

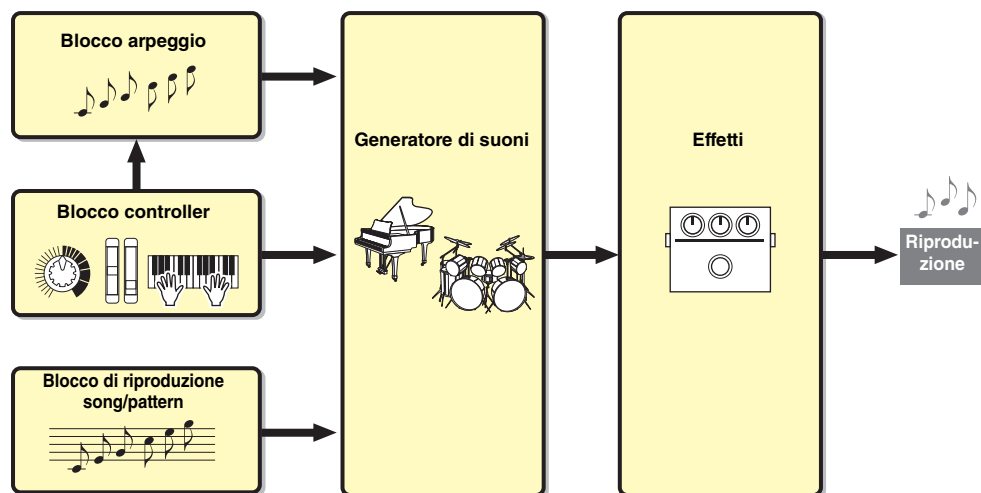
Sommario

Usò dei manuali	2		
Struttura di base	3		
Struttura dello strumento MX49, MX61 o MX88	3		
Blocco controller	3		
Controller	3		
Rotella del pitch bend	3		
Rotella Modulation	4		
Knob	4		
Blocco generatore di suoni	5		
AWM2 (Advanced Wave Memory 2)	5		
Voci	5		
Struttura della memoria delle voci	8		
Performance	9		
Struttura memoria performance	10		
Modifica di una performance e delle voci	10		
Blocco effetti	11		
Struttura degli effetti	11		
Impostazioni e connessione degli effetti	12		
Blocco arpeggio	13		
Categorie di arpeggio	13		
Informazioni sull'elenco dei tipi di arpeggio	14		
Tipi di riproduzione arpeggio	14		
Relazione tra note suonate e tipi di arpeggio	15		
Blocco di riproduzione song/pattern	16		
Pattern ritmico	16		
Song	16		
Memoria interna	17		
Memoria interna dello strumento	17		
MIDI/Flusso del segnale audio	18		
Integrazione con il computer	19		
Collegamento a un computer	19		
Creazione di una song mediante l'uso di un computer	22		
Registrazione della performance eseguita sullo strumento sul software DAW sotto forma di dati MIDI	22		Registrazione delle frasi di arpeggio eseguite sullo strumento sul software DAW sotto forma di dati MIDI
Registrazione della performance eseguita sullo strumento sul software DAW sotto forma di dati audio	27		Controllo remoto del software DAW o del VSTi (strumenti software) dallo strumento
			Assegnazioni per il controllo remoto
			Utilizzo delle applicazioni iOS
			39
			Riferimenti
			40
			Performance
			40
			Performance Play
			Performance Select
			Performance Part Select
			Performance Edit
			Performance Job
			Performance Store
			Informazioni supplementari
			Impostazioni di song/pattern
			58
			Song
			Pattern
			File
			60
			Terminologia per le operazioni sui file
			Schermata File
			Utility
			64
			Utility Job
			Modalità Remote
			70
			Schermata Remote
			Cambio delle funzioni dei knob [A] – [D]
			Cambio del modello di controllo
			Impostazioni Utility

Struttura di base

Struttura dello strumento MX49, MX61 o MX88

Il sistema MX49, MX61 o MX88 è composto da cinque blocchi funzionali principali: controller, generatore di suoni, effetti, arpeggio e riproduzione di song/pattern.



Blocco controller

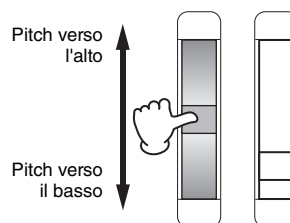
Questo blocco genera/trasmette dati di attivazione/disattivazione note, velocità (forza) e altre informazioni sulla riproduzione al blocco generatore di suoni del sintetizzatore quando si suonano le note. Se la funzione Arpeggio è disponibile, questo blocco trasmette anche le informazioni di riproduzione al blocco arpeggio.

Controller

La tastiera trasmette i messaggi di attivazione/disattivazione delle note al blocco generatore di suoni (per l'esecuzione delle voci). La tastiera consente inoltre di attivare la riproduzione degli arpeggi. I numeri di nota predefiniti assegnati alla tastiera sono compresi tra C2 – C6 (MX49), C1 – C6 (MX61) e A-1 – C7 (MX88). È possibile modificare l'intervallo di note della tastiera in ottave utilizzando i pulsanti OCTAVE [-]/[+] oppure trasporre le note utilizzando i pulsanti TRANSPOSE [-]/[+].

Rotella del pitch bend

Usare la rotella del pitch bend per glissare il pitch delle note verso l'alto o verso il basso mentre si suona la tastiera. Questa rotella è autocentrante e quindi si riposiziona sul pitch normale una volta che viene rilasciata. Ogni voce preimpostata dispone di un'impostazione Pitch Bend Range (Gamma del pitch bend) predefinita. È possibile modificare l'impostazione Pitch Bend Range (Estensione del pitch bend) nella schermata Play Mode (pagina 47) di Part Edit. Nella schermata Ctrl Set (pagina 52) di Voice Edit è possibile assegnare alla rotella Pitch Bend anche altre funzioni.



Struttura di base

▶	Struttura di base
▶	Blocco controller
	Blocco generatore di suoni
	Blocco effetti
	Blocco arpeggio
	Blocco di riproduzione song/pattern
	Memoria interna
	MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

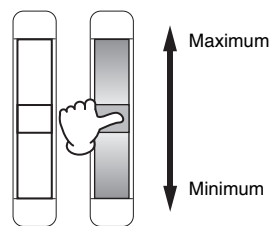
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Rotella Modulation

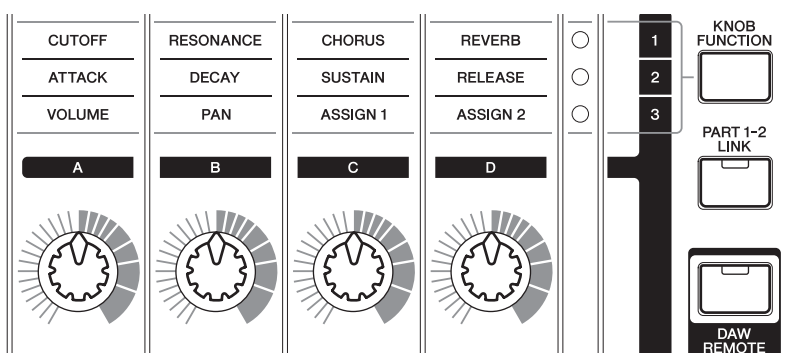
La rotella modulation viene utilizzata normalmente per il vibrato, ma nel caso di molte voci preimpostate (pagina 5) può svolgere altre funzioni e generare effetti diversi. Più si sposta verso l'alto la rotella, maggiore sarà l'effetto applicato al suono. Per evitare l'applicazione accidentale degli effetti alla voce corrente, accertarsi prima di suonare che la rotella modulation sia al minimo. È possibile assegnare alla rotella modulation varie funzioni nella schermata Ctrl Set (pagina 52) di Voice Edit.



Knob

I quattro knob consentono di modificare in tempo reale, cioè durante l'esecuzione, vari aspetti del suono della voce. È possibile assegnare tre funzioni a ciascun knob oppure effettuare le selezioni dal pulsante [KNOB FUNCTION]. Inoltre, il suono applicato agli effetti dei knob è determinato tramite il pulsante [PART 1-2 LINK]. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 56.

NOTA Per istruzioni sull'utilizzo dei knob, fare riferimento al "Manuale di istruzioni".



DAW Remote

Per accedere alla modalità Remote, premere [DAW REMOTE]. In modalità Remote è possibile utilizzare il software DAW o VSTi (strumento software) dai controlli del pannello. Attivando la modalità Remote, le funzioni dei pulsanti del pannello verranno modificate in quelle specifiche di questa modalità, ad esempio, knob [A] – [D], pulsante Transport e pulsanti Category, in modo da funzionare esclusivamente in questa modalità. Per ulteriori informazioni, vedere "Assegnazioni per il controllo remoto" della sezione "Integrazione con il computer" a pagina 35.

Struttura di base

Struttura di base
▶ Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

- Performance
- Song/Pattern
- File
- Utility
- Remote

Blocco generatore di suoni

Il blocco generatore di suoni è quello che in realtà produce il suono a seguito delle informazioni di riproduzione generate suonando sulla tastiera e usando i controller. In questa sezione vengono illustrati sistema di sintesi AWM2, voci (ovvero i suoni di base dello strumento) e performance (ovvero le combinazioni vocali).

AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

Questo strumento è dotato di un blocco generatore di suoni AWM2 (Advanced Wave Memory 2). AWM2 è un sistema di sintesi basato su waveform campionate (materiale sonoro) ed è utilizzato in molti sintetizzatori Yamaha. Per un realismo ancora maggiore, ciascuna voce AWM2 sfrutta svariati campioni della waveform di uno strumento vero. Inoltre, consente l'applicazione di una vasta gamma di parametri, tra cui generatori di involuppo, filtri e modulazione.

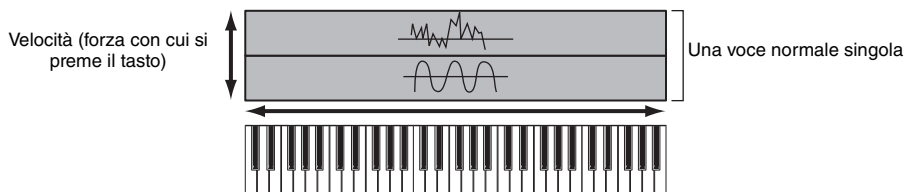


Voci

Un programma che contiene gli elementi sonori per generare il suono di uno strumento musicale specifico viene definito "voce". Internamente esistono due tipi di voce: voci normali e voci di batteria.

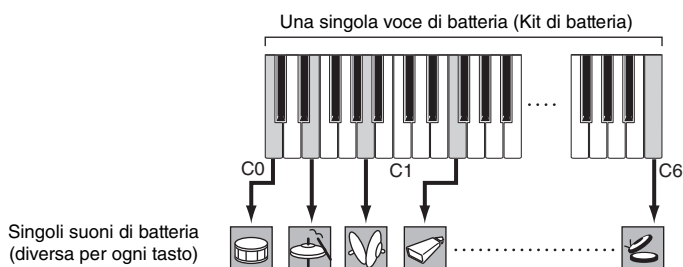
Voci normali

Le prime corrispondono principalmente a normali suoni strumentali e possono essere riprodotte sull'intera estensione della tastiera. Una voce normale è costituita da onde combinate o suoni campionati.



Voci di batteria (Kit di batteria)

Le voci di batteria consistono principalmente in suoni di batteria e percussioni assegnati a singole note sulla tastiera. Un insieme di waveform di suoni di batteria/percussioni viene chiamato kit di batteria.



NOTA I numeri di nota predefiniti assegnati all'estensione della tastiera sono compresi tra C2 – C6 (MX49)/ C1 – C6 (MX61). Per suonare le note non comprese nell'estensione della tastiera (C0 – C2 / C0 – C1), utilizzare il pulsante OCTAVE [-] il pulsante TRANSPOSE [-] per modificare il pitch della tastiera.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
▶ Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- Creazione di una song mediante l'uso di un computer

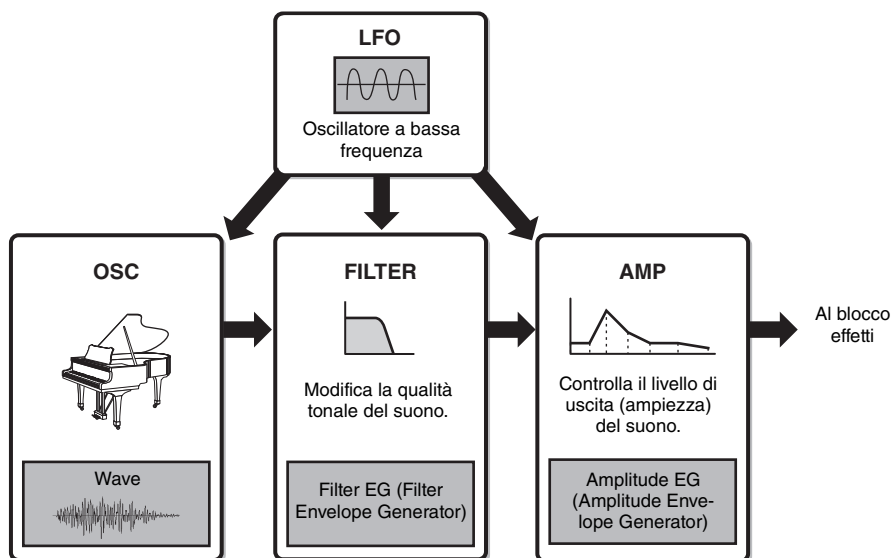
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

- Performance
- Song/Pattern
- File
- Utility
- Remote

Componenti vocali

Ciascuna voce è costituita da componenti OSC (oscillatore), FILTER, AMP (ampiezza) e LFO. La modifica dei parametri di questi componenti consente di creare suoni originali.



OSC

Questo componente determina la wave (il materiale sonoro di base), l'estensione di note per il suono, l'intervallo di velocità (la forza con cui si suonano i tasti), che sono impostati su valori adatti per ciascuna voce.

FILTER (FILTRO)

Questo componente modifica il tono del suono prodotto da OSC sottraendo un intervallo di frequenza specifica del suono. I parametri relativi al filtro possono essere impostati nella schermata Filter/EG (pagina 48) di Performance Part Edit.

AMP (Ampiezza)

Questo componente controlla il livello di uscita (ampiezza) del suono emesso da FILTER. I parametri relativi ad AMP possono essere impostati nelle schermate Play Mode e Filter/EG (pagina 48).

LFO

Questa unità produce modulazione ciclica per oscillatore, filtro e ampiezza. La modulazione di questi aspetti del suono può creare effetti, come vibrato, wah e tremolo. È possibile impostare i parametri relativi a LFO nella schermata Voice LFP (pagina 51) di Voice Edit.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
▶ Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Categorie di voci

Per praticità, le voci sono suddivise in categorie specifiche. Le categorie sono divise, a loro volta, in base al tipo di strumento generale o alle caratteristiche del suono. Di seguito sono riportate le diverse categorie. Ciascuna categoria include più voci.

Nome categoria	Abbreviazione	Nome pulsante di categoria	Tipo di voce
Acoustic Piano	AP	PIANO	voce normale
Keyboard	KB	KEYBOARD	voce normale
Organ	ORG	ORGAN	voce normale
Guitar	GTR	GUITAR	voce normale
Bass	BAS	BASS	voce normale
Strings	STR	STRINGS	voce normale
Brass	BRS	BRASS	voce normale
Sax/Woodwind	WND	SAX/WOODWIND	voce normale
Synth Lead	LD	SYN LEAD	voce normale
Synth Pad/ Choir	PAD	PAD/CHOIR	voce normale
Synth Comping	CMP	SYN COMP	voce normale
Chromatic Percussion	CP	CHROMATIC PERCUSSION	voce normale
Drum/ Percussion	DR	DRUM/ PERCUSSION	voce di batteria (kit di batteria)
Sound Effect	SFX	SOUND EFX	voce normale
Musical Effect	MFX	MUSICAL EFX	voce normale
Ethnic	ETH	ETHNIC	voce normale

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
▶ Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

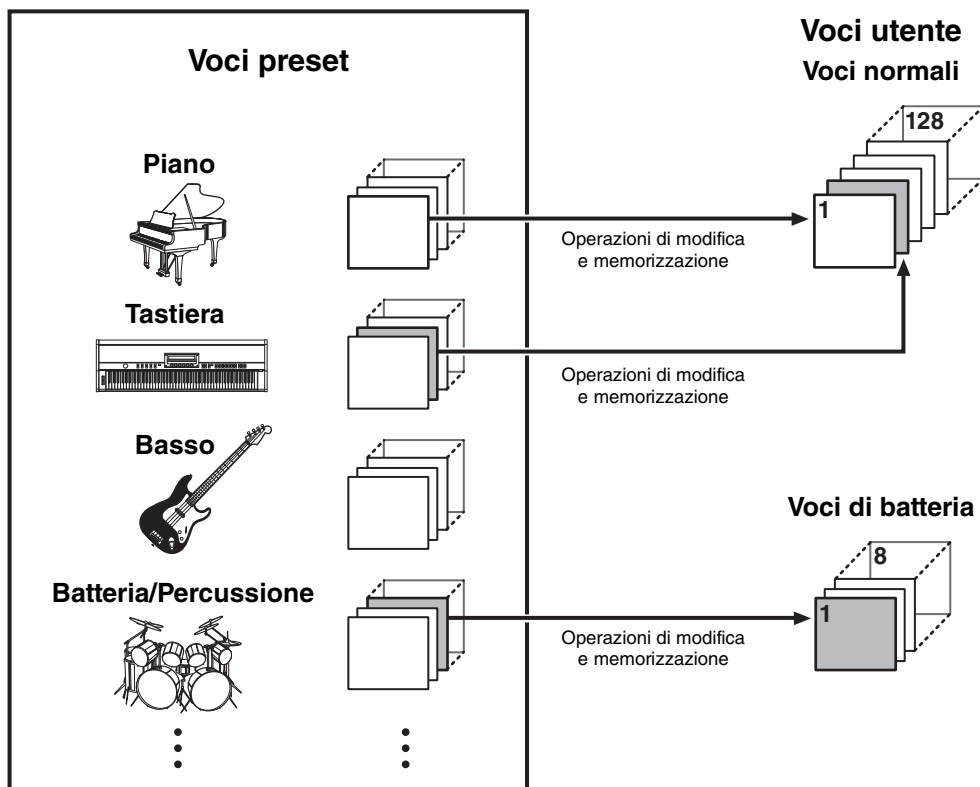
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Struttura della memoria delle voci

Questo strumento dispone di più voci nella memoria preset, che non possono essere sovrascritte (pagina 17). Queste voci sono definite voci preset, mentre le voci create modificando le voci preset sono dette voci utente. Le voci utente sono memorizzate nella memoria utente, che può essere sovrascritta (pagina 17). Il numero massimo di voci utente che è possibile salvare nella memoria utente è 128 voci normali e 8 voci di batteria.



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
▶ Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

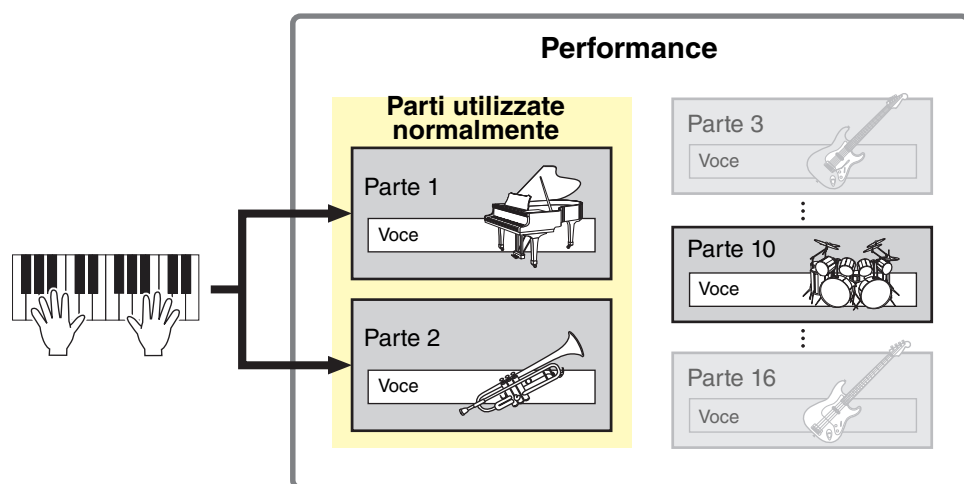
Performance

Questo strumento dispone di 16 parti indipendenti che consentono di suonare più voci contemporaneamente. Un programma in cui sono combinate più voci (parti) è definito performance. A ciascuna parte viene assegnata una voce e una singola performance è la combinazione di 16 voci.

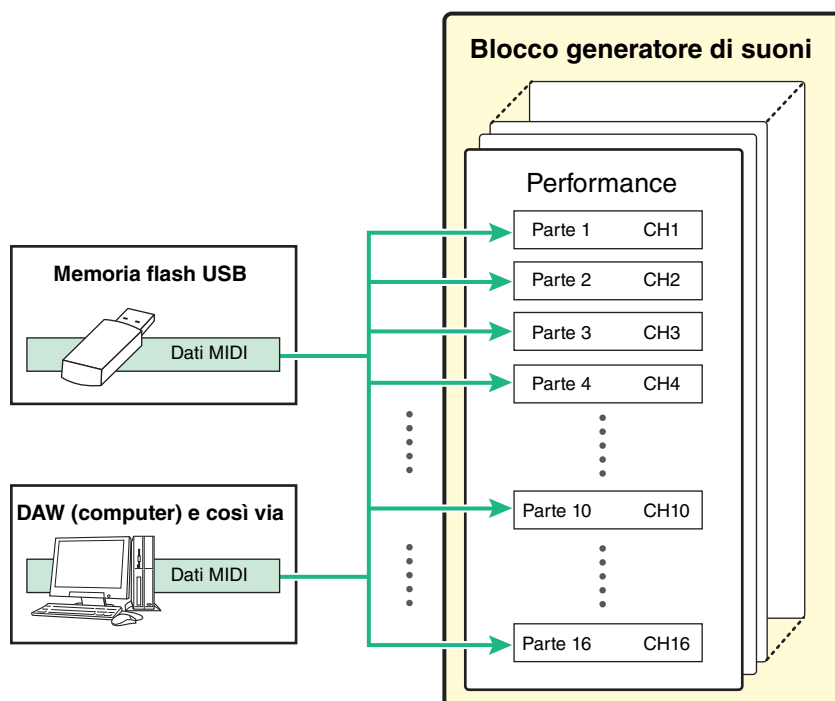
È possibile riprodurre le parti 1 e 2 normalmente. Questo strumento consente inoltre di suonare diverse voci delle parti 1 e 2 insieme in un layer (funzione Layer) oppure di suonare una voce della parte 2 con la mano sinistra mentre si suona una voce diversa della parte 1 con la destra (funzione Split).

La parte 10 viene tradizionalmente utilizzata per riprodurre i pattern ritmici. Pertanto, la voce predefinita assegnata alla parte 10 è una voce di batteria.

NOTA È inoltre possibile spostarsi tra le parti 3 – 16 e suonare tali voci normalmente una per volta.



Canali MIDI diversi sono assegnati alle parti 1 – 16. È possibile suonare simultaneamente fino a 16 parti utilizzando un sequencer MIDI, il software DAW sul computer o i dati MIDI nella memoria flash USB collegata allo strumento.



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
▶ Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

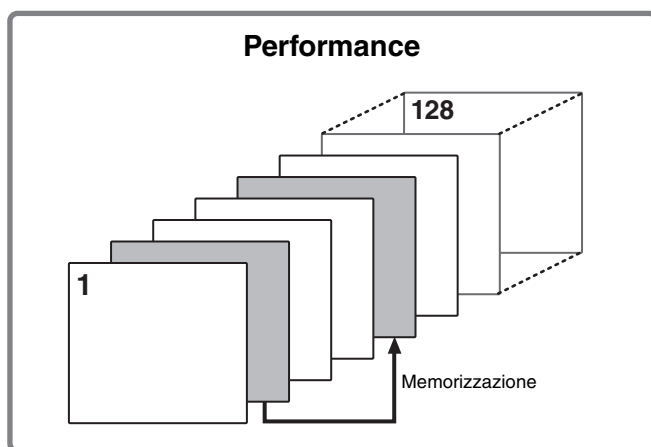
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Struttura memoria performance

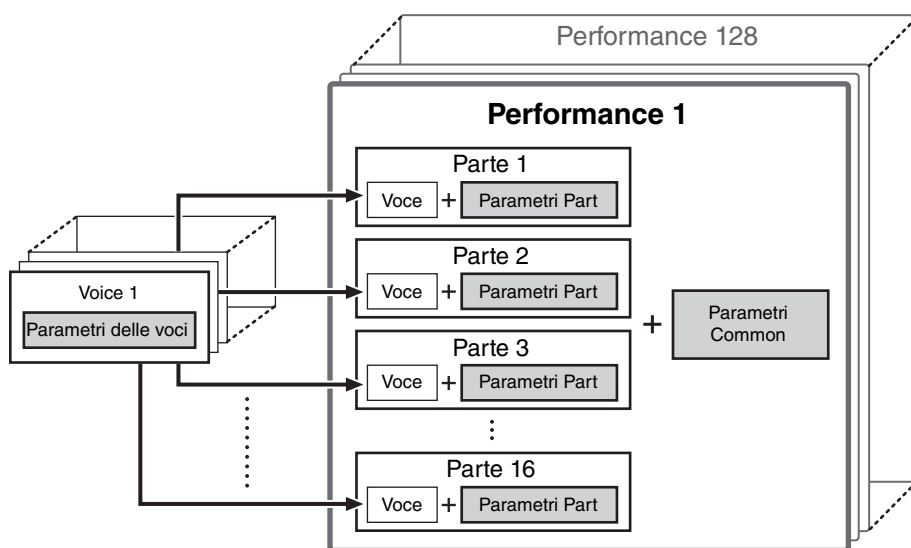
Questo strumento dispone di 128 performance nella memoria utente, che possono essere sovrascritte (pagina 17). Per memorizzare una performance modificata, è necessario sovrascrivere una delle posizioni di memoria 1 – 128.



Modifica di una performance e delle voci

È possibile creare i propri suoni originali modificando i parametri di performance e voci. In Performance Edit è possibile modificare sia i parametri esclusivi per ciascuna parte (parametri Part) e i parametri comuni a tutte le parti (parametri Common). In Voice Edit è possibile modificare i parametri relativi all'intera voce. Voice Edit è disponibile solo per le voci assegnate alle parti di performance.

Quando si modifica la voce, assicurarsi di memorizzarla come voce utente separata dalla performance. Tenere presente che anche quando si memorizza una performance, i parametri delle voci non vengono memorizzati.



Polifonia massima

Con polifonia massima si intende il numero massimo di note che possono essere suonate contemporaneamente dal generatore di suoni interno dello strumento. La polifonia massima di questo sintetizzatore è 128. Se il generatore di suoni riceve un numero di note superiore alla polifonia massima, le note precedenti vengono tagliate. Tenere presente che ciò risulta particolarmente evidente con le voci non soggette a decadimento. Inoltre, se vengono utilizzate voci normali che comprendono più onde, il numero massimo di note contemporanee è inferiore a 128.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
▶ Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Blocco effetti

Questo blocco applica gli effetti al segnale in uscita del blocco generatore di suoni, elaborando e arricchendo il suono. Gli effetti vengono applicati nelle fasi finali dell'operazione di modifica e consentono di cambiare il suono a seconda delle esigenze.

Struttura degli effetti

Effetti Insertion

Gli effetti Insertion, o di inserimento, possono essere applicati singolarmente alle voci assegnate a parti specifiche prima di unire i segnali di tutte le parti. Conviene utilizzarli per i suoni che si desidera modificare radicalmente. Ciascuna voce dispone di un effetto Insertion. È possibile impostare diversi tipi di effetto nell'effetto Insertion. Questa impostazione può essere eseguita nella schermata Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff (Effetto inserimento voce/effetto inserimento kit di batteria) (pagina 50) di Voice Edit. Questo strumento dispone di quattro effetti Insertion, che possono essere applicati a quattro parti (massimo) della performance.

Effetti System

Gli effetti System di questo strumento sono riverbero e chorus. Gli effetti System, ovvero di sistema, vengono applicati al suono nella sua globalità. Con gli effetti System, il suono di ciascuna parte viene inviato all'effetto in base al livello di mandata dell'effetto per ciascuna parte. Il suono elaborato (detto "wet") viene rinviato al mixer e trasmesso dopo essere stato missato con il suono non elaborato, definito anche suono "dry".

Master EQ (Equalizzatore master)

Master EQ viene applicato al suono generale dello strumento nella fase finale (post-effect). In questo EQ è possibile impostare tutte e cinque le bande su peaking, mentre è possibile impostare le bande più basse e più alte su shelving.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
▶ Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

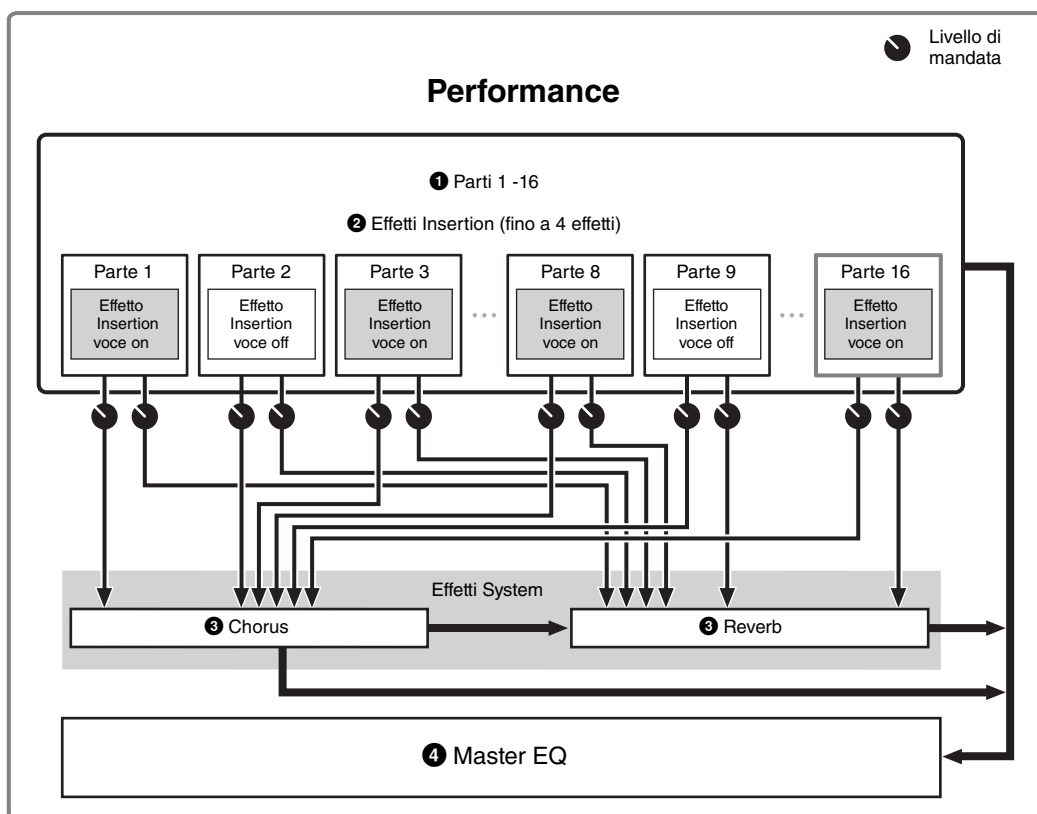
Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Impostazioni e connessione degli effetti



1 Selezione della parte (1 – 16) che usa l'effetto Insertion.

Impostazioni: impostato in "InsSw" nella schermata Performance Part Select (pagina 42).

2 Impostazioni relative all'effetto Insertion

Impostazioni: impostato nella schermata Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff (pagina 50) di Voice Edit.

3 Impostazioni relative a Chorus e Reverb

Impostazioni: impostato nella schermata Chorus Eff/ Reverb Eff (pagina 43) di Common Edit, la schermata General (pagina 45) di Common Edit e la schermata Play Mode (pagina 47) di Part Edit.

4 Impostazioni relative a Master EQ

Impostazioni: impostato nella schermata Master EQ (pagina 44) di Common Edit.

Informazioni su categorie, tipi e parametri degli effetti

Per informazioni sulle categorie di effetti dello strumento e sui tipi di effetti contenuti in queste categorie, consultare l'elenco dei tipi di effetto nel documento PDF "Elenco dati". Per informazioni sui parametri che si possono impostare per ogni effetto, consultare l'elenco dei parametri degli effetti nel documento PDF "Elenco dati". Per informazioni sulle descrizioni di ogni categoria di effetti, ogni tipo di effetto e ogni parametro degli effetti, consultare il Manuale dei parametri del sintetizzatore in formato PDF.

Informazioni sulle impostazioni preset

Le impostazioni preimpostate per i parametri di ciascun tipo di effetto vengono fornite come modelli e possono essere selezionate nella schermata per la selezione del tipo di effetto. Per ottenere un suono con l'effetto desiderato, selezionare dapprima uno dei preset accanto al suono immaginato, quindi modificare i parametri in base alle esigenze. Per sapere quali sono le impostazioni preimpostate, scegliere "Preset" in ogni schermata dei parametri dell'effetto. Per informazioni sui tipi di effetto, consultare l'elenco dei tipi di effetto nel documento PDF "Elenco dati".

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
▶ Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

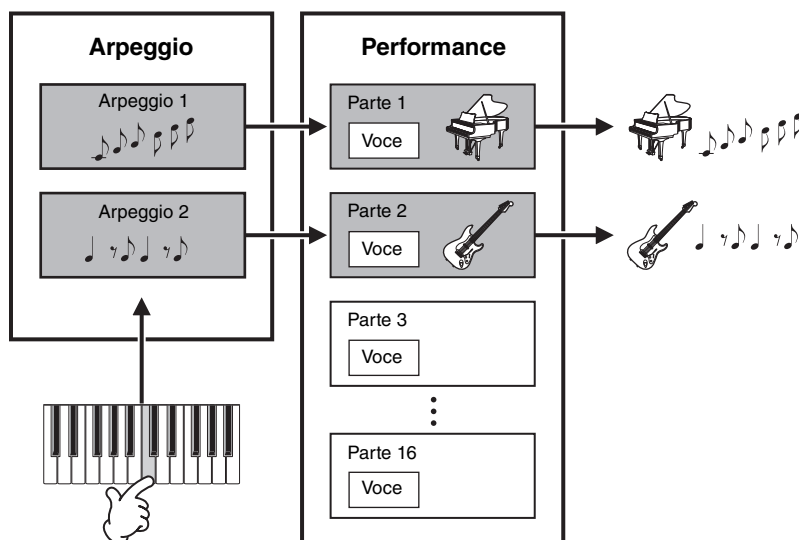
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Blocco arpeggio

Questa funzione consente di attivare automaticamente frasi musicali e ritmiche mediante la voce corrente semplicemente premendo le note sulla tastiera. Anche la sequenza dell'arpeggio varia in risposta alle note e agli accordi suonati e fornendo un'ampia gamma di frasi e idee musicali, utili sia per la composizione che per l'esecuzione. I due tipi di arpeggio possono essere riprodotti contemporaneamente.



Categorie di arpeggio

I tipi di arpeggio sono suddivisi in più categorie elencate di seguito. Le categorie si basano sul tipo di strumento.

Elenco delle categorie

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Org	Organ
Guit	Guitar/Plucked
Bass	Bass
Str	Strings
Brs	Brass
RdPp	Reed/Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad/Musical Effect
CrPc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum/Percussion
Seq	Synth Sequence
Chd	Chord Sequence
Hybr	Hybrid Sequence
Ctrl	Control

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
▶ Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Informazioni sull'elenco dei tipi di arpeggio

1	2	3	4	5	6	7	8
Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Note/Chord
ApKb	1	70sRockB	4 / 4	2	130		N
ApKb	2	70sRockC	4 / 4	1	130		N
ApKb	3	70sRockD	4 / 4	2	130		
ApKb	4	70sRockE	4 / 4	4	130		N
ApKb	5	70sRockF	4 / 4	2	130		N
ApKb	6	70sRockG	4 / 4	1	130		C
ApKb	7	70sRockH	4 / 4	1	130		C

NOTA Tenere presente che questo elenco ha solo uno scopo illustrativo. Per un elenco completo dei tipi di arpeggio, consultare documento PDF "Elenco dati".

1 Category

Indica la categoria di arpeggio.

2 ARP No. (Arpeggio Number)

Indica il numero del tipo di arpeggio.

3 ARP Name (Arpeggio Name)

Indica il nome dell'arpeggio.

4 Time Signature

Fornisce l'indicatore o l'indicazione del tempo per il tipo di arpeggio.

5 Length

Fornisce la lunghezza dati (numero di misure) del tipo di arpeggio.

6 Original Tempo

Indica il tempo appropriato per il tipo di arpeggio. Tenere presente che tale tempo non viene impostato automaticamente quando si seleziona un tipo di arpeggio.

7 Accent

Il cerchio indica che l'arpeggio utilizza la funzionalità frase di accento (vedere di seguito).

8 Note/Chord

Indica il tipo di riproduzione dell' arpeggio. "N (Note)" indica che il metodo di riproduzione varia in base al numero di note o di intervalli tra di esse. "C (Chord)" indica che gli accordi sono rilevati dai dati delle note suonate sulla tastiera e la riproduzione dell'arpeggio quindi cambia con gli accordi. Le celle vuote indicano gli arpeggi per le voci di batteria (pagina 15) o gli arpeggi contenenti principalmente informazioni sui controller (pagina 15).

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
▶ Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Tipi di riproduzione arpeggio

Attivazione/disattivazione della riproduzione dell'arpeggio

Per attivare e disattivare la riproduzione dell'arpeggio, sono disponibili le due impostazioni riportate di seguito.

Per continuare a riprodurre l'arpeggio solo tenendo premuta una nota:	Impostare il parametro "Hold" su "off".
Per continuare a riprodurre un arpeggio anche quando una nota viene rilasciata:	Impostare il parametro "Hold" su "on".

NOTA Per informazioni sulle schermate che includono i parametri "Hold", vedere la schermata Arp Select (pagina 49).

NOTA Quando "Switch (Arpeggio Switch)" è impostato su "on", è possibile utilizzare un interruttore a pedale damper (invio di messaggi MIDI Sustain; Control Change n. 64) per eseguire la stessa funzione dell'impostazione di "Hold" su "on".

Frase di accento

Le frasi di accento sono costituite da dati di sequenza inclusi in alcuni tipi di arpeggio, che vengono eseguiti solo quando si suonano note a velocità superiore (forte). Per informazioni sui tipi di arpeggio per i quali si utilizza questa funzione, fare riferimento all'elenco dei tipi di arpeggio nel documento PDF "Elenco dati".

Relazione tra note suonate e tipi di arpeggio

Di seguito sono descritti i tre tipi principali di riproduzione degli arpeggi.

Arpeggi per voci normali

I tipi di arpeggio (appartenenti a tutte le categorie tranne DrPC e Cntr) creati per essere usati con le voci normali dispongono dei seguenti tre tipi di riproduzione.

Riproduzione delle sole note suonate

Gli arpeggi vengono eseguiti usando soltanto la nota o le note suonate e le note di ottava.

Riproduzione di una sequenza programmata in base alle note suonate (Note)

Questi tipi di arpeggio dispongono di parecchie sequenze, ognuna delle quali è adatta per un certo tipo di accordo. Anche se viene premuta una sola nota, l'arpeggio viene eseguito utilizzando la sequenza programmata, quindi possono essere riprodotte note diverse da quelle suonate. Premendo un'altra nota si attiva una sequenza trasposta in cui la nota premuta diventa la tonica. Aggiungendo altre note a quelle già premute si modifica la sequenza. Per ulteriori informazioni su questo tipo di arpeggio, fare riferimento all'elenco dei tipi di arpeggio nel documento PDF "Elenco dati".

Riproduzione di una sequenza programmata secondo l'accordo suonato (Chord)

La riproduzione di questi tipi di arpeggio, creati per essere utilizzati con le voci normali, si basa sul tipo di accordo suonato sulla tastiera. Per ulteriori informazioni su questo tipo di arpeggio, fare riferimento all'elenco dei tipi di arpeggio nel documento PDF "Elenco dati".

NOTA Poiché questi tipi sono programmati per le voci normali, è possibile che non si ottengano risultati musicali appropriati se si utilizzano con le voci di batteria.

Arpeggi per le voci di batteria (categoria: DrPc)

Questi tipi di arpeggio sono programmati specificamente per essere usati con le voci di batteria e forniscono un accesso istantaneo a vari pattern ritmici. Sono disponibili tre tipi diversi di riproduzione.

Riproduzione di un pattern di batteria

L'esecuzione di una o più note attiva lo stesso pattern ritmico.

Riproduzione di un pattern di batteria con l'aggiunta di note suonate (strumenti di batteria assegnati)

L'esecuzione di qualsiasi nota attiva lo stesso pattern ritmico. La riproduzione di note aggiuntive a quella premuta consente di aggiungere altri suoni (strumenti di batteria assegnati) al pattern di batteria riprodotto.

Riproduzione delle sole note suonate (strumenti di batteria assegnati)

L'esecuzione di una o più note attiva un pattern ritmico che utilizza soltanto le note suonate (strumenti di batteria assegnati). Tenere presente che anche se vengono suonate le stesse note, il pattern ritmico attivato differisce in base all'ordine di esecuzione delle note. Ciò dà la possibilità di disporre di diversi pattern ritmici anche se vengono utilizzati gli stessi strumenti, mediante la semplice modifica dell'ordine di esecuzione delle note quando il parametro "KeyMode" è impostato su "thru" o "thruDirect".

NOTA I tre tipi di riproduzione sopra riportati non sono contraddistinti da nomi diversi di categoria o tipo. È necessario suonare i tipi per coglierne la differenza.

NOTA Poiché questi tipi sono programmati per le voci di batteria, è possibile che non si ottengano risultati musicali appropriati se si utilizzano con le voci normali.

Arpeggi contenenti principalmente informazioni sui controller (categoria: Cntr)

Questi tipi di arpeggio sono programmati essenzialmente con i dati di Control Change e Pitch Bend. Vengono utilizzati per cambiare il tono o il pitch del suono, piuttosto che per suonare note specifiche. Di fatto, alcuni tipi non contengono alcun dato relativo alle note.

NOTA Quando sono selezionati i tipi di arpeggio della categoria "Cntr" e non contengono alcun dato relativo alle note, non verrà emesso alcun suono anche se lo strumento riceve messaggi di attivazione delle note (Note On).

Suggerimenti per la riproduzione dell'arpeggio

Oltre a fornire ispirazione e passaggi ritmici su cui suonare, gli arpeggi offrono anche la qualità dei dati MIDI, da utilizzare per la creazione di song, o basi di accompagnamento complete per le performance dal vivo. Per istruzioni sull'utilizzo degli arpeggi, vedere la Guida rapida nel Manuale di istruzioni.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
▶ Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

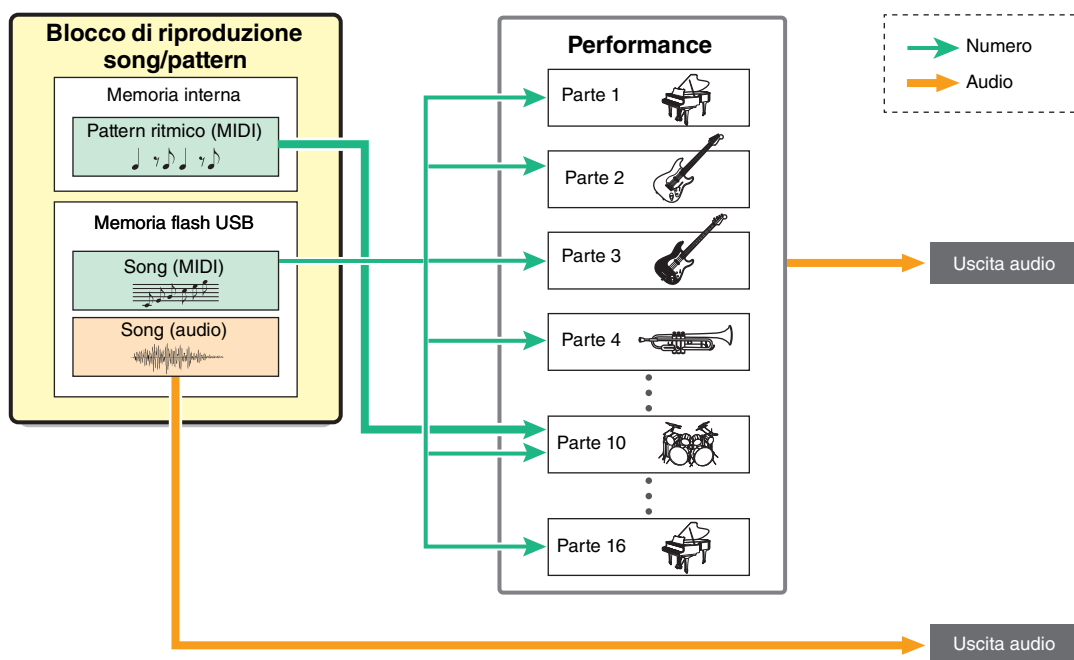
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Blocco di riproduzione song/pattern

Questo blocco consente di riprodurre i pattern ritmici interni o i dati MIDI/audio salvati nella memoria flash USB collegata allo strumento. I dati MIDI del pattern ritmico e la memoria flash USB vengono inviati al blocco generatore di suoni interno e i suoni vengono riprodotti.



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
▶ Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Pattern ritmico

Questo strumento dispone di più pattern ritmici. Per ciascuna performance viene determinato il pattern ritmico appropriato. Questo pattern è riprodotto utilizzando la voce di batteria assegnata alla parte 10 della performance.

Song

I dati MIDI e audio salvati nella directory principale ([pagina 60](#)) della memoria flash principale possono essere riprodotti su questo strumento come song. I dati MIDI utilizzano i suoni delle parti 1 – 16 della performance per la riproduzione. I dati audio vengono emessi direttamente ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R].

NOTA È possibile utilizzare solo i dati MIDI in formato SMF 0 (file MIDI standard) per la riproduzione su questo strumento.

NOTA È possibile utilizzare solo i dati audio di file WAV stereo a 44,1 kHz/16 bit per la riproduzione su questo strumento.

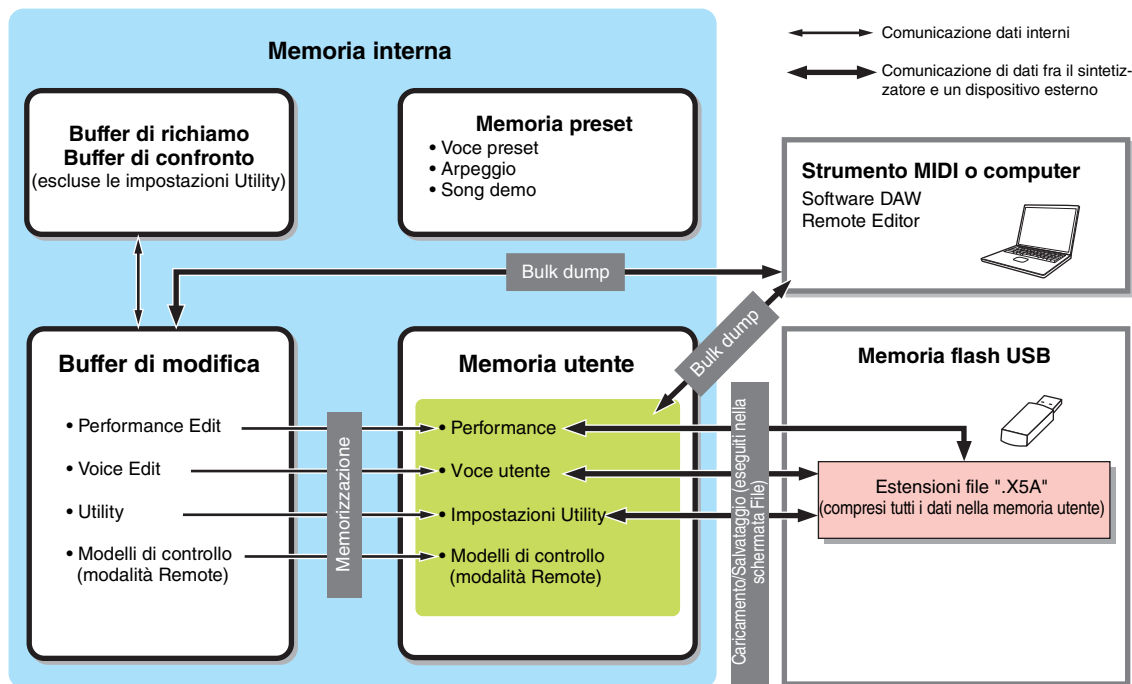
Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Memoria interna

Questo strumento crea una varietà di dati di tipo diverso, incluse performance e voci. In questa sezione viene illustrata la gestione dei diversi tipi di dati e l'utilizzo dei dispositivi/supporti di memorizzazione per la relativa conservazione.

Memoria interna dello strumento



Memoria preset

Voci preset, arpeggio e song demo sono salvati in questa memoria. È una memoria progettata specificamente per la lettura dei dati e come tale non consente la sovrascrittura.

Memoria utente

In questa memoria sono salvate 128 performance, voci utente, impostazioni Utility (impostazioni generali del sistema) e 50 modelli di controllo. È progettata per le operazioni di scrittura e lettura dei dati. Il contenuto di questa memoria viene conservato anche dopo lo spegnimento.

Buffer di modifica

Il buffer di modifica è la posizione di memoria per i dati modificati di performance e voci assegnati alle parti. In questa memoria può essere salvata solo una singola performance alla volta. Questa memoria è progettata per le operazioni di scrittura e lettura dei dati. Il contenuto di questa memoria viene perso dopo lo spegnimento. È necessario salvare sempre i dati nella memoria utente prima di cambiare la performance o spegnere lo strumento.

Buffer di richiamo/Buffer di confronto

Il buffer di richiamo è la memoria di backup per il buffer di modifica. Se è stato selezionato un altro valore di performance senza memorizzare quello che si stava modificando, è possibile utilizzare la funzione di richiamo per ripristinare le modifiche originali, poiché il contenuto del buffer di modifica resta memorizzato nella memoria di backup. Il buffer di confronto è progettato specificatamente per salvare i dati esistenti prima della modifica. I dati precedenti la modifica saranno ripristinati temporaneamente, quindi è possibile passare dai dati appena modificati a quelli originali, in condizione non modificata, in modo da ascoltare come le modifiche apportate influenzino il suono (funzione Compare). Queste memorie sono progettate per le operazioni di scrittura e lettura dei dati. Il contenuto di questa memoria viene perso dopo lo spegnimento.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
▶ Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- Creazione di una song mediante l'uso di un computer

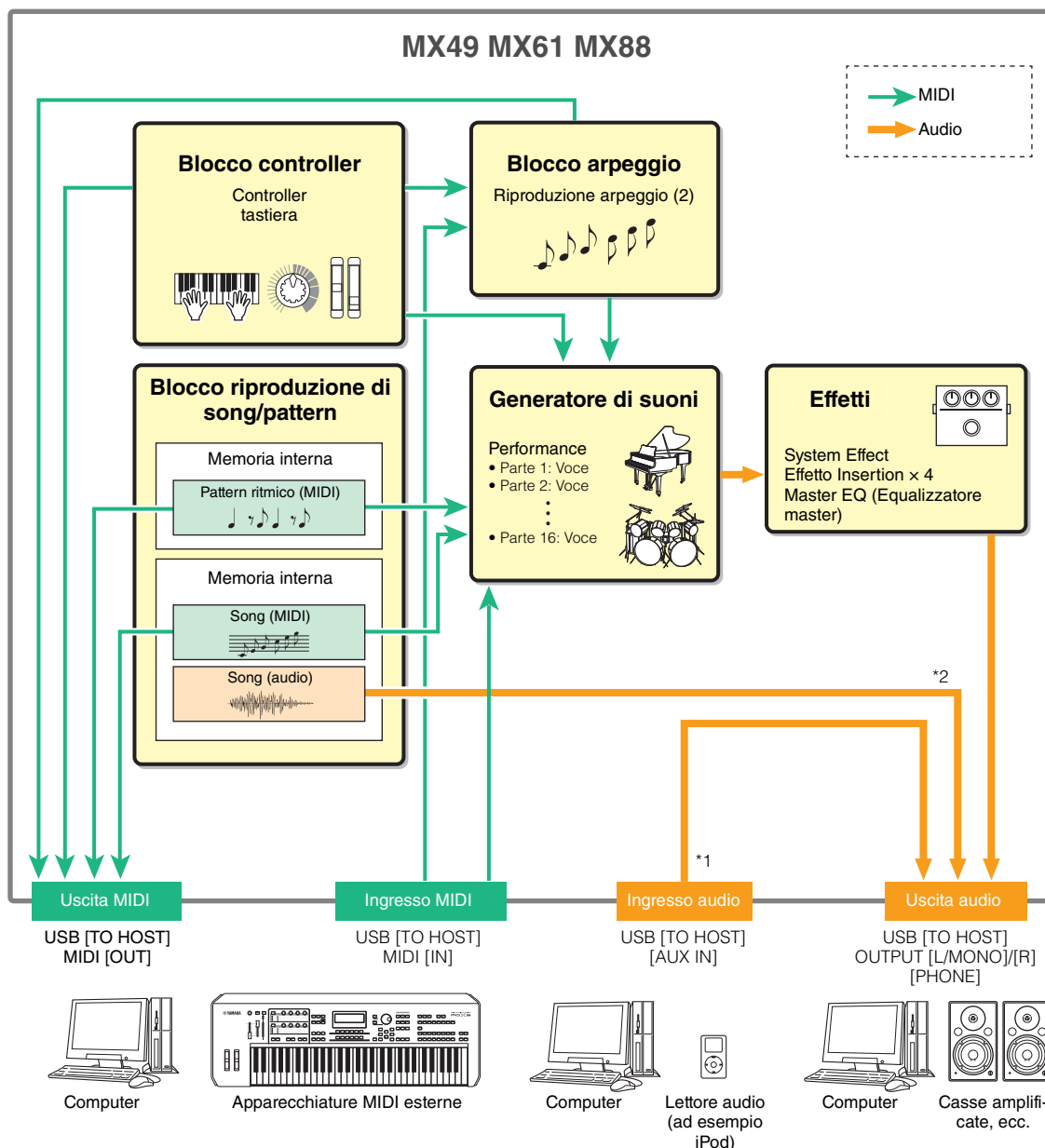
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

- Performance
- Song/Pattern
- File
- Utility
- Remote

MIDI/Flusso del segnale audio

Dati MIDI/flusso del segnale audio in questo strumento e flusso tra lo strumento e il dispositivo esterno sono mostrati nell'illustrazione riportata di seguito.



*1 I segnali audio immessi attraverso il terminale USB [TO HOST] sono emessi solo ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R] e al jack [PHONE]. Questi segnali non vengono emessi al terminale USB [TO HOST].

*2 I dati audio della memoria flash USB vengono emessi solo ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R] e al jack [PHONE]. I dati non vengono emessi al terminale USB [TO HOST].

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

- Performance
- Song/Pattern
- File
- Utility
- Remote

Integrazione con il computer

È possibile collegare lo strumento al computer (tramite USB) e creare le proprie song originali utilizzando un software DAW sul computer.

NOTA L'acronimo DAW (digital audio workstation) si riferisce al software musicale per la registrazione, l'editing e il missaggio dei dati audio e MIDI. Le applicazioni DAW più importanti sono Cubase, Logic, SONAR e Digital Performer. Sebbene siano tutte soluzioni valide per l'utilizzo con lo strumento, si consiglia Cubase per la creazione di canzoni congiuntamente allo strumento.

Collegando lo strumento a un computer, è possibile utilizzare le funzioni e le applicazioni seguenti.

- Utilizzo come generatore di suoni esterno per software DAW e tastiera MIDI
- Utilizzo come controller remoto del software DAW e del VSTi (strumento software)

Collegamento a un computer

Per collegare lo strumento al computer, sono necessari un cavo USB e il driver USB Yamaha Steinberg. Tenere presente che i dati sia audio che MIDI possono essere trasmessi mediante USB. Inoltre, MX49/MX61 Remote Tools e la MX Voice List sono utili per l'utilizzo del software DAW con lo strumento. Seguire le istruzioni riportate di seguito.

1 Scaricare il Yamaha Steinberg USB Driver più recente, MX49/MX61 Remote Tools e la MX Voice List dal sito Web di Yamaha.

Fare clic sul pulsante Download quindi estrarre il contenuto del file compresso.

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

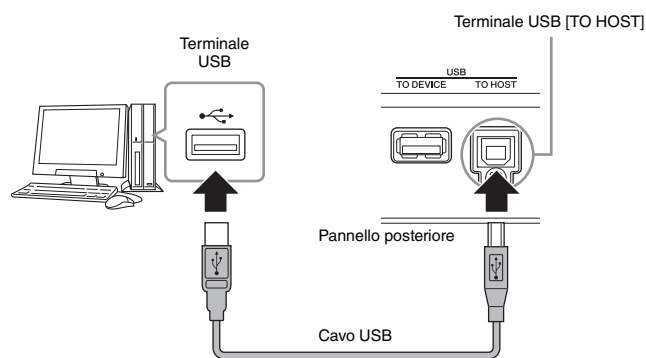
NOTA Ulteriori informazioni sui requisiti di sistema sono disponibili nel sito Web riportato in precedenza.

NOTA Il Yamaha Steinberg USB Driver e Remote Tools potrebbero essere modificati e aggiornati senza preavviso. Accertarsi di scaricare la versione più recente dal sito Web riportato in precedenza.

2 Installare il Yamaha Steinberg USB Driver sul computer.

Per informazioni sull'installazione, fare riferimento alla Guida all'installazione online inclusa nel file scaricato.

Durante il collegamento dello strumento a un computer, collegare il cavo USB al terminale USB [TO HOST] (A HOST) dello strumento e al terminale USB del computer come mostrato di seguito.



3 Assicurarsi che il terminale USB [TO HOST] dello strumento sia abilitato.

Premere il pulsante [UTILITY] per richiamare la relativa schermata → Selezionare "02:MIDI" dall'elenco con i pulsanti cursore [^] / [V], quindi premere [ENTER] per richiamare la schermata MIDI → Impostare il parametro "MIDI IN/OUT" su "USB".



4 Premere il pulsante [STORE] (MEMORIZZA) per memorizzare le impostazioni nella memoria interna.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- ▶ Collegamento a un computer
- Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

5 Installare MX49/MX61 Remote Tools (scaricati al punto 1) sul computer.

Remote Tools è costituito da due componenti: MX49/MX61 Remote Editor e MX49/MX61 Extension, che consente di utilizzare lo strumento insieme alla serie Cubase. Per informazioni sull'installazione, fare riferimento alla Guida all'installazione online inclusa nel file scaricato.

6 Installare l'elenco delle voci MX (scaricato al punto 1) sul computer.

Per informazioni sull'installazione, fare riferimento alla Guida all'installazione online inclusa nel file scaricato.

Precauzioni da adottare quando si usa il terminale USB [TO HOST]

Collegando il computer al terminale USB [TO HOST], assicurarsi di osservare le precauzioni riportate di seguito. In caso contrario, si potrebbe provocare un blocco del computer con conseguente danneggiamento o perdita di dati. Se il computer o il mixer si blocca, riavviare l'applicazione software o il sistema operativo del computer, oppure provare a spegnere e riaccendere la console.

■ AVVISO ■

- Utilizzare un cavo USB di tipo AB non più lungo di 3 metri. Non è previsto l'uso di cavi USB 3.0.
- Prima di collegare il computer al terminale USB [TO HOST], disattivare eventuali modalità di risparmio energetico del computer (ad esempio sospensione, inattività o standby).
- Prima di accendere lo strumento, collegare il computer al terminale USB [TO HOST].
- Eseguire quanto raccomandato di seguito prima di accendere o spegnere lo strumento o di collegare/scollegare il cavo USB al/dal terminale USB [TO HOST].
 - Chiudere tutte le applicazioni aperte sul computer.
 - Accertarsi che non siano in corso trasferimenti di dati dallo strumento. I dati vengono trasmessi in risposta alla pressione delle note sulla tastiera, durante la riproduzione di una song e così via.
- Quando allo strumento è collegato il computer, è necessario attendere almeno sei secondi tra le seguenti operazioni: (1) spegnimento e successiva riaccensione dello strumento o (2) collegamento e successivo scollegamento del cavo USB.

Canali e porte MIDI

I dati MIDI sono assegnati a uno dei sedici canali e il sintetizzatore è in grado di sfruttare questa caratteristica per riprodurre contemporaneamente fino a sedici diverse parti tramite un massimo di sedici canali MIDI. Tuttavia, il limite di sedici canali può essere superato mediante l'utilizzo di "porte" MIDI separate, ognuna delle quali supporta sedici canali, e l'aggiunta di un altro sintetizzatore o generatore di suoni per un maggior numero di suoni dello strumento. Anche se un singolo cavo MIDI è in grado di gestire contemporaneamente un massimo di sedici canali, una connessione USB consente di gestirne molti di più grazie alla combinazione di più porte MIDI. Infatti, poiché con una connessione USB è possibile gestire fino a otto porte MIDI e ogni porta MIDI può gestire a sua volta sedici canali, il numero massimo di canali utilizzabili sul computer sale a 128 (8 porte x 16 canali). Quando si collega lo strumento ad un computer tramite un cavo USB, le porte MIDI sono definite come indicato di seguito.

Porta 1	Il blocco generatore di suoni in questo strumento è in grado di riconoscere ed utilizzare solo questa porta. Quando si utilizza lo strumento come generatore di suoni da uno strumento MIDI esterno o da un computer, si consiglia di impostare la porta MIDI su 1 sul dispositivo MIDI collegato o sul computer.
Porta 2	Questa porta viene utilizzata dallo strumento per controllare il software DAW sul computer utilizzando la funzione di controllo remoto.
Porta 3	Questa porta viene utilizzata come porta MIDI thru. I dati MIDI ricevuti sulla porta 3 tramite il terminale USB [TO HOST] vengono ritrasmessi ad un dispositivo MIDI esterno tramite il terminale MIDI [OUT]. Inoltre, i dati MIDI ricevuti sulla porta 3 tramite il terminale MIDI [IN] vengono ritrasmessi ad un dispositivo esterno (computer, ecc.) tramite il terminale USB [TO HOST].
Porta 4	Questa porta è utilizzata per lo strumento.
Porta 5	Questa porta viene utilizzata solo per lo scambio di dati di MX49/MX61 Remote Editor. Nessun altro software o dispositivo può utilizzare questa porta.

Se si utilizza una connessione USB, accertarsi che la porta di trasmissione MIDI corrisponda alla porta di ricezione MIDI e che il canale di trasmissione MIDI corrisponda al canale di ricezione MIDI. Accertarsi di impostare la porta MIDI del dispositivo esterno connesso allo strumento secondo quanto descritto in precedenza.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- ▶ Collegamento a un computer
- Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Canali audio

I segnali audio dello strumento possono essere inviati al terminale USB [TO HOST] e ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R]. Quando si collega lo strumento a un computer, utilizzare il terminale USB [TO HOST]. In questo caso, sono disponibili fino a due canali audio (USB 1 e USB 2). I segnali audio dello strumento possono essere trasmessi dal terminale USB [TO HOST] e dal jack [AUX IN]. È possibile inviare fino a due canali audio al terminale USB [TO HOST].

Regolare il livello di uscita impostando il parametro "DAW Level" (Livello DAW) (pagina 64) sullo strumento. I segnali vengono trasmessi al jack OUTPUT [L/MONO]/[R]. Inoltre, è possibile inviare fino a due canali audio ai jack [AUX IN]. Il segnale viene inviato direttamente al jack OUTPUT [L/MONO]/[R]. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione "MIDI/Flusso del segnale audio" (pagina 18).

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- ▶ Collegamento a un computer
- Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Configurazione dello strumento

1 Utilizzare la funzione Quick Setup per specificare la connessione "DAW Rec".

Premere [UTILITY] → [JOB] (OPERAZIONE) → Selezionare "01:QuickSetup" → [ENTER] → Impostare "Type" su "DAW Rec" → [ENTER]. I seguenti parametri vengono impostati come mostrato. Local Control (pagina 65) è impostato su off. Utilizzare questa impostazione se si desidera registrare la performance dello strumento (esclusi i dati di arpeggio) sul software DAW.

JOB QuickSetup
Type= DAW Rec

	DAW Rec
Direct Monitor Switch	on
LocalCtrl	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
Arpeggio MIDI output switch	off

2 Memorizzare le impostazioni, quindi tornare alla schermata superiore Performance.

Premere [STORE] (MEMORIZZA), quindi premere [EXIT] ripetutamente per tornare alla schermata superiore dopo avere memorizzato le impostazioni.

3 Assicurarsi che le funzioni Layer (Sovrapposizione) e Split (Divisione) siano disattivate.

Se le spie dei pulsanti [LAYER] e/o [SPLIT] sono accese, premere i pulsanti per spegnerle.

Configurazione di Cubase

1 Avviare Cubase sul computer.

Importante

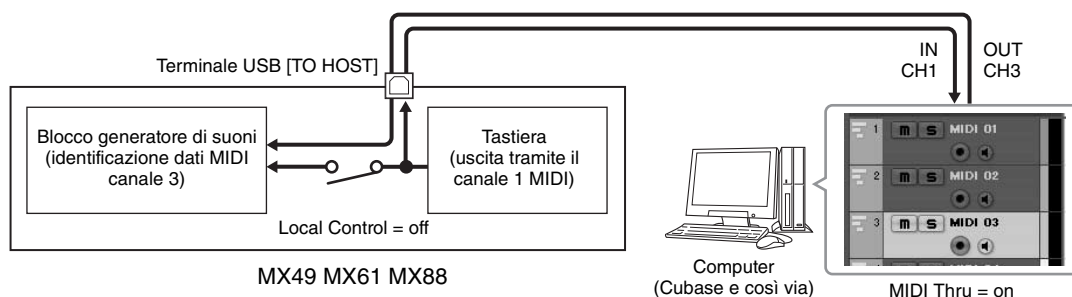
Cubase non è in grado di riconoscere lo strumento se questo viene acceso dopo aver avviato Cubase. Assicurarsi di avviare Cubase dopo avere acceso lo strumento.

2 Aprire un nuovo progetto in Cubase.

Selezionare un progetto con stato "Vuoto" nell'area "Altro" della finestra Assistente del Progetto, quindi fare clic su [Crea].

3 Verificare che in Cubase MIDI Thru sia impostato su "on".

Fare clic sul menu "File" → "Preferenze" → "MIDI". Verificare che "MIDI Thru attivo" sia selezionato. Fare quindi clic su [OK] per chiudere la finestra Preference. Quando MIDI Thru è impostato su on, i dati MIDI generati suonando la tastiera e ricevuti dal computer vengono rinviati allo strumento. Come illustrato nella figura seguente, ciò consente di riprodurre le tracce selezionate su Cubase (ciascuna con un canale MIDI diverso) e avere le rispettive parti sul suono dello strumento. Ad esempio, se le tracce 1, 2 e 3 sono impostate rispettivamente sui canali MIDI 1, 2 e 3 e lo strumento è impostato per suonare pianoforte, basso e strumenti ad arco rispettivamente sui canali MIDI 1, 2 e 3, è possibile selezionare le tracce singolarmente per la riproduzione/registrazione e avere il suono dello strumento sullo strumento. Selezionare la traccia 1 e suonare/registrare il piano; selezionare la traccia 2 per suonare/registrare il basso e così via.



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- ▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

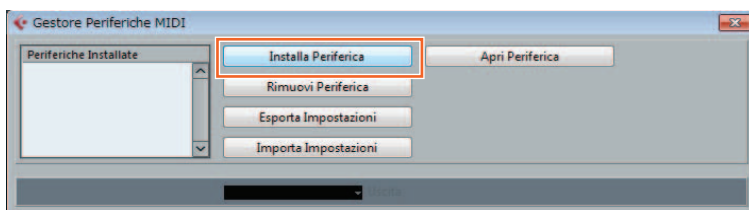
4 Verificare che il driver ASIO sia impostato su "Yamaha Steinberg USB ASIO" o "Yamaha MX49/MX61"

Fare clic sul menu "Periferiche" → "Impostazione Periferiche..." → "VST Audio System". Confermare l'impostazione "Driver ASIO". Fare quindi clic su [OK] per chiudere la finestra Device Setup.

5 Configurare l'elenco delle voci MX installato sul computer per l'uso su Cubase.

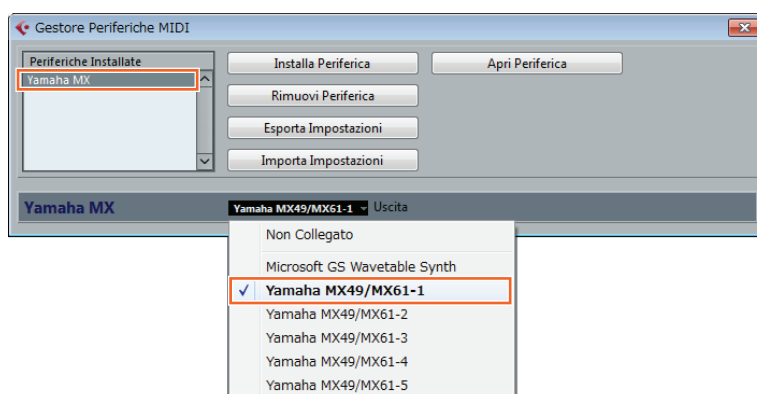
La configurazione dell'elenco delle voci MX rende l'esecuzione delle operazioni più lineare, facile e pratica durante la creazione dei dati di song con più voci dello strumento. Se non si imposta un elenco delle voci MX, sarà necessario impostare manualmente la voce assegnata a ciascuna parte sullo strumento.

5-1 Fare clic sul menu "Periferiche" → "Gestore Periferiche MIDI" → [Installa Periferica].



5-2 Selezionare "Yamaha MX" nella finestra Aggiungi Periferica MIDI quindi fare clic su [OK].

5-3 Dopo avere selezionato "Yamaha MX" nell'area "Periferiche Installate" della finestra Gestore Periferiche MIDI, impostare Output (Uscita) su "Yamaha MX49/MX61-1" nella parte inferiore della finestra, quindi chiudere quest'ultima.



6 Creare una traccia MIDI.

Fare clic sul menu "Progetto" → "Aggiungi Traccia" → "MIDI" → [Aggiungi Traccia].

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- ▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

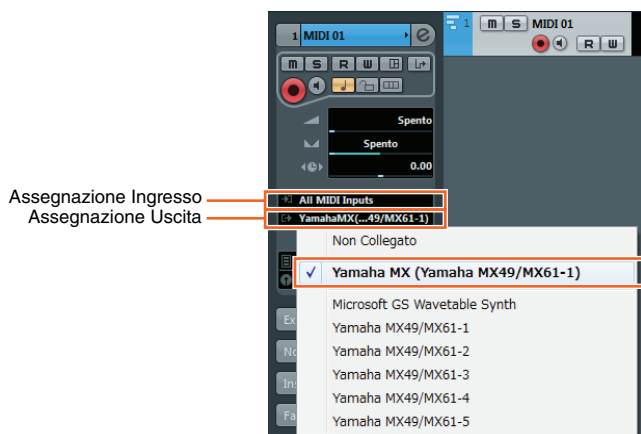
Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

7 Sulla traccia MIDI impostare l'assegnazione di ingresso/uscita per consentire l'immissione dei dati dello strumento in Cubase e la trasmissione dei dati di traccia MIDI alla porta 1 dello strumento.

Impostare il routing di ingresso su "All MIDI Inputs" (Tutti gli ingressi MIDI) e il routing di uscita su "Yamaha MX49/MX61 (Yamaha MX49/MX61-1)". Tutti i dati MIDI in ingresso saranno immessi in Cubase e i dati della traccia MIDI verranno trasmessi al canale determinato sulla traccia sulla porta MIDI 1 dello strumento. Inoltre, è possibile visualizzare l'elenco delle voci MX sulla traccia di Cubase.

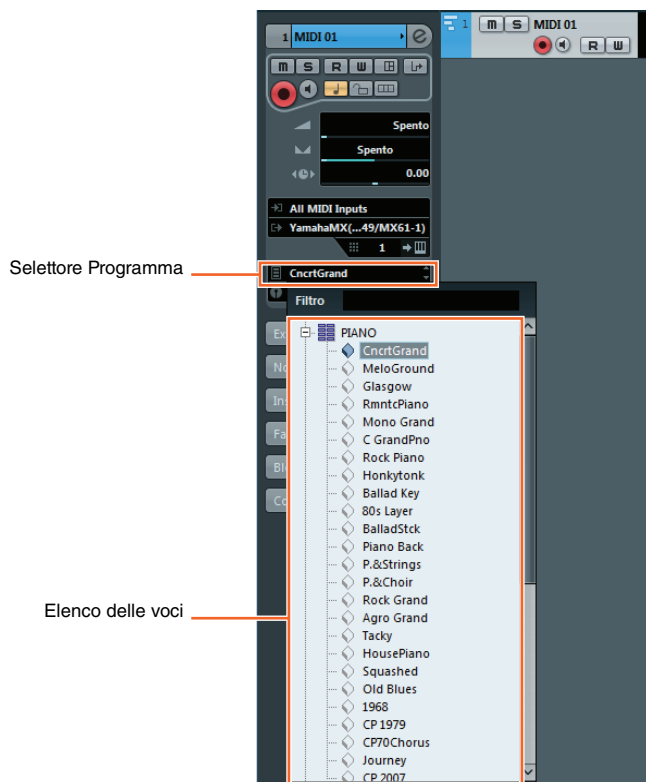
NOTA Se non è stato eseguito il passo 5 riportato sopra, impostare il routing di uscita su "Yamaha MX49/MX61-1".



8 Determinare la voce che verrà utilizzata per i dati di traccia MIDI.

Fare clic sul Selettore Programma per richiamare l'elenco delle voci dello strumento, quindi selezionare la voce desiderata. La voce assegnata alla parte di strumento corrispondente al canale di uscita della traccia MIDI viene sostituita dalla voce selezionata su Cubase. Suonare la tastiera dello strumento per verificare il suono.

NOTA Se non si seleziona la voce su Cubase, verrà suonata la voce attualmente assegnata alla parte sullo strumento.



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- ▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

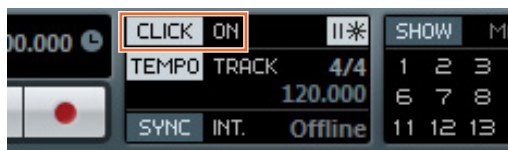
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti



Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

9 Se necessario, attivare il metronomo.

Fare clic su "CLICK" nel pannello di trasporto (o premere C) per attivare il metronomo.




10 Registrare la performance eseguita sullo strumento nella traccia MIDI selezionata.

Dopo avere impostato la posizione temporale su zero, fare clic su  (Registra). La registrazione della performance inizia quando si inizia a suonare lo strumento. Al termine, fare clic su  (Ferma) per interrompere la registrazione.

11 Creare altre tracce MIDI in base alle necessità e registrare altre parti della performance utilizzando le voci dello strumento.

Ripetere i precedenti punti da 6 a 10. Dopo avere terminato la registrazione in base alle proprie esigenze, andare al passo 12.

12 Verificare i dati registrati in tutte le tracce.

Dopo avere impostato la posizione temporale su zero, fare clic su  (Inizio). Se necessario, correggere o modificare i dati MIDI su Cubase per completare i dati di song. Per istruzioni sull'uso di Cubase, fare riferimento alla documentazione fornita con il software.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

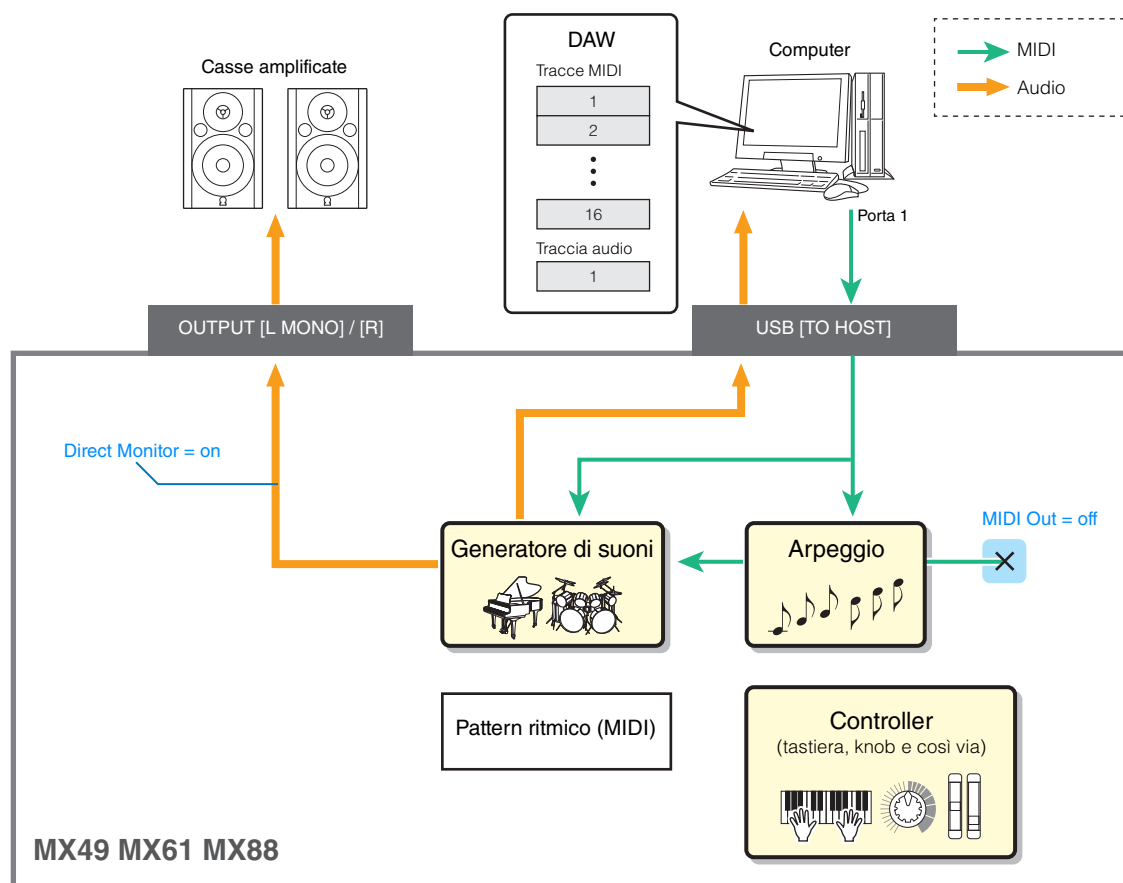
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Registrazione della performance eseguita sullo strumento sul software DAW sotto forma di dati audio

In questa sezione verrà illustrato come convertire i dati MIDI creati nella sezione precedente in dati audio utilizzando le voci dello strumento. Con la registrazione dei dati audio è possibile creare CD audio oppure utilizzare i dati di song dello strumento come file audio in altre applicazioni, quali editor audio o software di produzione video. Con queste indicazioni è possibile configurare i collegamenti e il flusso del segnale come mostrato nell'illustrazione seguente.



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- ▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

1 Configurare lo strumento in base alle istruzioni in "Configurazione dello strumento" a [pagina 23](#).

2 Creare una nuova traccia audio nel progetto creato nella sezione precedente ("Registrazione della performance eseguita sullo strumento sul software DAW sotto forma di dati MIDI").



Fare clic sul menu "Progetto" → "Aggiungi Traccia" → "Audio" → [Aggiungi Traccia].

3 In questa nuova traccia audio impostare le destinazioni di ingresso/uscita per lo strumento.

Impostare il routing di ingresso su "Stereo In" (Ingresso stereo) e impostare il routing di uscita su "Stereo Out" (Uscita stereo).

NOTA "Stereo In" e "Stereo Out" sono i nomi dei bus impostati sulla finestra VST Connection (Connessione VST) che viene richiamata dal menu "Periferica". Se sulla finestra VST sono stati aggiunti altri nomi dei bus, assicurarsi di impostare i routing sui nomi dei bus appropriati.

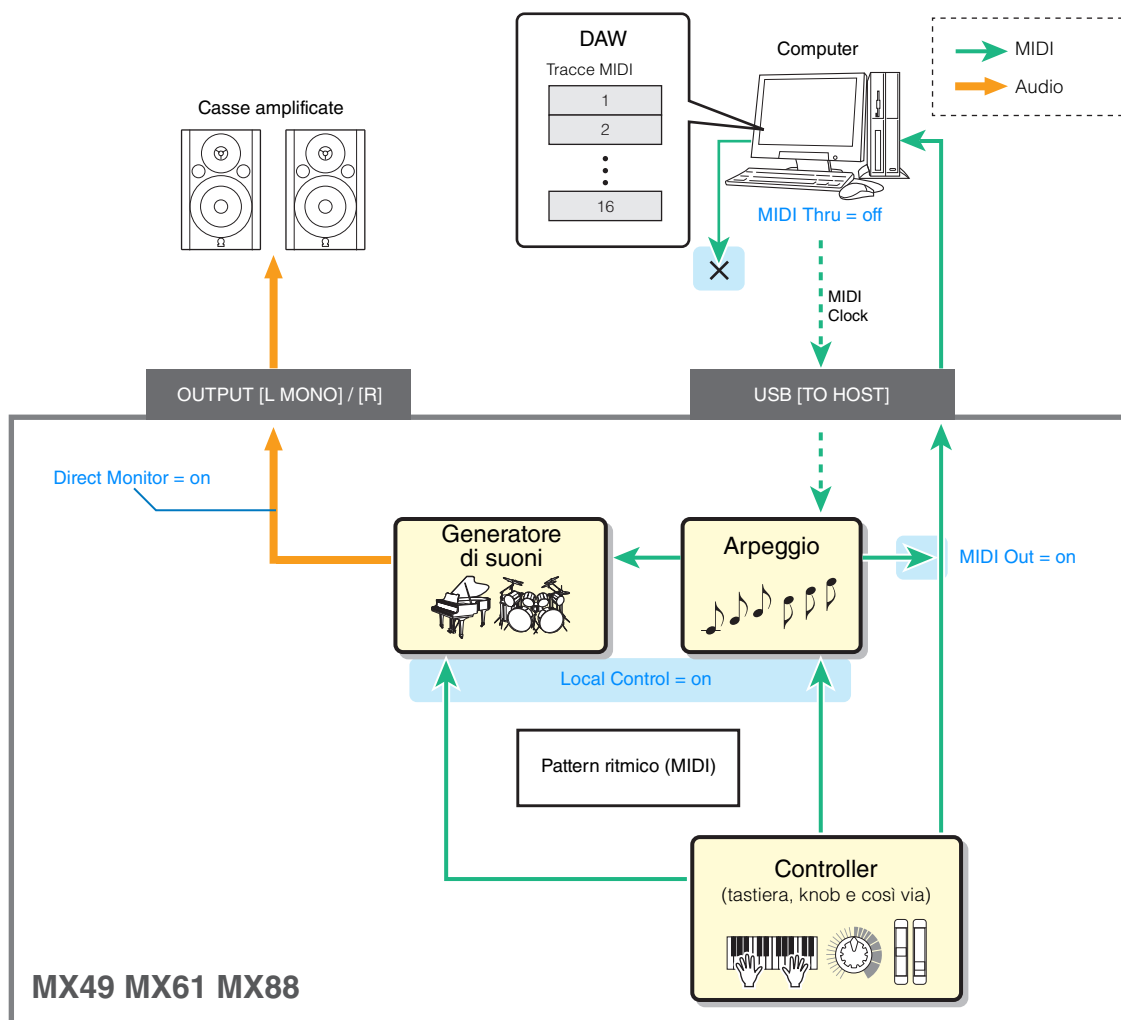
4 Utilizzando tutti i dati MIDI registrati nel progetto, registrare il suono dello strumento in Cubase sotto forma di dati audio.

Dopo avere impostato la posizione temporale su zero, fare clic su  (Registra). Verranno riprodotti i dati MIDI di tutte le tracce per registrare i dati nella traccia audio. Al termine della riproduzione dei dati MIDI, fare clic su  (Ferma) per interrompere la registrazione.

5 Dopo avere escluso il suono di tutte le tracce nella finestra del progetto in Cubase (ad eccezione della nuova traccia audio), verificare i dati audio registrati riproducendo la traccia audio.

Registrazione delle frasi di arpeggio eseguite sullo strumento sul software DAW sotto forma di dati MIDI

In questa sezione verrà illustrato come registrare le frasi di arpeggio su Cubase sotto forma di dati MIDI. In questo modo, sarà possibile creare facilmente song complete senza la necessità di riprodurre frasi complesse sulla tastiera. Con queste indicazioni è possibile impostare il flusso del segnale come mostrato nell'illustrazione seguente e utilizzare la funzione Quick Setup per semplificare le impostazioni di connessione sullo strumento.



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- ▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Configurazione dello strumento

1 Per la parte 1 determinare il tipo di arpeggio desiderato per la registrazione, quindi impostare lo switch di arpeggio su on.

Premere [EDIT] (MODIFICA) nella schermata Performance → Selezionare "02:Part" (02:Parte) con il pulsante cursore [V], quindi premere [ENTER] → Premere [PIANO] (1) → Selezionare "03:ArpSelect" (03:Selezione arpeggio) con i pulsanti cursore [^]/[V], quindi premere [ENTER] → Impostare "Switch" su "on" e selezionare il valore desiderato per "Category"/"Type".

2 Impostare lo switch di arpeggio su on.

Premere [ARP] per accendere la relativa spia. Funziona per l'intera performance.

3 Utilizzare la funzione Quick Setup per specificare la connessione "Arp Rec".

Premere [UTILITY] → [JOB] → Selezionare "01:QuickSetup" → [ENTER] → Impostare "Type" su "Arp Rec" → [ENTER]. I seguenti parametri vengono impostati automaticamente. Questa impostazione è utilizzata per registrare la performance dello strumento, compresi i dati di arpeggio, nel software DAW.

```
JOB QuickSetup
Type= Arp Rec
```

	Arp Rec
DirectMonitor (Direct Monitor Switch)	on
LocalCtrl	on
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
MIDI OUT (Arpeggio MIDI output switch)	on

4 Impostare lo strumento in modo che i segnali di controllo del sequencer, Inizio, Stop e così via, non vengano ricevuti da Cubase.

Premere due volte [EXIT] → Selezionare "02:MIDI" → Premere [ENTER] → "SeqCtrl" = "out" o "off".

5 Memorizzare le impostazioni, quindi tornare alla schermata superiore Performance.

Premere [STORE], quindi premere [EXIT] ripetutamente per tornare alla schermata superiore al termine della memorizzazione.

6 Assicurarsi che le funzioni Layer (Sovrapposizione) e Split (Divisione) siano disattivate.

Se le spie dei pulsanti [LAYER] e [SPLIT] sono accese, premere i pulsanti per spegnerle.

Configurazione di Cubase

1 Avviare Cubase sul computer.

Importante

Cubase non è in grado di riconoscere lo strumento se questo viene acceso dopo aver avviato Cubase. Assicurarsi di avviare Cubase dopo avere acceso lo strumento.

2 Aprire un nuovo progetto in Cubase.

Selezionare un progetto con stato "Empty" nell'area "Altro" della finestra Assistente del Progetto, quindi fare clic su [Crea].

3 Creare una traccia MIDI.

Fare clic sul menu "Progetto" → "Aggiungi Traccia" → "MIDI" → [Aggiungi Traccia].

4 Impostare il routing di ingresso/uscita sulla traccia MIDI per disattivare la funzione MIDI thru.

Impostare il routing di ingresso su "All MIDI Input" e il routing di uscita su "Non collegato". Tutti i dati MIDI saranno immessi in Cubase e i dati della traccia MIDI non verranno trasmessi allo strumento. Disattivare la funzione MIDI thru della traccia MIDI per evitare che la frase di arpeggio da registrare venga trasmessa allo strumento, con conseguente generazione di un loop di feedback tra lo strumento e il computer.



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

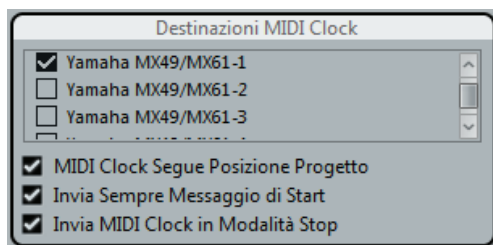
Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote


5 Impostare il clock MIDI in modo che venga trasmesso da Cubase allo strumento.

Fare clic sul menu "Trasporto" → "Imposta sincronizzazione progetto" → Nell'area "Destinazioni MIDI Clock" selezionare "Yamaha MX49/MX61 – 1", "MIDI Clock Segue Posizione Progetto" e "Invia Sempre Messaggio di Start" → Fare clic su [OK].

NOTA L'impostazione "Invia MIDI in Modalità Stop" determina se l'arpeggio viene riprodotto quando la registrazione o la riproduzione è interrotta in (modalità di arresto). Se si desidera riprodurre l'arpeggio in modalità di arresto, selezionare anche "Invia MIDI Clock in Modalità Stop".



6 Registrare le frasi di arpeggio dello strumento nella traccia MIDI selezionata.

Dopo avere impostato la posizione temporale su zero, fare clic su  (Registra), quindi suonare la tastiera dello strumento per riprodurre l'arpeggio. Le frasi di arpeggio saranno emesse sotto forma di dati MIDI, in modo da poterle registrare in una traccia MIDI in Cubase.

Al termine della performance, fare clic su  (Ferma) per terminare la registrazione.

Riproduzione delle frasi di arpeggio registrate

1 Premere [ARP] sullo strumento per spegnere la spia.

Lo switch di arpeggio che funziona per l'intera performance viene impostato su off.

2 Attivare la funzione MIDI thru sulla traccia MIDI in cui sono state registrate le frasi di arpeggio.

Impostare il routing di uscita su "Yamaha MX49/MX61-1". I dati MIDI registrati verranno trasmessi allo strumento.

3 Verificare le frasi di arpeggio registrate.

Dopo avere impostato la posizione temporale su zero, fare clic su  (Inizio).

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

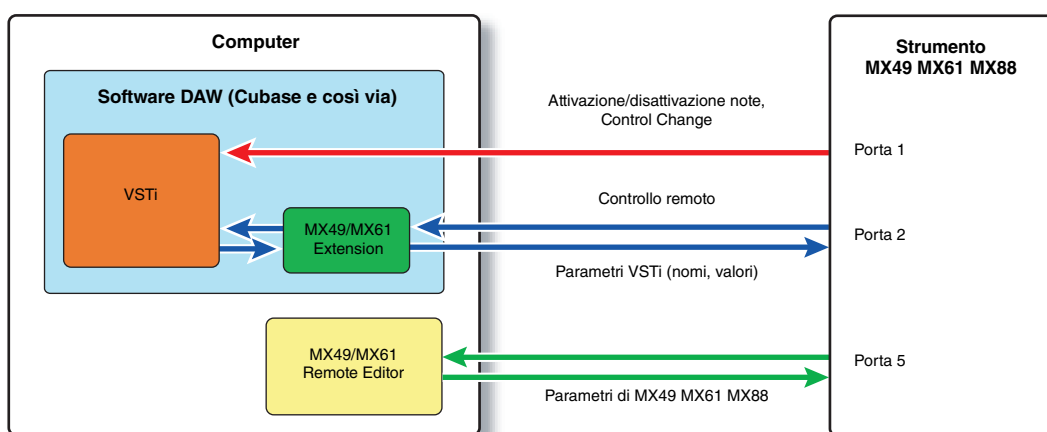
Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Controllo remoto del software DAW o del VSTi (strumenti software) dallo strumento

Questo strumento dispone di una pratica modalità per il controllo remoto del software DAW e del VSTi (strumento software) del computer mediante il pannello operativo dello strumento. Questa funzione consente di controllare in modo efficace il software DAW o VSTi dallo strumento e facilita ulteriormente la registrazione e la creazione di song.

Quando [DAW REMOTE] (CONTROLLO REMOTO DAW) è attivato, nello strumento viene attivata la modalità Remote e le funzioni di controllo remoto vengono assegnate a pulsanti specifici del pannello. I nomi sono riportati sul pannello su uno sfondo nero su bianco. Ad esempio, il pulsante [PLAY] (▶/||), il pulsante [STOP] (■) e AI KNOB (dial [DATA]) possono essere utilizzati come controlli di trasporto per Cubase.

I programmi DAW controllabili dallo strumento sono Cubase, Logic Pro, SONAR e Digital Performer. La porta 2 è utilizzata principalmente per trasferire i dati MIDI per il controllo remoto tra lo strumento e il software DAW.



Per utilizzare la funzione di controllo remoto, attenersi alle istruzioni di configurazione riportate di seguito.

NOTA Prima di procedere alla configurazione del controllo remoto del software DAW, assicurarsi di aver installato correttamente il driver USB Yamaha Steinberg e MX49/MX61 Remote Tools.

Configurazione dello strumento

- 1 Collegare lo strumento al computer mediante un cavo USB (pagina 19).
- 2 Premere il pulsante [DAW REMOTE] per accedere alla modalità Remote.
- 3 Premere [UTILITY] per richiamare la schermata UTILITY Remote, quindi impostare "DAW Select" sul software DAW desiderato.

```
UTILITY Remote  [M]
└DAW Select=  Cubase
```

- 4 Premere [STORE] per memorizzare le impostazioni nella memoria interna.
- 5 Premere [EXIT] per uscire dalla schermata Utility.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- ▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Configurazione del software DAW sul computer

Avviare il software DAW sul computer collegato. Dopodiché, attenersi alle istruzioni di configurazione riportate di seguito.

NOTA Quando il cavo che collega lo strumento al computer è scollegato oppure lo strumento viene spento accidentalmente, DAW non riconoscerà di nuovo lo strumento. Se dovesse accadere, uscire dal software DAW e riavviarlo dopo aver configurato lo strumento e dopo essersi assicurati che il computer e la tastiera siano ben collegati.

NOTA Per ulteriori informazioni sulle versioni del software DAW compatibili con lo strumento, vedere la sezione "Specifiche" del documento PDF "Manuale di istruzioni".

NOTA Potrebbero non essere disponibili tutte le funzioni, a seconda della versione software specifica e dell'ambiente del computer in uso.

■ Cubase

Installare MX49/MX61 Remote Tools per completare la configurazione.

■ SONAR

- 1 Abbassare il menu [Modifica] → [Preferenze] e selezionare [Periferiche] di "MIDI".
- 2 Aggiungere "Yamaha MX Series-2" alla periferica di ingresso, quindi aggiungere "Yamaha MX Series-2" alla periferica di uscita.
- 3 Abbassare il menu [Modifica] → [Preferenze] e selezionare [Superfici di controllo].
- 4 Fare clic sul pulsante [+], selezionare "Mackie Control", quindi impostare la porta di ingresso su "Yamaha MX Series-2" e la porta di uscita su "Yamaha MX Series-2".

■ Digital Performer

- 1 Nelle impostazioni Audio/MIDI di un computer Mac, collegare la porta 2 dell'interfaccia dello strumento alla porta 2 del generatore di suoni. Nel caso ci sia solo una porta per il generatore di suoni, aggiungere la nuova porta, quindi collegarla all'interfaccia.
- 2 Per richiamare la finestra Control Surface (Superficie di controllo), abbassare il menu [Setup] (Configura) e selezionare [Control Surface Setup] (Configurazione superficie di controllo).
- 3 Fare clic sul pulsante [+].
- 4 Selezionare "Mackie Control" nella sezione Driver.
- 5 Nel riquadro di impostazione di "Unit" (Unità) e "MIDI", selezionare "Mackie Control" nella sezione "Unit" e "MX49/MX61 New Port 2" (Nuova porta 2) nella sezione "MIDI".

■ Logic Pro

- 1 Per richiamare la finestra Setup (Configura), selezionare il menu [Preferences] (Preferenze) → [Control Surfaces Setup] (Configurazione superfici di controllo).
- 2 Selezionare il menu [New] (Nuovo) → [Install] (Installa).
- 3 Nell'elenco di modelli, selezionare la voce "Mackie Control", quindi aggiungerla come superficie di controllo.
- 4 Impostare la porta di uscita MIDI su "Yamaha MX Series Port2".

NOTA Mackie Control è un marchio di Mackie Designs, Inc.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Controllo remoto del VSTi

In questa sezione viene illustrato come configurare il VSTi su Cubase per consentire l'uso della funzione di controllo remoto.

1 Utilizzare la funzione Quick Setup dello strumento per specificare la connessione "DAW Rec".

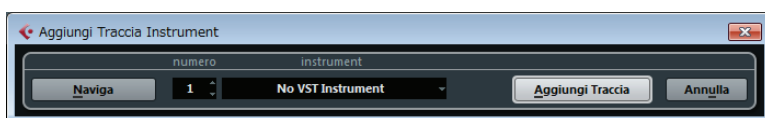
Premere [UTILITY] → [JOB] → Selezionare "01:QuickSetup" → [ENTER] → Impostare "Type" su "DAW Rec" → [ENTER]. Local Control ([pagina 65](#)) è impostato su off. Utilizzare questa impostazione se si desidera registrare la performance dello strumento (esclusi i dati di arpeggio) sul software DAW.

2 Configurare lo strumento per il controllo remoto di Cubase attenendosi alle istruzioni riportate nella sezione "Configurazione dello strumento" ([pagina 31](#)).

3 Creare una traccia MIDI.

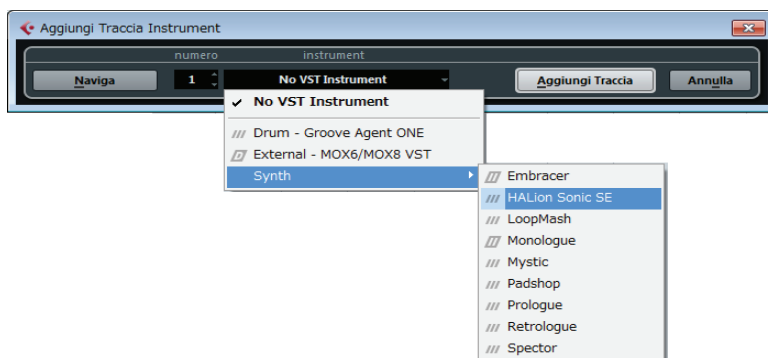
Fare clic sul menu "Progetto" → "Aggiungi Traccia" → "MIDI" → [Aggiungi Traccia].

4 Premere [ADD INST TRACK] ([SYN COMP]) sullo strumento per visualizzare la finestra di dialogo "Add Instrument Track" nella finestra del progetto Cubase.



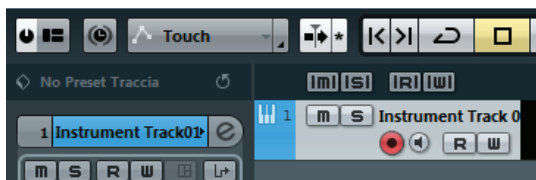
5 Selezionare un VSTi utilizzando i pulsanti cursore dello strumento.

Premere il pulsante cursore [V] per visualizzare l'elenco di VSTi nella finestra di dialogo, quindi selezionare un VSTi mediante i pulsanti cursore [V]/[>]. In questo esempio è selezionato "Synth" (Sintetizzatore) → "HALion Sonic SE". Premere [ENTER] dopo avere effettuato la selezione.



6 Premere [ENTER] sullo strumento per chiudere la finestra di dialogo "Add Instrument Track".

La traccia strumentale verrà creata nella finestra del progetto Cubase e il modello di controllo per "HALion Sonic SE" verrà selezionato automaticamente sullo strumento.



Suggerimento

Questo strumento dispone di modelli di controllo per il controllo remoto degli strumenti VSTi più popolari. Tali modelli di controllo consentono di assegnare le funzioni appropriate per il VSTi preferito ai knob [A] – [D] sullo strumento. Quando si utilizza Cubase, l'attivazione del VSTi su Cubase modifica il modello di controllo appropriato sullo strumento. Quando si utilizza un software DAW diverso da Cubase, l'attivazione del VSTi sul software DAW non influisce sul modello di controllo sullo strumento. Occorre impostare manualmente il modello di controllo adeguato, in modo che corrisponda al VSTi del software DAW. Per le impostazioni della modalità Remote sullo strumento, vedere [pagina 70](#).

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- ▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

- Performance
- Song/Pattern
- File
- Utility
- Remote

- 7** Premere [VSTi WINDOW] ([CHROMATIC PERCUSSION]) [FINESTRA VSTi, PRECUSSIONE CROMATICA] per aprire la finestra VSTi della traccia strumentale selezionata.



- 8** Selezionare un programma del VSTi premendo [INC/YES]/[DEC/NO] sullo strumento.
- 9** Eseguire il VSTi utilizzando la tastiera dello strumento oppure controllare i parametri del VSTi mediante i knob [A] – [D].

Se si desidera modificare i modelli di controllo oppure creare un nuovo modello, utilizzare MX49/MX61 Remote Editor. Per ulteriori informazioni su come utilizzare Remote Editor, fare riferimento al manuale PDF in dotazione.

Sono disponibili funzioni di controllo remoto aggiuntive. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione "Assegnazioni per il controllo remoto" di seguito.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

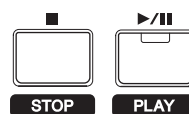
Assegnazioni per il controllo remoto

In modalità Remote è possibile controllare le diverse funzioni del software DAW mediante i controller dello strumento.

NOTA Potrebbero non essere disponibili tutte le funzioni, a seconda della versione software specifica e dell'ambiente del computer in uso.

Operazione di trasporto

I pulsanti [PLAY] (▶/||) e [STOP] (■) funzionano come controlli di trasporto DAW.



Funzione Program Change (Modifica del programma)

I pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO] funzionano come controlli Program Change nella traccia selezionata. Se la traccia selezionata è una traccia strumentale in cui è impostato il VSTi, una traccia MIDI o una traccia audio, questi pulsanti consentono di cambiare il programma preimpostato per la traccia. Quando si utilizza Cubase, la funzione varia in base all'impostazione "PrgChgMode" (pagina 68).

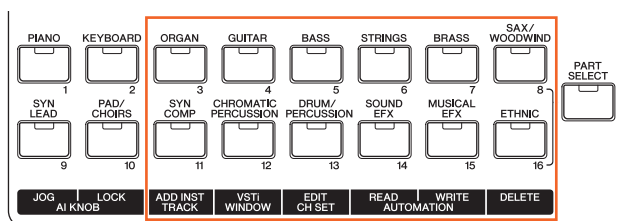
Impostazione "PrgChg-Mode"	Funzioni
remote	Premere il pulsante [INC/YES] per selezionare il programma successivo o premere il pulsante [DEC/NO] per selezionare il programma precedente.
PC	I messaggi Program Change vengono inviati al software DAW utilizzando i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO]. Tuttavia, non è possibile modificare i programmi degli strumenti VST3 mediante i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO].
auto	Se la traccia selezionata è MIDI e la destinazione dell'uscita della traccia MIDI non è VSTi, la funzione [INC/YES]/[DEC/NO] è uguale a quella definita se "PrgChgMode" è impostato su "PC". In altri casi, la funzione [INC/YES]/[DEC/NO] è uguale a quella definita se "PrgChgMode" è impostato su "remote".

Quando si utilizza un software DAW diverso da Cubase, "PrgChgMode" è sempre impostato su "PC".

NOTA Quando sul software DAW sono selezionate più tracce, la funzione Program Change funziona solo per la traccia iniziale.

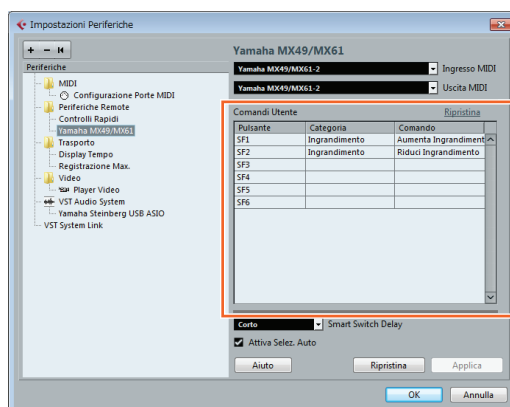
Utilizzo dei pulsanti di categoria

Le funzioni del software DAW possono essere applicate mediante i pulsanti di categoria.



■ Pulsanti [ORGAN] – [SAX/WOODWIND] (ORGANO – SAX/CLARINETTO)

Questi pulsanti possono essere assegnati liberamente a qualsiasi funzione. A questi pulsanti non è assegnata alcuna funzione per impostazione predefinita. Quando si desidera assegnare le funzioni a questi pulsanti in Cubase, fare clic sul menu "Periferica" → "Impostazioni Periferiche" → "Yamaha MX49/MX61" nell'area "Periferiche Remote" → Assegnare le funzioni ai pulsanti nell'area "Comandi Utente".



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- ▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

- Performance
- Song/Pattern
- File
- Utility
- Remote

■ **Pulsante [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – Pulsante [DELETE]([ETHNIC]) (ELIMINA, STRUMENTO ETNICO)**

Quando si utilizza Cubase, le seguenti funzioni fisse sono assegnate a [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC]). A ciascun pulsante viene assegnata la funzione appropriata di Cubase.

NOTA Anche se si utilizza un software DAW diverso da Cubase, le funzioni vengono assegnate automaticamente ai pulsanti [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC]). Tuttavia, le funzioni effettive sul software DAW potrebbero differire. Prima di utilizzare questi pulsanti di Cubase, è necessario assegnare le funzioni desiderate ai pulsanti sul software specifico in uso. Questi pulsanti non funzionano in Digital Performer.

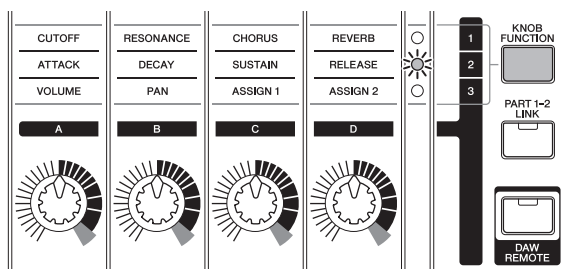
Pulsanti	Funzioni
[ADD INST TRACK]	Consente di aprire/chiedere la finestra di dialogo [Add Instrument Track].
[VSTI WINDOW]	Consente di aprire/chiedere la schermata VSTi per la traccia selezionata.
[EDIT CH SET]	Consente di aprire/chiedere la finestra delle impostazioni per il canale della traccia selezionata.
[AUTOMATION READ] (LETTURA AUTOMATICA)	Consente di attivare o disattivare la lettura automatica per la traccia selezionata.
[AUTOMATION WRITE] (SCRITTURA AUTOMATICA)	Consente di attivare o disattivare la scrittura automatica per la traccia selezionata.
[DELETE]	Consente di eliminare i dati nella traccia.

Tenere presenti i seguenti punti quando si selezionano più tracce:

- La funzione [VSTI WINDOW] è valida per la traccia iniziale.
- La funzione [EDIT CH SET] è valida solo per la traccia iniziale.
- Le funzioni [AUTOMATION READ]/[AUTOMATION WRITE]/[DELETE] si applicano a tutte le tracce selezionate.

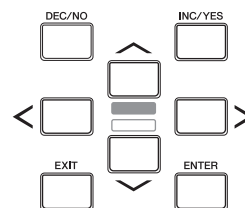
Utilizzo dei knob [A] – [D]

I knob [A] – [D] consentono di controllare i parametri della traccia o del VSTi selezionato. Le funzioni appropriate per il VSTi corrente vengono assegnate automaticamente ai knob dal modello di controllo. Ciascun modello di controllo dispone di tre set di funzioni dei knob [A] – [D]. È possibile cambiare il set premendo il pulsante [KNOB FUNCTION] (FUNZIONE KNOB).



Spostamento del cursore e altre funzioni

I pulsanti cursore [<]/[^]/[v]/[>] consentono di spostare il cursore sul software DAW verso l'alto, il basso, a destra o a sinistra. Il pulsante [EXIT] funziona come il tasto [Esc] del computer. Il pulsante [ENTER] funziona come il tasto [Invio] del computer.



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- ▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

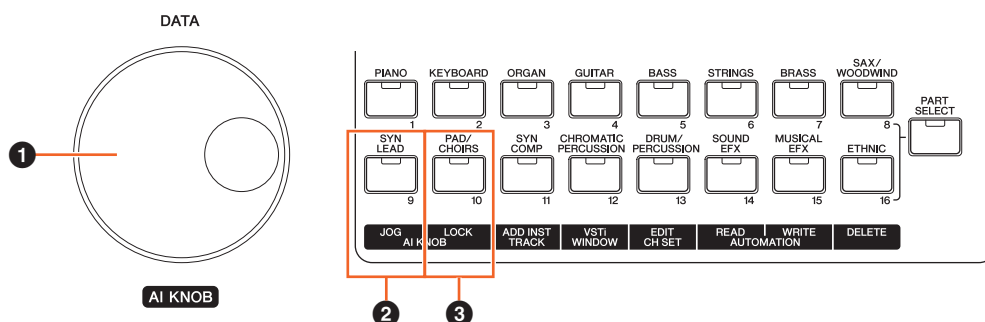
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

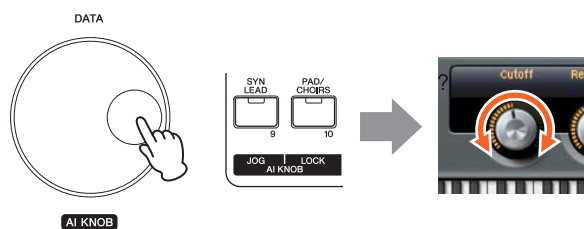
Funzioni AI KNOB

AI KNOB consente di controllare un parametro desiderato specificato tramite il puntatore del mouse oppure spostare la posizione temporale corrente nel progetto.



1 AI KNOB

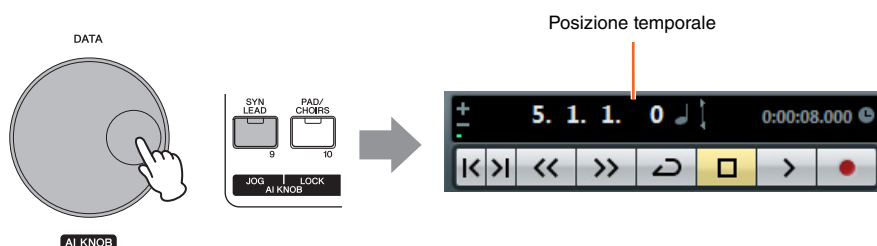
Il dial [DATA] dello strumento funziona come la manopola AI KNOB. AI KNOB è un knob multifunzione e consente, ad esempio, di controllare un parametro specifico all'interno della finestra principale e il software plug-in su Cubase. Può inoltre essere utilizzato per l'operazione di Jog/Shuttle (come quando si sposta liberamente la posizione temporale). I parametri assegnati a AI KNOB cambiano in base allo stato di attivazione/disattivazione del pulsante [JOG] ([SYN LEAD]) (JOG, SOLISTA SINTETIZZATO) e del pulsante [LOCK] ([PAD/CHOIRS]) (BLOCCO, BANCO/CORO). Per controllare un parametro specificato tramite il puntatore del mouse su Cubase, assicurarsi che i pulsanti [JOG] ([SYN LEAD]) e [LOCK] ([PAD/CHOIRS]) siano disattivati.



Regolazione dei parametri in cui si trova il puntatore del mouse

2 Pulsante [JOG]

Quando questo pulsante è attivato, con AI KNOB sarà possibile spostare la posizione temporale del progetto corrente. Se si ruota AI KNOB in senso orario, la posizione temporale verrà spostata in avanti, mentre se si ruota AI KNOB in senso antiorario, la posizione temporale verrà spostata indietro. Quando si attivano i pulsanti [LOCK] e [JOG], la posizione temporale in movimento non si arresterà anche se si rilascia AI KNOB. È possibile arrestare la posizione temporale in qualsiasi momento ruotando AI KNOB in avanti o premendo il pulsante [STOP].



Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

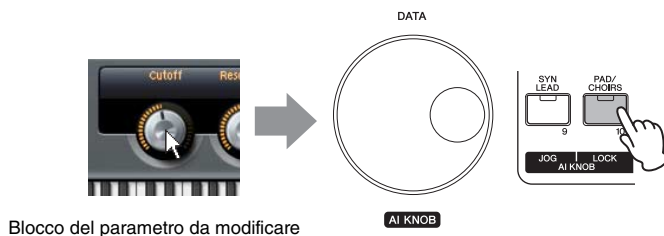
Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

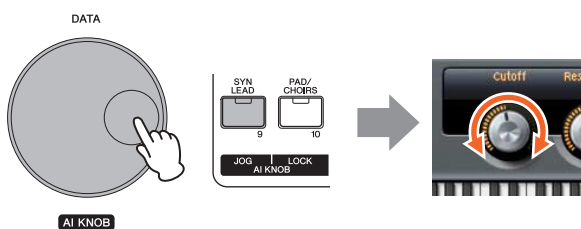
Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

3 Pulsante [LOCK]

Attivando questo pulsante è possibile "bloccare" il parametro da modificare tramite la manopola AI KNOB. Se si posiziona il puntatore del mouse sul parametro desiderato e si attiva il pulsante [LOCK], la manopola AI KNOB controllerà il parametro "bloccato" indipendentemente dalla posizione del puntatore del mouse. Se si disattiva il pulsante [LOCK], è possibile sbloccare il parametro da modificare e di conseguenza la manopola AI KNOB può essere utilizzata per modificare un altro parametro su cui sia posizionato il puntatore del mouse. L'attivazione di [LOCK] consente inoltre di "bloccare" la jog wheel, in modo che la posizione temporale continui a spostarsi finché non si inverte la direzione o si interrompe (premendo [STOP]).



Blocco del parametro da modificare



Modifica del parametro "bloccato" indipendentemente dalla posizione del puntatore del mouse

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

- Collegamento a un computer
- ▶ Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

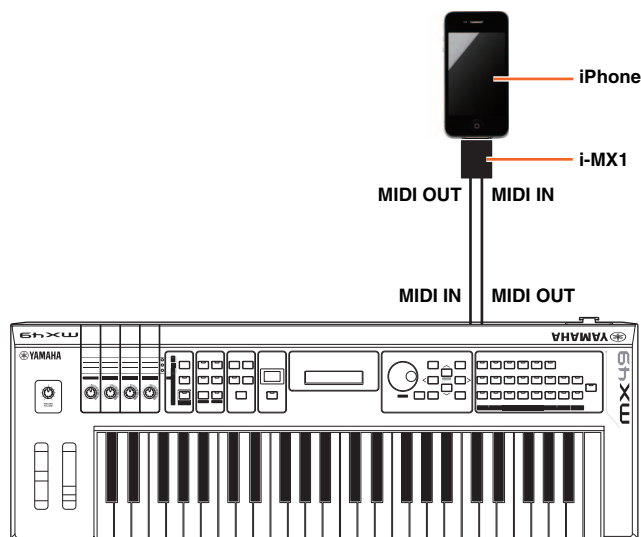
Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Utilizzo delle applicazioni iOS

È possibile utilizzare diverse applicazioni iOS con lo strumento collegando un dispositivo iPad, iPhone o iPod Touch mediante l'interfaccia MIDI i-MX1 opzionale per un maggiore divertimento e una grande versatilità musicale. Per informazioni su come collegare lo strumento a iPad/iPhone/iPod Touch, fare riferimento al Manuale di istruzioni di i-MX1. Inoltre, per informazioni sulle applicazioni compatibili e sui requisiti minimi per le applicazioni, fare riferimento al sito Web indicato di seguito.

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>



NOTA Quando si utilizza lo strumento insieme all'applicazione su iPhone/iPad, si consiglia di impostare "Airplane Mode" (Modalità Aereo) su "ON" su iPhone/iPad per evitare il rumore causato dalla comunicazione.

NOTA Le applicazioni iOS potrebbero non essere supportate nel proprio Paese. Per ulteriori informazioni, contattare il rivenditore Yamaha.

Struttura di base

Struttura di base
Blocco controller
Blocco generatore di suoni
Blocco effetti
Blocco arpeggio
Blocco di riproduzione song/pattern
Memoria interna
MIDI/Flusso del segnale audio

Integrazione con il computer

Collegamento a un computer
Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzo delle applicazioni iOS

Riferimenti

Performance
Song/Pattern
File
Utility
Remote

Riferimenti

Performance

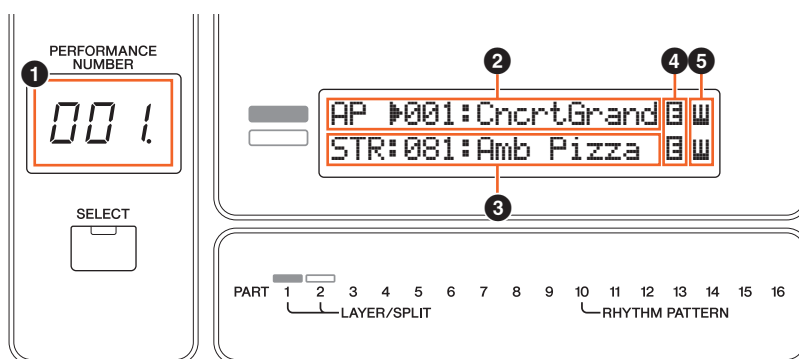
In genere, una performance è costituita da più voci che possono essere suonate insieme in diversi modi. Ad esempio, è possibile eseguire sulla tastiera un suono con timbri complessi combinando due voci (delle parti 1 e 2) oppure suonare più parti contemporaneamente utilizzando un sequencer esterno o dati MIDI. In questa sezione vengono illustrati tutti i parametri Performance, suddivisi in sei categorie (Performance Play, Performance Select, Performance Part Select, Performance Edit, Performance Job e Performance Store).

Performance Play

Corrisponde alla schermata superiore o principale dello strumento. In questa schermata è possibile selezionare/ suonare la parte 1 o 2, suonare diverse voci delle parti 1 e 2 insieme in un layer (funzione Layer) oppure suonare una voce della parte 2 con la mano sinistra mentre si suona una voce diversa della parte 1 con la destra (funzione Split).

Operazione

Richiamare la schermata Performance Play premendo ripetutamente [EXIT] → Selezionare la parte 1/2 con i pulsanti cursore [^]/[V] → Selezionare la voce con il dial [DATA].



1 Numero di performance

Il numero di performance selezionato è sempre visualizzato in questa schermata a tre cifre. Quando si modificano i parametri Performance, sulla parte inferiore destra dello schermo è visualizzato un punto (.). Questo fornisce una rapida conferma del fatto che la performance corrente è stata modificata ma non ancora memorizzata. Se si desidera memorizzare lo stato corrente, eseguire la funzione Performance Store ([pagina 56](#)).

2 Voce della parte 1 3 Voce della parte 2

Indica/determina la voce assegnata alle parti 1 e 2 della performance selezionata. La categoria, il numero e il nome della voce sono visualizzati in ordine da sinistra a destra. Le voci utente sono indicate da un segno "u" all'inizio del nome della voce. Quando una categoria contiene le voci utente, queste vengono elencate dopo le voci preset della categoria. Un cursore (>) viene visualizzato tra la categoria della voce e il numero della parte selezionata.

4 Indicatore (Modifica)

Quando la voce assegnata alla parte 1 o alla parte 2 viene modificata, questo indicatore viene visualizzato a destra del nome della voce per indicare che la voce è stata modificata ma non ancora memorizzata. Se si desidera memorizzare lo stato corrente, eseguire la funzione Voice Store ([pagina 53](#)).

5 Icona della tastiera

Quando si suona la tastiera, questa icona viene visualizzata a destra della parte eseguita correntemente. Quando la funzione Layer è attiva, questa icona viene visualizzata a destra di entrambe le parti, poiché entrambe vengono suonate entrambe le parti. Quando la funzione Split è attiva, l'icona viene visualizzata sulla parte 1 quando si suona il lato destro della tastiera (a destra del punto di splittaggio; [pagina 45](#)) e sulla parte 2 quando si suona il lato sinistro.

Performance

- ▶ Performance Play
- Performance Select
- Performance Part Select
- Performance Edit

Common Edit

- Chorus Eff
- Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

Part Edit

- Play Mode
- Filter/EG
- Arp Select
- Receive Switch

Voice Edit

- Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set
- Voice Name/
DrumKit Name
- Voice Job
- Voice Store

Performance Job

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

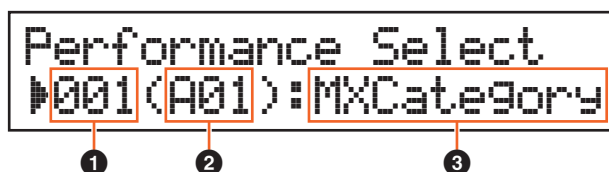
Performance Store

Informazioni
supplementari

Performance Select

Consente di selezionare una performance tra le molte disponibili sullo strumento.

Operazione Premere il pulsante PERFORMANCE [SELECT] → Selezionare la performance con il dial [DATA]



1 Numero di performance

Indica il numero di performance selezionato. È possibile cambiare il numero di performance utilizzando il dial [DATA] o i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO].

2 Gruppo di performance

Indica il gruppo (A – H) della performance selezionata. È possibile cambiare il gruppo di performance tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e utilizzando il dial [DATA] o i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO].

3 Nome performance

Indica il nome della performance selezionata.

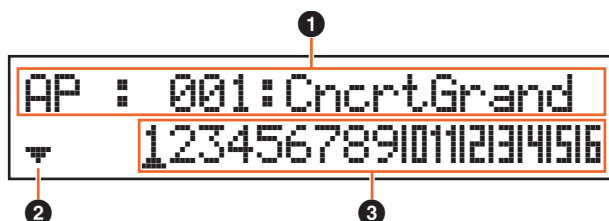
Performance Part Select

In questa schermata è possibile selezionare una delle parti 1 – 16 e suonarla. Inoltre, è possibile modificare la voce assegnata a ciascuna parte e determinati parametri della parte, compresi Volume e Pan. Questa schermata include diverse pagine che possono essere richiamate utilizzando i pulsanti cursore [^]/[v].

NOTE I parametri modificabili nella schermata Part Select sono gli stessi della schermata Part Edit.

Operazione Premere [PART SELECT] → Selezionare la parte con i pulsanti cursore [<]/[>] → Modificare i parametri

Prima pagina



1 Voce

Indica la categoria, il numero e il nome della voce, assegnata alla parte selezionata. Utilizzare il dial [DATA] o i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO] per cambiare la categoria di voce nella prima pagina. È inoltre possibile cambiare il numero della voce dopo avere spostato il cursore della schermata premendo una volta il pulsante [v].

2 Indicatore di pagina

Indica che la schermata include diverse pagine. È possibile richiamare la pagina successiva premendo il pulsante cursore [v].

3 Parti 1 – 16

Selezionare una parte premendo i pulsanti cursore [<]/[>] o i pulsanti di categoria ([1] – [16]). Il simbolo di sottolineatura indica il numero di parte.

Performance

Performance Play

▶ Performance Select

▶ Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

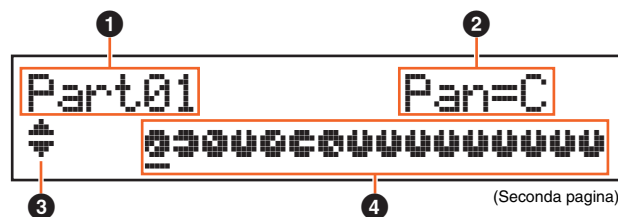
Copy

Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Seconda pagina e successive



1 Numero della parte

Indica il numero della parte selezionata.

2 Parametro della parte

Indica il nome del parametro da modificare e il valore del parametro per la parte selezionata. Un singolo parametro è indicato in ciascuna pagina. È possibile modificare il valore della parte selezionata utilizzando il dial [DATA] o i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO].

Parametro	Descrizione
Pan	Determina la posizione stereo pan di ciascuna parte. Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)
Volume	Determina il volume di ciascuna parte, al fine di impostare il bilanciamento ottimale per il livello di tutte le parti. Impostazioni: 0 – 127
ChoSend (Chorus Send)	Determina il livello di mandata del segnale inviato all'effetto Chorus, in modo da poter impostare la quantità desiderata di chorus per ciascuna parte. Impostazioni: 0 – 127
RevSend Reverb Send	Determina il livello di mandata del segnale inviato all'effetto Reverb, in modo da poter impostare la quantità desiderata di riverbero per ciascuna parte. Impostazioni: 0 – 127
DryLevel	Determina il livello del suono dry, il suono non elaborato con gli effetti System (Chorus, Reverb) e consente il controllo del bilanciamento globale degli effetti tra le parti. Impostazioni: 0 – 127
InsSw (Insertion Effect Switch)	Determina le parti disponibili per l'effetto Insertion. Quando questo interruttore è impostato su "on", viene attivato l'effetto Insertion della voce assegnata alla parte. L'effetto Insertion può essere applicato a un massimo di quattro parti della performance. Impostazioni: off, on
ArpSw (Arpeggio Switch)	Determina le parti disponibili per la funzione Arpeggio. L'arpeggio può essere applicato a un massimo di due parti della performance. Impostazioni: off, on

3 Indicatore di pagina

Indica che la schermata include diverse pagine. È possibile richiamare la pagina precedente/successiva utilizzando i pulsanti cursore [^]/[v].

4 Valori del parametro per le parti 1 – 16

Per la maggior parte dei parametri, il valore del parametro selezionato è indicato anche sotto forma di knob grafico che indica il valore (2) per ciascuna parte. È possibile modificare il valore della parte selezionata utilizzando il dial [DATA] o i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO]. Per modificare la parte, utilizzare i pulsanti cursore [<]/[>].

Performance

Performance Play

Performance Select

▶ Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

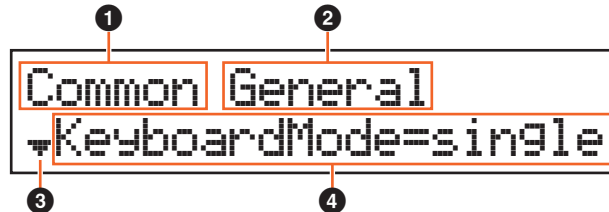
Performance Edit

La modalità Performance Edit ha due tipi di schermate: Common Edit per modificare le impostazioni comuni a tutte le parti e Part Edit per modificare le singole parti. È inoltre possibile modificare i parametri della voce assegnata alla parte (Voice Edit) in Part Edit.

Common Edit

Operazione

Premere [Edit] → Selezionare "01:Common" con il pulsante cursore [^] → Premere [ENTER] → Selezionare la schermata desiderata con i pulsanti cursore [^]/[V] → Premere [ENTER] → Modificare i parametri nella schermata selezionata



1 Common

Indica che la schermata corrente è Common Edit.

2 Schermata da modificare

Indica il nome della schermata selezionato per la modifica in Common Edit.

3 Indicatore di pagina

Indica che la schermata include diverse pagine. È possibile richiamare la pagina precedente/successiva utilizzando i pulsanti cursore [^]/[V].

4 Parametro

Indica e consente la modifica del parametro selezionato. Un singolo parametro è indicato in ciascuna pagina. È possibile modificare il valore del parametro utilizzando il dial [DATA] o i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO].

Chorus Eff (Chorus Effect)

Parametro	Descrizione
Categoria chorus Tipo di chorus	Determina la categoria e il tipo di effetto chorus. Impostazioni: Per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere il documento PDF "Elenco dati". Inoltre, per descrizioni dettagliate di ogni tipo di effetto, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".
Preset (Effect Preset)	Consente di richiamare le impostazioni preprogrammate per ciascun tipo di effetto ed è progettato per l'utilizzo con applicazioni e situazioni specifiche. È possibile modificare il modo in cui il suono viene influenzato dalle impostazioni preprogrammate selezionate. NOTA Per un elenco di tutti gli effetti preset, consultare il documento PDF "Elenco dati".
Parametro degli effetti	Il parametro degli effetti dipende dal tipo di effetto correntemente selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri modificabili di ogni tipo di effetto, vedere il documento PDF "Elenco dati". Inoltre, per descrizioni dettagliate di ogni parametro degli effetti, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

Reverb Eff (Reverb Effect)

Parametro	Descrizione
Categoria Reverb Tipo di reverb	Determina la categoria e il tipo di effetto Reverb. Impostazioni: Per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere il documento PDF "Elenco dati". Inoltre, per descrizioni dettagliate di ogni tipo di effetto, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".
Preset (Effect Preset)	Consente di richiamare le impostazioni preprogrammate per ciascun tipo di effetto ed è progettato per l'utilizzo con applicazioni e situazioni specifiche. È possibile modificare il modo in cui il suono viene influenzato dalle impostazioni preprogrammate selezionate. NOTA Per un elenco di tutti gli effetti preset, consultare il documento PDF "Elenco dati".

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

▶ Chorus Eff

▶ Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

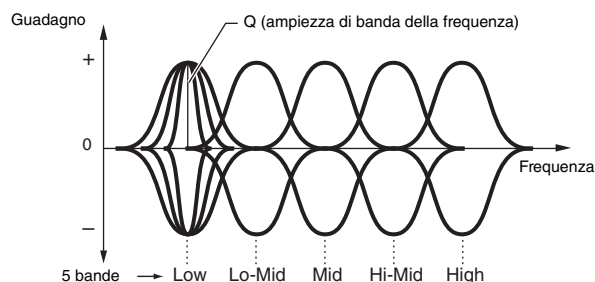
Performance Store

Informazioni
supplementari

Parametro	Descrizione
Parametro degli effetti	Il parametro degli effetti dipende dal tipo di effetto correntemente selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri modificabili di ogni tipo di effetto, vedere il documento PDF "Elenco dati". Inoltre, per descrizioni dettagliate di ogni parametro degli effetti, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

Master EQ

Questa schermata consente di applicare equalizzazione a cinque bande (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) a tutte le parti della performance selezionata o a tutte le voci.



Parametro	Descrizione
Shape	<p>Determina se l'equalizzatore utilizzato è di tipo shelving o peaking. Il tipo peaking attenua/amplifica il segnale nell'impostazione di frequenza specificata, mentre il tipo shelving attenua/amplifica il segnale nelle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione di frequenza specificata. Questo parametro è disponibile solo per le bande di frequenza dei bassi (LOW) e degli alti (HIGH).</p> <p>Impostazioni: shelv (tipo shelving), peak (tipo peaking)</p> <p>shelv</p> <p>EQ Low</p> <p>EQ High</p> <p>peak</p>
Freq (Frequenza)	<p>Determina la frequenza centrale. Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/amplificate dall'impostazione Gain.</p> <p>Impostazioni: LOW: Shelving 32 Hz – 2,0 kHz, Peaking 63 Hz – 2,0 kHz LOW MID, MID, HIGH MID: 100 Hz – 10,0 kHz HIGH: 500 Hz – 16,0 kHz</p>
Gain	<p>Determina il gain di livello della frequenza (in alto) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata.</p> <p>Impostazioni: -12 dB – +0 dB – +12 dB</p>
Q (Caratteristiche di frequenza)	<p>Determina l'ampiezza di banda della frequenza (sopra) per creare diverse caratteristiche della curva di frequenza. Valori più grandi comportano una larghezza di banda più stretta.</p> <p>Impostazioni: 0.1 – 12.0</p> <p>NOTA Per ulteriori informazioni sulla struttura dell'EQ, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".</p>

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

▶ Reverb Eff

▶ Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl SetVoice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Arp Switch (Arpeggio Switch)

Parametro	Descrizione
Switch (Arpeggio Common Switch)	Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato per tutte le parti. Questa impostazione è la stessa del pulsante [ARP] sul pannello. Impostazioni: off, on
TEMPO	Determina il tempo dell'arpeggio. Impostazioni: 5 – 300 NOTA Se lo strumento viene usato con un sequencer esterno, un software DAW o un dispositivo MIDI, e si desidera sincronizzare l'arpeggio con il secondo dispositivo, è necessario impostare il parametro "MIDI Sync" (Sincronizzazione MIDI) della schermata MIDI di Utility (pagina 66) su "external" (esterno) oppure su "auto" (automatico). Quando "MIDI Sync" è impostato su "auto" (soltanto se il clock MIDI è trasmesso in modo continuo) o su "external", il parametro del tempo indicherà "EXT" e non potrà essere modificato. NOTA Il tempo può inoltre essere impostato nella schermata Tempo premendo il pulsante [TEMPO]. Può essere impostato anche "suonando" o premendo più volte ripetutamente il pulsante [TEMPO] al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).
SyncQtzValue (Arpeggio Sync Quantize Value)	Determina la temporizzazione effettiva con cui viene avviata la riproduzione del successivo arpeggio se questo parametro viene attivato durante la riproduzione di un arpeggio di una determinata parte. Ciò consente una transizione più musicale tra gli arpeggi suonati successivamente. Se è impostato su "off", il successivo arpeggio inizia non appena viene attivato. Il numero a destra di ciascun valore indica la risoluzione delle semiminime in clock. Impostazioni: 60 (biscroma), 80 (terzina da una semicroma), 120 (nota da una semicroma), 160 (terzina da una croma), 240 (croma), 320 (terzina da una semiminima), 480 (semiminima), off

General

I parametri della schermata sono applicati sia alla parte 1 che alla parte 2.

Parametro	Descrizione
KeyboardMode	Consente di impostare split e layer della tastiera per le parti 1 e 2. Impostazioni: single, layer, split singleVerrà suonata solo la parte selezionata. layerVerranno suonate entrambe le parti insieme. Si estendono su tutta la lunghezza della tastiera. splitLa parte 1 è utilizzata per tutti i tasti più alti dell'impostazione "SplitPoint"; la parte 2 è utilizzata per tutti i tasti più bassi dell'impostazione "SplitPoint".
SplitPoint	Determina il punto (o il tasto) in cui la tastiera è suddivisa tra le parti destra e sinistra. Impostazioni: C#2 – G8 NOTA Quando "KeyboardMode" è impostato su "Split", il valore può essere determinato anche tenendo premuto il pulsante [SPLIT] e premendo il tasto desiderato.
Taglio	Determina la frequenza di taglio per il filtro, che viene applicata a entrambi i filtri assegnati alle parti 1 e 2. Impostazioni: -64 – +0 – +63
Resonance	Determina l'enfasi armonica assegnata alla frequenza di taglio, che viene applicata a entrambi i filtri assegnati alle parti 1 e 2. Impostazioni: -64 – +0 – +63
ChoSend (Chorus Send)	Consente di determinare il livello di mandata del segnale inviato all'effetto chorus, che viene applicato a entrambe le parti 1 e 2. Impostazioni: 0 – 127
RevSend Reverb Send	Determina il livello di mandata del segnale inviato all'effetto reverb, che viene applicato a entrambe le parti 1 e 2. Impostazioni: 0 – 127
Attack (Attack time)	Determina la rapidità con cui il suono raggiunge il suo livello massimo dopo aver premuto un tasto. Ciò influisce su entrambe le parti 1 e 2. Impostazioni: -64 – +0 – +63
Decay (Decay time)	Determina la velocità con cui il volume diminuisce dal livello di attacco massimo al livello di sustain. Ciò influisce su entrambe le parti 1 e 2. Impostazioni: -64 – +0 – +63
Sustain (Sustain Level)	Determina il livello di sustain in cui il volume permane mentre viene premuta una nota, dopo l'attacco e il decay iniziali. Ciò influisce su entrambe le parti 1 e 2. Impostazioni: -64 – +0 – +63

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

▶ Arp Switch

▶ General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Parametro	Descrizione
Release (Release time)	Determina la rapidità di decadimento del suono fino al silenzio, dopo il rilascio di un tasto. Impostazioni: -64 – +0 – +63
Volume	Determina il livello di uscita di entrambe le parti 1 e 2. Impostazioni: 0 – 127
Pan	Determina la posizione stereo pan di entrambe le parti 1 e 2. Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)
Assign1 Assign2	Determina il valore di offset di cui le funzioni assegnate alle manopole Assign 1/2 verranno spostate rispetto alle rispettive impostazioni originali. Impostazioni: -64 – +0 – +63 NOTA Le funzioni assegnate ai knob ASSIGN 1/2 possono essere impostate nella schermata Ctrl Set (pagina 52) di Voice Edit.

Name (Performance Name)

Determina il nome della performance selezionata. Spostare il cursore sulla posizione desiderata utilizzando i pulsanti cursore [<]/[>] e selezionare il carattere utilizzando il dial [DATA]. I nomi possono contenere un massimo di 10 caratteri alfanumerici.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

▶ General

▶ Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

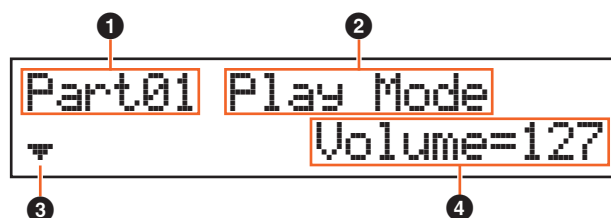
Informazioni
supplementari

Part Edit

NOTE I parametri modificabili nella schermata Part Select sono gli stessi della schermata Part Edit.

Operazione

Premere [EDIT] → Selezionare "02:Part" con il pulsante cursore [V] → Premere [ENTER] → Selezionare la parte con i pulsanti di categoria ([1] – [16]) → Selezionare la schermata da modificare con i pulsanti cursore [^]/[V] → Premere [ENTER] → Modificare i parametri nella schermata desiderata



1 Part**

Indica che la schermata corrente è Part Edit. Nella colonna ** è indicato il numero della parte selezionata. È possibile modificare la parte in questa schermata utilizzando i pulsanti di categoria ([1] – [16]).

2 Schermata da modificare

Indica il nome della schermata selezionato per la modifica in Part Edit.

3 Indicatore di pagina

Indica che la schermata include diverse pagine. È possibile richiamare la pagina precedente/successiva utilizzando i pulsanti cursore [^]/[V].

4 Parametro

Indica e consente la modifica del parametro selezionato. Un singolo parametro è indicato in ciascuna pagina. È possibile modificare il valore del parametro utilizzando il dial [DATA] o i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO].

Play Mode

Parametro	Descrizione
Volume	Determina il livello di uscita di ciascuna parte. Impostazioni: 0 – 127
Pan	Determina la posizione stereo pan di ciascuna parte. Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)
NoteShift	Determina l'impostazione del pitch (trasposizione della tonalità) in semitoni per ciascuna parte. Impostazioni: -24 – +0 – +24
Detune	Determina l'accordatura fine per ciascuna parte. Impostazioni: -12,8 Hz – +0,0 Hz – +12,7 Hz
ChoSend (Chorus Send)	Determina il livello di mandata di ciascun segnale della parte inviato all'effetto Chorus. Più alto è il valore, più pronunciato è l'effetto Chorus. Impostazioni: 0 – 127
RevSend Reverb Send	Determina il livello di mandata di ciascun segnale della parte inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più pronunciato è l'effetto di riverbero. Impostazioni: 0 – 127
DryLevel	Determina il livello della parte selezionata che non è stato elaborato con l'effetto System (Chorus, Reverb). Impostazioni: 0 – 127
InsSw (Insertion Effect Switch)	Determina le parti disponibili per l'effetto Insertion. Quando questo interruttore è impostato su "on", viene attivato l'effetto Insertion della voce assegnata alla parte. L'effetto Insertion può essere applicato a un massimo di quattro parti della performance. Impostazioni: off, on

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

▶ Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Parametro	Descrizione
Mono/Poly	Selezionare la riproduzione monofonica o polifonica per ogni parte. La prima è solo per suonare note singole, mentre la seconda è per la riproduzione di più note contemporaneamente. Impostazioni: mono, poly NOTA Questo parametro non è disponibile per le parti alle quali è assegnata una voce di batteria.
PortaSw (Portamento Switch)	Determina se il portamento viene applicato a ogni parte. Impostazioni: off, on
PortaTime (Portamento Time)	Determina il tempo di transizione del pitch. A un valore più elevato corrisponde una durata di modifica del pitch più lunga o una velocità minore. Impostazioni: 0 – 127
PB Upper (Pitch Bend Range Upper) PB Lower (Pitch Bend Range Lower)	Determina l'estensione massima dell'estensione del pitch bend per ogni parte in semitoni. Impostazioni: -48 – +0 – +12 (semitono)
Assign1 (Valore Assign 1) Assign2 (Valore Assign 2)	Determina il valore delle funzioni assegnate ai knob ASSIGN 1/2. Impostazioni: -64 – +0 – +63 NOTA Le funzioni assegnate ai knob ASSIGN 1/2 possono essere impostate nella schermata Ctrl Set (pagina 52) di Voice Edit.

Filter/EG

Parametro	Descrizione
Cutoff	Determina la frequenza di taglio del filtro per ciascuna parte. Impostazioni: -64 – +0 – +63
Resonance	Determina la quantità di risonanza del filtro. Impostazioni: -64 – +0 – +63
FEG Attack (FEG Attack Time) FEG Decay (FEG Decay Time) FEG Sustain (FEG Sustain Level) FEG Release (FEG Release Time) FEG Depth	Consente di effettuare tutte le impostazioni relative a tempo e livello dell'FEG (Filter Envelope Generator) per determinare in che modo la qualità timbrica del suono cambia nel tempo. Questi parametri possono essere utilizzati per controllare i cambiamenti della frequenza di taglio dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui il suono si arresta. Tenere presente che le variazioni della qualità tonale dipendono anche dall'impostazione Resonance sopra. NOTA Per ulteriori informazioni sull'interfaccia FEG, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore". NOTA Questo parametro non è disponibile per le parti alle quali è assegnata una voce di batteria. Impostazioni: -64 – +0 – +63
AEG Attack (AEG Attack Time) AEG Decay (AEG Decay Time) AEG Sustain (AEG Sustain Level) AEG Release (AEG Release Time)	Consente di effettuare tutte le impostazioni relative a tempo e livello dell'AEG (Filter Envelope Generator) per determinare in che modo il volume del suono cambia nel tempo. L'impostazione AEG consente di controllare la transizione del volume dal momento in cui un suono inizia fino a quando si interrompe. NOTA Per ulteriori informazioni sull'interfaccia FEG, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore". NOTA I parametri "Sustain" e "Release" non sono disponibili per le parti alle quali è assegnata una voce di batteria. Impostazioni: -64 – +0 – +63

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

▶ Play Mode

▶ Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl SetVoice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Arp Select (Arpeggio Select)

Parametro	Descrizione
Switch (Arpeggio Switch)	Determina se l'arpeggio è inserito o disinserito per le parti selezionate. L'arpeggio può essere applicato a un massimo di due parti della performance. Impostazioni: off, on
Hold (Arpeggio Hold)	Determina se l'arpeggio continua anche dopo che sono stati rilasciati i tasti. Per ulteriori informazioni, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore". Impostazioni: sync-off, off, on
Category (Arpeggio Category)	Determina la categoria di arpeggio desiderata. Impostazioni: Fare riferimento a "Categorie di arpeggio" (pagina 13) in "Struttura di base".
Type (Arpeggio Type)	Determina il tipo di arpeggio desiderato mediante la specifica del numero. Impostazioni: Fare riferimento al documento PDF "Elenco dati".
MIDI Out (Arpeggio MIDI Output Switch)	Determina se i dati di riproduzione dell'arpeggio sono emessi tramite MIDI. Impostazioni: off, on

Receive Switch

Questa schermata consente di impostare il modo in cui ciascuna parte risponde ai vari dati MIDI, come i messaggi di Control Change e Program Change. Se il parametro relativo è impostato su "on", la parte corrispondente risponde ai dati MIDI appropriati. Il valore di impostazione per tutti i parametri è "off" o "on".

Parametro	Descrizione
BankSel (Bank Select)	Determina se i messaggi Bank Select MSB/LSB per la voce assegnata a ciascuna parte vengono ricevuti o meno.
ProgChange (Program Change)	Determina se i messaggi Program Change MSB/LSB per la voce assegnata a ciascuna parte vengono ricevuti o meno.
CtrlChange (Control Change)	Determina se i messaggi di Control Change vengono ricevuti o meno. NOTA Quando il parametro è impostato su off, non sarà possibile modificare i parametri relativi al Control Change.
Vol/Exp (Volume/Expression)	Determina se i messaggi Control Number 7 (Volume)/Control Number 11 (Expression) vengono ricevuti o meno.
Pan	Determina se i messaggi di Control Number 10 (Pan) vengono ricevuti o meno.
Sustain	Determina se i messaggi di Control Number 64 (Sustain) vengono ricevuti o meno. Questo parametro non è disponibile per le parti alle quali è assegnata una voce di batteria.
PB (Pitch Bend)	Determina se i messaggi MIDI generati utilizzando la rotella del pitch bend vengono ricevuti o meno.
MW (Modulation Wheel)	Determina se i messaggi MIDI generati utilizzando la modulation wheel vengono ricevuti o meno.
AS1 (Assign 1) AS2 (Assign 2)	Determina se i messaggi MIDI generati utilizzando ASSIGN 1/ASSIGN 2 (Knob 3/Knob4) vengono ricevuti o meno.
FS (Foot Switch)	Determina se i messaggi MIDI generati mediante il foot switch opzionale collegato al jack [SUSTAIN] del pannello posteriore vengono ricevuti o meno.
FC1 (Foot Controller 1)	Determina se i messaggi MIDI generati mediante il foot controller opzionale collegato al jack [FOOT CONTROLLER] del pannello posteriore vengono ricevuti o meno.
FC2 (Foot Controller 2)	Determina se i messaggi MIDI per il foot controller 2 vengono ricevuti o meno.
BC (Breath Controller)	Determina se i messaggi MIDI Breath Controller vengono ricevuti o meno.
RB (Ribbon Controller)	Determina se i messaggi MIDI Ribbon Controller vengono ricevuti o meno.

Performance

Performance Play
Performance Select
Performance Part Select
▶ Performance Edit
Common Edit
Chorus Eff
Reverb Eff
Master EQ
Arp Switch
General
Name
Part Edit
Play Mode
Filter/EG
▶ Arp Select
▶ Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff
Voice LFO
Voice Ctrl Set/ DrumKit Ctrl Set
Voice Name/ DrumKit Name
Voice Job
Voice Store

Performance Job

Initialize
Recall
Copy
Bulk

Performance Store

Informazioni supplementari

Parametro	Descrizione
A.Func1 (Assignable Function 1) A.Func2 (Assignable Function 2)	Determina se i messaggi MIDI per i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION 1 e 2 vengono ricevuti o meno.
ChAT (Channel After Touch)	Determina se i messaggi MIDI Channel After Touch vengono ricevuti o meno.

Voice Edit

Questi parametri consentono di modificare la voce assegnata alla parte selezionata.

Operazione	Premere [EDIT] → Selezionare "02:Part" con il pulsante cursore [V] → Premere [ENTER] → Selezionare la parte con i pulsanti di categoria ([1] – [16]) → Selezionare la schermata desiderata per la modifica da 05 – 08 con i pulsanti cursore [^]/[V] → Premere [ENTER] → Modificare i parametri nella schermata selezionata.
-------------------	--

Voice Insert Eff (Voice Insertion Effect)/ DrumKit Insert Eff (Drum Voice Insertion Effect)

Parametro	Descrizione
Categoria effetto Tipo di effetto	Determina la categoria e il tipo di effetto Insertion. Impostazioni: Per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere il documento PDF "Elenco dati". Inoltre, per descrizioni dettagliate di ogni tipo di effetto, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".
Preset (Effect Preset)	Consente di richiamare le impostazioni preprogrammate per ciascun tipo di effetto ed è progettato per l'utilizzo con applicazioni e situazioni specifiche. È possibile modificare il modo in cui il suono viene influenzato dalle impostazioni preprogrammate selezionate. NOTA Per un elenco di tutti i preset, consultare il documento PDF "Elenco dati".
Parametro degli effetti	Il parametro degli effetti dipende dal tipo di effetto correntemente selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri modificabili di ogni tipo di effetto, vedere il documento PDF "Elenco dati". Inoltre, per descrizioni dettagliate di ogni parametro degli effetti, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

▶ Receive Switch

Voice Edit

▶ Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl SetVoice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Voice LFO

Questa schermata viene visualizzata solo quando alla parte selezionata è assegnata una voce normale.

Parametro	Descrizione
Wave (LFO Wave)	<p>Seleziona la waveform dell'LFO.</p> <p>Impostazioni: tri (triangle), tri+ (triangle+), sawup, sawdwn, squ1/4 (square1/4), squ1/3 (square1/3), squ (square), squ2/3 (square2/3), squ3/4 (square3/4), trpzd (trapezoid), S/H 1 (sample & hold 1), S/H 2 (sample & hold 2), user</p> <p>NOTA La wave "utente" è una waveform speciale assegnata ad alcune voci preset. È possibile creare una wave LFO originale ricevendo i messaggi MIDI da un dispositivo esterno. Per ulteriori dettagli, vedere "Tabella dei dati MIDI" nel documento PDF "Elenco dati".</p>
Speed	<p>Regola il la velocità (frequenza) della variazione dell'LFO.</p> <p>Impostazioni: 0 – 63</p>
TempoSync	<p>Determina se l'LFO è sincronizzato o meno con il tempo dell'arpeggio o del sequencer (song o pattern).</p> <p>Impostazioni: off (non sincronizzato), on (sincronizzato)</p>
TempoSpeed	<p>Questo parametro è disponibile solo quando "Tempo Sync" (descritto in precedenza) è impostato su "on". Consente di impostare in dettaglio i valori di nota che determinano gli impulsi LFO in sincronia con l'arpeggio.</p> <p>Impostazioni: 16th, 8th/3 (semicrome) (terzine di croma), 16th. (semicrome puntate), 8th (crome), 4th/3 (terzine di semiminima), 8th. (crome puntate), 4th (semiminime), 2nd/3 (terzine di minima), 4th. (semiminime puntate), 2nd (minime), whole/3 (terzine di note intere), 2nd. (minime puntate), 4th x 4 (quartine di semiminima; quattro semiminime sul beat), 4th x 5 (quintine di semiminima; cinque semiminime sul beat), 4th x 6 (sestine di semiminima; sei semiminime sul beat), 4th x 7 (settime di semiminima; sette semiminime sul beat), 4th x 8 (ottine di semiminima; otto semiminime sul beat), 4th x 16 (sedici semiminime sul beat), 4th x 32 (trentadue semiminime sul beat), 4th x 64 (sessantaquattro semiminime sul beat)</p> <p>NOTA La durata effettiva della nota dipende dall'impostazione interna o esterna di tempo MIDI.</p>
PlayMode	<p>Determina se l'LFO è ripetuto più volte ciclicamente (in loop) o se è riprodotto una sola volta (one shot).</p> <p>Impostazioni: loop, one shot</p>
KeyOnRest (Key On Reset)	<p>Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che viene premuta una nota.</p> <p>Impostazioni: off (disattivato), each-on (attivato ogni volta), 1st-on (primo attivato)</p>
RandomSpeed	<p>Questo parametro è disponibile solo se "TempoSync" (descritto in precedenza) è stato impostato su "off". Determina il grado in cui la velocità LFO cambia in modo casuale.</p> <p>Impostazioni: 0 – 127</p>
Delay	<p>Determina il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in azione l'LFO.</p> <p>Impostazioni: 0 – 127</p>
Fade In (Fade In Time)	<p>Determina il tempo di fade-in (esecuzione graduale) dell'effetto LFO una volta scaduto il tempo di delay.</p> <p>Impostazioni: 0 – 127</p>
Hold (Hold Time)	<p>Determina per quanto tempo l'LFO viene tenuto al livello massimo.</p> <p>Impostazioni: 0 – 126, hold</p>
FadeOut (Fade Out Time)	<p>Determina il tempo di "fade-out" (dissolvenza graduale) dell'effetto LFO, una volta scaduto il tempo di mantenimento.</p> <p>Impostazioni: 0 – 127</p>
Dest1/2/3 (LFO Set 1/2/3 Control Destination)	<p>Determina le funzioni controllate dalla wave dell'LFO.</p> <p>Impostazioni: Vedere l'elenco di voci nel documento PDF "Elenco dati".</p> <p>NOTA Per "Insertion Effect Parameter 1 – 16" (Parametro effetto Insertion 1 – 16) descritto nell'elenco dei controlli, sono visualizzati nella schermata i nomi di parametro effettivi del tipo di effetto selezionato. Se sulla schermata è visualizzato "P**", a quel parametro non viene assegnata alcuna funzione. Il contrassegno "***" indica il numero di parametro.</p>
Depth1/2/3 (LFO Set 1/2/3 Control Depth)	<p>Imposta la profondità della wave dell'LFO.</p> <p>Impostazioni: 0 – 127</p>

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

▶ Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Voice Ctrl Set (Voice Controller Set)/ DrumKit Ctrl Set (Drum Voice Controller Set)

È possibile assegnare fino a sei Controller Set a ciascuna voce. Selezionare un set da 1 – 6 utilizzando i pulsanti cursore [^]/[V], quindi premere [ENTER]. Viene richiamata la schermata Controller Set.

Parametro	Descrizione
Source	Determina quale controller assegnare e usare per il Controller Set selezionato. Impostazioni: PB (rotella del pitch bend), MW (modulation wheel), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FS (foot switch), FC1 (foot controller 1), FC2 (foot controller 2), BC (Breath Controller), RB (Ribbon Controller), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2]), AT (Aftertouch) NOTA Se il foot switch è impostato su un numero Control Change uguale o maggiore di 96 nella schermata Controller della modalità Utility, il foot switch non sarà disponibile come "Source" del Controller Set per la voce selezionata.
Dest (Destination)	Determina la funzione controllata dal Controller Set impostato in "Source". Impostazioni: Vedere l'elenco di voci nel documento PDF "Elenco dati".
Depth	Determina il grado con cui il controller di origine ha effetto sulla destinazione. Impostazioni: -64 – +0 – +63

Esempi di impostazione della destinazione

Di seguito sono riportati alcuni utili esempi specifici su come impostare le assegnazioni "Dest" (Destination).

Per controllare il volume:	Volume
Per modificare la velocità dell'altoparlante rotante:	Parametro effetto Insertion 1 (INSA:EfSpCtl) *1
Per applicare l'effetto pedale wah alla voce:	Parametro effetto Insertion 1 (INSA:EfPdCtl) *2

Relativamente a *1 e *2 rispettivamente, sono necessarie le seguenti impostazioni oltre alle impostazioni menzionate in precedenza.

*1 Impostare anche il tipo di effetto = "Rotary Sp" nella schermata Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff di Voice Edit

*2 Impostare anche il tipo di effetto = "VCM Pedal Wah" nella schermata Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff di Voice Edit

Voice Name /DrumKit Name

Determina il nome della voce per la voce utente.

Parametro	Descrizione
Nome della voce	Determina il nome della voce assegnata alla parte selezionata. Spostare il cursore sulla posizione desiderata utilizzando i pulsanti cursore [<]/[>] e selezionare il carattere utilizzando il dial [DATA]. I nomi possono contenere un massimo di 10 caratteri alfanumerici.
Category (Voice category)	Determina la categoria nella quale sarà registrata la voce. Le categorie sono parole chiave che rappresentano le caratteristiche generali delle voci. Selezionando la categoria adeguata, sarà possibile individuare facilmente la voce desiderata nella vasta gamma disponibile. Impostazioni: Per voci normali: AP, KB, ORG, GTR, BAS, STR, BRS, WND, LD, PAD, CMP, CP, SFX, MFX, ETH Per voci di batteria: DR NOTA Per ulteriori informazioni su ciascuna categoria, fare riferimento a "Categoria della voce" di "Struttura di base" (pagina 7).

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

▶ Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

▶ Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Voice Job

La schermata viene richiamata premendo [JOB] nelle schermate Voice Edit. Di seguito sono riportate le schermate Voice Edit: "Voice (DrumKit) Insert Eff", "Voice LFO", "Voice (DrumKit) Ctrl Set" e "Voice (DrumKit) Name".

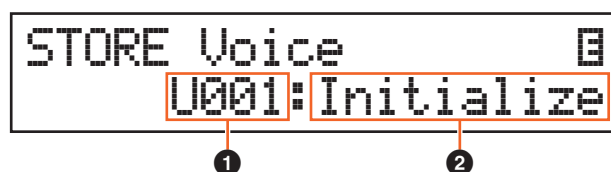
Parametro	Descrizione
Recall	Se prima di salvare una voce modificata come voce utente, si seleziona una voce o una performance diversa, tutte le variazioni apportate fino a quel momento alla prima performance vengono annullate. In tal caso, è possibile utilizzare la funzione Recall per ripristinare la voce con le ultime modifiche apportate. Selezionare "01:Recall" e premere [ENTER]. Quando viene visualizzata la schermata di conferma successiva, premere [INC/YES] per eseguire l'operazione di richiamo.
Bulk	Consente di inviare tutte le impostazioni di parametri modificate per la voce selezionata a un computer o a un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati. Selezionare "02:Bulk" e premere [ENTER]. Quando viene visualizzata la schermata di conferma successiva, premere [INC/YES] per eseguire l'operazione di Bulk Dump. NOTA Per poter eseguire un'operazione Bulk Dump, è necessario impostare il corretto numero di dispositivo MIDI con l'operazione seguente: [UTILITY] → Selezionare "02:MIDI" con i pulsanti cursore [Λ]/[V] → [ENTER] → Selezionare "DeviceNo" con i pulsanti cursore [Λ]/[V] → Selezionare/impostare il valore "DeviceNo" con il dial [DATA].

Voice Store

Se si preme [STORE] in una schermata Voice Edit, è possibile memorizzare la voce modificata come voce utente. Dopo avere impostato i seguenti parametri, premere [ENTER], quindi premere [INC/YES] per eseguire. Al termine della memorizzazione, l'utente è rimandato all'ultima schermata Part Edit selezionata.

■ AVVISO ■

Se premendo [STORE] viene richiamato il messaggio "Clear edit Voice", premere [DEC/NO]. Questo messaggio viene visualizzato se si esegue Performance Store quando la voce è stata modificata ma non ancora salvata. Tenere presente che la voce modificata verrà cancellata con l'esecuzione di Performance Store.



❶ Numero di voce utente

Consente di selezionare il numero di voce utente come destinazione di memorizzazione.

Impostazioni: Per le voci normali: 001 – 128

Per voci di batteria: 001 – 008

❷ Nome voce

Indica il nome della voce corrente del numero della voce utente selezionata. Al termine della memorizzazione, il nome cambia nel nome immesso nella schermata Voice Name.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

▶ Voice Job

▶ Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Performance Job

Operazione

Premere [JOB] da una delle schermate Performance (non da una schermata Voice Edit) → Selezionare il lavoro con i pulsanti cursore [^]/[V] → [ENTER] → L'operazione varia in base alla schermata dell'operazione selezionata

Initialize

JOB Initialize
Current Perf

All

Tipo di dati da inizializzare

Ripristina (inizializza) tutti i parametri della performance riportandoli alle impostazioni predefinite. Consente anche di inizializzare alcuni parametri in modo selettivo, come ad esempio le impostazioni Common, le impostazioni per ciascuna parte e così via, il che è molto utile in fase di creazione di una performance completamente nuova. In questa schermata premere [ENTER], quindi premere [INC/YES] per eseguire l'inizializzazione.

Tipo di dati da inizializzare

All: tutti i dati di una performance

Common: i dati di Common Edit

Parte 1 – 16: i dati dei parametri Part Edit della parte interna corrispondente

PartAll: i dati dei parametri Part Edit di tutte le parti

GM: tutti i dati di una performance. Le voci del banco GM verranno assegnate alle parti 1 – 16.

NOTE Lo strumento dispone di un banco GM che contiene le voci allocate in base allo standard GM e consente la riproduzione corretta dei dati di song GM.

Recall

Se si seleziona un'altra performance senza memorizzare quella salvata, tutte le variazioni apportate fino a quel momento alla prima performance vengono annullate. In tal caso, è possibile utilizzare la funzione Recall per ripristinare la voce con le ultime modifiche apportate.

Selezionare "02:Recall" e premere [ENTER]. Quando viene visualizzata la schermata di conferma successiva, premere [INC/YES] per eseguire l'operazione di richiamo.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

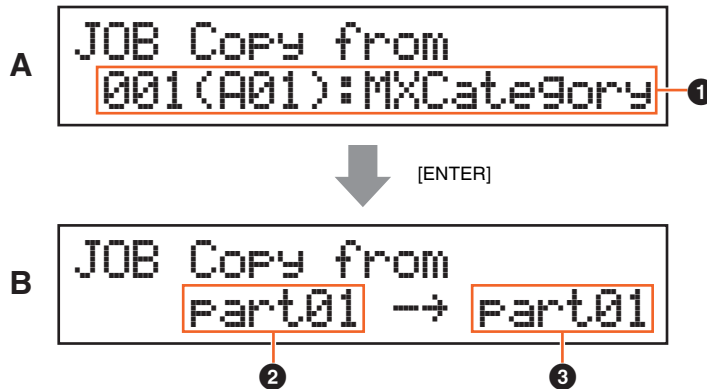
Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Copy

Questa utile operazione consente di copiare le impostazioni Common Edit e Part Edit di una determinata performance in quella attualmente modificata. Risulta utile se si sta creando una performance e si desidera utilizzare alcune impostazioni dei parametri di un'altra performance.



La schermata (A), che consente di selezionare la performance di origine da copiare, viene visualizzata per prima. Selezionare la performance desiderata, quindi premere [ENTER]. Dopodiché, viene visualizzata la schermata (B), che consente di selezionare il tipo di dati. Selezionare il tipo di dati per l'origine e la destinazione, quindi premere [ENTER]. Infine, premere [INC/YES] per eseguire la copia.

❶ Tipo di dati della performance (origine)

Determina il numero della performance da copiare. Quando "---(---): (Current)" è selezionato, la performance corrente viene specificata come performance origine. Di conseguenza, è possibile copiare le impostazioni dei parametri da una parte in una parte differente della stessa performance.

Impostazioni: Current, 001 – 128

❷ Tipo di dati dell'origine

Determina il tipo di dati di origine, incluso il numero della parte. Selezionare il campo di impostazione di origine con il pulsante cursore [<], quindi selezionare il tipo di dati con il dial [DATA].

Impostazioni: common, parte 1 –16

❸ Tipo di dati della destinazione

Determina il tipo di dati della destinazione, incluso il numero della parte. Selezionare il campo di impostazione di destinazione con il pulsante cursore [<], quindi selezionare il tipo di dati con il dial [DATA].

Impostazioni: common, parte 1 – 16

NOTE Se il tipo di dati di origine o destinazione è impostato su common, l'altro verrà impostato automaticamente su common, poiché non è possibile copiare i dati Common sui dati Part e viceversa. Inoltre, se il tipo è impostato sui dati Part, l'altro tipo verrà automaticamente impostato su parte 1.

Bulk

Questa funzione consente di inviare tutte le impostazioni di parametri modificate per la performance attualmente selezionata, compresi i dati Voice delle parti 1 – 16, a un computer o a un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati.

Selezionare "04:Bulk" e premere [ENTER]. Quando viene visualizzata la schermata di conferma successiva, premere [INC/YES] per eseguire l'operazione di Bulk Dump

NOTE Per poter eseguire un'operazione Bulk Dump, è necessario impostare il corretto numero di dispositivo MIDI con l'operazione seguente: [UTILITY] → Selezionare "02:MIDI" con i pulsanti cursore [^]/[V] → [ENTER] → Selezionare "DeviceNo" con i pulsanti cursore [^]/[V] → Selezionare "DeviceNo" con il dial [DATA].

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

▶ Performance Job

Initialize

Recall

▶ Copy

▶ Bulk

Performance Store

Informazioni
supplementari

Performance Store

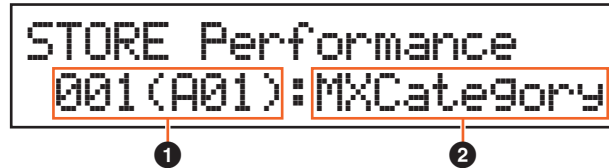
Operazione

Premere [STORE] da una delle schermate Performance (non da una schermata Voice Edit) → Selezionare la destinazione di memorizzazione → Premere [ENTER] → Premere [INC/YES]

Questa operazione consente di memorizzare la performance selezionata. Tuttavia, la voce modificata non viene memorizzata con la performance. Al termine della memorizzazione, l'utente viene rimandato alla schermata superiore della performance di destinazione.

AVVISO

Se l'operazione di memorizzazione della performance viene eseguita quando una voce è stata modificata ma non ancora memorizzata, la voce memorizzata verrà cancellata e le relative modifiche andranno perse. I dati di voce importanti dovrebbero essere memorizzati come voce utente ([pagina 53](#)) prima di eseguire il salvataggio di una performance.



1 Numero di performance

Consente di selezionare il numero di performance come destinazione di memorizzazione.

Impostazioni: 001 – 128

2 Nome performance

Indica il nome della performance corrente del numero della performance selezionata. Al termine dell'operazione di memorizzazione, il nome cambia nel nome immesso nella schermata Performance Name ([pagina 46](#)).

Informazioni supplementari

Funzioni dei knob [A] – [D]

Quando il pulsante [PART 1-2 LINK] è impostato su on (la spia è accesa):

Le funzioni dei knob [A] – [D] sono applicate a entrambe le parti 1 e 2.

Quando la prima spia è accesa:

Knob	Parametro	Impostazioni	Pagina di riferimento
A	CUTOFF ("Cutoff" in Common Edit)	-64 – +63	pagina 45
B	RESONANCE ("Resonance" in Common Edit)	-64 – +63	pagina 45
C	CHORUS ("ChoSend" in Common Edit)	0 – 127	pagina 45
D	REVERB ("RevSend" in Common Edit)	0 – 127	pagina 45

Quando la seconda spia è accesa:

Knob	Parametro	Impostazioni	Pagina di riferimento
A	ATTACK ("Attack" in Common Edit)	-64 – +63	pagina 45
B	DECAY ("Decay" in Common Edit)	-64 – +63	pagina 45
C	SUSTAIN ("Sustain" in Common Edit)	-64 – +63	pagina 45
D	RELEASE ("Release" in Common Edit)	-64 – +63	pagina 46

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

▶ Performance Store

▶ Informazioni supplementari

Quando la terza spia è accesa:

Knob	Parametro	Impostazioni	Pagina di riferimento
A	VOLUME ("Volume" in Common Edit)	0 – 127	pagina 46
B	PAN ("Pan" in Common Edit)	L63 – C – R63	pagina 46
C	ASSIGN1 ("Assign 1" in Common Edit)	-64 – +63	pagina 46
D	ASSIGN2 ("Assign 2" in Common Edit)	-64 – +63	pagina 46

Quando il pulsante [PART 1-2 LINK] è impostato su off (la spia è spenta):

Le funzioni assegnate ai knob [A] – [D] vengono applicate solo alla parte selezionata.

Quando la prima spia è accesa:

Knob	Parametro	Impostazioni	Pagina di riferimento
A	CUTOFF ("Cutoff" in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
B	RESONANCE ("Resonance" in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
C	CHORUS ("ChoSend" in Part Edit)	0 – 127	pagina 47
D	REVERB ("RevSend" in Common Edit)	0 – 127	pagina 47

Quando la seconda spia è accesa:

Knob	Parametro	Impostazioni	Pagina di riferimento
A	ATTACK ("AEG Attack" in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
B	DECAY ("AEG Decay" in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
C	SUSTAIN ("AEG Sustain" in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
D	RELEASE ("AEG Release" in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48

Quando la terza spia è accesa:

Knob	Parametro	Impostazioni	Pagina di riferimento
A	VOLUME ("Volume" in Part Edit)	0 – 127	pagina 47
B	PAN ("Pan" in Part Edit)	L63 – C – R63	pagina 47
C	ASSIGN1 ("Assign 1" in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
D	ASSIGN2 ("Assign 2" in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff/
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set/
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

► Informazioni supplementari

Impostazioni di song/pattern

In questa sezione vengono illustrati i parametri relativi a song e pattern ritmici. È possibile riprodurre la song o il pattern richiamato in questa schermata premendo il pulsante [▶/||] (Play/Pause) e interromperlo premendo il pulsante [■] (Stop).

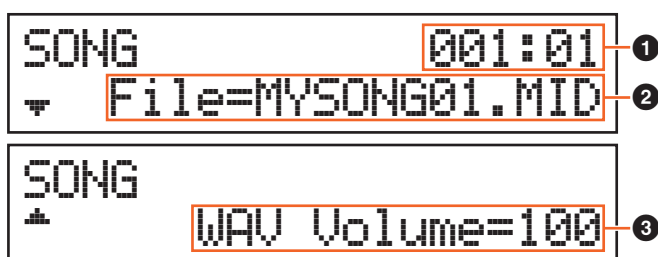
Impostazione di song pattern

- ▶ Song
- Pattern

Song

I dati MIDI (SMF) e i dati audio (file WA) nella memoria flash USB collegata allo strumento possono essere riprodotti come song sullo strumento.

Operazione Premere [EXT. SONG] → Modificare i parametri nella schermata Song



1 Posizione di riproduzione della song

Indica la posizione di riproduzione della song. Quando la song selezionata è costituita da dati MIDI, vengono indicati misura e bit. Quando la song selezionata è costituita da dati audio, vengono indicati minuti e secondi.

2 File

Consente di selezionare la song desiderata dai dati MIDI e audio nella memoria flash USB collegata allo strumento.

NOTA Su questo strumento possono essere riprodotti solo i dati MIDI 0 in formato SMF.

NOTA È possibile utilizzare solo i dati audio di file WAV stereo a 44,1 kHz/16 bit per la riproduzione su questo strumento.

3 WAV Volume

Consente di regolare il volume dei dati audio. Questo parametro è collegato allo stesso parametro della schermata Utility General ([pagina 64](#)).

Impostazioni: 0 – 127

Pattern

Da questa schermata è possibile riprodurre i diversi pattern ritmici interni dello strumento.

Operazione Premere [PATTERN] → Modificare i parametri nella schermata Pattern

Impostazione di song pattern

Song

▶ Pattern



1 Lunghezza e posizione di riproduzione del pattern

2 Parametro Pattern

Un singolo parametro per la modifica è indicato in ciascuna pagina.

Parametro	Descrizione
Categoria di pattern Numero di pattern Nome pattern	Consente di selezionare la categoria e il numero del pattern desiderato. Dopo avere spostato il cursore sull'indicazione della categoria o del numero mediante i pulsanti cursore [←]/[→], selezionare un pattern modificando la categoria o il numero. Impostazioni: CategoriaRock, R&B, Elct, Jazz, Wrld, Orch Numero. varia in base alla categoria
Categoria di voci Numero della voce Nome della voce	Consente di determinare la voce che verrà utilizzata per il pattern ritmico. Se il pattern ritmico viene modificato, questo parametro verrà impostato automaticamente sulla voce di batteria appropriata per il pattern ritmico. Per impostazione predefinita, questa voce viene impostata come voce della parte 10 della performance selezionata. Impostazioni: Vedere la sezione "Elenco delle voci" nel documento PDF "Elenco dati".
Volume	Per regolare il volume del pattern. Questo parametro è collegato al parametro "Volume" della parte 10. Impostazioni: 0 – 127
Pan	Consente di determina la posizione del pattern. Questo parametro è collegato al parametro "Pan" della parte 10. Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)
ChoSend (Chorus Send)	Consente di determinare il livello di mandata del segnale inviato all'effetto Chorus. Questo parametro è collegato al parametro "ChoSend" della parte 10. Impostazioni: 0 – 127
RevSend Reverb Send	Determina il livello di mandata del segnale inviato all'effetto Reverb. Questo parametro è collegato al parametro "RevSend" della parte 10. Impostazioni: 0 – 127
AutoKeyOnStart	Consente di determinare se il pattern ritmico viene riprodotto immediatamente o meno quando si preme qualsiasi nota sulla tastiera. Quando si passa a una performance per la quale "AutoKeyStart" è impostato su, la spia del pulsante [▶/] (Play/ Pause) inizierà a lampeggiare lentamente e il pattern ritmico verrà riprodotto non appena si suona la tastiera. Impostazioni: off, on

File

Nella schermata File sono disponibili gli strumenti per il trasferimento dei dati (ad esempio di voce e performance) tra lo strumento e un dispositivo di memoria flash USB collegato al terminale USB [TO DEVICE]. Per tornare alla schermata Performance da una schermata File, premere [EXIT] (ESC).

Terminologia per le operazioni sui file

File

Per "file" si intende un gruppo di dati memorizzati su una memoria flash USB o nel disco rigido di un computer. Proprio come con un computer, è possibile gestire come file tutti i dati della memoria utente, comprese voci utente e performance, creati con lo strumento e salvarli su una memoria flash USB. Ciascun file ha un nome e un'estensione.

Nome file

Proprio come con un computer, nella schermata File è possibile assegnare un nome al file. Il nome del file può contenere massimo otto caratteri alfanumerici nella schermata dello strumento. File con lo stesso nome non possono essere salvati nella stessa directory.

Estensione

Alle tre lettere che seguono il nome del file (dopo il punto), ad esempio ".mid" e ".wav" viene fatto riferimento come "estensione" del file. L'estensione indica il tipo di file e non può essere modificata dalle operazioni del pannello sullo strumento.

Dimensione file

Questo termine si riferisce alla quantità di memoria occupata dal file. La dimensione del file è determinata dalla quantità di dati salvati nel file. Le dimensioni dei file sono indicate con i normali termini informatici B (byte), KB (kilobyte), MB (megabyte) e GB (gigabyte). 1 KB è equivalente a 1024 byte, 1 MB è equivalente a 1024 KB e 1GB è equivalente a 1024 MB.

Directory (Dir)

Caratteristica organizzativa su un dispositivo di memorizzazione dei dati (come una memoria flash USB), che consente di raggruppare i file di dati in base al tipo o all'applicazione. Le directory possono essere nidificate secondo un ordine gerarchico per organizzare i dati. In questo senso, una "directory" è equivalente a una cartella su un computer. I nomi di directory non contengono un'estensione.

Directory principale

Tra tutte le cartelle, la posizione più alta (quella che viene visualizzata per prima quando si apre la memoria) si chiama "directory principale".

Formattazione

L'operazione di inizializzazione di una memoria flash USB viene definita "formattazione". L'operazione di formattazione cancella tutti i dati dal dispositivo di memorizzazione di destinazione ed è irreversibile.

Salvataggio/caricamento

"Salvataggio" significa che i dati creati sullo strumento vengono salvati su un dispositivo di memoria flash USB esterno come file, mentre "memorizzazione" significa che i dati creati sullo strumento vengono memorizzati nella memoria interna. "Caricamento" significa che il file presente sul dispositivo di memoria flash USB viene caricato nella memoria interna.

File

Schermata File

Save
Load
Rename
Delete
Format
Memory Info

Schermata File

Operazione

Premere [FILE] → Selezionare la schermata desiderata per eseguire la modifica con i pulsanti cursore [^]/[V] → Premere [ENTER] (INVIO) → Modificare i parametri nella schermata selezionata

Save

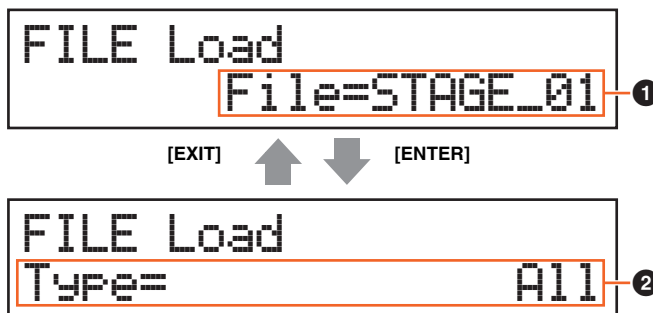
Tutti i dati presenti nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un unico file (file "All": estensione ".X5A") e possono essere salvati sulla memoria flash USB in questa schermata.

Parametro	Descrizione
Name (Nome file)	Consente di determinare il nome file per il salvataggio nella memoria flash USB. È possibile spostare il cursore sulla posizione desiderata utilizzando i pulsanti cursore [<]/[>] e determinare il carattere utilizzando la manopola [DATA] (DATI). I nomi possono contenere un massimo di otto caratteri alfanumerici.

Load

I file nella memoria flash USB possono essere caricati nella memoria interna.

NOTA Se il file "All" dello strumento non si trova nella directory principale della memoria flash USB, sul display viene visualizzato il messaggio "File not found" (File non trovato) e la schermata Load (Carica) di seguito non viene mostrata.



1 File

Consente di selezionare il file da caricare. È possibile caricare solo un file "All" dello strumento memorizzato nella directory principale della memoria flash USB. Premere [ENTER] dopo avere selezionato un file per richiamare la schermata per la selezione del tipo di file da caricare.

2 Type (Tipo)

Consente di determinare il tipo specifico di dati da caricare da un singolo file. Premere [ENTER] dopo avere selezionato il tipo. La schermata richiamata varia a seconda del tipo selezionato.

Impostazioni: È possibile caricare i seguenti tipi di file.

Parametro	Descrizione
All	Un file "All" (estensione ".X5A") salvato su un dispositivo di memoria flash USB può essere caricato e reimmesso nello strumento.
All without Sys (All senza sistema)	È possibile caricare tutti i dati, ad eccezione delle impostazioni di sistema nella schermata Utility, in un file "All" (estensione ".X5A") salvato nella memoria flash USB.

File

Schermata File

- ▶ Save
- ▶ Load
- Rename
- Delete
- Format
- Memory Info

Parametro	Descrizione
Performance	<p>Una performance specifica di un file "All" salvato sulla memoria flash USB può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento. Se si seleziona questo file e si preme il pulsante [ENTER], vengono richiamate le schermate "Src Performance" (Performance src) (per la selezione della performance da caricare) e "Dst Performance" (Performance dts) (per la selezione della destinazione della performance). Premere [ENTER] dopo avere effettuato le impostazioni in ciascuna schermata in base alle proprie esigenze.</p> <p>NOTA I dati caricati sono relativi alla performance e non includono le voci utente.</p> <div style="text-align: center;"> </div>

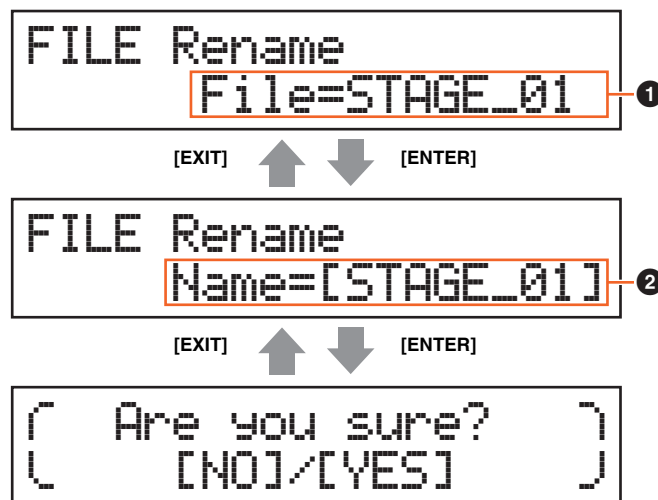
File

▶ Schermata File

- Save
- ▶ Load
- ▶ Rename
- Delete
- Format
- Memory Info

Rename

Consente di rinominare il file selezionato.



1 File

Consente di selezionare il file da rinominare. È possibile selezionare solo i file salvati nella directory principale della memoria flash USB. Premere [ENTER] dopo avere effettuato la selezione per richiamare la schermata per l'immissione del nome file.

2 Name (Nome)

Consente di determinare il nome del file selezionato. È possibile rinominare i file usando massimo otto caratteri alfanumerici. Se il nome del file contiene spazi o altri caratteri non compatibili con lo strumento, l'intero nome file potrebbe risultare illeggibile. In tal caso, è necessario rinominare il file con caratteri validi.

Delete

Consente di eliminare un file specifico salvato nella directory principale della memoria flash USB. Premere [ENTER] dopo avere selezionato il file desiderato per eseguire l'operazione di eliminazione.

Format

Consente di formattare la memoria flash USB collegata allo strumento. Una nuova memoria flash USB deve essere formattata prima di potere essere utilizzata con lo strumento. Selezionare "05:Format" (05:Formatta) nella schermata File superiore, quindi premere [ENTER] per visualizzare la schermata di conferma. Premere quindi il pulsante [INC/YES] (AUM/SI) per eseguire l'operazione di formattazione.

■ AVVISO ■

Se il dispositivo viene formattato, tutti i dati precedentemente salvati saranno eliminati. È quindi necessario verificare in anticipo che il dispositivo non contenga dati importanti.

Memory Info (Informazioni memoria)



```

FILE Memory Info
Free=867.9MB/955.0MB
  
```

❶ Free (Libera)

Indica la memoria libera/totale della memoria flash USB attualmente riconosciuta.

File

▶ Schermata File

Save

Load

Rename

▶ Delete

▶ Format

▶ Memory Info

Utility

La schermata Utility consente di impostare parametri che influenzano la funzionalità generale dello strumento. Per tornare alla schermata Performance dopo avere effettuato le impostazioni, premere [EXIT].

Operazione

Premere [UTILITY] → Selezionare la schermata desiderata per eseguire la modifica con i pulsanti [^]/[V] → Premere [ENTER] → Modificare i parametri nella schermata selezionata

General

Parametro	Descrizione
MasterVolume	Determina il volume globale dello strumento. Impostazioni: 0 – 127
Note Shift	Determina di quanti semitoni viene spostato il pitch di tutte le note. Impostazioni: -24 – +0 – +24
Tune (Master tune)	Determina l'accordatura fine (in incrementi da 0,1 centesimi) del suono complessivo dello strumento. Impostazioni: -102,4 (414,7 Hz) – +0,0 (440,0 Hz) – +102,3 (466,8 Hz) NOTA La frequenza del pitch di base (nota A3) è 440 Hz. Un incremento di 3 o 4 centesimi corrisponde a un aumento di frequenza di circa 1 Hz.
DirectMonitor (Direct Monitor Switch)	Quando si utilizza lo strumento con un computer, determina se il segnale audio dello strumento viene emesso o meno ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R] e al jack [PHONES] (monitoraggio diretto). Se si desidera ascoltare solo il suono ritrasmesso in loop dal computer tramite il terminale USB [TO HOST], impostare questo parametro su off. È possibile utilizzare questa impostazione per applicare un effetto plug-in VST (sul computer) al suono dello strumento. Impostazioni: off, on
DAW Level	Regola il volume dei dati audio acquisito dal terminale USB [TO HOST]. Impostazioni: 0 – 127
WAV Volume	Regola il volume dei dati audio della memoria flash USB. Questo parametro è collegato allo stesso parametro della schermata Song (pagina 58). Impostazioni: 0 – 127
Octave (Spostamento di ottava)	Determina di quante ottave l'estensione della tastiera viene spostata verso l'alto o verso il basso. Questo parametro è collegato ai pulsanti OCTAVE [-]/[+] sul pannello. Impostazioni: -3 – +0 – +3
Traspose	Determina di quanti semitoni l'estensione della tastiera viene spostata verso l'alto o verso il basso. Impostazioni: -11 – +0 – +11 NOTA Se la trasposizione va oltre i limiti dell'estensione della tastiera, cioè da C-2 a G8, verranno usate le note nelle ottave adiacenti.
VelCurve (Velocity Curve)	Determina in che modo viene generata e trasmessa la velocità effettiva in base alla velocità (forza) con cui si suonano le note sulla tastiera. Impostazioni: norm, soft, hard, wide, fixed norm (normal)... Questa "curva" lineare produce una corrispondenza equivalente tra la forza con cui suona la tastiera (velocity) e l'effettivo cambiamento di suono. soft Questa curva produce una risposta aumentata, specifica per velocità più basse. hard..... Questa curva diminuisce efficacemente la risposta generale in confronto alle curve normali. wide Questa curva aumenta l'intensità di esecuzione producendo velocità più basse se si suona più piano e velocità più alte se si suona più forte. Pertanto, questa impostazione espande in modo efficace la gamma dinamica. fixed Questa impostazione produce sempre la stessa variazione di suono (impostata dal parametro "FixedVelocity" di seguito) indipendentemente dalla forza di esecuzione. La velocità delle note suonate viene fissata sul valore impostato qui.
FixedVelocity	Determina il valore della velocità per l'impostazione del curva di velocità "fixed" descritta in precedenza. Questa curva è utile per inviare una velocità fissa al generatore di suoni a prescindere dall'intensità con cui si suona la tastiera. Questo parametro è disponibile soltanto se si imposta la curva di velocità "fixed". Impostazioni: 1 – 127
LCD Contrast	Regola il contrasto dello schermo LCD. Impostazioni: 1 – 8 NOTA È anche possibile regolare il contrasto dell'LCD tenendo premuto [UTILITY] e premendo [INC/YES]/[DEC/NO].

Utility

▶ General

MIDI

Controller

Remote

Utility Job

QuickSeup

Factory Set

Version

Parametro	Descrizione
KnobFuncDisFSw (Knob Function display switch)	<p>Determina se la schermata Knob Function (nella quale sono mostrate le funzioni dei knob [A] – [D] e le relative impostazioni) viene richiamata o meno premendo il pulsante [KNOB FUNCTION].</p> <p>Impostazioni: off, on</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Cut Rez Cho Rev (+34) + 0 40 12</p> </div> <p>La schermata Knob Function viene visualizzata quando si preme [KNOB FUNCTION].</p>
KnobDisTime (Knob Function display switch)	<p>Determina la visualizzazione della schermata Knob Function quando si utilizzano i knob e anche il tempo di visualizzazione della schermata.</p> <p>Impostazioni: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep</p> <p>off Se questa opzione è selezionata, la schermata non viene visualizzata neppure se si utilizzano i knob.</p> <p>1 sec – 5 sec.... L'utilizzo di uno dei knob determina la visualizzazione della schermata dopo un certo tempo (1 – 5 secondi), quindi viene chiusa automaticamente.</p> <p>keep L'utilizzo dei knob causa la visualizzazione continua della finestra popup finché non si preme un pulsante.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>[Common Cutoff] [(+15)]</p> </div> <p>La schermata Knob Function compare quando si utilizzano i knob.</p>
StartUp	<p>Determina la performance di accensione. Ciò permette di selezionare quale performance viene richiamata automaticamente all'accensione.</p> <p>Impostazioni: 1 – 128</p>
AutoOff (Auto Power Off time)	<p>Determina il tempo che intercorre prima dello spegnimento automatico se lo strumento non viene utilizzato per un determinato periodo di tempo. L'impostazione predefinita è "30min".</p> <p>Impostazioni: off (Disattiva la funzione di spegnimento automatico), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min (minuti)</p> <p>NOTA È possibile impostare questo parametro su "off" tenendo premuto il tasto più grave sulla tastiera e accendendo lo strumento. Con questa operazione viene mantenuta l'impostazione "off" anche quando si spegne lo strumento.</p>

Utility

- ▶ General
- ▶ MIDI
- Controller
- Remote

Utility Job

- QuickSeup
- Factory Set
- Version

MIDI

Parametro	Descrizione
MIDI IN/OUT	<p>Determina i terminali fisici di uscita/ingresso che verranno utilizzati per trasmettere e ricevere i dati MIDI.</p> <p>Impostazioni: MIDI, USB</p> <p>NOTA Non è possibile usare contemporaneamente i due tipi di terminali. È possibile utilizzarne solo uno alla volta per trasmettere e ricevere i dati MIDI.</p>
LocalCtrl (Switch Local Control)	<p>Determina se il generatore di suoni dello strumento risponde o meno all'esecuzione sulla tastiera. Solitamente, dovrebbe essere impostato su "on", per poter ascoltare il suono dello strumento durante l'esecuzione. Anche se è impostato su "off", i dati saranno trasmessi via MIDI. Inoltre il blocco del generatore di suoni interno risponderà ai messaggi ricevuti via MIDI.</p> <p>Impostazioni: off (scollegato), on (collegato)</p>
BankSel (Bank Select)	<p>Determina se lo strumento consente sia la trasmissione che la ricezione dei messaggi di selezione banco. Se impostato su "on", lo strumento risponde ai messaggi di selezione banco in arrivo e, qualora si utilizzi il pannello di controllo, trasmette anche i messaggi di selezione banco appropriati.</p> <p>Impostazioni: off, on</p>
ProgChange (Program Change)	<p>Determina se lo strumento consente sia la trasmissione che la ricezione dei messaggi Program Change. Se impostato su "on", lo strumento risponde ai messaggi di cambiamento programma in arrivo e, qualora si utilizzi il pannello di controllo, trasmette anche i messaggi di cambiamento programma appropriati.</p> <p>Impostazioni: off, on</p>

Parametro	Descrizione																				
CtrlReset (Controller Reset)	<p>Determina lo stato dei controller (Modulation Wheel, Foot Controller, knob e così via) quando si passa da una voce all'altra. Se è impostato su "hold", i controller vengono mantenuti nell'impostazione corrente. Se invece è impostato su "reset", i controller vengono riportati sui valori predefiniti (vedere di seguito).</p> <p>Impostazioni: hold, reset</p> <p>Se si seleziona "reset", i controller verranno reimpostati sui seguenti valori o posizioni. Per quanto riguarda i controller che non sono realmente disponibili sullo strumento (ad esempio, After Touch, Ribbon Controller, e Breath Controller), è possibile attivare queste funzioni trasmettendo il numero di controllo MIDI corrispondente da un controller MIDI esterno.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Pitch bend</td> <td>Center</td> <td>Ribbon Controller</td> <td>Center</td> </tr> <tr> <td>Modulation Wheel</td> <td>Minimum</td> <td>Breath Controller</td> <td>Maximum</td> </tr> <tr> <td>After Touch</td> <td>Minimum</td> <td>Assignable Function</td> <td>off</td> </tr> <tr> <td>Foot Controller</td> <td>Maximum</td> <td>Expression</td> <td>Maximum</td> </tr> <tr> <td>Footswitch</td> <td>off</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Pitch bend	Center	Ribbon Controller	Center	Modulation Wheel	Minimum	Breath Controller	Maximum	After Touch	Minimum	Assignable Function	off	Foot Controller	Maximum	Expression	Maximum	Footswitch	off		
Pitch bend	Center	Ribbon Controller	Center																		
Modulation Wheel	Minimum	Breath Controller	Maximum																		
After Touch	Minimum	Assignable Function	off																		
Foot Controller	Maximum	Expression	Maximum																		
Footswitch	off																				
MIDI Sync	<p>Determina se la riproduzione di song/pattern/arpeggio sarà sincronizzato con il clock interno dello strumento o con un clock MIDI esterno.</p> <p>Impostazioni: internal, external, auto (interno, esterno, automatico)</p> <p>internal..... Sincronizzazione con il clock interno. È possibile utilizzare questa impostazione se il generatore di suoni deve essere usato da solo o come sorgente master clock per un altro dispositivo.</p> <p>external.... Sincronizzazione con un clock MIDI ricevuto da uno strumento MIDI esterno via MIDI. Utilizzare questa impostazione quando si desidera utilizzare un sequencer esterno come master.</p> <p>auto..... Se il clock MIDI viene trasmesso in modo costante da un computer o un dispositivo MIDI esterno, il clock interno dello strumento viene disattivato automaticamente e lo strumento è sincronizzato con il clock esterno. Se il clock MIDI non viene trasmesso dal computer o dal dispositivo MIDI esterno, il clock interno dello strumento continua a essere sincronizzato con l'ultimo tempo ricevuto del dispositivo MIDI esterno o del computer (software DAW). Questa impostazione è utile se si desidera un'alternanza tra clock esterno e interno.</p> <p>NOTA</p> <p>Se si imposta lo strumento facendo in modo che la riproduzione dell'arpeggio, del pattern o della song sia sincronizzata a un clock MIDI esterno, assicurarsi di impostare i dispositivi affinché il clock MIDI trasmesso dal software DAW o dal dispositivo MIDI esterno venga trasmesso allo strumento nel modo appropriato.</p>																				
ClockOut (MIDI Clock Out)	<p>Determina se i messaggi clock MIDI (F8) verranno trasmessi mediante il terminale MIDI OUT/USB.</p> <p>Impostazioni: off, on</p>																				
SeqCtrl (Sequencer Control)	<p>Determina se i segnali di controllo del sequencer (avvio, prosecuzione e interruzione) verranno ricevuti e/o trasmessi tramite MIDI.</p> <p>Impostazioni: off, in, out, in/out</p> <p>off..... Non trasmesso/riconosciuto.</p> <p>in..... Riconosciuto ma non trasmesso.</p> <p>out..... Trasmesso ma non riconosciuto.</p> <p>in/out..... Trasmesso/riconosciuto.</p>																				
BasicCh (Basic Channel)	<p>Determina il canale di trasmissione/ricezione dell'intera performance.</p> <p>Impostazioni: 1 – 16, off</p> <p>NOTA</p> <p>Il canale di trasmissione/ricezione MIDI per la parte 1 – 16 è impostato su 1 – 16 indipendentemente dall'impostazione "BasicCh".</p>																				
DeviceNo. (Device number)	<p>Determina il numero di dispositivo MIDI. Il numero deve corrispondere al Device Number del dispositivo MIDI esterno durante la trasmissione/ricezione di bulk data, modifica dei parametri o altri messaggi esclusivi di sistema.</p> <p>Impostazioni: 1 – 16, all, off</p>																				
RcvBulk (Switch Receive Bulk)	<p>Determina se è possibile ricevere dati bulk dump.</p> <p>Impostazioni: protect (non ricevuti), on (ricevuti)</p>																				
BulkInterval (Bulk Dump Interval)	<p>Determina il tempo di intervallo della trasmissione bulk dump quando si utilizza questa funzionalità o si riceve una richiesta bulk dump.</p> <p>Impostazioni: 0 – 900 ms</p>																				

Utility

General

MIDI

Controller

Remote

Utility Job

QuickSeup

Factory Set

Version

Controllers

Determina le impostazioni per l'assegnazione dei controller comuni all'intero sistema dello strumento. È possibile assegnare numeri di Control Change MIDI ai knob del pannello anteriore e ai controller esterni. È ad esempio possibile utilizzare i knob ASSIGN 1 e ASSIGN 2 per controllare la profondità di due effetti diversi, utilizzando al contempo il foot controller per controllare la modulazione. Le assegnazioni di questi numeri sono noti come "assegnazioni di controller".

NOTA Per quanto riguarda i controller che non sono realmente disponibili sullo strumento, è possibile controllarli trasmettendo il numero di controllo MIDI corrispondente da un controller MIDI esterno.

Parametro	Descrizione
FS Pedal (Foot Switch Sustain Pedal Select)	Determina quale modello di foot switch opzionale connesso al jack [SUSTAIN] viene riconosciuto. Utilizzo del pedale FC3A: Se si connette un pedale FC3A opzionale (compatibile con la funzione Half Damper) per produrre l'effetto Half Damper speciale (come con un vero piano acustico), impostare il parametro su "FC3 (Half on)". Se la funzione Half Damper non è necessaria o si desidera disattivare e continuare a utilizzare un pedale FC3A, impostare questo parametro su "FC3 (Half off)". Utilizzo del pedale FC4A o FC5: Selezionare "FC4/5". Questi pedali non sono compatibili con la funzione Half Damper. Impostazioni: FC3 (Half on), FC3 (Half off), FC4/5 NOTA Questa impostazione non è necessaria se si controlla la funzione Half Damper mediante messaggi di Control Change da un dispositivo MIDI esterno nello strumento.
FS (Numero di controllo foot switch)	Determina il numero di Control Change generato mediante il footswitch collegato al jack [SUSTAIN]. Tenere presente che, se da un dispositivo esterno vengono ricevuti gli stessi messaggi MIDI di Control Change, il generatore di suoni interno risponde anche a questi messaggi, come se fosse usato il footswitch dello strumento. Impostazioni: off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset (off, 1 – 95, pulsante Arpeggio, riproduzione/arresto, inc. PC, dec. PC, reset ottava) NOTA È possibile utilizzare un FC4A o FC5 collegato a jack [SUSTAIN] per avviare o interrompere song/pattern impostando questo parametro su "Play/Stop". Inoltre, è possibile utilizzare un FC4A o FC5 per cambiare le performance impostando questo parametro su "PC inc"/"PC dec". Tenere presente che la funzione Sustain non può essere utilizzata in questi casi.
AS1 (Numero di controllo Assign 1) AS2 (Numero di controllo Assign 2)	Determina il numero di Control Change generato se si utilizzano i knob ASSIGN 1/2. Tenere presente che, se vengono ricevuti gli stessi messaggi MIDI di Control Change descritti nella tabella provenienti da un dispositivo esterno, il generatore di suoni interno risponde anche a questi messaggi, come se venissero usati i knob ASSIGN 1/2 dello strumento. Impostazioni: off, 1 – 95
FC1 (Numero di controllo Foot Controller 1)	Determina il numero di Control Change generato quando viene utilizzato il foot controller collegato al jack [FOOT CONTROLLER]. Tenere presente che, se vengono ricevuti gli stessi messaggi MIDI di Control Change descritti nella tabella provenienti da un dispositivo esterno, il generatore di suoni interno risponde anche a questi messaggi, come se venisse usato il foot controller dello strumento. Impostazioni: off, 1 – 95
FC2 (Numero di controllo Foot Controller 2)	Determina il numero di Control Change corrispondente a un secondo foot controller su un dispositivo esterno collegato allo strumento. Impostazioni: off, 1 – 95
RB (Numero di controllo Ribbon Controller)	Determina il numero di Control Change corrispondente a un Ribbon Controller su un dispositivo esterno collegato allo strumento. Impostazioni: off, 1 – 95
BC (Numero di controllo Breath Controller)	Determina il numero di Control Change generato quando si utilizza un Breath Controller su un dispositivo esterno collegato allo strumento. Impostazioni: off, 1 – 95
AF1 (Numero di controllo Assignable Function 1) AF2 (Numero di controllo Assignable Function 2)	Determina il numero di Control Change generato quando si utilizzano i pulsanti Assignable Function 1/2 su un dispositivo esterno collegato allo strumento. Impostazioni: off, 1 – 95

Utility

General

MIDI

▶ Controller

Remote

Utility Job

QuickSeup

Factory Set

Version

Remote

Le impostazioni della modalità Remote vengono effettuate in questa schermata. Se si preme [UTILITY] in modalità Remote, verrà richiamata solo questa schermata.

Parametro	Descrizione
DAW Select	Indica il software DAW che deve essere controllato dallo strumento. È sufficiente selezionare un tipo di DAW per richiamare automaticamente le impostazioni Remote adeguate. Impostazioni: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR
ProgChgMode (Program Change Mode)	Determina quali messaggi verranno trasmessi al computer quando si utilizzano i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO] o il dial [DATA]. Se si seleziona "PC", i messaggi Program Change verranno trasmessi mediante la porta MIDI 1. Se si seleziona "remote", i messaggi di controllo remoto verranno trasmessi mediante la porta MIDI 2. Se si seleziona "auto", viene impostato automaticamente l'invio dei messaggi Program Change mediante la porta MIDI 1 o l'invio dei messaggi di controllo remoto mediante la porta MIDI 2, a seconda del software DAW controllato in modalità Remote. I messaggi di controllo remoto possono essere trasmessi solo se il VSTi in Cubase è controllato in modalità Remote. Impostazioni: remote, PC, auto NOTA Il parametro è impostato su "PC" se "DAW Select" è impostato su un valore diverso da "Cubase".

Utility

General
MIDI
Controller
▶ Remote
▶ Utility Job
▶ QuickSeup
Factory Set
Version

Utility Job

Operazione

Premere [UTILITY] → Premere [JOB] → Selezionare la schermata desiderata per eseguire la modifica con i pulsanti cursore [Λ]/[V] → Premere [ENTER] → Modificare i parametri nella schermata desiderata → Premere [ENTER]

QuickSetup

Mediante la funzione Quick Setup è possibile richiamare immediatamente le impostazioni appropriate relative al sequencer selezionando comode impostazioni preset che consentono di impostare contemporaneamente una serie di importanti parametri correlati al sequencer. Premere [ENTER] al termine dell'impostazione per eseguire la configurazione. Di seguito sono riportate le impostazioni per ciascuna configurazione preset.

Impostazioni: St Alone (Stand Alone), DAW Rec (DAW Record), Arp Rec (Arpeggio Record)

	St Alone	DAW Rec	Arp Rec
DirectMonitor (Direct Monitor Switch)	on	on	on
LocalCtrl (Local Control)	on	off	on
MIDI Sync	internal	auto	auto
Clock Out	on	off	off
MIDI Out (Arpeggio MIDI output switch)	on	off	on

Factory Set

Se si preme [ENTER] in questa schermata, è possibile ripristinare la memoria utente di questo sintetizzatore (pagina 17) ripristinando le impostazioni predefinite (Factory Set). L'impostazione "PowerOn Auto" (Accensione automatica) su questa schermata sarà memorizzata automaticamente all'esecuzione di FactorySet.

■ AVVISO ■

Quando vengono ripristinate le impostazioni di fabbrica, tutte le impostazioni Voice, Performance e di sistema saranno cancellate. Prestare attenzione a non sovrascrivere dati di scene che si desidera conservare. Inoltre, accertarsi di creare regolarmente copie di backup dei dati importanti in una memoria flash USB, un computer o altro dispositivo.

NOTA Per istruzioni sull'esecuzione di Factory Set, fare riferimento al Manuale di istruzioni.



JOB Factory Set
PowerOn Auto=off ①

① PowerOn Auto (Power On Auto Factory Set)

Se il parametro è impostato su "on", la memoria utente verrà ripristinata alle impostazioni di fabbrica predefinite all'accensione. In genere questo parametro è impostato su "off".

Impostazioni: off, on

■ AVVISO ■

Se "PowerOn Auto" è impostato su "on" e si eseguono le impostazioni di fabbrica, la funzione Factory Set verrà automaticamente eseguita a ogni accensione della tastiera. Se si imposta il parametro Auto Factory Set su off e si preme il pulsante [ENTER], la funzione di impostazione della configurazione di fabbrica non viene eseguita alla successiva accensione dello strumento.

Version

Indica la versione corrente dello strumento e il copyright. L'indicazione "Firm: *.*" in basso a destra della prima schermata indica la versione dello strumento.



JOB Version
↵Boot:1.00 Firm:1.00

Utility

General

MIDI

Controller

Remote

▶ Utility Job

QuickSeup

▶ Factory Set

▶ Version

Modalità Remote

In modalità Remote è possibile controllare in remoto il software DAW o il VSTi (strumenti software). I programmi software DAW compatibili con lo strumento sono Cubase, Logic Pro, SONAR e Digital Performer. Inoltre, lo strumento dispone di 50 modelli di controllo per il controllo remoto di molti degli strumenti VSTi più popolari. Tali modelli di controllo consentono di assegnare le funzioni appropriate per il VSTi preferito ai knob [A] – [D] sullo strumento. Nella schermata Remote è possibile indicare le funzioni assegnate ai knob [A] – [D] per il modello di controllo selezionato, modificare il valore delle funzioni, cambiare il modello di controllo e così via. In questa sezione vengono illustrati i parametri mostrati nella schermata Remote e le funzioni disponibili per la modifica.

Modalità Remote

- ▶ Schermata Remote
- Cambio delle funzioni dei knob [A] – [D]
- Cambio del modello di controllo
- Impostazioni Utility

Operazione Premere [DAW REMOTE]

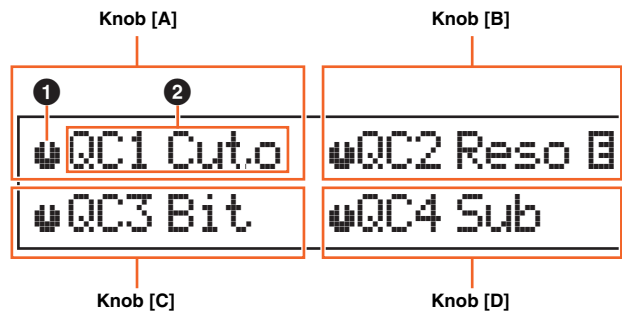
NOTA Premere nuovamente [DAW] per uscire dalla modalità Remote.

NOTA Il software DAW da controllare può essere impostato nella schermata Utility Remote (pagina 68).

NOTA Per informazioni sulla versione del software DAW compatibile con lo strumento, fare riferimento la sezione "Specifiche" nel Manuale di istruzioni.

Schermata Remote

Indica le funzioni di base assegnate ai knob [A] – [D].



1 Indicatore del knob

Indica i valori correnti dei parametri assegnati ai knob [A] – [D] sotto forma di icone grafiche. Se un valore corrente è diverso da un'indicazione del knob, il relativo indicatore viene evidenziato. Quando un indicatore viene evidenziato, lo spostamento del knob non influisce sul valore. Quando si sposta il knob oltre il valore corrente, lo spostamento del knob influisce sul valore e l'indicazione del knob corrisponde al valore corrente.

2 Nome del parametro

Indica le funzioni assegnate ai knob [A] – [D]. Quando si sposta un knob, il valore della funzione assegnata viene mostrato sulla schermata, quindi viene nuovamente visualizzata la schermata precedente una volta trascorso il lasso di tempo specificato. Inoltre, impostando [PART 1-2 LINK] su on, è possibile mantenere il valore del parametro sempre visualizzato sul display. Impostare [PART 1-2 LINK] su off per tornare automaticamente alla schermata precedente. La funzione assegnata ai knob varia in base all'impostazione "Remote" o "CC". È possibile determinare questa impostazione in MX49/MX61 Remote Editor.

Quando si imposta lo strumento su "Remote" (solo Cubase)

I parametri VSTi di Cubase vengono assegnati ai knob [A] – [D] e i primi otto caratteri dei parametri vengono visualizzati sul display. Per scorrere i nomi dei parametri composti da più di otto caratteri, tenere premuto [SHIFT] e premere [DAW REMOTE].

Quando si sposta un knob, il messaggio MIDI viene trasmesso alla porta 2, quindi il parametro assegnato al knob verrà modificato sul VSTi di Cubase. In tal caso, il valore del parametro è mostrato sul display dello strumento per un determinato periodo di tempo.

Quando si imposta lo strumento su "CC"

Indica il numero di Control Change che deve essere controllato dai knob [A] – [D]. Quando si sposta un knob, il messaggio di Control Change viene trasmesso alla porta 2 e la funzione del VSTi sarà controllata sul software DAW.

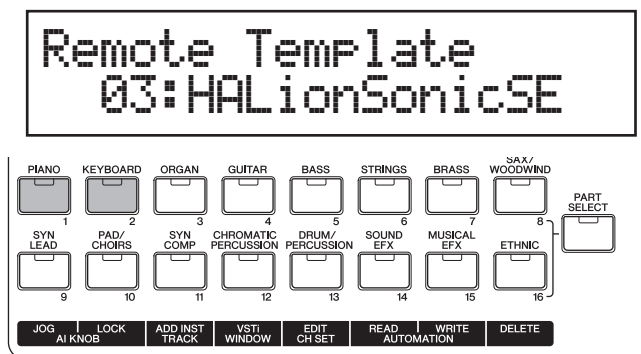
NOTA Se "DAW Select" (pagina 68) è impostato su un valore diverso da "Cubase" oppure "MIDI IN/OUT" (pagina 65) è impostato su "MIDI", lo strumento è fissato sull'impostazione "CC".

Cambio delle funzioni dei knob [A] – [D]

Ciascun modello di controllo dispone di tre set di funzioni assegnate ai knob [A] – [D]. Premere [KNOB FUNCTION] per cambiare il set di funzioni.

Cambio del modello di controllo

Per commutare modelli di controllo dello strumento, utilizzare il pulsante [KEYBOARD] o il pulsante [PIANO]. Premendo [KEYBOARD]/[PIANO] il numero di modello aumenta o diminuisce. L'utente è rimandato alla schermata precedente una volta trascorso un determinato lasso di tempo dopo che è stato visualizzato il display per cambiare il modello. Quando il modello di controllo viene commutato sullo strumento, anche il modello verrà commutato su Remote Editor.



NOTA Se sul computer in uso è stato installato Remote Tools, la commutazione del VSTi su Cubase comporta il collegamento al modello di controllo sullo strumento.

NOTA Se si desidera modificare il modelli di controllo oppure creare un nuovo modello, è necessario utilizzare MX49/MX61 Remote Editor. Quando si modifica il modello di controllo, è possibile salvare nella memoria interna 50 modelli di controllo, compresi i modelli modificati, premendo [STORE] in modalità Remote sullo strumento.

Impostazioni Utility

Premendo [UTILITY] in modalità Remote vengono richiamate solo le impostazioni Utility relative alla modalità Remote. I parametri di questa schermata sono collegati alla schermata Remote (pagina 68) di Utility.

Modalità Remote

Schermata Remote

- ▶ Cambio delle funzioni dei knob [A] – [D]
- ▶ Cambio del modello di controllo
- ▶ Impostazioni Utility