn</i>	<i>Drive Horn</i>	<i>Rotary Speaker 1</i>	Consente di impostare la profondità della modulazione generata dalla rotazione del corno (alti).
<i>Drive Rotor</i>	<i>Drive Rotor</i>	<i>Rotary Speaker 1</i>	Consente di impostare la profondità della modulazione generata dalla rotazione del rotore (woofer).
<i>Dry Level</i>	<i>Dry Level</i>	<i>Digital Turntable</i>	Consente di impostare il livello del suono diretto.
<i>Dry LPF Cutoff</i>	<i>Dry LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Digital Turntable</i>	Consente di impostare la frequenza da tagliare utilizzando il filtro passa-basso applicato al suono diretto.
<i>Dry Mix Level</i>	<i>Dry Mix Level</i>	<i>Auto Synth</i>	Consente di impostare il livello del suono diretto.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Dry/Wet</i>	<i>Dry/Wet Balance</i>	<i>All</i>	Consente di impostare il bilanciamento del suono diretto e del suono dell'effetto.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Edge</i>	<i>Edge</i>	<i>Comp Distortion</i>	Consente di impostare la curva che determina la modalità di distorsione del suono.
<i>Emphasis</i>	<i>Emphasis</i>	<i>Lo-Fi</i>	Consente di impostare la modifica delle caratteristiche per le frequenze alte.
<i>EQ 1 Freq</i>	<i>EQ1(LSH) Frequency</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare la frequenza di taglio di EQ1 (<i>Low Shelving</i>).
<i>EQ 1 Gain</i>	<i>EQ1(LSH) Gain</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare il guadagno dell'EQ1 (<i>Low Shelving</i>).
<i>EQ 2 Freq</i>	<i>EQ2 Frequency</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare la frequenza centrale dell'EQ2.
<i>EQ 2 Gain</i>	<i>EQ2 Gain</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare il guadagno dell'EQ2.
<i>EQ 2 Q</i>	<i>EQ2 Q</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare l'ampiezza di banda dell'EQ2.
<i>EQ 3 Freq</i>	<i>EQ3 Frequency</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare la frequenza centrale dell'EQ3.
<i>EQ 3 Gain</i>	<i>EQ3 Gain</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare il guadagno dell'EQ3.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>EQ 3 Q</i>	<i>EQ3 Q</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare l'ampiezza di banda dell'EQ3.
<i>EQ 4 Freq</i>	<i>EQ4 Frequency</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare la frequenza centrale dell'EQ4.
<i>EQ 4 Gain</i>	<i>EQ4 Gain</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare il guadagno dell'EQ4.
<i>EQ 4 Q</i>	<i>EQ4 Q</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare l'ampiezza di banda dell'EQ4.
<i>EQ 5 Freq</i>	<i>EQ5(HSH) Frequency</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare la frequenza di taglio di EQ5 (<i>High Shelving</i>).
<i>EQ 5 Gain</i>	<i>EQ5(HSH) Gain</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Consente di impostare il guadagno dell'EQ5 (<i>High Shelving</i>).
<i>EQ Frequency</i>	<i>EQ Frequency</i>	<i>Noisy</i>	Consente di impostare la frequenza da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
		<i>VCM Mini Booster</i>	Consente di impostare la frequenza dell'equalizzatore impostato su <i>Type</i> .
<i>EQ Gain</i>	<i>EQ Gain</i>	<i>Noisy</i>	Consente di impostare il guadagno da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>EQ High Freq</i>	<i>EQ High Frequency</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq</i>	Consente di impostare la frequenza della banda degli alti da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
<i>EQ High Gain</i>	<i>EQ High Gain</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq</i>	Consente di impostare il guadagno della banda degli alti da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
<i>EQ Low Freq</i>	<i>EQ Low Frequency</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	Consente di impostare la frequenza della banda dei bassi da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
<i>EQ Low Gain</i>	<i>EQ Low Gain</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	Consente di impostare il guadagno della banda dei bassi da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
<i>EQ Mid Freq</i>	<i>EQ Mid Frequency</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ</i>	Consente di impostare la frequenza della banda dei medi da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>EQ Mid Gain</i>	<i>EQ Mid Gain</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ</i>	Consente di impostare il guadagno della banda dei medi da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
<i>EQ Mid Width</i>	<i>EQ Mid Width</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ</i>	Consente di impostare l'ampiezza della banda dei medi da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
<i>EQ Width</i>	<i>EQ Width</i>	<i>Noisy</i>	Consente di impostare l'ampiezza da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
<i>ER/Rev Balance</i>	<i>ER/Rev Balance</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator</i>	Consente di impostare il bilanciamento di livello della riflessione iniziale e dei suoni di riverbero.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>F/R Depth</i>	<i>F/R Depth</i>	<i>Auto Pan</i>	Consente di impostare la profondità del pan sulla parte anteriore e posteriore (disponibile quando <i>PAN Direction</i> è impostato su <i>L Turn</i> o <i>R Turn</i>).
<i>FB Hi Dmp Ofs R</i>	<i>FB Hi Damp Offset R</i>	<i>Tech Modulation</i>	Consente di impostare l'offset sul grado di decay nella banda degli alti per il canale R.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>FB High Damp</i>	<i>Feedback High Damp</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, Classic Flanger, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Comp Distortion Delay, Tech Modulation</i>	Consente di regolare l'attenuazione del suono ad alta frequenza utilizzando il suono di feedback. Minore è il valore, più rapida sarà l'attenuazione dei suoni ad alta frequenza.
<i>FB Level Ofs R</i>	<i>FB Level Offset R</i>	<i>Auto Synth, Tech Modulation</i>	Consente di impostare l'offset sul livello di feedback per il canale R.
<i>FB Time L</i>	<i>Feedback Time L</i>	<i>Delay LR</i>	Consente di impostare la durata del feedback per il delay sinistro.
<i>FB Time R</i>	<i>Feedback Time R</i>	<i>Delay LR</i>	Consente di impostare la durata del feedback per il delay destro.
<i>Feedback</i>	<i>Feedback</i>	<i>VCM Flanger, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Flanger, Control Phaser</i>	Consente di impostare il livello del segnale di uscita restituito al blocco Effect.
		<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Consente di impostare il livello del segnale di uscita restituito al blocco Effect.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Feedback</i>	<i>Feedback Level</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Consente di impostare il livello di feedback del delay iniziale.
		<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Comp Distortion Delay, Auto Synth, Teck Modulation</i>	Consente di impostare il livello del suono con delay da rinviare all'ingresso (la fase viene invertita per i valori negativi).
		<i>Analog Delay Retro, Analog Delay Modern</i>	Consente di impostare il livello di feedback del suono con delay.
		<i>Tempo Phaser, Dynamic Phaser</i>	Consente di impostare il livello del segnale emesso dal phaser e restituito all'ingresso (invertito per i valori negativi).
<i>Feedback Lvl 1</i>	<i>Feedback Level 1</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di impostare il livello di feedback del suono con delay sul primo percorso.
<i>Feedback Lvl 2</i>	<i>Feedback Level 2</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di impostare il livello di feedback del suono con delay sul secondo percorso.
<i>Feedback Time</i>	<i>Feedback Time</i>	<i>Delay LCR, Comp Distortion Delay</i>	Consente di impostare la durata del delay del feedback.
<i>Filter Type</i>	<i>Filter Type</i>	<i>Lo-Fi</i>	Consente di selezionare il tipo di effetto.
		<i>Dynamic Filter, Control Filter</i>	Consente di impostare il tipo di filtro.
		<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare il tipo di filtro per il suono dell'effetto.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Fine 1</i>	<i>Fine 1</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di ottimizzare l'intonazione del primo percorso.
<i>Fine 2</i>	<i>Fine 2</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di ottimizzare l'intonazione del secondo percorso.
<i>Flanger Control</i>	<i>Flanger Control</i>	<i>Control Flanger</i>	Consente di impostare il valore di delay (valore di <i>Comb Filter</i>) della modulazione del delay.
<i>Fold</i>	<i>Fold</i>	<i>Wave Folder</i>	Consente di distorcere il suono.
<i>Fold Type</i>	<i>Fold Type</i>	<i>Wave Folder</i>	Consente di selezionare il livello di distorsione.
<i>Formant Offset</i>	<i>Formant Offset</i>	<i>Vocoder</i>	Consente di aggiungere il valore di offset alla frequenza di taglio del BPF per l'ingresso del suono dello strumento.
<i>Formant Shift</i>	<i>Formant Shift</i>	<i>Vocoder</i>	Consente di cambiare la frequenza di taglio di ciascun BPF per l'ingresso del suono dello strumento.
<i>Freeze</i>	<i>Freeze</i>	<i>Beat Repeat</i>	Quando questo parametro è impostato su On, il beat viene ripetuto.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Gain</i>	<i>Gain</i>	<i>U.S. High Gain</i>	Consente di impostare il guadagno del preamplificatore.
		<i>VCM Mini Booster</i>	Consente di regolare il <i>Gain</i> di <i>ShelfEQ</i> .
<i>Gain Boost</i>	<i>Gain Boost</i>	<i>U.S. Combo</i>	Consente di selezionare il guadagno dell'amplificatore.
<i>Gain Limit</i>	<i>Gain Limit</i>	<i>Upward Compressor</i>	Consente di impostare il livello massimo di <i>Gain</i> .
<i>Gate Time</i>	<i>Gate Time</i>	<i>Slice</i>	Consente di impostare il tempo di gate di una slice.
		<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare il tempo di gate dell'intero suono.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Height</i>	<i>Height</i>	<i>Space Simulator</i>	Consente di impostare l'altezza della stanza simulata.
<i>Hi Damp Freq</i>	<i>High Damp Frequency</i>	<i>HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	Consente di regolare l'attenuazione della banda degli alti.
<i>High Attack</i>	<i>High Attack</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione del compressore alla banda degli alti.
<i>High Cut</i>	<i>High Cut</i>	<i>U.S. Combo</i>	Consente di tagliare la banda degli alti.
<i>High Gain</i>	<i>High Gain</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il livello di uscita della banda degli alti.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>High Gain L</i>	<i>High Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di impostare il guadagno risultante della banda di <i>High</i> dopo la regolazione del suono stereo (canale L).
<i>High Gain R</i>	<i>High Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di impostare il guadagno risultante della banda di <i>High</i> dopo la regolazione del suono stereo (canale R).
<i>High Level</i>	<i>High Level</i>	<i>Isolator</i>	Consente di impostare il livello della banda degli alti.
<i>High Mute</i>	<i>High Mute</i>	<i>Isolator</i>	Consente di disattivare l'audio per la banda degli alti.
<i>High Ratio</i>	<i>High Ratio</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	Consente di regolare il rapporto delle frequenze alte.
		<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il rapporto di compressione per le frequenze alte.
<i>High Threshold</i>	<i>High Threshold</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il livello di ingresso minimo per l'effetto da applicare alla banda degli alti.
<i>High Treble</i>	<i>High Treble</i>	<i>Jazz Combo</i>	Consente di regolare la qualità del tono nella frequenza più alta dell'impostazione <i>Treble</i> .
<i>Horn Accel</i>	<i>Horn Acceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare il modo in cui la rotazione del corno (alti) cambia da <i>Slow</i> a <i>Fast</i> .

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Horn Decel</i>	<i>Horn Deceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare il modo in cui la rotazione del corno (alti) cambia da <i>Fast</i> a <i>Slow</i> .
<i>Horn Fast</i>	<i>Horn Speed Fast</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare la velocità di rotazione del corno (alti) per l'impostazione <i>Fast</i> .
<i>Horn Level</i>	<i>Horn Level</i>	<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare il volume del corno (alti).
<i>Horn Slow</i>	<i>Horn Speed Slow</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare la velocità di rotazione del corno (alti) per l'impostazione <i>Slow</i> .
<i>Horn Slow/Fast</i>	<i>Horn Slow/Fast Time</i>	<i>Rotary Speaker 1</i>	Consente di impostare il tempo di transizione per la velocità di rotazione del corno (alti) per passare da <i>Slow</i> a <i>Fast</i> .
<i>HPF Cutoff</i>	<i>HPF Cutoff Frequency</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Harmonic Enhancer, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Consente di impostare la bassa frequenza da tagliare utilizzando il filtro passa-alto.
		<i>Vocoder</i>	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-alto applicato al suono in ingresso dal microfono.
<i>HPF Output Lvl</i>	<i>HPF Output Level</i>	<i>Vocoder</i>	Consente di impostare il grado di missaggio dell'uscita dal filtro passa-alto con l'uscita dal vocoder.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Initial Delay</i>	<i>Initial Delay</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, HD Hall, HD Room, HD Plate, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Consente di impostare il tempo di delay per le riflessioni iniziali.
<i>Initial Delay 1</i>	<i>Initial Delay 1</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di impostare la durata del delay della prima serie di effetti.
<i>Initial Delay 2</i>	<i>Initial Delay 2</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di impostare la durata del delay della seconda serie di effetti.
<i>Initial Delay L</i>	<i>Initial Delay Lch</i>	<i>Ensemble Detune</i>	Consente di impostare la durata del delay del canale sinistro.
<i>Initial Delay R</i>	<i>Initial Delay Rch</i>	<i>Ensemble Detune</i>	Consente di impostare la durata del delay del canale destro.
<i>Input Level</i>	<i>Input Level</i>	<i>Bit Crusher, VCM Compressor 376, Rotary Speaker 2, Parallel Compressor, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster</i>	Consente di impostare il livello di ingresso.
<i>Input Mode</i>	<i>Input Mode</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Auto Pan, Tremolo, Lo-Fi</i>	Consente di selezionare se il suono di ingresso è mono o stereo.
<i>Input Select</i>	<i>Input Select</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay</i>	Consente di selezionare un ingresso.
<i>Inst Level</i>	<i>Inst Level</i>	<i>Vocoder</i>	Consente di impostare il livello di ingresso per il suono dello strumento.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Knee</i>	<i>Knee</i>	<i>Upward Compressor, Downward Compressor</i>	Consente di impostare la curva attorno a <i>Threshold</i> . Più alto è il valore, più bassa è la curva.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>L/R Depth</i>	<i>L/R Depth</i>	<i>Auto Pan</i>	Consente di impostare la profondità del pan sinistro e destro.
<i>L/R Diffusion</i>	<i>L/R Diffusion</i>	<i>Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo</i>	Consente di impostare la differenza del delay a destra e a sinistra per creare ampiezza.
<i>Lag</i>	<i>Lag</i>	<i>Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo</i>	Consente di impostare una durata di delay aggiuntiva applicata al suono con delay specificato tramite la durata di una nota.
<i>Length</i>	<i>Length</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare la durata di una ripetizione.
<i>Level Offset</i>	<i>Dyna Level Offset</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Consente di impostare il valore di offset aggiunto all'uscita del circuito di inviluppo.
<i>LFO Depth</i>	<i>LFO Depth</i>	<i>SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Ring Modulator</i>	Consente di impostare la profondità della modulazione.
		<i>Tempo Phaser</i>	Consente di impostare la profondità della modulazione di fase.
		<i>Wave Folder</i>	Consente di regolare la profondità dell'effetto LFO.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>LFO Shape</i>	<i>LFO Shape</i>	<i>Wave Folder</i>	Consente di regolare la forma dell'LFO.
<i>LFO Speed</i>	<i>LFO Speed</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tremolo, Ring Modulator, Multi FX</i>	Consente di impostare la frequenza della modulazione.
		<i>Tempo Flanger, Tempo Phaser</i>	Consente di specificare la velocità di modulazione in base alla durata della nota.
		<i>Auto Pan</i>	Consente di impostare la frequenza del pan automatico.
		<i>Wave Folder</i>	Consente di regolare la velocità dell'LFO.
<i>LFO Wave</i>	<i>LFO Wave</i>	<i>Classic Flanger, Ring Modulator</i>	Consente di selezionare l'onda per la modulazione.
		<i>Auto Pan</i>	Consente di impostare la curva di pan.
		<i>VCM Auto Wah</i>	Consente di selezionare l'onda: sinusoidale o quadrata.
<i>Liveness</i>	<i>Liveness</i>	<i>Gated Reverb, Reverse Reverb, Early Reflection</i>	Consente di impostare l'attenuazione delle riflessioni iniziali.
<i>Ln Chg Quantz</i>	<i>Length Change Quantize</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di quantizzare la temporizzazione per la modifica del parametro di lunghezza.
<i>Low Attack</i>	<i>Low Attack</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione del compressore alla banda dei bassi.
<i>Low Cut</i>	<i>Low Cut</i>	<i>U.S. Combo</i>	Consente di tagliare la banda dei bassi.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Low Gain</i>	<i>Low Gain</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il livello di uscita per la banda dei bassi.
<i>Low Gain L</i>	<i>Low Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di impostare il guadagno risultante della banda di <i>Low</i> dopo la regolazione del suono stereo (canale L).
<i>Low Gain R</i>	<i>Low Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di impostare il guadagno risultante della banda di <i>Low</i> dopo la regolazione del suono stereo (canale R).
<i>Low Level</i>	<i>Low Level</i>	<i>Isolator</i>	Consente di impostare il livello per la banda dei bassi.
<i>Low Mute</i>	<i>Low Mute</i>	<i>Isolator</i>	Consente di disattivare l'audio per la banda dei bassi.
<i>Low Ratio</i>	<i>Low Ratio</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room</i>	Consente di impostare la regolazione delle frequenze basse.
		<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il rapporto di compressione per le frequenze basse.
<i>Low Threshold</i>	<i>Low Threshold</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il livello di ingresso minimo per l'effetto da applicare alla banda dei bassi.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Lower Range	Lower Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile del filtro wah.
		Control Flanger	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile di Flanger Control.
		Control Phaser	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile di Phase Control.
LPF Cutoff	LPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Noisy, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Auto Synth, Noisy	Consente di impostare l'intervallo delle frequenze alte tagliate dal filtro passa-alto.
LPF Resonance	LPF Resonance	Noisy	Consente di aggiungere caratteristiche all'ingresso del filtro passa-basso.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
M/S	M/S	Bit Crusher	Quando questo parametro è attivo, ogni suono prodotto al centro, a sinistra e a destra cambia singolarmente.
Make Up Gain	Make Up Gain	Upward Compressor, Downward Compressor	Consente di regolare il livello del segnale in uscita dal compressore.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Manual</i>	<i>Manual</i>	<i>VCM Flanger</i>	Consente di impostare il valore di offset della modulazione del delay.
		<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo</i>	Consente di impostare il valore di offset della modulazione di fase.
<i>Master Volume</i>	<i>Master Volume</i>	<i>U.S. High Gain, British Lead, British Legend</i>	Consente di regolare il guadagno dell'amplificatore.
<i>Mic Input Level</i>	<i>Mic Input Level</i>	<i>Vocoder</i>	Consente di impostare il livello dell'ingresso dal microfono.
<i>Mic L-R Angle</i>	<i>Mic L-R Angle</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare l'angolo L/R del microfono per estrarre il suono dall'uscita.
<i>Mic Out Gate</i>	<i>Mic Output Gate Switch</i>	<i>Vocoder</i>	Disattivato: consente di trasmettere sempre l'uscita dell'HPF e di <i>Noise Generator</i> . Attivato: consente di trasmettere l'uscita dell'HPF e di <i>Noise Generator</i> quando è presente l'ingresso audio del suono dello strumento.
<i>Mic Position</i>	<i>Mic Position</i>	<i>U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend, Rotary Speaker 2</i>	Consente di impostare la posizione del microfono rispetto all'altoparlante.
<i>Mid</i>	<i>Middle</i>	<i>British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain</i>	Consente di impostare la qualità del tono della banda dei medi.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Mid 1 Gain L</i>	<i>Mid1 Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di impostare il guadagno risultante della banda <i>Mid1</i> dopo la regolazione del suono stereo (canale L).
<i>Mid 1 Gain R</i>	<i>Mid1 Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di impostare il guadagno risultante della banda <i>Mid1</i> dopo la regolazione del suono stereo (canale R).
<i>Mid 2 Gain L</i>	<i>Mid2 Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di impostare il guadagno risultante della banda <i>Mid2</i> dopo la regolazione del suono stereo (canale L).
<i>Mid 2 Gain R</i>	<i>Mid2 Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di impostare il guadagno risultante della banda <i>Mid2</i> dopo la regolazione del suono stereo (canale R).
<i>Mid 3 Gain L</i>	<i>Mid3 Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di impostare il guadagno risultante della banda <i>Mid3</i> dopo la regolazione del suono stereo (canale L).
<i>Mid 3 Gain R</i>	<i>Mid3 Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di impostare il guadagno risultante della banda <i>Mid3</i> dopo la regolazione del suono stereo (canale R).
<i>Mid Attack</i>	<i>Mid Attack</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione del compressore alle frequenze medie.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Mid Cut</i>	<i>Mid Cut</i>	<i>U.S. Combo</i>	Consente di tagliare le frequenze medie.
<i>Mid Gain</i>	<i>Mid Gain</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il livello di uscita delle frequenze medie.
<i>Mid Level</i>	<i>Mid Level</i>	<i>Isolator</i>	Consente di impostare il livello per le frequenze medie.
<i>Mid Mute</i>	<i>Mid Mute</i>	<i>Isolator</i>	Consente di disattivare l'audio per le frequenze medie.
<i>Mid Ratio</i>	<i>Mid Ratio</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il rapporto di compressione per le frequenze medie.
<i>Mid Sweep</i>	<i>Mid Sweep</i>	<i>U.S. Combo</i>	Consente di regolare l'intervallo di frequenze all'interno del quale vengono tagliate le frequenze medie.
<i>Mid Threshold</i>	<i>Mid Threshold</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il livello di ingresso minimo per l'effetto da applicare alla banda dei medi.
<i>Mid Width</i>	<i>Mid Width</i>	<i>U.S. Combo</i>	Consente di impostare l'ampiezza di banda per il taglio delle frequenze medie.
<i>Mix</i>	<i>Mix</i>	<i>VCM Flanger, Control Flanger</i>	Consente di impostare il volume dell'audio degli effetti.
<i>Mix Level</i>	<i>Mix Level</i>	<i>Harmonic Enhancer</i>	Consente di impostare il livello del suono con effetti missato con il suono diretto.
<i>Mod Depth</i>	<i>Mod Depth</i>	<i>Noisy, Auto Synth, Tech Modulation</i>	Consente di impostare la profondità della modulazione.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Mod Depth</i>	<i>Modulation Depth</i>	<i>Rotary Speaker 2</i>	Consente di impostare la profondità delle modifiche cicliche nel volume.
<i>Mod Dpt Ofs R</i>	<i>Mod Depth Offset R</i>	<i>Auto Synth</i>	Consente di impostare l'offset sulla profondità della modulazione per il canale R.
<i>Mod Feedback</i>	<i>Mod Feedback</i>	<i>Noisy</i>	Consente di impostare il livello di feedback per la modulazione.
<i>Mod Gain</i>	<i>Mod Gain</i>	<i>Tech Modulation</i>	Consente di impostare il livello del guadagno della modulazione.
<i>Mod LPF Cutoff</i>	<i>Mod LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Tech Modulation</i>	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicato al suono modulato.
<i>Mod LPF Res</i>	<i>Mod LPF Resonance</i>	<i>Tech Modulation</i>	Consente di aggiungere caratteristiche al suono modulato utilizzando il filtro passa-basso.
<i>Mod Mix</i>	<i>Mod Mix Balance</i>	<i>Noisy, Tech Modulation</i>	Consente di impostare il bilanciamento del messaggio del suono modulato.
<i>Mod Phase</i>	<i>Modulation Phase</i>	<i>Classic Flanger</i>	Consente di impostare la differenza di fase L/R dell'onda modulata.
<i>Mod Speed</i>	<i>Mod Speed</i>	<i>Noisy, Auto Synth, Tech Modulation</i>	Consente di impostare la velocità di modulazione.
<i>Mod Wave Type</i>	<i>Mod Wave Type</i>	<i>Auto Synth</i>	Consente di selezionare il tipo di onda per la modulazione.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Mode	Mode	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Consente di impostare un elemento per modificare il tipo di phaser o, più specificatamente, il fattore per formare l'effetto phaser.
		British Combo	Consente di cambiare il preamplificatore.
Modulator Lvl	Modulator Input Level	Ring Modulator	Consente di impostare il livello del modulatore.
Move Speed	Move Speed	Talking Modulator	Consente di impostare il tempo necessario per passare al suono specificato dal parametro <i>Vowel</i> .

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Noise Level	Background Noise Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare la quantità di rumore di fondo.
Noise Level	Noise Level	Vocoder	Consente di impostare il livello di ingresso del rumore.
		Digital Turntable	Consente di impostare il livello di rumore.
Noise LPF Q	Noise LPF Q	Digital Turntable	Consente di impostare la risonanza del filtro passa-basso applicata al rumore.
Noise Switch	Background Noise Off/On	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di attivare o disattivare il rumore id fondo.
Noise Tone	Noise Tone	Digital Turntable	Consente di impostare la qualità del tono del rumore.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	<i>British Combo</i>	Consente di regolare il volume del suono con una risposta dell'equalizzatore neutra.
<i>Ns Gate Atk</i>	<i>Noise Gate Attack</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione del noise gate.
<i>Ns Porta Rls</i>	<i>Noise Gate Release</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Consente di impostare il tempo necessario per rendere inattivo il noise gate.
<i>Ns Gate Thrs</i>	<i>Noise Gate Threshold</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Consente di impostare il livello di ingresso minimo per l'applicazione del noise gate.
<i>Ns LPF Cutoff</i>	<i>Noise LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Digital Turntable</i>	Consente di impostare la frequenza da tagliare utilizzando il filtro passa-basso applicato al rumore.
<i>Ns Mod Depth</i>	<i>Noise Mod Depth</i>	<i>Digital Turntable</i>	Consente di impostare la profondità della modulazione del rumore.
<i>Ns Mod Speed</i>	<i>Noise Mod Speed</i>	<i>Digital Turntable</i>	Consente di impostare la velocità della modulazione del rumore.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Offset</i>	<i>Filter Offset</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Consente di impostare il valore dell'intonazione iniziale in semitoni.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Ofs Transition</i>	<i>Offset Transition Rate</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Consente di impostare il tempo di transizione affinché il valore di offset passi al nuovo valore.
<i>On/Off Switch</i>	<i>On/Off Switch</i>	<i>Isolator</i>	Consente di attivare o disattivare l'isolatore.
		<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di attivare o disattivare l'effetto.
<i>Osc Freq</i>	<i>OSC Frequency Coarse</i>	<i>Ring Modulator</i>	Consente di impostare la frequenza per la modulazione dell'onda di ingresso.
<i>Osc Freq Fine</i>	<i>OSC Frequency Fine</i>	<i>Ring Modulator</i>	Consente di regolare la frequenza per la modulazione dell'onda di ingresso.
<i>Output</i>	<i>Output</i>	<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah</i>	Consente di impostare il livello di uscita.
<i>Output Level</i>	<i>Filter Output Level</i>	<i>Control Filter</i>	Consente di impostare il livello di uscita del filtro.
<i>Output Level</i>	<i>Output Level</i>	<i>Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Combo, British Lead, British Legend, Multi FX, Small Stereo, VCM Compressor 376, Classic Compressor, VCM EQ 501, Talking Modulator, Lo-Fi, Bit Crusher, Vinyl Break, Beat Repeat, Rotary Speaker 2, Downward Compressor, Upward Compressor, Parallel Compressor, Presence, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster</i>	Consente di impostare il livello di uscita.
		<i>Vocoder</i>	Consente di impostare il livello di uscita del vocoder.
<i>Output Level 1</i>	<i>Output Level1</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di impostare il livello di uscita sul primo percorso.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Output Level 2</i>	<i>Output Level2</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di impostare il livello di uscita sul secondo percorso.
<i>Overdrive</i>	<i>Overdrive</i>	<i>Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah</i>	Consente di impostare il livello di distorsione.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Pan 1</i>	<i>Pan 1</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di impostare il pan sul primo percorso.
<i>Pan 2</i>	<i>Pan 2</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di impostare il pan sul secondo percorso.
<i>Pan AEG Min Lvl</i>	<i>Pan AEG Min Level</i>	<i>Slice</i>	Consente di impostare il livello minimo del generatore di involuppo dell'ampiezza sul suono panpottato.
<i>Pan AEG Type</i>	<i>Pan AEG Type</i>	<i>Slice</i>	Consente di impostare il tipo di generatore di involuppo dell'ampiezza sul suono panpottato.
<i>Pan Depth</i>	<i>Pan Depth</i>	<i>Slice</i>	Consente di impostare la profondità del pan.
<i>Pan Direction</i>	<i>Pan Direction</i>	<i>Auto Pan</i>	Consente di impostare il tipo di pan automatico.
<i>Pan Type</i>	<i>Pan Type</i>	<i>Slice</i>	Consente di impostare il tipo di pan.
<i>Panning</i>	<i>Panning</i>	<i>Jazz Combo</i>	Consente di impostare la diffusione del coro/vibrato.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Pedal Control</i>	<i>Pedal Control</i>	<i>VCM Pedal Wah</i>	Consente di controllare la frequenza di taglio del filtro wah.
<i>Phase Control</i>	<i>Phase Control</i>	<i>Control Phaser</i>	Consente di impostare la profondità della modulazione di fase.
<i>Phase Differ</i>	<i>LFO Phase Difference</i>	<i>Tempo Flanger, Tremolo</i>	Consente di impostare la differenza di fase L/R dell'onda modulata. (nessuna differenza di fase per 0 gradi o il valore 64).
<i>Phase Reset</i>	<i>LFO Phase Reset</i>	<i>Tempo Flanger, Tempo Phaser, Slice</i>	Consente di impostare come viene ripristinata la fase iniziale dell'LFO.
<i>Phase Shift Ofs</i>	<i>Phase Shift Offset</i>	<i>Tempo Phaser</i>	Consente di impostare il valore di offset della modulazione di fase.
<i>Phaser Sw</i>	<i>Phaser SW</i>	<i>Multi FX</i>	Consente di impostare il tipo di phaser.
<i>Pitch 1</i>	<i>Pitch 1</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di impostare l'intonazione per il primo percorso in semitoni.
<i>Pitch 2</i>	<i>Pitch 2</i>	<i>Pitch Change</i>	Consente di impostare l'intonazione per il secondo percorso in semitoni.
<i>Pitch Sweep</i>	<i>Pitch Sweep</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare l'intonazione in modo che cambi gradualmente in ciascuna ripetizione.
<i>Plate Type</i>	<i>Plate Type</i>	<i>HD Plate</i>	Consente di impostare la modalità di risonanza del suono.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Play Speed</i>	<i>Play Speed</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare la velocità di riproduzione.
<i>PM Depth</i>	<i>PM Depth</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, Tremolo</i>	Consente di impostare la profondità della modulazione pitch.
<i>Post-comp HPF</i>	<i>Post-comp HPF</i>	<i>Upward Compressor, Downward Compressor</i>	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-alto che segue il compressore.
<i>Pre Mod HPF F</i>	<i>Pre Mod HPF Cutoff Frequency</i>	<i>Tech Modulation</i>	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-alto prima che venga applicata la modulazione.
<i>Preamp</i>	<i>Preamp</i>	<i>British Lead</i>	Consente di impostare il guadagno del preamplificatore.
<i>Pre-LPF Cutoff</i>	<i>Pre-LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Lo-Fi</i>	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-basso per il taglio dell'alta frequenza.
<i>Pre-LPF Res</i>	<i>Pre-LPF Resonance</i>	<i>Lo-Fi</i>	Consente di aggiungere caratteristiche all'ingresso del filtro passa-basso.
<i>Presence</i>	<i>Presence</i>	<i>Presence</i>	Consente di impostare il livello dell'effetto.
		<i>Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay U.S. Combo, U.S. Hi Gain, British Lead, British Legend</i>	Consente di potenziare le frequenze alte.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>R/H Balance</i>	<i>Rotor/Horn Balance</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2</i>	Consente di impostare il bilanciamento del volume del corno (alti) e del rotore (woofer).
<i>Random</i>	<i>Random</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di creare una ripetizione casuale.
<i>Ratio</i>	<i>Ratio</i>	<i>Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Consente di impostare il rapporto del compressore.
<i>Release</i>	<i>Release</i>	<i>Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Consente di impostare il tempo necessario affinché l'effetto del compressore si dissolva.
<i>Release Curve</i>	<i>Release Curve</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Consente di impostare la curva di rilascio del circuito di inviluppo.
<i>Release Time</i>	<i>Release Time</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Consente di impostare il tempo di rilascio del circuito di inviluppo.
		<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare il tempo di rilascio del gate per l'intero suono.
<i>Repeat</i>	<i>Repeat</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di attivare o disattivare la ripetizione.
<i>Resonance</i>	<i>Resonance</i>	<i>Dynamic Filter, Control Filter, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster</i>	Consente di aggiungere caratteristiche al filtro.
		<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare la risonanza del filtro per il suono dell'effetto.
<i>Resonance Ofs</i>	<i>Resonance Offset</i>	<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah</i>	Consente di impostare il valore di offset sulla risonanza.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Retrigger Cycle</i>	<i>Retrigger Cycle</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare il ciclo per riattivare la ripetizione.
<i>Reverb Delay</i>	<i>Reverb Delay</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator</i>	Consente di impostare il tempo di delay dalle riflessioni iniziali al riverbero.
<i>Reverb Time</i>	<i>Reverb Time</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	Consente di impostare la durata del riverbero.
<i>Room Size</i>	<i>Room Size</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, Early Reflection, HD Hall, HD Room, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Consente di impostare la dimensione della stanza.
<i>Rotor Accel</i>	<i>Rotor Acceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare la velocità di rotazione del rotore (woofer) per passare da <i>Slow</i> a <i>Fast</i> .
<i>Rotor Decel</i>	<i>Rotor Deceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare la velocità di rotazione del rotore (woofer) per passare da <i>Fast</i> a <i>Slow</i> .
<i>Rotor Fast</i>	<i>Rotor Speed Fast</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare la velocità di rotazione del rotore (woofer) per l'impostazione <i>Fast</i> .
<i>Rotor Level</i>	<i>Rotor Level</i>	<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare il volume del rotore (woofer).
<i>Rotor Slow</i>	<i>Rotor Speed Slow</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare la velocità di rotazione del rotore (woofer) per l'impostazione <i>Slow</i> .

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Rotor Slow/Fast</i>	<i>Rotor Slow/Fast Time</i>	<i>Rotary Speaker 1</i>	Consente di impostare il tempo di transizione per la velocità di rotazione del rotore (woofer) per passare da <i>Slow</i> a <i>Fast</i> .
<i>Rtg Attack T</i>	<i>Retrigger Attack Time</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare il tempo di attacco di <i>Gate</i> applicato all'intero suono.
<i>Rtg Gate Time</i>	<i>Retrigger Gate Time</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare il tempo di gate dell'intero suono.
<i>Rtg Quantize</i>	<i>Retrigger Quantize</i>	<i>Beat Repeat</i>	Quando questo parametro è impostato su On, il suono viene ripetuto all'inizio della misura impostata nel sequencer integrato.
<i>Rtg Release T</i>	<i>Retrigger Release Time</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di impostare il tempo di rilascio del gate per l'intero suono.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Sample Rate</i>	<i>Sample Rate</i>	<i>Bit Crusher</i>	Consente di ridurre <i>Sample Rate</i> .
<i>Sampling Freq</i>	<i>Sampling Frequency Control</i>	<i>Lo-Fi</i>	Consente di controllare la frequenza di campionamento.
<i>SC EQ Freq</i>	<i>Side Chain EQ Frequency</i>	<i>Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Consente di impostare la frequenza dell'equalizzatore utilizzato per rilevare il livello del compressore.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
SC EQ Gain	Side Chain EQ Gain	Downward Compressor, Upward Compressor	Consente di impostare il guadagno dell'equalizzatore utilizzato per rilevare il livello del compressore.
SC EQ Q	Side Chain EQ Q	Downward Compressor, Upward Compressor	Consente di impostare l'ampiezza di banda dell'equalizzatore utilizzato per rilevare il livello del compressore.
Scale Type	Spiral Step Scale Type	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di impostare come apportare modifiche quando <i>Step Mode</i> è impostato su <i>Scale</i> .
Semitones	Spiral Step Semitones	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di specificare l'ampiezza della variazione in semitoni quando <i>Step Mode</i> è impostato su <i>Semitone</i> .
Send to Noise	Dry Send to Noise	Digital Turntable	Consente di impostare il livello del segnale diretto inviato all'effetto del rumore.
Sensitivity	Sensitivity	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Consente di impostare la sensibilità della modulazione applicata alla modifica dell'ingresso.
		VCM Touch Wah	Consente di impostare la sensibilità della modifica del filtro wah applicata alla modifica dell'ingresso.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>SEQ Clock</i>	<i>SEQ Clock</i>	<i>Wave Folder</i>	Consente di regolare la velocità del sequencer integrato.
<i>SEQ Depth</i>	<i>SEQ Depth</i>	<i>Wave Folder</i>	Consente di regolare la profondità dell'effetto sul sequencer integrato.
<i>SEQ Pattern</i>	<i>SEQ Pattern</i>	<i>Wave Folder</i>	Consente di selezionare il pattern sul sequencer integrato.
<i>SEQ Ph Reset</i>	<i>SEQ Phase Reset</i>	<i>Wave Folder</i>	Consente di impostare la modalità per reimpostare il sequencer integrato.
<i>SEQ Variation</i>	<i>SEQ Variation</i>	<i>Wave Folder</i>	Consente di cambiare il comportamento del sequencer integrato.
<i>Side Bit</i>	<i>Side Bit</i>	<i>Bit Crusher</i>	Consente di ridurre la precisione del bit per la catena laterale.
<i>Side Chain EQ</i>	<i>Side Chain EQ Switch</i>	<i>Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Consente di attivare o disattivare l'equalizzatore utilizzato per rilevare il livello del compressore.
<i>Side Chain Lvl</i>	<i>Side Chain Input Level</i>	<i>VCM Compressor 376, Classic Compressor, Dyna Flanger, Dyna Phaser, Dyna Ring Mod, Dyna Filter, Multi Band Comp</i>	Consente di impostare il livello dell'ingresso sul circuito di controllo per la catena laterale.
<i>Side Smpl Rate</i>	<i>Side Sample Rate</i>	<i>Bit Crusher</i>	Consente di ridurre <i>Sample Rate</i> per il lato.
<i>Smpl Rate Link</i>	<i>Sample Rate Link</i>	<i>Bit Crusher</i>	Consente di configurare il livello dell'impostazione <i>Side</i> che segue il valore <i>Mid</i> quando <i>M/S</i> è attivo.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Space Type</i>	<i>Space Type</i>	<i>Space Simulator</i>	Consente di selezionare il tipo di simulazione di spazio.
<i>Speaker Air</i>	<i>Speaker Air</i>	<i>U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend</i>	Consente di enfatizzare le caratteristiche della cassa dell'altoparlante.
<i>Speaker Type</i>	<i>Speaker Type</i>	<i>Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay</i>	Consente di selezionare il tipo di simulazione dell'altoparlante.
		<i>U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, Small Stereo, British Combo, British Legend, Multi FX</i>	Consente di impostare il tipo di altoparlante.
<i>Speed</i>	<i>Speed</i>	<i>VCM Flanger</i>	Consente di impostare la frequenza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di delay.
		<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo</i>	Consente di impostare la frequenza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di fase.
		<i>VCM Auto Wah</i>	Consente di impostare la velocità dell'LFO.
		<i>Vinyl Break</i>	Consente di impostare l'intervallo di tempo durante il quale il suono si interrompe.
<i>Speed Adjust</i>	<i>Speed Adjust</i>	<i>Vinyl Break</i>	Consente di regolare con precisione la velocità.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Speed Control	Speed Control	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2</i>	Consente di cambiare la velocità di rotazione (<i>Slow</i> o <i>Fast</i>).
		<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di cambiare la velocità di rotazione (<i>Slow, Stop</i> o <i>Fast</i>).
<i>Spiral</i>	<i>Spiral Switch</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Consente di attivare o disattivare l'LFO.
<i>Spiral Speed</i>	<i>Spiral Speed</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Consente di impostare la velocità della variazione di intonazione.
<i>Spiral Sync</i>	<i>Spiral Sync</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Consente di impostare il ciclo standard per modificare l'intonazione in passi.
<i>Spread</i>	<i>Spread</i>	<i>Ensemble Detune, VCM Flanger, VCM Phaser Stereo, Control Phaser</i>	Consente di impostare la modalità di diffusione del suono.
<i>Stage</i>	<i>Stage</i>	<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Control Phaser</i>	Consente di impostare il numero di passi per lo shifter di fase.
<i>Step Mode</i>	<i>Spiral Step Mode</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Consente di impostare l'intonazione in modo che cambi in modo continuo (uniforme) o per gradi.
<i>Step Transition</i>	<i>Spiral Step Transition Rate</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Consente di impostare il tempo di transizione affinché l'intonazione cambi per gradi.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Texture</i>	<i>Texture</i>	<i>Parallel Compressor, Presence, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster</i>	Consente di apportare varie modifiche al timbro degli effetti.
<i>Threshold</i>	<i>Threshold</i>	<i>Comp Distortion, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Consente di impostare il livello di ingresso per l'effetto da applicare.
<i>Threshold Level</i>	<i>Dyna Threshold Level</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Consente di impostare il livello minimo a cui si attiva il circuito di involuppo.
<i>Time Sweep</i>	<i>Time Sweep</i>	<i>Beat Repeat</i>	Consente di apportare una modifica graduale alla durata di ciascuna ripetizione.
<i>Tone</i>	<i>Tone</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Consente di impostare il controllo del tono.
<i>Tone Shift</i>	<i>Tone Shift</i>	<i>British Lead</i>	Consente di selezionare la caratteristica di controllo del tono.
<i>Transition Rate</i>	<i>Delay Transition Rate</i>	<i>Control Delay</i>	Consente di impostare la velocità di transizione per modificare <i>Delay Time</i> corrente in base al nuovo valore.
<i>Treble</i>	<i>Treble</i>	<i>British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain</i>	Consente di regolare la qualità del tono degli alti.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Type	Type	<i>VCM Flanger, Control Flanger</i>	Consente di selezionare il tipo di flanger.
		<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah</i>	Consente di selezionare il tipo wah.
		<i>Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Consente di selezionare il tipo di riflessione.
		<i>US High Gain, British Lead</i>	Consente di selezionare il tipo di amplificatore.
		<i>Analog Delay Retro, Analog Delay Modern</i>	Consente di impostare il carattere del delay.
		<i>Parallel Compressor</i>	Consente di impostare il tipo di compressore.
		<i>Mini Filter, Mini Boost</i>	Consente di impostare il tipo di filtro.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Upper Range	Upper Range	<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah</i>	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile del filtro wah.
		<i>Control Flanger</i>	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile di <i>Flanger Control</i> .
		<i>Control Phaser</i>	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile di <i>Phase Control</i> .

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Vib Speed</i>	<i>Vib Speed</i>	<i>Jazz Combo</i>	Consente di impostare la velocità del vibrato. Disponibile quando Chorus è impostato su <i>Vib</i> .
<i>Vocoder Attack</i>	<i>Vocoder Attack</i>	<i>Vocoder</i>	Consente di impostare il valore di attacco dell'uscita del vocoder.
<i>Vocoder Rls</i>	<i>Vocoder Release</i>	<i>Vocoder</i>	Consente di impostare il valore di rilascio dell'uscita del vocoder.
<i>Volume</i>	<i>Volume</i>	<i>U.S. Combo, Jazz Combo</i>	Consente di impostare il livello del preamplificatore.
<i>Vowel</i>	<i>Vowel</i>	<i>Talking Modulator</i>	Consente di selezionare un tipo di vocale.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V **W** X Y Z

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Wah Pedal</i>	<i>Wah Pedal</i>	<i>Multi FX</i>	Consente di impostare la posizione del pedale wah.
<i>Wah Sw</i>	<i>Wah SW</i>	<i>Multi FX</i>	Consente di impostare il tipo wah.
<i>Wall Vary</i>	<i>Wall Vary</i>	<i>Space Simulator</i>	Consente di impostare il tipo di parete della stanza simulata. Valori più alti producono riflessioni più diffuse.
<i>Width</i>	<i>Width</i>	<i>Space Simulator</i>	Consente di impostare la larghezza della stanza simulata.
<i>Width High</i>	<i>Width High</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di regolare il bilanciamento stereo della banda di <i>High</i> .

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
<i>Width Low</i>	<i>Width Low</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di regolare il bilanciamento stereo della banda di <i>Low</i> .
<i>Width Mid 1</i>	<i>Width Mid1</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di regolare il bilanciamento stereo della banda <i>Mid1</i> .
<i>Width Mid 2</i>	<i>Width Mid2</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di regolare il bilanciamento stereo della banda <i>Mid2</i> .
<i>Width Mid 3</i>	<i>Width Mid3</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Consente di regolare il bilanciamento stereo della banda <i>Mid3</i> .
<i>Word Length</i>	<i>Word Length</i>	<i>Lo-Fi</i>	Consente di impostare la risoluzione del suono o quanto il suono risulta grossolano.



Procedure di scelta rapida

Premendo contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e un altro pulsante, è possibile utilizzare le procedure di scelta rapida per accedere immediatamente alle funzioni mostrate di seguito.

■ Uso del pulsante [SHIFT]

Procedura	Funzione
[SHIFT] + manopola 1–8	Consente di impostare le manopole sulla modalità ad alta precisione o con incrementi più piccoli (le modifiche dei valori vengono rallentate). Utile quando si apportano regolazioni precise ai valori.
[SHIFT] + [EDIT/ ↶↷]	Consente di richiamare la schermata <i>Copy/Exchange</i> .
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	Consente di registrare il valore <i>Assign 1–8</i> assegnato alla manopola sul pulsante KNOB POSITION [LEFT].
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	Consente di registrare il valore <i>Assign 1–8</i> assegnato alla manopola sul pulsante KNOB POSITION [MID].
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	Consente di registrare il valore <i>Assign 1–8</i> assegnato alla manopola sul pulsante KNOB POSITION [RIGHT].
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	Consente di richiamare il parametro in fase di modifica dal display Main al display secondario.
[SHIFT] + [PART SELECT]	Consente di abilitare i pulsanti PART per attivare o disattivare l'impostazione dell'assolo.
[SHIFT] + [KEYBOARD CONTROL]	Consente di abilitare i pulsanti PART per attivare o disattivare l'impostazione dell'esclusione dell'audio.
[SHIFT] + [1–8/9–16]	Consente ai pulsanti e agli slider PART di passare tra le parti 9–16.
[SHIFT] + [COMMON]	Consente di selezionare Common per elementi, operatori e oscillatori.
[SHIFT] + PART [1]–[8]	Consente di selezionare una voce tra gli elementi 1–8, gli operatori 1–8, gli oscillatori 1–3 e il rumore.
[SHIFT] + OCTAVE [–]	Consente di impostare il valore di trasposizione su –1 (diminuzione).
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Consente di impostare il valore di trasposizione su +1 (aumento).
[SHIFT] + OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Consente di impostare il valore di trasposizione su 0 (reset).
[SHIFT] + SCENE [1]–[8]	Consente di registrare la scena creata su uno dei pulsanti SCENE [1]–[8].

Procedura	Funzione
[SHIFT] + [DEC/NO]	Consente di impostare il valore del parametro selezionato su -10 (diminuzione). Consente di tornare alla pagina precedente nella schermata <i>Live Set</i> .
[SHIFT] + [INC/YES]	Consente di impostare il valore del parametro selezionato su +10 (aumento). Consente di passare alla pagina successiva nella schermata <i>Live Set</i> .
[SHIFT] + [ARP ON/OFF]	Consente di richiamare la schermata <i>Arp Edit</i> .
[SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]	Consente di richiamare la schermata <i>Motion Seq Edit</i> .
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Consente di richiamare la schermata <i>Control View</i> .
[SHIFT] + [LATCH]	Consente di richiamare la schermata <i>Ribbon Settings</i> .
[SHIFT] + [PERFORMANCE]	Consente di richiamare la schermata <i>Property</i> (solo la schermata <i>Home</i>).
[SHIFT] + [LIVE SET]	Consente di passare alla schermata <i>Live Set Register</i> .
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]	Consente di aprire la schermata <i>Part Category Search</i> per la parte selezionata.
[SHIFT] + [UTILITY]	Consente di visualizzare il valore del parametro.
[SHIFT] + [NAVIGATION]	Consente di richiamare la schermata <i>FX OVERVIEW</i> .
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Consente di richiamare la schermata <i>Effect Switch</i> .
[SHIFT] + [STORE]	Consente di richiamare la schermata <i>Load</i> .
[SHIFT] + [SPLIT]	Consente di richiamare la schermata <i>Home</i> con la vista <i>Part</i> — <i>Note</i> selezionata.
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Consente di richiamare la schermata <i>Rhythm Pattern</i> .
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	Consente di attivare o disattivare la funzione di blocco del pannello (solo nella schermata <i>Home</i> o <i>Live Set</i>).
[SHIFT] + Numero dello slot [1]	Consente di selezionare la prima scheda nella prima colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + Numero dello slot [2]	Consente di selezionare la seconda scheda nella prima colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + Numero dello slot [3]	Consente di selezionare la terza scheda nella prima colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + Numero dello slot [4]	Consente di selezionare la quarta scheda nella prima colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + Numero dello slot [5]	Consente di selezionare la quinta scheda nella prima colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + Numero dello slot [6]	Consente di selezionare la sesta scheda nella prima colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + Numero dello slot [9]	Consente di selezionare la prima scheda nella seconda colonna sul lato sinistro della schermata.

Procedura	Funzione
[SHIFT] + Numero dello slot [10]	Consente di selezionare la seconda scheda nella seconda colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + Numero dello slot [11]	Consente di selezionare la terza scheda nella seconda colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + Numero dello slot [12]	Consente di selezionare la quarta scheda nella seconda colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + Numero dello slot [13]	Consente di selezionare la quinta scheda nella seconda colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + Numero dello slot [14]	Consente di selezionare la sesta scheda nella seconda colonna sul lato sinistro della schermata.
[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]	Consente di richiamare la schermata <i>Audio In Edit</i> .
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Consente di richiamare la schermata <i>Pitch Edit</i> .
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Consente di richiamare la schermata <i>Control Settings</i> .

■ Utilizzo del pulsante [DAW REMOTE]

Procedura	Funzione
[DAW REMOTE] + Numero dello slot [1]	Consente di richiamare la schermata <i>DAW Remote</i> nella modalità <i>Track</i> .
[DAW REMOTE] + Numero dello slot [2]	Consente di richiamare la schermata <i>DAW Remote</i> nella modalità <i>Plugin</i> .
[DAW REMOTE] + Numero dello slot [3]	Consente di richiamare la schermata <i>DAW Remote</i> nella modalità <i>Transport</i> .
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Consente di passare alla schermata <i>Touch Panel Calibration Setting</i> .

■ Uso del pulsante [QUICK SETUP]

Procedura	Funzione
[QUICK SETUP] + Numero dello slot [5]	Consente di selezionare <i>Standalone</i> per <i>Quick Setup</i> .
[QUICK SETUP] + Numero dello slot [6]	Consente di selezionare <i>Quick Setup 1</i> .
[QUICK SETUP] + Numero dello slot [7]	Consente di selezionare <i>Quick Setup 2</i> .
[QUICK SETUP] + Numero dello slot [8]	Consente di selezionare <i>Quick Setup 3</i> .

■ Pulsanti OCTAVE

Procedura	Funzione
OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Consente di reimpostare lo spostamento di ottava.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	Consente di impostare il valore di trasposizione su -1 (diminuzione).
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Consente di impostare il valore di trasposizione su +1 (aumento).

Procedura	Funzione
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Consente di reimpostare il valore di trasposizione.

■ Pressione rapida del pulsante per due volte

È possibile alternare tra *Internal* ed *External* premendo rapidamente due volte il pulsante PART corrispondente.

Quando si passa a *External*, il nome della parte viene visualizzato in blu.

■ Pressione prolungata del pulsante

Procedura	Funzione
[CATEGORY]	Consente di reimpostare <i>Bank/Favorite</i> su <i>All</i> .
[QUICK EDIT]	Consente di reimpostare la parte selezionata.
[A/D INPUT ON/OFF]	Consente di attivare la funzione.



Elenco messaggi

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
** library will be overwritten.	Il file della libreria con lo stesso nome è già stato caricato quando si è tentato di caricare una libreria. I dati esistenti verranno sovrascritti quando verranno caricati i nuovi dati. Il nome del file della libreria che si sta tentando di caricare viene visualizzato al posto di **.	
** Control Assign full.	Impossibile eseguire l'operazione perché non è disponibile alcun set di controller. Il nome della parte che si sta tentando di aggiungere al set di controller viene visualizzato al posto di "".	Eliminare il set di controller non necessario e ripetere l'operazione.
** will be deleted.	I dati verranno cancellati a seguito di questa operazione.	
** will be loaded to Pattern.	Il file .mid verrà caricato nel pattern.	
** will be loaded to Song.	Il file .mid verrà caricato nella song.	
** will be loaded.	Il file verrà caricato.	
** will be overwritten.	Al momento del salvataggio, la performance, il file, la cartella o la configurazione rapida con lo stesso nome esiste già. I dati esistenti verranno sovrascritti una volta salvati. Il nome della performance, del file, della cartella o della configurazione rapida che si sta tentando di salvare viene visualizzato al posto di "".	
Activate the source controller to assign.	È possibile assegnare i parametri al controller che si sta per attivare.	Utilizzare il controller che si desidera assegnare.
Advanced settings will be initialized.	Inizializzare le impostazioni di [UTILITY] → <i>Settings</i> → Scheda <i>Advanced</i> .	
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Vengono ripristinate le impostazioni predefinite di fabbrica.	Si consiglia di salvare anticipatamente le impostazioni necessarie che si desidera mantenere su un'unità flash USB.
All data is initialized upon power-on.	Lo strumento è stato impostato per ripristinare le impostazioni di fabbrica all'accensione.	

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
All data will be overwritten by **	Quando viene eseguito il caricamento, tutti i dati verranno sovrascritti. Il nome del file di backup che si sta tentando di caricare viene visualizzato al posto di "****".	
All Favorite Marks will be cleared.	Tutti i contrassegni dei preferiti verranno eliminati.	
All settings will be initialized. User data is kept.	Le impostazioni per lo strumento verranno inizializzate. I dati dell'utente non verranno cancellati.	
All sound will be stopped during optimization.	La memoria interna verrà ripristinata.	
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	L'area dell'utente nella memoria utente verrà inizializzata. Si consiglia di salvare anticipatamente le impostazioni necessarie che si desidera mantenere su un'unità flash USB.	
Arpeggio bypass disabled.	Il bypass dell'arpeggio è stato eliminato.	
Arpeggio full.	Impossibile eseguire l'operazione perché l'arpeggio è pieno.	
Assignable knob full.	Impossibile eseguire l'operazione perché tutte le knob assegnabili sono utilizzate nel set di controller.	Eliminare qualsiasi set di controller non necessario che abbia una knob assegnabile impostata come sorgente e ripetere l'operazione.
Audio file is not found.	Impossibile trovare il file audio specificato.	
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	La registrazione audio si è interrotta automaticamente perché l'unità flash USB è piena.	Utilizzare una nuova unità flash USB o eliminare i file non necessari, quindi ritentare l'operazione.
Audition full.	Impossibile eseguire l'operazione perché i dati di <i>User Audition</i> sono pieni.	Eliminare i dati di <i>User Audition</i> non necessari dalla schermata [UTILITY] → <i>Contents</i> → <i>Data Utility</i> .
Auto power off disabled.	La funzione <i>Auto Power Off</i> è stata disabilitata.	
Bulk data protected.	Non è possibile ricevere dati bulk a causa dell'impostazione.	
Can't process.	Impossibile elaborare l'operazione richiesta.	
Can't register unstored performance.	Impossibile registrare la performance nell'esibizione dal vivo perché il banco o il numero di programma in fase di modifica non è stato ancora impostato.	

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
Completed.	Il job specificato di caricamento, salvataggio, formattazione o altro tipo è stato completato.	
Connecting to USB device...	Collegamento dell'unità flash USB allo strumento.	
Converting Pattern to Song.	Il pattern è in fase di conversione.	
CPU Fan Error	La ventola di raffreddamento incorporata si è fermata.	Questa condizione potrebbe causare un aumento della temperatura interna e lo strumento potrebbe smettere di funzionare. Effettuare immediatamente il backup di tutti i dati necessari, spegnere lo strumento e contattare il rivenditore Yamaha.
Current user data will be overwritten by **.	I dati utente esistono già nella destinazione del file da caricare. Se si procede, i dati utente esistenti verranno sovrascritti. Il nome del file utente che si sta tentando di caricare viene visualizzato al posto di "***".	
Curve full	Impossibile eseguire l'operazione perché i dati di <i>User Curve</i> sono pieni.	Eliminare i dati di <i>User Curve</i> non necessari dalla schermata [UTILITY] → <i>Contents</i> → <i>Data Utility</i> .
Data memory full.	(Quando si carica un file della libreria) Non è possibile salvare i dati del contenuto nella libreria perché la memoria dello strumento è piena.	
Device number is off.	Non è possibile inviare o ricevere dati bulk poiché il numero di dispositivo è errato.	
Device number mismatch.	Non è possibile inviare o ricevere dati bulk poiché il numero di dispositivo non corrisponde.	
Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.	Impossibile eseguire l'operazione perché non è disponibile alcuna performance per l'utilizzo di <i>Divide Drum Track</i> .	
Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.	Verrà creata una nuova performance utilizzando <i>Divide Drum Track</i> . L'operazione non può essere annullata.	
File is not found.	Non sono presenti file per il tipo selezionato.	
File or folder already exists.	Esiste già un file o una cartella con lo stesso nome.	

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
File or folder path is too long.	Impossibile aprire la cartella o il file specificato perché il nome del percorso è troppo lungo.	
Folder is not empty.	Si sta tentando di eliminare una cartella che contiene dei dati.	
Folder is too deep.	Impossibile aprire la cartella perché è annidata troppo in profondità nella struttura delle cartelle.	
Illegal bulk data.	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati bulk o delle richieste bulk.	
Illegal file name.	Il nome file non è valido.	
Illegal file.	Il file specificato non può essere gestito o caricato in questo strumento.	
Illegal parameters.	Sono stati specificati parametri errati.	
Illegal sample data.	I dati campione specificati non sono supportati.	
Illegal smart morph data.	I dati <i>Smart Morph</i> specificati non sono supportati.	
Keybank full.	Durante il caricamento, il numero totale di keybank supera il numero massimo.	
Keyboard control lock disabled.	<i>Keyboard Lock</i> è stato disabilitato.	
Knob value stored.	<i>Knob Value</i> è stato memorizzato (salvato).	
Library full.	Il numero totale di librerie supera il numero massimo.	
Micro Tuning full	Impossibile caricare perché i dati di <i>User Micro Tuning</i> sono pieni.	Eliminare i dati di <i>User Micro Tuning</i> non necessari dalla schermata [UTILITY] → <i>Contents</i> → <i>Data Utility</i> .
MIDI buffer full.	Impossibile elaborare perché è stata ricevuta una quantità eccessiva di dati MIDI contemporaneamente.	
MIDI checksum error.	Il checksum del messaggio di sistema esclusivo ricevuto non è corretto.	
No data.	Non ci sono dati nella traccia selezionata o nell'intervallo specificato. Selezionare nuovamente l'intervallo.	
No read/write authority to the file.	Nessuna autorizzazione di lettura o scrittura per questo file.	
Note ranges will be initialized.	L'intervallo di note sarà inizializzato.	
Now initializing all data...	È in corso il ripristino delle impostazioni di fabbrica.	

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
Now initializing...	Alcuni dati sono in fase di inizializzazione.	
Now loading...	Il file è in fase di caricamento.	
Now receiving MIDI bulk data...	Lo strumento sta ricevendo dati bulk MIDI.	
Now saving...	Il file è in fase di salvataggio.	
Now transmitting MIDI bulk data...	Lo strumento sta inviando dati bulk MIDI.	
Panel unlocked.	Il blocco del pannello è stato disabilitato.	
Part *** will be overwritten.	Esiste già una parte nella destinazione della copia. Se si continua l'operazione, la parte esistente nella destinazione della copia verrà sovrascritta.	
Part full.	Impossibile aprire la schermata <i>Rhythm Pattern</i> perché non erano presenti parti disponibili.	Eliminare le parti non necessarie e ripetere l'operazione.
Pattern full.	Impossibile eseguire l'operazione perché il pattern è pieno.	
Pattern will be converted to Song.	Il pattern sarà convertito in una song.	
Performance data in *** will be loaded.	Verranno caricati <i>Performance Data</i> nel file per un modello precedente.	
Performance full.	Impossibile eseguire l'operazione perché la performance è piena.	
Please connect USB device.	Collegare un'unità flash USB.	
Please keep power on.	Scrittura dei dati nella flash ROM.	Non spegnere lo strumento quando è visualizzato questo messaggio. Se lo strumento viene spento mentre è visualizzato questo messaggio, i dati utente potrebbero andare persi o il sistema potrebbe essere danneggiato, impedendone il corretto avvio alla successiva accensione dello strumento.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Riavviare lo strumento per abilitare le modifiche alle impostazioni di ingresso e uscita audio.	
Please reboot to enable the new USB Driver Mode.	Riavviare lo strumento per abilitare le modifiche alle impostazioni della modalità del driver USB.	
Please reboot to maintain internal memory.	Riavviare lo strumento per riparare la memoria dello strumento.	
Please stop audio play/rec.	Interrompere la registrazione o la riproduzione dell'audio, quindi riprovare.	

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
<i>Please stop sequencer.</i>	Arrestare il sequencer (pattern o song), quindi riprovare.	
<i>Please store the pattern to change the chain play mode.</i>	Memorizzare il pattern prima di cambiare la modalità di playback continuo.	
<i>Please wait...</i>	Elaborazione in corso.	Attendere.
<i>Press [SHIFT] + [TEMPO/TAP] to unlock panel.</i>	Il blocco del pannello è stato abilitato. Premere [SHIFT] + [TEMPO/TAP] per sbloccare il pannello.	
<i>Quick Setup ** is loaded.</i>	<i>Quick Setup</i> è stata caricata.	
<i>Recall latest edits.</i>	Consente di richiamare gli ultimi dati della performance modificati e di inserirli nel buffer di modifica.	
<i>Redo **.</i>	Consente di eseguire nuovamente l'operazione (<i>Redo</i>) che era stata annullata. Il nome dell'operazione viene visualizzato al posto di "***".	
<i>Sample is protected.</i>	Il campione è protetto, pertanto non può essere modificato.	
<i>Sample is too long.</i>	La dimensione del campione è eccessiva, pertanto non può essere caricato.	
<i>Sample is too short.</i>	La dimensione del campione è insufficiente, pertanto non può essere caricato.	
<i>Sample memory full.</i>	La memoria per i campioni è piena, pertanto non può essere caricata.	
<i>Scene stored.</i>	La scena è stata memorizzata (salvata) nel pulsante SCENE.	
<i>Selected items will be copied to user bank.</i>	La performance sarà copiata nel banco User.	
<i>Smart Morph full.</i>	Il numero totale di performance con Smart Morph supera il numero massimo.	
<i>Some keybanks were not loaded.</i>	Alcuni key bank presentano un vecchio formato e non possono essere caricati.	
<i>Song/Pattern data overload.</i>	Non è possibile riprodurre la song o il pattern perché è sovraccarico.	
<i>Song full.</i>	Il numero totale di song supera il numero massimo.	
<i>SSS disabled.</i>	SSS è stato disabilitato.	
<i>SSS enabled.</i>	SSS è stato abilitato.	

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
Touch the white square.	(Durante la calibrazione del pannello a sfioramento) Toccare il quadrato bianco che viene visualizzato sul display.	
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Per registrare una funzione in una scena, è necessario innanzitutto attivare <i>Memory (Memory Switch)</i> per la funzione.	Attivare lo switch da: [PERFORMANCE] → Scene.
Undo **.	Viene annullata l'ultima azione (<i>Undo</i>). Il nome dell'operazione viene visualizzato al posto di "**".	
Unsupported USB device.	Questo dispositivo USB non è supportato da questo strumento.	
USB connection terminated.	L'unità flash USB è stata spenta a causa di un flusso di corrente anomalo.	Scollegare l'unità flash USB, quindi premere un pulsante qualsiasi sul pannello superiore.
USB device is full.	L'unità flash USB è piena e non è possibile salvare i file.	Utilizzare una nuova unità flash USB o eliminare i file non necessari, quindi ritentare l'operazione.
USB device is write-protected.	L'unità flash USB che si sta utilizzando è protetta da scrittura.	
USB device read/write error.	Si è verificato un errore durante la lettura/scrittura sull'unità flash USB.	
USB device will be formatted.	L'unità flash USB verrà formattata.	
User auditions will be overwritten with stored songs.	Lo <i>User Audition</i> esistente verrà sovrascritto dalla song attualmente memorizzata.	
VCM Rotary is disabled except in Part 1.	<i>VCM Rotary</i> può essere utilizzato solo con la parte 1. Non può essere utilizzato su altre parti.	
Voice data in *** will be loaded.	Vengono caricati <i>Voice Data</i> in un file per un modello precedente.	
Waveform full.	Il numero totale di forme d'onda supera il numero massimo.	



Risoluzione dei problemi

Se non viene emesso alcun suono o il suono emesso non è di buona qualità, controllare la sezione relativa alla risoluzione dei problemi prima di concludere che il prodotto sia difettoso.

Molti problemi possono essere risolti eseguendo *Initialize All Data*, dopo aver effettuato il backup dei dati su un'unità flash USB.

Se il problema persiste, contattare un rivenditore Yamaha.

La risposta del touchscreen è inappropriata



■ Il cursore punta alla posizione precisa che è stata toccata sul touchscreen?

In caso contrario, calibrare il touchscreen.

[UTILITY] + [DAW REMOTE] → *Calibrate Touch Panel*

[UTILITY] → *Settings* → *System* → *Calibrate Touch Panel*

La risposta del ribbon controller è inappropriata



■ Calibrare il ribbon controller.

[UTILITY] → *Settings* → *System* → *Calibrate Ribbon Controller*

Nessun suono



■ Tutti gli slider control sono impostati sui livelli appropriati (diversi da zero o dal minimo)?

■ Allo strumento sono collegati amplificatori, altoparlanti o cuffie?

Poiché questo strumento non dispone di altoparlanti incorporati, è necessario collegare amplificatori, altoparlanti o cuffie per sentire i suoni.

■ Questo strumento e tutti i dispositivi collegati sono accesi?

■ Sono state configurate tutte le impostazioni appropriate del livello, comprese quelle del volume master su questo strumento e del volume sul dispositivo collegato?

Quando un foot controller è collegato al jack FOOT CONTROLLER, provare a muoverlo.

■ L'opzione Local Control è impostata su Off?

Se l'opzione *Local Control* è impostata su Off, non viene emesso alcun suono quando si suona la tastiera.

[UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *Local Control*

■ È selezionata una parte vuota?

In caso affermativo, assegnare un suono alla parte o selezionare un'altra parte.

■ Lo switch di disattivazione dell'audio per ciascuna parte è attivato?

Se lo switch di disattivazione dell'audio è attivato, non viene emesso alcun suono quando si suona la tastiera.


[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → *Mute*

■ **Il controllo della tastiera di ciascuna parte è disattivato?**

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → *Kbd Ctrl*

■ **Il parametro *Arp Play Only* di ciascuna parte è attivato?**

Se questo parametro è attivato, la parte corrispondente emette un suono solo mediante la riproduzione dell'arpeggio.

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Arp Play Only*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → *Arpeggio* → *Common* → *Arp Play Only*

■ **Il volume MIDI o le impostazioni di espressione MIDI sono troppo bassi quando si utilizza il controller esterno?**

■ **Le impostazioni degli effetti e del filtro sono corrette?**

Se si utilizza un filtro, provare a variare la frequenza di taglio, poiché alcune impostazioni di taglio potrebbero filtrare del tutto il suono.

[SHIFT] + [NAVIGATION]

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ] → *Effect*

- Per le parti normali (AWM2) e le parti di batteria

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → Selezione di *Element* o *Key* → *Filter*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → *Effect*

- Per le parti normali (FM-X) e le parti normali (AN-X)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → *Filter/Amp*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → *Effect*

■ **Vocoder è selezionato come tipo di effetto Insertion della parte?**

In caso affermativo, impostare i parametri relativi ai jack A/D INPUT in base ai valori corretti, quindi suonare la tastiera mentre si parla o si canta nel microfono collegato a questo strumento. Verificare che la manopola A/D INPUT [GAIN] sul pannello superiore sia impostata su un valore diverso da 0.


[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → *Effect* → *Routing*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ] → *Audio In*

■ **Il volume o le impostazioni del livello sono troppo basse?**

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Tone Generator Volume*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Perf Settings* → *Volume*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Volume*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Part Settings* → *General* → *Dry Level*

- Per le parti normali (AWM2) e le parti di batteria

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → Selezione di *Element* o *Key* → *Amplitude* → *Level/Pan* → *Level*

- Per le parti normali (FM-X)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → Selezione di *Operator* → *Level* → *Level*

- Per le parti normali (AN-X)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → Selezione di *Oscillator* → *OSC/Tune* → *Out Level*

■ Le impostazioni quali *Element Switch*, *Note Limit*, *Velocity Limit* e *Velocity Offset* sono appropriate?

- Per le parti normali (AWM2) e le parti di batteria

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* → *Part Settings*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → Selezione di *Element* o *Key* → *Osc/Tune*

- Per le parti normali (FM-X) e le parti normali (AN-X)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* → *Part Settings*

■ Lo switch di disattivazione dell'audio per ciascun elemento oppure operatore della parte è attivato?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → Stato *Element*, *Operator* o *Oscillator* in *Navigation bar*

■ Con una parte normale (FM-X), il livello della portante è impostato su "0"?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → Selezione di *Operator* → *Level* → *Level*

■ L'impostazione di uscita di ciascuna parte è disattivata?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Part Output*

■ Le impostazioni del controller sono corrette?

Se *Destination* è impostato su *Volume* o *Cutoff*, non viene prodotto alcun suono a seconda dell'impostazione e dello stato del controller.

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Mod / Control* → *Control Assign*

Non viene emesso alcun suono dai jack A/D INPUT

+

■ Il microfono collegato è attivato?

- Allo strumento è collegato un microfono dinamico?
- Il cavo tra il microfono o l'apparecchiatura audio e lo strumento è collegato correttamente?
- La manopola A/D INPUT [GAIN] è impostata sul minimo?
- Il pulsante A/D INPUT [ON/OFF] è attivato (illuminato)?
- Controllare se il collegamento del cavo ai jack A/D INPUT corrisponde alle impostazioni *Mono/Stereo* per il jack.

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Audio In* → *Mixing* → *A/D In Input Mode*

- Controllare se l'impostazione *Mic* o *Line* è appropriata.

Impostato su *Mic* quando è collegato un microfono o qualsiasi dispositivo con un livello di uscita basso. Impostato su *Line* quando è collegato un dispositivo audio, uno strumento elettronico o qualsiasi dispositivo con un livello di ingresso elevato.

[UTILITY] → *Settings* → *Audio I/O* → *A/D Input*

- Le impostazioni del volume della parte di ingresso A/D sono troppo basse?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Audio In* → *Mixing* → *A/D In Volume*

- Le impostazioni dell'effetto per la parte di ingresso A/D sono appropriate?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Audio In* → *Routing*

- L'impostazione di uscita della parte di ingresso A/D è appropriata?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Audio In* → *Mixing* → *A/D In Output Select*

- Controllare se è stato selezionato l'effetto *Vocoder*.

Se *Vocoder* è selezionato come effetto *Insertion*, l'ingresso audio dai jack A/D INPUT potrebbe non produrre alcun suono a meno che non si suoni la tastiera.

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing*

La riproduzione continua senza arrestarsi

+

- Se il pulsante [KEYBOARD HOLD] è attivo, provare a disattivarlo.
- Se il pulsante [ARP ON/OFF] è attivo, provare a disattivarlo.
- Nella schermata *Pattern/Song/Audio* premere il pulsante [■] (Stop).
- Se il suono di un effetto (come un delay) continua e non si interrompe, modificare l'impostazione dell'effetto o selezionare una performance diversa.
- Se il suono del clic continua, verificare l'impostazione seguente.
Impostare il parametro su un valore diverso da *always*, poiché tale impostazione riproduce sempre il suono del clic indipendentemente dallo stato del sequencer.

[UTILITY] → *Tempo Settings* → *Click Mode*

■ Le impostazioni degli effetti sono corrette?

Il suono potrebbe essere distorto a seconda del tipo di effetto e delle impostazioni.

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → *Effect*


■ Le impostazioni del filtro sono corrette?

Valori troppo alti della risonanza del filtro possono causare distorsione.

- Per le parti normali (AWM2) e le parti di batteria

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → Selezione di *Element* o *Key* → *Filter*

- Per le parti normali (FM-X) e le parti normali (AN-X)


[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → *Filter/Amp* → *Filter Type*

■ Il volume impostato è troppo alto?

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Tone Generator Volume*

[UTILITY] → *Settings* → *Audio I/O*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Perf Settings* → *Volume*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Volume*


- Parti normali (AWM2)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → Selezione di *Element* → *Amplitude* → *Level/Pan* → *Level*

- Per parti di batteria

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → Selezione di *Key* → *Level/Pan* → *Level*

- Per le parti normali (FM-X)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → Selezione di *Operator* → *Level* → *Level*

- Per le parti normali (AN-X)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ] → Selezione di *Oscillator* → *OSC/Tune* → *Out Level*

■ Il suono nel suo insieme supera la polifonia massima?

- AWM2 (forme d'onda preimpostate): 128 (sia stereo sia mono)
- AWM2 (forme d'onda utente o libreria): 128 (sia stereo sia mono)
- FM-X: 128

- AN-X: 16

Viene suonata solo una nota alla volta



- **Controllare se la modalità di generazione dei suoni è impostata su *Mono*.**

Per suonare gli accordi, impostare questo parametro su *Poly*.

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Mono/Poly*

Intonazione errata



- **L'opzione *Tune* è impostata su un valore diverso da 0?**

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Tone Generator Tune*

- **L'opzione *Note Shift* o *Detune* è impostata su un valore diverso da 0?**

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *Pitch* → *Note Shift*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *Pitch* → *Detune*

- **Se la parte produce un'intonazione errata, è stato selezionato un temperamento speciale in *Micro Tuning*?**

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *Pitch* → *Micro Tuning Name*

- **È stato impostato un temperamento speciale in *Global Tuning*?**

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Global Settings*

- **Se la parte ha un'intonazione errata, verificare se l'opzione *LFO Pitch Modulation Depth* è impostata su un valore troppo alto.**

- Per le parti normali (AWM2)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Element* → *Element LFO* → *Pitch Mod*

- Per le parti normali (FM-X)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↺] → *Mod/Control* → *2nd LFO* → *Pitch Modulation Depth*

- Per le parti normali (AN-X)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *Pitch LFO* → *Pitch LFO Depth*

- **Se la parte ha un'intonazione errata, le impostazioni *Coarse Tune* e *Fine Tune* sono corrette?**

- Per le parti normali (AWM2) e le parti di batteria

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↺] → Selezione di *Element* o *Key* → *Osc/Tune* → *Coarse*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → Selezione di *Element* o *Key* →
Osc/Tune → *Fine*

- Per le parti normali (FM-X)

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → Selezione di *Operator* → *Form/Freq* →
Coarse

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → Selezione di *Operator* → *Form/Freq* →
Fine

- Se la parte ha un'intonazione errata, verificare se l'opzione *Controller Destination* è impostata sull'intonazione.

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Mod/Control* → *Control Assign* →
Destination

- Per una parte AN-X, l'opzione *Voltage Drift* è impostata su un valore eccessivamente grande?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* → *AN-X Settings*

Non viene applicato alcun effetto

+

Controllare le impostazioni degli effetti utilizzando [SHIFT] + [NAVIGATION].

- Lo switch *Effect* è disattivato?

[UTILITY] → *Effect Switch*

- L'opzione *Variation Send* o *Reverb Send* è impostata su un valore diverso da 0?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Var Send*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Rev Send*

- L'opzione *Variation Return* o *Reverb Return* è impostata su un valore diverso da 0?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Var Return*

[PERFORMANCE] → Selezione di *Common* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Rev Return*

- L'effetto *Insertion* in tutti gli elementi o per tutti i tasti della parte è impostato su *Thru*?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Connect*

- (Per gli effetti *System*) Il tipo di effetto selezionato per ciascun effetto è impostato su *No Effect*?

- (Per gli effetti *Insertion*) Il tipo di effetto selezionato per ciascun effetto è impostato su *Thru*?

- L'impostazione dello switch di *Insertion* è appropriata?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Ins A* o *Ins B*

Impossibile avviare l'arpeggio

+

■ Il pulsante [ARP ON/OFF] è attivo?

■ Controllare il numero di parti per le quali è attivato l'interruttore arpeggio.

È possibile riprodurre contemporaneamente gli arpeggi per un massimo di otto parti.

■ Le impostazioni *Note Limit* e *Velocity Limit* per l'arpeggio sono appropriate?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↶] → *Arpeggio* → *Common*

■ L'opzione *Arpeggio Type* è impostata su *Off*?

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↶] → *Arpeggio* → *Individual* → *Name*

■ Controllare le impostazioni dell'interruttore arpeggio di ciascuna parte.

Se l'interruttore arpeggio è disattivato, l'arpeggio non verrà riprodotto anche quando si attiva il pulsante [ARP ON/OFF] sul pannello superiore.

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → *Arp Part*

Impossibile interrompere l'arpeggio +

■ Se non è possibile interrompere la riproduzione dell'arpeggio rilasciando il dito dal tasto, disattivare l'interruttore *Arpeggio Hold*.

[PERFORMANCE] → Selezione di *Part* → [EDIT/ ↶] → *Arpeggio* → *Common* → *Hold*

■ Disattivare il pulsante [KEYBOARD HOLD] sul pannello superiore.

La riproduzione del pattern o della song non viene avviata premendo il pulsante [▶] (Play). +

■ Sono presenti dati nella song o nel pattern selezionato?

Impossibile registrare pattern o song +

■ È disponibile spazio in memoria per registrare un pattern o una song?

La memoria dello strumento può contenere fino a 128 pattern e 128 song. Se si tenta di registrare più di 128 song o pattern, verrà visualizzato il messaggio di memoria piena e non sarà più possibile registrare.

Lo scambio di dati tra lo strumento e il computer collegato non funziona correttamente +

■ L'impostazione della porta sul computer è corretta?

■ È stato selezionato il terminale corretto (MIDI o USB) nella schermata *Utility*?

[UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *MIDI IN/OUT*

La trasmissione o la ricezione di dati bulk dump MIDI non funziona correttamente +

■ Il parametro *Receive Bulk* è protetto?

Attivare *Receive Bulk*.

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *MIDI Receive Bulk*

- Per abilitare la ricezione dei dati registrati utilizzando la funzione Bulk dump di questo strumento, è necessario impostare lo stesso numero di dispositivo sia per la trasmissione sia per la ricezione.

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

- Sul dispositivo MIDI collegato è impostato lo stesso numero di dispositivo?

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

Impossibile salvare sull'unità flash USB

+

- L'unità flash USB è protetta da scrittura?
- Vi è spazio libero sufficiente sull'unità flash USB?

Aprire la schermata Save e impostare il dispositivo su un'unità flash USB. Controllare se lo spazio di memorizzazione libero mostrato nell'angolo in alto a destra dello schermo è 0,0 KB.

[UTILITY] → Contents → Save

- Si sta utilizzando un'unità flash USB di cui è stato confermato il funzionamento con questo strumento?

Controllare il seguente URL per l'elenco dei dispositivi USB di cui è stato confermato il funzionamento con questo strumento.

<https://download.yamaha.com/>

Sul display sono presenti dei punti neri (non illuminati) o dei punti bianchi (sempre illuminati)

+

- Si tratta di una caratteristica comune degli LCD a colori e non si tratta di un malfunzionamento.

Ripristino delle impostazioni predefinite di fabbrica (*Initialize All Data*)



AVVISO

Quando la funzione *Initialize All Data* viene eseguita, tutte le performance e le song archiviate nella memoria dell'utente e le impostazioni *Utility* per le impostazioni generali della tastiera verranno sovrascritte con i relativi valori predefiniti. Fare attenzione a non perdere dati importanti. Si consiglia, pertanto, di salvare regolarmente copie di backup di impostazioni importanti su un'unità flash USB.

1. **Aprire la schermata delle impostazioni da [UTILITY] \square → *Settings* → *System*.**

Viene richiamata la schermata delle impostazioni per l'intero strumento.

2. **Toccare [Initialize All Data].**

Viene visualizzata la schermata di conferma.

Per annullare l'operazione, toccare il pulsante *Cancel/No* sullo schermo oppure premere il pulsante [DEC/NO] sul pannello superiore.

3. **Toccare il pulsante [Initialize Yes] sullo schermo oppure premere il pulsante [INC/YES] sul pannello superiore.**

La procedura *Initialize All Data* viene eseguita.

