

## Sommario

Uso dei manuali di MOXF6/MOXF8 .....	2	Modalità Master.....	128
<b>Struttura di base</b> .....	<b>3</b>	Modalità Remote.....	133
<b>Blocchi funzionali</b> .....	<b>3</b>	Modalità Utility .....	140
<b>Blocco Tone Generator</b> .....	<b>4</b>	<b>Quick Setup (Configurazione rapida)</b> .....	<b>151</b>
<b>Blocco ingresso A/D</b> .....	<b>8</b>	<b>Modalità File</b> .....	<b>153</b>
<b>Blocco sequencer</b> .....	<b>9</b>	<b>Informazioni supplementari</b> .....	<b>160</b>
<b>Blocco arpeggio</b> .....	<b>11</b>	Selezione di file e cartelle .....	160
<b>Blocco Controller</b> .....	<b>17</b>	Riproduzione di un file SMF (Standard MIDI File)	
<b>Blocco effetti</b> .....	<b>18</b>	da un dispositivo di memoria flash USB .....	160
<b>Memoria interna</b> .....	<b>22</b>	Formattazione di un dispositivo di memoria flash USB .....	161
<b>Riferimenti</b> .....	<b>24</b>	<b>Utilizzo delle applicazioni iOS</b> .....	<b>162</b>
<b>Modalità Voice</b> .....	<b>25</b>	<b>Appendice</b> .....	<b>163</b>
<b>Informazioni supplementari</b> .....	<b>53</b>	<b>Informazioni sull'interfaccia MIDI</b> .....	<b>163</b>
Elenco delle categorie di voci.....	53		
Esempi di impostazione della destinazione.....	53		
Funzioni delle manopole 1 – 8 .....	54		
<b>Modalità Performance</b> .....	<b>55</b>		
<b>Informazioni supplementari</b> .....	<b>74</b>		
Elenco categorie di performance.....	74		
Funzioni delle manopole 1 – 8 .....	74		
<b>Modalità Song</b> .....	<b>76</b>		
<b>Informazioni supplementari</b> .....	<b>97</b>		
Tipi di riproduzione delle song.....	97		
Loop di tracce di song – Esempio di impostazione.....	99		
Punch In/Out (Type = punch).....	100		
Procedura di base in modalità Song Job.....	100		
<b>Modalità Pattern</b> .....	<b>101</b>		
<b>Informazioni supplementari</b> .....	<b>112</b>		
Tipi di riproduzione dei pattern .....	112		
Registrazione Loop (pattern) .....	113		
<b>Modalità Mixing</b> .....	<b>114</b>		
<b>Informazioni supplementari</b> .....	<b>124</b>		
Editare la performance con le manopole.....	124		
Creazione di un arpeggio .....	125		
Memorizzazione delle impostazioni come modello			
di messaggio.....	126		

# Uso dei manuali di MOXF6/MOXF8

Sono disponibili quattro guide di riferimento per MOXF6/MOXF8: Manuale di istruzioni, Manuale di riferimento (questo documento), Manuale dei parametri del sintetizzatore ed Elenco dati. Il Manuale di istruzioni in dotazione con il sintetizzatore è in formato cartaceo, mentre Manuale di riferimento, Manuale dei parametri del sintetizzatore ed Elenco dati sono forniti sotto forma di documenti PDF nel CD-ROM in dotazione.

## Manuale di istruzioni (documento cartaceo)

Descrive come configurare MOXF6/MOXF8 ed eseguire le operazioni di base.

Questo manuale spiega le seguenti operazioni.

- Esecuzione in modalità Voice
- Creazione di una nuova performance utilizzando la voce preferita (Performance Creator)
- Esecuzione in modalità Performance
- Utilizzo di un microfono e dei suoni di altri dispositivi audio
- Creazione di una song originale
- Creazione di pattern personalizzati
- Collegamento ad un computer
- Impiego della tastiera come Master Keyboard (modalità Master)
- Configurazione delle impostazioni generali del sistema (modalità Utility)
- Salvataggio/caricamento dei dati (modalità File)
- Installazione di hardware opzionale

## Manuale di riferimento (questo documento PDF)

Descrive la struttura interna di MOXF6/MOXF8 e i vari parametri che si possono regolare e impostare.

## Manuale dei parametri del sintetizzatore (documento PDF)

Spiega i parametri delle voci, i tipi di effetto, i parametri degli effetti e i messaggi MIDI utilizzati per tutti i sintetizzatori che utilizzano i generatori di suoni AWM2 di Yamaha. Leggere il Manuale di istruzioni e il Manuale di riferimento per primi, quindi utilizzare il Manuale dei parametri, se necessario, per saperne di più sui parametri e sui termini relativi ai sintetizzatori Yamaha.

## Elenco dati (documento PDF)

Fornisce una serie di elenchi a waveform, performance, tipi di effetto e tipi di arpeggio, oltre a materiali di riferimento come la scheda di implementazione MIDI e l'elenco delle funzioni di controllo remoto.

## Uso del Manuale di riferimento

- Mediante le schede delle modalità nella parte superiore di ogni pagina nella sezione Riferimento, è possibile andare alla pagina per le spiegazioni dei parametri della modalità corrispondente. L'elenco sulla destra di ciascuna pagina nella modalità selezionata corrisponde alla struttura di funzioni. Facendo clic sulla voce desiderata nell'elenco si passa direttamente alla pagina corrispondente per le spiegazioni della funzione.
- È possibile fare clic su qualsiasi numero di pagina nel Sommario o all'interno del testo descrittivo per andare alla pagina corrispondente.
- È possibile anche fare clic sulle voci e sugli argomenti desiderati nell'indice "Segnalibri" (a sinistra nella finestra principale) per accedere alla pagina corrispondente. Fare clic sulla scheda "Segnalibri" per aprire l'indice, qualora non sia visualizzato.
- Per trovare informazioni su un argomento, una funzione o una caratteristica specifica, selezionare "Trova" o "Cerca" nel menu "Modifica" di Adobe e immettere una parola chiave per individuare le informazioni desiderate all'interno del documento.

**NOTA** È possibile scaricare la versione più recente di Adobe® Reader® dalla seguente pagina Web:  
<http://www.adobe.com/products/reader/>

**NOTA** I nomi e le posizioni delle voci di menu possono cambiare a seconda della versione di Adobe Reader in uso.

### Informazioni

- Le illustrazioni e le schermate LCD mostrate nel presente Manuale di riferimento sono fornite esclusivamente a scopo didattico e potrebbero differire da quelle dello strumento in uso.
- Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

Selezionare la modalità      Selezionare la funzione

**Voice Mode**

The Voice mode is used for selecting, playing, and editing desired Voice. This section explains each parameter in the four types (Voice Play, Normal Voice Edit, Drum Voice Edit, and Voice Job). Note that available parameters for editing differ depending on the Voice types (Normal Voice and Drum Voice).

**Voice Play**

Voice Play is the main "portal" by which you enter the Voice mode, and it is here where you select and play a Voice. Some of the Voice settings can also be edited in this mode.

Operation: Press the [VOICE] button.

[F1] PLAY

Full Concert Grand

**Voice Mode**

**Voice Play**

- [F1] PLAY
- [F2] PORTA
- [F3] ED
- [F4] ARP ED
- [F5] EFFECT

**Arpeggio Edit**

- [F1] TYPE
- [F2] MAIN
- [F3] LIMIT
- [F4] PLAY FX

**Normal Voice Edit**

**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Element Edit**

- [F1] OSC
- [F2] FILTER
- [F3] AMP
- [F4] EQ

**Drum Voice Edit**

**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] EFFECT

**Key Edit**

- [F1] OSC
- [F2] FILTER
- [F3] AMP
- [F4] EQ

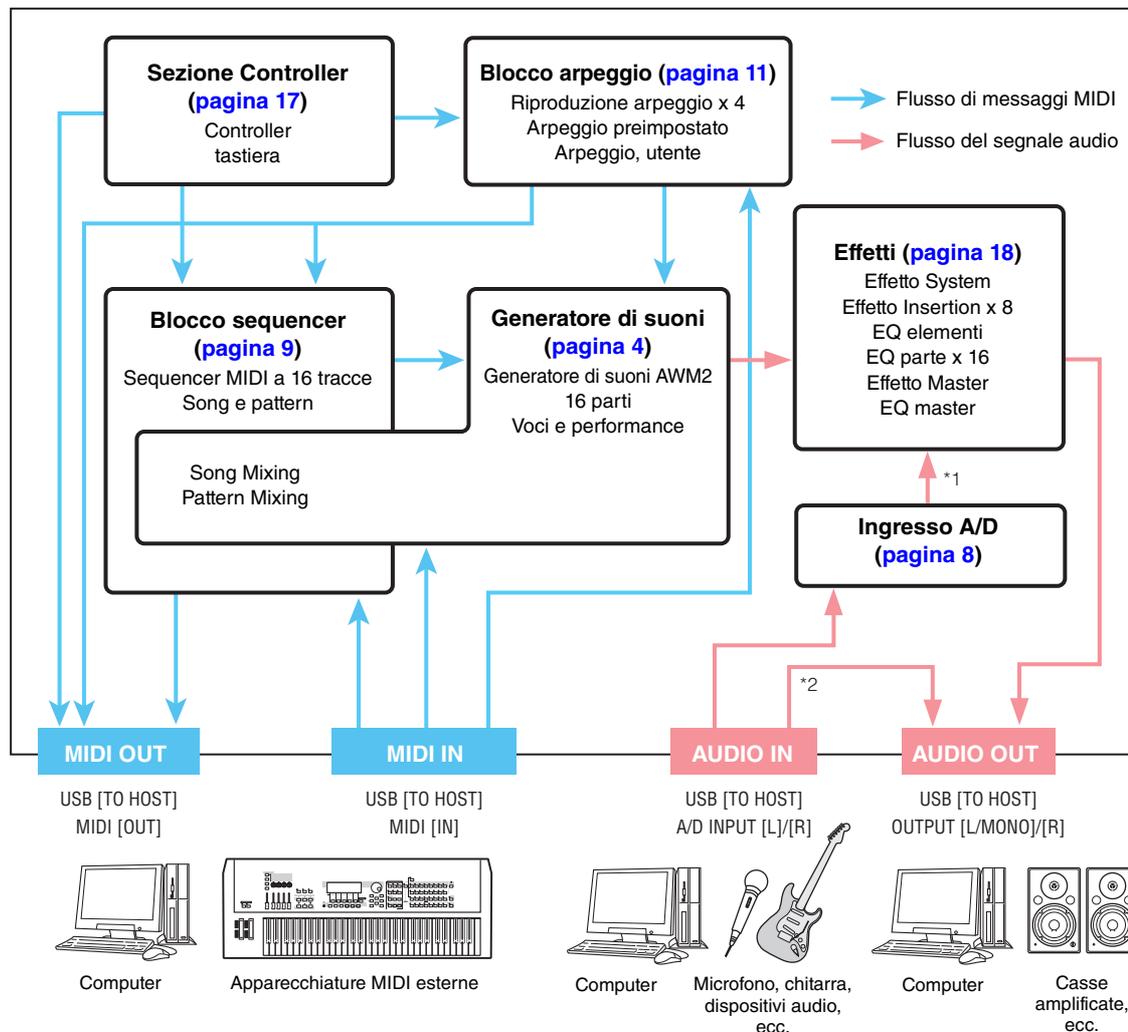
**Voice Job**

- [F1] INT
- [F2] RESCAL
- [F3] COPY

# Struttura di base

## Blocchi funzionali

Il sistema di MOXF6/MOXF8 è composto da sei blocchi funzionali principali: Tone Generator (Generatore di suoni), Sampling (Campionamento), Audio Input (Input audio), Sequencer, Arpeggio, Controller ed Effect (Effetti).



- \*1 A seconda delle impostazioni per i collegamenti del segnale audio, è possibile che i segnali ricevuti attraverso i jack A/D INPUT [L]/[R] non vengano inviati all'effetto di sistema o master.
- \*2 I segnali audio ricevuti attraverso il terminale USB [TO HOST] vengono inviati direttamente ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R], senza passare per il blocco ingresso A/D e il blocco effetti.

### Struttura di base

▶ Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
Memoria interna

### Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

### Utilizzo delle applicazioni iOS

### Appendice

#### MIDI

### AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

Questo strumento è dotato di un blocco generatore di suoni AWM2. AWM2 (Advanced Wave Memory 2) è un sistema di sintesi basato su forme d'onda 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.

# Blocco Tone Generator

Il blocco del generatore di suoni è il componente che genera i suoni veri e propri in risposta ai messaggi MIDI ricevuti dal blocco sequencer, dal blocco controller, dal blocco arpeggio e dallo strumento MIDI esterno tramite il terminale MIDI [IN] o il terminale USB [TO HOST]. I messaggi MIDI vengono assegnati a sedici canali indipendenti e lo strumento è in grado di riprodurre contemporaneamente sedici parti separate, attraverso i 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. Il blocco generatore di suoni di questo strumento è in grado di gestire i messaggi MIDI sulla Porta 1. La struttura del blocco generatore di suoni differisce in base alla modalità.

## Blocco generatore di suoni in modalità Voice

### Struttura della parte in modalità Voice.

In questa modalità è possibile il riconoscimento di un solo canale MIDI poiché è disponibile una sola parte. Questo stato viene detto generatore di suoni "monotimbrico". Con la tastiera viene generata una voce utilizzando una sola parte. Per impostare il canale di ricezione MIDI su un funzionamento monotimbrico (modalità voce performance), utilizzare il parametro "BasicRcvCh" (pagina 147) della schermata Utility MIDI. In modalità Voice, lo strumento riconosce solamente i dati sulla porta MIDI 1.

**NOTA** Se si desiderano riprodurre i dati di una song su un sequencer MIDI esterno o su un computer contenente più canali MIDI, accertarsi di utilizzare la modalità Song/Pattern (pagina 76).

### Voce

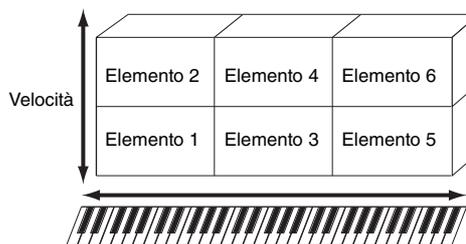
Un programma che contiene gli elementi sonori per generare il suono di uno strumento musicale specifico viene definito "voce". Internamente esistono due tipi di voce: voci normali e voci di batteria. Le prime corrispondono principalmente a normali suoni strumentali e possono essere riprodotte sull'intera estensione della tastiera. Ogni voce è costituita da otto elementi (voce normale) o da un massimo di 73 tasti (suono di batteria). L'unità base e più piccola di una voce è l'elemento o il tasto batteria. Ciò significa che solo un elemento o tasto è in grado di produrre un suono dello strumento musicale. Inoltre, una voce normale è in grado di produrre suoni ancor più realistici e di vario tipo, attraverso la combinazione di più elementi. Ogni voce viene creata mediante la modifica di parametri esclusivi per ciascun elemento/tasto (parametri Element Edit/parametri Key Edit) e di parametri comuni a tutti gli elementi/tasti (parametri Common Edit).

**NOTA** Per istruzioni sulla modifica di una voce normale, vedere a pagina 30. Per istruzioni sulla modifica di una voce di batteria, vedere a pagina 47.

### Voci normali e voci di batteria

#### Voci normali

Si tratta di una voce riprodotta convenzionalmente dalla tastiera, con pitch standard per ciascun tasto. Una voce normale è costituita da un massimo di otto elementi. In base alle impostazioni in modalità Voice Edit, questi elementi vengono riprodotti simultaneamente oppure in base alle impostazioni relative all'intervallo delle note, all'intervallo di velocità e alla XA (articolazione estesa). In figura viene illustrato un esempio di voce normale. Poiché i sei elementi illustrati sono distribuiti sia sull'intervallo delle note della tastiera sia sull'intervallo di velocità, il suono di ciascun elemento dipende dalla nota eseguita e dalla forza utilizzata nell'esecuzione. Nella distribuzione della velocità, il suono degli elementi 1, 3 e 5 viene prodotto con un'esecuzione delicata sulla tastiera mentre quello degli elementi 2, 4 e 6 viene prodotto con un'esecuzione energica. Nella distribuzione delle note, il suono degli elementi 1 e 2 si colloca nell'intervallo inferiore della tastiera, quello degli elementi 3 e 4 nell'intervallo centrale e quello degli elementi 5 e 6 nell'intervallo superiore. Nella distribuzione della velocità, il suono degli elementi 1, 3 e 5 viene prodotto con un'esecuzione delicata sulla tastiera mentre quello degli elementi 2, 4 e 6 viene prodotto con un'esecuzione energica. Un esempio pratico di ciò è la voce pianoforte che può essere composta da sei campioni diversi, dove gli elementi 1, 3 e 5 corrispondono ai suoni di un'esecuzione delicata, sui rispettivi intervalli, mentre gli elementi 2, 4 e 6 corrispondono ai suoni di un'esecuzione energica, per i rispettivi intervalli delle note. In realtà MOXF6/MOXF8 offre una flessibilità ancor maggiore, poiché prevede fino a otto elementi indipendenti.



### Struttura di base

Blocchi funzionali
▶ Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
Memoria interna

### Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

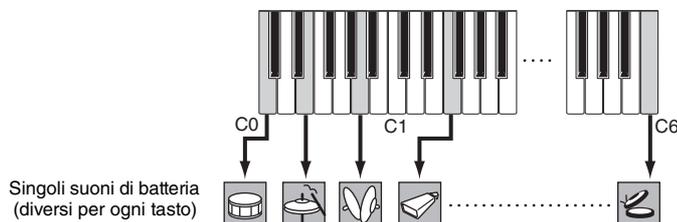
### Utilizzo delle applicazioni iOS

### Appendice

MIDI

## Voci di batteria

Le voci di batteria consistono principalmente in suoni di batteria e percussioni assegnati a singole note sulla tastiera. Contrariamente agli elementi, un tasto batteria coincide con la nota corrispondente, cioè non è possibile modificarne l'intervallo. A ciascun tasto batteria sono assegnati suoni di batteria o percussione. È possibile creare suoni di batteria di diverso tipo modificando il suono di batteria o percussione assegnato a ciascun tasto ed modificando parametri quali pitch e EG.



Singoli suoni di batteria (diversi per ogni tasto)

## Articolazione estesa (XA)

L'articolazione estesa (XA) è un sistema di generazione dei suoni appositamente progettato che fornisce maggiore flessibilità di prestazione e realismo acustico. Questo sistema consente di ricreare più efficacemente suoni realistici e performance naturali, come ad esempio il legato e lo staccato, fornendo altre modalità esclusive di modifica casuale e alternata dei suoni durante l'esecuzione.

### Legato realistico

I sintetizzatori convenzionali ricreano l'effetto di un legato facendo proseguire l'involuppo del volume da una nota precedente a quella successiva, in modalità mono. Ciò, tuttavia, determina un suono innaturale, diverso da quello di un vero strumento acustico. Il sintetizzatore MOXF riproduce un effetto legato più fedele poiché consente la riproduzione di elementi specifici durante questo tipo di esecuzione e la riproduzione normale di altri elementi (con le impostazioni dei parametri XA Control "normal" e "legato").

### Esecuzione fedele delle note

I sintetizzatori convenzionali non riproducono in modo adeguato i suoni delle note rilasciate degli strumenti acustici. MOXF6/MOXF8 è in grado di riprodurre questi suoni caratteristici impostando il parametro XA Control di un determinato elemento su "keyOffSound".

### Variazioni sonore minime per la nota eseguita

In questi casi, i sintetizzatori convenzionali tentano di effettuare la riproduzione modificando casualmente il pitch e/o filtro. Ciò, tuttavia, genera un effetto elettronico, diverso dalle effettive variazioni sonore di uno strumento acustico. MOXF6/MOXF8 riproduce con maggiore precisione queste variazioni sonore minime utilizzando le impostazioni dei parametri XA Control, "waveCycle" e "waveRandom".

### Passaggio tra più suoni diversi per la creazione di esecuzioni naturali su uno strumento acustico

Gli strumenti acustici hanno caratteristiche proprie, persino sonorità uniche e specifiche, che vengono generate solo in momenti particolari di una performance. Tra queste, ad esempio, il tremolo prodotto su un flauto con la lingua o l'esecuzione di armoniche superiori su una chitarra acustica. I sintetizzatori convenzionali (prima della serie MOTIF XS) erano in grado di generare tali suoni attivandoli, ad esempio, tramite un'elevata (forte) velocità. MOXF6/MOXF8 riproduce questi suoni speciali consentendo il passaggio da un suono all'altro durante l'esecuzione mediante i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION (FUNZIONE ASSEGNABILE) [1]/[2] e le impostazioni dei parametri XA Control "AF1 On" (Funzione assegnabile 1 attivata), "AF2 On" (Funzione assegnabile 2 attivata) e "all AF off" (Tutte le funzioni assegnabili disattivate).

**NOTA** È inoltre possibile attivare o disattivare il pulsante ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] trasmettendo da un dispositivo esterno il numero Control Change (Modifica del controllo) specificato come "AF1"/"AF2" (pagina 146) nella schermata Utility CTL ASN.

### Nuovi suoni e nuovi stili di esecuzione

È possibile applicare l'elevata versatilità delle funzionalità precedentemente illustrate non solo ai suoni acustici, ma anche al sintetizzatore e alle voci elettroniche. Grazie alla funzionalità XA è possibile usufruire di un vasto potenziale per la riproduzione di suoni autentici, la realizzazione di esecuzioni espressive e l'ideazione di stili di esecuzione nuovi e creativi.

## Struttura di base

Blocchi funzionali

► Blocco generatore di suoni

Blocco ingresso A/D

Blocco sequencer

Blocco arpeggio

Blocco controller

Blocco effetti

Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Master

Modalità Remote

Modalità Utility

Configurazione rapida

Modalità File

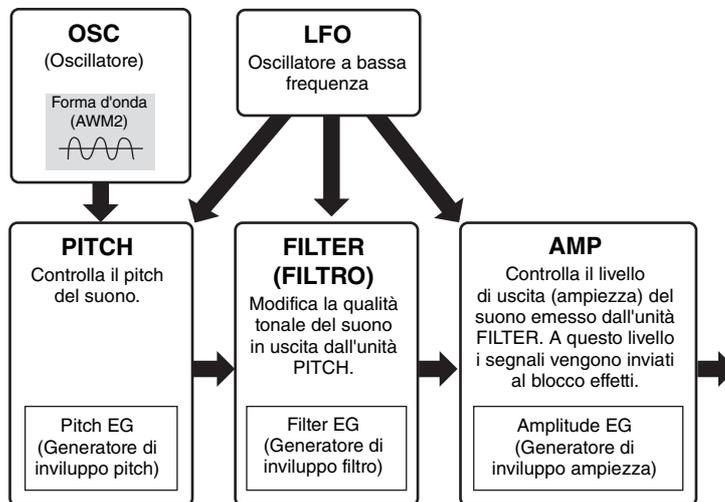
## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

## Elementi e tasti batteria

Gli elementi e i tasti batteria sono i più piccoli "componenti fondamentali" di MOXF6/MOXF8, che compongono una voce; è possibile infatti utilizzare solo un elemento o un tasto batteria per creare una voce. È possibile creare, migliorare ed elaborare queste minuscole unità sonore attraverso un'ampia gamma di tradizionali parametri di sintetizzatore, ad esempio Oscillator (Oscillatore), Pitch, Filter (Filtro), Amplitude (Ampiezza) e LFO (illustrati di seguito).



### Oscillator

Questa unità trasmette la forma d'onda che determina il pitch di base. È possibile assegnare la forma d'onda (o il materiale sonoro di base) a ciascun elemento di una voce normale o a ciascun tasto di un suono di batteria. Nel caso di una voce normale, è possibile impostare l'intervallo per l'elemento (l'intervallo di note sulla tastiera che riproducono l'elemento), nonché la risposta alla velocità (l'intervallo di velocità delle note entro il quale viene riprodotto l'elemento). È possibile anche impostare i parametri relativi a XA questa unità. Ciascuna forma d'onda è composta da uno o più campioni creati registrando il suono dello strumento vero e proprio e assegnando le impostazioni appropriate per tastiera e velocità. È possibile impostare i parametri relativi all'oscillatore nella schermata Oscillator (pagine 38 e 48).

### Pitch

Questa unità controlla il pitch del suono (onda) trasmesso dall'oscillatore. Nel caso di una voce normale, è possibile eseguire il detuning (scordatura) di elementi separati, applicare il pitch scaling e così via. Inoltre, impostando il parametro PEG (Pitch Envelope Generator) è possibile controllare le variazioni del pitch nel tempo. È possibile impostare i parametri relativi al pitch nella schermata PITCH (pagina 40) della modalità Voice Element Edit. I parametri relativi al pitch di una voce di batteria possono essere impostati nella schermata PITCH (pagina 49) della modalità Drum Voice Key Edit.

### Filter

Questa unità modifica il tono del suono prodotto dal pitch tagliando la porzione di una specifica frequenza del suono. Inoltre impostando il parametro FEG (Generatore di inviluppo filtro) è possibile controllare la frequenza di taglio del filtro nel tempo. È possibile impostare i parametri relativi ai filtri nella schermata FILTER (pagine 41 e 50) e delle modalità Voice Element Edit o Drum Voice Key Edit.

### Amplitude

Questa unità controlla il livello di uscita (ampiezza) del suono emesso dal blocco filtro. A questo livello i segnali vengono inviati al blocco effetti. Inoltre impostando il parametro AEG (Generatore di inviluppo ampiezza) è possibile controllare le variazioni del volume nel tempo. È possibile impostare i parametri relativi all'ampiezza nella schermata AMP (pagine 43 e 50) e delle modalità Voice Element Edit o Drum Voice Key Edit.

### LFO (Oscillatore a bassa frequenza)

Come suggerisce il nome stesso, l'LFO crea forme d'onda a bassa frequenza. Queste forme d'onda consentono di variare il pitch, il filtro o l'ampiezza di ciascun elemento per creare effetti tipo vibrato, wah e tremolo. È possibile impostare l'LFO in modo indipendente per ciascun elemento o globalmente per tutti gli elementi. È possibile impostare i parametri relativi all'LFO nella schermata LFO (pagine 33 e 45) delle modalità Voice Common Edit o Voice Element Edit.

## Struttura di base

Blocchi funzionali

▶ Blocco generatore di suoni

Blocco ingresso A/D

Blocco sequencer

Blocco arpeggio

Blocco controller

Blocco effetti

Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Master

Modalità Remote

Modalità Utility

Configurazione rapida

Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

## Struttura della memoria delle voci

### Voci normali

Banchi preset 1 – 9	1152 voci normali (128 voci per banco)
Banchi utente 1 – 3	384 voci normali (128 voci per banco)
Banco GM	128 voci

### Voci di batteria

Banco batteria preset	72 voci
Banco batteria utente	32 voci
Banco batteria GM	1 voce

## Struttura di base

Blocchi funzionali

▶ Blocco generatore di suoni

Blocco ingresso A/D

Blocco sequencer

Blocco arpeggio

Blocco controller

Blocco effetti

Memoria interna

## Blocco generatore di suoni in modalità Performance

### Struttura della parte in modalità Performance

In questa modalità, il blocco del generatore di suoni riceve i dati MIDI su un solo canale. Questo stato viene detto generatore di suoni "monotimbrico". Questa modalità consente di riprodurre una performance (in cui vengono combinate più voci o parti tramite sovrapposizione o altre configurazioni) utilizzando la tastiera. Tenere presente che i dati delle song su un sequencer esterno costituito da più canali MIDI non vengono riprodotti correttamente in questa modalità. Se per suonare lo strumento si utilizza un sequencer MIDI esterno o un computer, utilizzare la modalità Song o Pattern.

### Performance

Un programma in cui più voci (parti) sono combinate in un layer o in altre configurazioni viene detto "performance". Ogni performance può contenere fino a quattro parti (voci) differenti. Ogni performance può essere creata mediante la modifica di parametri esclusivi per ciascuna parte e di parametri comuni a tutte le parti in modalità performance ([pagina 55](#)).

### Contenuti della memoria delle performance

Sono disponibili due banchi utente. Ogni banco contiene 128 performance, per un totale di 256 performance utente.

## Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Master

Modalità Remote

Modalità Utility

Configurazione rapida

Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

## Blocco generatore di suoni in modalità Song e Pattern

### Struttura parti nel blocco Tone Generator nelle modalità Song e Pattern

In queste modalità, sono previste più parti ed è possibile suonare voci, melodie o frasi differenti per ogni parte. Un generatore di suoni MIDI che riceve su più canali MIDI e riproduce più parti strumentali contemporaneamente viene detto generatore di suoni "multitimbrico". Le impostazioni del generatore di suoni multitimbrico sono denominate "Mixing" o missaggio. È possibile utilizzare il missaggio quando si riproducono i suoni di MOXF6/MOXF8 utilizzando un sequencer MIDI esterno nonché il blocco sequencer dello strumento. In questo caso, occorre utilizzare il missaggio della song o del pattern che non contiene dati di sequenza.

### Informazioni sulla modalità Mixing

Un programma in cui più voci vengono assegnate alle parti per esecuzioni multitimbriche nelle modalità Song e Pattern viene definito "Mixing" (Missaggio). Ciascun missaggio può contenere fino a 16 parti. Ogni missaggio può essere creato modificando i parametri esclusivi per ciascuna parte e i parametri comuni a tutte le parti in modalità Mixing ([pagina 114](#)).

Inoltre, un messaggio dispone di 16 posizioni di memoria in cui salvare le voci normali. Le voci che si salvano sono dette "Mixing Voice" (voci di messaggio). In genere, la voce memorizzata in modalità Voice viene assegnata a ciascuna parte di messaggio. In questo caso, il suono della song o del pattern creato può cambiare in modo inatteso se si modifica o si elimina la voce utilizzata per il messaggio della song o del pattern in modalità Voice. Le voci di messaggio consentono di modificare queste modifiche di suono accidentali.

## Struttura della memoria del messaggio

È disponibile un programma di messaggio per ogni song o pattern. La selezione di una song o di un pattern diverso consente di richiamare un diverso programma di messaggio. Una Mixing Voice dispone di 16 memorie per ogni programma di messaggio (song o pattern). La selezione di una song o di un pattern diverso consente di richiamare un'altra Mixing Voice e un diverso programma di messaggio. Se si desidera utilizzare una Mixing Voice di una song o di un pattern specifico per song o pattern diversi, eseguire l'operazione di copia ([pagina 123](#)) in modalità Mixing Voice Job. È possibile memorizzare un massimo di 256 Mixing Voice per tutte le song e i pattern. Se la memoria per le Mixing Voice è piena, eliminare quelle non necessarie eseguendo l'operazione di eliminazione in modalità Mixing Voice job.

### 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. La polifonia massima, inoltre, si riferisce al numero di elementi utilizzati della voce, non al numero di voci. Se vengono utilizzate voci normali che comprendono fino a otto elementi, il numero massimo di note contemporanee può essere inferiore a 128.

## Blocco ingresso A/D

Attraverso questo blocco viene gestito il segnale audio di ingresso dai jack A/D INPUT [L]/[R]. È possibile impostare vari parametri come volume, pan ed effetti per il segnale audio e il suono viene emesso insieme ad altre voci. L'effetto Insertion così come gli effetti di sistema si possono applicare all'ingresso del segnale audio tramite i jack A/D INPUT [L]/[R]. È possibile impostare i parametri relativi al blocco ingresso A/D nella schermata seguente.

Modalità	Schermata	Pagina corrispondente nel Manuale di riferimento
Modalità Voice	Schermata VCE A/D in modalità Utility	<a href="#">Pagina 145</a>
Modalità Performance	Schermata A/D IN in modalità Performance Common Edit	<a href="#">Pagina 62</a>
Modalità Song/Pattern	Schermata A/D IN in modalità Mixing Common Edit	<a href="#">Pagina 116</a>

L'effetto applicato all'ingresso del segnale audio dai jack A/D INPUT [L]/[R] è impostato nella schermata USB I/O ([pagina 146](#)) della modalità Utility. Il guadagno del segnale audio dai jack A/D INPUT [L]/[R] può essere regolato con la manopola A/D INPUT [GAIN] nel pannello posteriore. Inoltre, è possibile impostare l'attivazione o la disattivazione del segnale audio dai jack A/D INPUT [L]/[R] mediante il pulsante A/D INPUT [ON/OFF].

## Struttura di base

Blocchi funzionali
▶ Blocco generatore di suoni
▶ Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

# Blocco sequencer

Questo blocco consente di creare song e pattern registrando e modificando le esecuzioni come dati MIDI (dal blocco del controller), per poi riprodurli mediante il blocco del generatore di suoni.

## Blocco sequencer in modalità Song

### Informazioni sulle song

Una song viene creata registrando una performance sulla tastiera (sotto forma di dati di sequenza MIDI) su tracce singole. Una song su questo sintetizzatore è praticamente uguale a quella di un sequencer MIDI e la riproduzione si arresta automaticamente alla fine dei dati registrati.

### Struttura delle tracce di una song

Una song è costituita da 16 tracce separate, una traccia Scene e una traccia Tempo. È possibile registrare queste tracce mediante la registrazione Realtime (in tempo reale) o Step (pagina 79). Inoltre, è possibile inserire o modificare i dati registrati mediante la modalità Song Edit (pagina 84).

### Tracce di sequenza 1 – 16

Consentono di registrare i dati MIDI.

### Traccia Scene

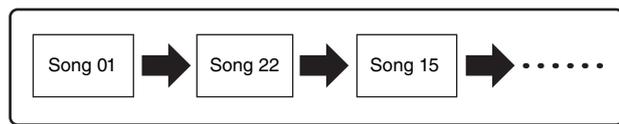
Consente di registrare le impostazioni di modifica Scene, ad esempio lo stato Mute e Solo delle tracce. Queste possono essere impostate nella schermata Song Play (pagina 76) e poi richiamate durante la riproduzione della song. Durante la riproduzione della song, le impostazioni tracce Mute e Solo cambiano automaticamente in base alle impostazioni registrate sulla traccia Scene.

### Traccia Tempo

Consente di registrare le impostazioni di modifica del tempo. Durante la riproduzione della song, il tempo cambia automaticamente in base alle impostazioni registrate su questa traccia.

### Song Chain

Questa funzione permette di "concatenare" le song per avere una riproduzione sequenziale automatica. È possibile impostare l'ordine di riproduzione in modalità Song Play (pagina 76).



## Blocco sequencer in modalità Pattern

### Informazioni sui pattern

In MOXF6/MOXF8, il termine "pattern" si riferisce a una frase ritmica o musicale relativamente breve, da 1 a 256 misure, che viene usata per una riproduzione in loop. Perciò, una volta che inizia la riproduzione del pattern, prosegue fino a quando si preme il pulsante [■] (Stop).

### Section (Sezione)

I pattern sono più di una semplice frase, infatti comprendono 16 variazioni definite "sezioni". Queste sezioni possono essere modificate durante la riproduzione e utilizzate come variazioni ritmiche e di accompagnamento per le varie parti di una song. Ad esempio, è possibile utilizzare una sezione per i versi, un'altra per il chorus e una terza per il bridge. Le impostazioni relative al pattern, ad esempio il tempo e il missaggio, non cambiano anche quando viene attivata la sezione; il senso ritmico della riproduzione globale resta coerente durante le modifiche. La funzione Section è uno strumento molto utile in fase di composizione in quanto crea immediatamente le variazioni dei pattern di accompagnamento per una song, come melodia A, melodia B e tema principale. Per istruzioni su come modificare pattern e sezioni, vedere il Manuale di istruzioni di MOXF6/MOXF8.

## Struttura di base

Blocchi funzionali

Blocco generatore di suoni

Blocco ingresso A/D

▶ Blocco sequencer

Blocco arpeggio

Blocco controller

Blocco effetti

Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Master

Modalità Remote

Modalità Utility

Configurazione rapida

Modalità File

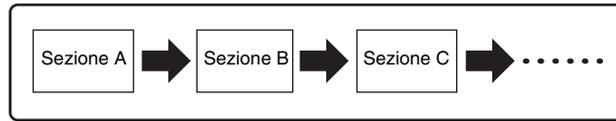
## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

## Sequenza di pattern

La funzione Pattern Chain consente di concatenare molte sezioni differenti (all'interno di un unico pattern) per costituire un'unica song completa. Con MOXF6/MOXF8 è possibile modificare automaticamente le sezioni creando prima una pattern chain, registrando la riproduzione del pattern con le modifiche alla sezione dalla schermata Pattern Chain. È possibile creare un Pattern Chain per ogni pattern nella schermata Pattern Chain (pagina 103). È possibile utilizzare questa funzione anche per creare song sulla base di un determinato pattern, poiché la pattern chain creata può essere convertita in una song in Pattern Chain Edit (pagina 104).



## Phrase

Rappresenta i dati base della sequenza MIDI in una traccia, oltre che l'unità più piccola, utilizzata per creare un pattern. La "frasi" sono brevi passaggi ritmici/musicali per un singolo strumento, ad esempio un pattern ritmico per la parte del ritmo, una linea di basso per la parte del basso o un accompagnamento di accordi per la chitarra. Questo sintetizzatore ha uno spazio di memoria per 256 frasi utente originali.

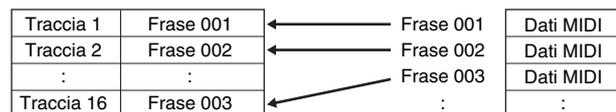
**NOTA** In MOXF6/MOXF8 non sono disponibili frasi reimpostate.

## Struttura della traccia del pattern

Un pattern è composto da 16 tracce separate. Vedere "Tracce di sequenza 1 – 16" della sezione "Struttura delle tracce di una song" (Pagina 9).

## Frasi e tracce del pattern

Un pattern è composto da 16 tracce a cui è possibile assegnare la frase. Non è possibile registrare direttamente i dati MIDI su ogni traccia nella modalità Pattern. La registrazione viene eseguita su una frase utente vuota. La frase appena creata viene assegnata automaticamente alla traccia di registrazione.



## Blocco sequencer applicato alla song e al pattern

### Tracce MIDI e impostazioni di messaggio

Le tracce MIDI vengono create registrando la performance sulla tastiera nella modalità Song Record/Pattern Record. I dati di sequenza MIDI vengono registrati sulla traccia MIDI e la voce normale o di batteria viene assegnata alla parte di messaggio corrispondente alla traccia. Per modificare i parametri di messaggio quali voce, volume e pan per ciascuna traccia, premere il pulsante [MIXING] per passare alla modalità Mixing (pagina 114), quindi modificarli per la parte di messaggio corrispondente alla traccia desiderata. Si noti che la traccia 1 non sempre corrisponde alla parte di messaggio 1. Come illustrato di seguito, ciascuna traccia dei dati di sequenza della song e ciascuna parte di messaggio del blocco del generatore di suoni vengono collegate quando il canale di uscita (TxCH) è equivalente al canale di ricezione (RcvCH). In altre parole, i dati di sequenza di ogni traccia eseguono le parti corrispondenti (quelle che hanno la stessa assegnazione di canale MIDI) nel blocco generatore di suoni. È possibile impostare i canali di trasmissione di ciascuna traccia nella schermata TRACK (pagina 78) della modalità Song o Pattern, mentre i canali di ricezione di ciascuna parte possono essere impostati nella schermata VOICE (pagina 117) della modalità Mixing Edit.

## Struttura di base

Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
▶ Blocco sequencer
Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
Memoria interna

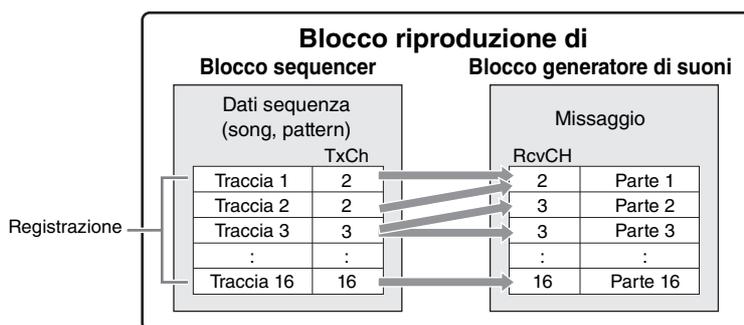
## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

### MIDI



**NOTA** Quando si suona la tastiera in modalità Mixing, la parte selezionata non viene suonata, mentre verrà emesso l'audio della parte assegnata alla traccia con lo stesso numero della parte selezionata. Ad esempio, se si impostano i valori indicati nell'immagine in alto, dalla tastiera verrà emesso l'audio della parte 1, anche se la parte 2 è selezionata in modalità Mixing.

## Blocco sequencer applicato alla modalità Performance

### Registrazione della performance

È possibile registrare la performance sulla tastiera in modalità Performance in una song o un pattern. È possibile registrare come eventi MIDI le operazioni delle manopole, dei controller e la riproduzione dell'arpeggio, così come l'esecuzione sulla tastiera della traccia specificata.

**NOTA** Nella registrazione della performance, l'uso delle manopole consente solo di registrare i messaggi Control Change, che pertanto non possono essere salvati. Per ulteriori informazioni sui messaggi Control Change, vedere il "Manuale dei parametri del sintetizzatore" in formato PDF.

I dati di riproduzione dell'arpeggio per le parti 1 – 4 della performance saranno registrati sulle quattro tracce specificate (nella schermata REC TR della modalità Performance Record) rispettivamente della song o del pattern. La performance sulla tastiera e le operazioni dei controller e delle manopole (comuni alle parti 1 – 4) saranno registrate separatamente sulle tracce 1 – 4.

**NOTA** Per ulteriori informazioni sulla procedura, fare riferimento al Manuale di istruzioni di MOXF6/MOXF8.

## 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. È possibile riprodurre contemporaneamente quattro tipi di arpeggio anche in modalità Song e in modalità Pattern.

## Categorie di arpeggio

I tipi di arpeggio sono suddivisi nelle 16 categorie elencate di seguito (ad eccezione di "NoAsg"). Le categorie si basano sul tipo di strumento.

### Elenco delle categorie

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPI	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe

Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control
NoAsg	No Assignment (Nessuna assegnazione)

**NOTA** Le categorie denominate "GtMG" e "BaMG" includono i tipi di arpeggio appropriati per l'utilizzo di una Mega Voice.

## Struttura di base

Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
▶ Blocco sequencer
▶ Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

### MIDI

## Mega Voice e arpeggi Mega Voice

Le voci normali utilizzano i cambi di velocità per influenzare la qualità sonora e/o il livello di una voce in base all'energia o alla delicatezza con cui viene suonata la tastiera, garantendo una maggiore autenticità e una risposta naturale per queste voci. Tuttavia, le Mega Voice presentano una struttura molto complessa costituita da molti livelli diversi che ne impediscono l'esecuzione manuale. Le Mega Voice sono state sviluppate specificamente per essere eseguite dagli arpeggi Mega Voice e generare risultati incredibilmente realistici. Le Mega Voice devono essere eseguite sempre con i relativi arpeggi (inclusi nelle categorie "GtMG" e "BaMG"). Per ulteriori informazioni sugli arpeggi delle Mega Voice, vedere il tipo di voce dell'elenco dei tipi di arpeggi nel documento PDF "Elenco dati".

## Struttura di base

Blocchi funzionali

Blocco generatore di suoni

Blocco ingresso A/D

Blocco sequencer

▶ Blocco arpeggio

Blocco controller

Blocco effetti

Memoria interna

## Sottocategorie

Le categorie di arpeggio sono suddivise nelle sottocategorie elencate di seguito. Poiché le sottocategorie sono elencate in base al genere musicale, è facile trovare la sottocategoria appropriata per lo stile di musica desiderato.

### Elenco delle sottocategorie

Rock	Rock
PopRk	Pop Rock
Balad	Ballad
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B Modern
R&B-C	R&B Classic
Funk	Funk
Tekno	Techno / Trance
House	House / Dance Pop
D&B	D&B / Breakbeats
Chill	Chillout / Ambient
Jazz	Jazz / Swing
Latin	Latin

World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*
Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter (Filtro)
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2
---	No Assignment (Nessuna assegnazione)

**NOTA** Nei tipi di arpeggio delle sottocategorie contrassegnati da un asterisco (\*) sono presenti alcune gamme di velocità, a ognuna delle quali è assegnata una frase diversa. Quando viene selezionata una categoria di questo tipo in modalità Voice è bene impostare il limite di velocità di ciascun elemento nell'intervallo indicato di seguito.

Intervalli di velocità di ciascun tipo di arpeggio.

2Z\_\*\*\*\*: 1 - 90, 91 - 127

4Z\_\*\*\*\*: 1 - 70, 71 - 90, 91 - 110, 111 - 127

8Z\_\*\*\*\*: 1 - 16, 17 - 32, 33 - 48, 49 - 64, 65 - 80, 81 - 96, 97 - 108, 109 - 127

PadL\_\*\*\*\*: 1 - 1, 2 - 2, 3 - 127

PadH\_\*\*\*\*: 1 - 112, 113 - 120, 121 - 127

## Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Master

Modalità Remote

Modalità Utility

Configurazione rapida

Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

## Nome dei tipi di arpeggio

Il nome dei tipi di arpeggio si basa su alcune regole e abbreviazioni. Una volta comprese queste regole e abbreviazioni, sarà facile visualizzare e selezionare i tipi di arpeggio desiderati.

### Tipo di arpeggio con nome che termina in "\_ES" (esempio: HipHop1\_ES)

Questi tipi di arpeggio utilizzano la stessa architettura multitraccia di MOTIF ES. L'arpeggio di tipo ES presenta i seguenti vantaggi: 1) La possibilità di generare note e accordi complessi suonando anche solo una nota. 2) L'arpeggio segue fedelmente le note suonate sulla tastiera (solo nell'area di assegnazione dell'arpeggio) offrendo una grande libertà armonica e la possibilità di eseguire degli "assolo" utilizzando gli arpeggi.

### Tipo di arpeggio con nome che termina in "\_XS" (esempio: Rock1\_XS)

Questi arpeggi utilizzano una nuova tecnologia per il riconoscimento dell'accordo che consente di determinare quali note devono essere riprodotte. L'arpeggio di tipo XS presenta i seguenti vantaggi: 1) L'arpeggio viene eseguito solo nell'area della tastiera a cui è stato assegnato. Il riconoscimento dell'accordo non viene influenzato dalle altre aree della tastiera. In tal modo è possibile suonare l'intera tastiera in maniera molto naturale limitando l'uso dell'arpeggio ai bassi e agli accompagnamenti. 2) L'arpeggio esegue sempre parti armonicamente corrette. Tale funzionalità è particolarmente utile in caso di accompagnamenti per basso e con accordi.

## Tipo di arpeggio con nome normale (esempio: UpOct1)

Oltre ai tipi di arpeggio sopra menzionati, vi sono tre tipi di riproduzione: gli arpeggi creati per un utilizzo delle voci normali e riprodotti utilizzando solo le note suonate e relative ottave (pagina 15), gli arpeggi creati per un utilizzo con le voci di batteria (pagina 16) e gli arpeggi contenenti principalmente eventi non relativi alle note (pagina 16).

## Tipo di arpeggio "\_AF1", "\_AF2" o "\_AF1&AF2" (esempio: Electro Pop AF1)

Quando questo tipo viene attivato, i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1], [2] o entrambi vengono attivati durante la riproduzione.

## Utilizzo dell'elenco dei tipi di arpeggio

L'elenco dei tipi di arpeggio nel documento PDF "Elenco dati" contiene le colonne riportate di seguito.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

**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 Main Category

Indica una categoria principale di arpeggi.

### 2 Sub Category

Indica una sottocategoria di arpeggio.

### 3 ARP No (numero arpeggio)

Indica il numero del tipo di arpeggio.

### 4 ARP Name (nome arpeggio)

Indica il nome dell'arpeggio.

### 5 Time Signature

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

### 6 Length

Fornisce la lunghezza dati (numero di misure) del tipo di arpeggio. Se il parametro Loop \*1 è impostato su "off", l'arpeggio viene riprodotto per il tempo indicato e poi si interrompe.

### 7 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.

### 8 Accent

Il cerchio indica che l'arpeggio utilizza la funzionalità frase di accento (pagina 14).

### 9 Random SFX

Il cerchio indica che l'arpeggio utilizza la funzionalità SFX (pagina 15).

### 10 Voice Type

Indica il tipo di voce appropriato per il tipo di arpeggio. Se il parametro "VoiceWithARP" (Voce con arpeggio) \*2 è impostato su "on" in modalità Song/Pattern Record, la voce di questo tipo viene selezionata automaticamente.

\*1 È possibile impostare il parametro Loop nella schermata PLAY FX di Arpeggio Edit per le modalità Voice (pagina 28), Performance (pagina 58) e Song/Pattern (pagina 83).

\*2 È possibile impostare il parametro "VoiceWithARP" nella schermata MAIN di Arpeggio Edit per la modalità Song/Pattern (pagina 83).

## Struttura di base

Blocchi funzionali

Blocco generatore di suoni

Blocco ingresso A/D

Blocco sequencer

▶ Blocco arpeggio

Blocco controller

Blocco effetti

Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Master

Modalità Remote

Modalità Utility

Configurazione rapida

Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

## Impostazioni relative all'arpeggio

Per attivare e interrompere la riproduzione di un arpeggio è possibile utilizzare diversi metodi. È inoltre possibile impostare se gli effetti speciali e le frasi di accento speciali vengono attivati assieme ai normali dati di sequenza. In questa sezione vengono illustrati quali parametri relativi all'arpeggio è possibile impostare nelle modalità Voice, Performance e Mixing.

### Attivazione/disattivazione della riproduzione dell'arpeggio

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

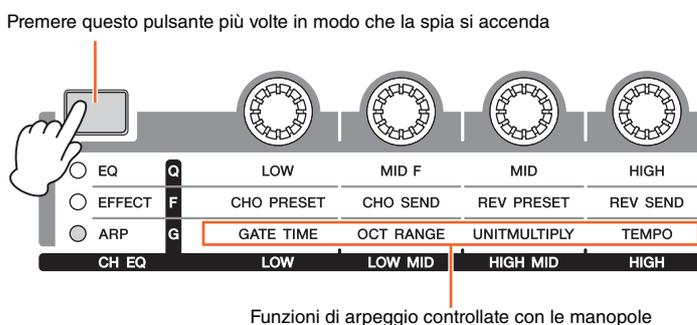
Per eseguire l'arpeggio solo quando la nota viene premuta:	Impostare il parametro "Hold" su "off" e il parametro "TriggerMode" su "gate".
Esecuzione dell'arpeggio anche quando la nota viene rilasciata:	Impostare il parametro "Hold" su "on" e il parametro "TriggerMode" su "gate".
Attivazione/disattivazione dell'esecuzione dell'arpeggio ogni volta che la nota viene premuta:	Impostare il parametro "TriggerMode" su "toggle". È possibile impostare il parametro "Hold" su "on" o su "off".

**NOTA** Per le schermate che includono i parametri "Hold" e "TriggerMode", vedere le schermate MAIN e PLAY FX di Arpeggio Edit per le modalità Voice (pagina 28), Performance (pagina 58) e Song/Pattern (pagina 83).

**NOTA** Quando si riceve il messaggio sustain MIDI (Control Change n. 64) con "Arp Sw" (Interruttore arpeggio) impostato su "on" è possibile ottenere lo stesso risultato impostando "Common Switch" (Interruttore comune) e "Part Switch" (Interruttore parte) su "on".

### Utilizzo delle manopole per gestire gli arpeggi

Quando la spia ARP si accende premendo più volte il pulsante funzione manopola 2, è possibile utilizzare le manopole 5 – 8 per controllare la riproduzione dell'arpeggio. Provare a eseguire questa operazione e ascoltare le modifiche del suono. Per ulteriori informazioni sull'effetto delle manopole 5 – 8, vedere "Funzioni manopola" della modalità Voice (pagina 54).



### Frasi 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 superiori (più intense) di quelle specificate nel parametro Accent Velocity Threshold (Soglia di velocità accento). Se risulta difficile suonare alle velocità necessarie per attivare la frase di accento è sufficiente impostare il parametro "AccntVelTh" (Soglia di velocità accento) su un valore più basso.

**NOTA** Per le schermate che includono il parametro "AccntVelTh", vedere la schermata PLAY FX di Arpeggio Edit per le modalità Voice (pagina 28), Performance (pagina 58) e Song/Pattern (pagina 83).

**NOTA** 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".

## Struttura di base

Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
▶ Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

### MIDI

## Random SFX

Alcuni tipi di arpeggio includono la funzione Random SFX che permette di attivare suoni speciali (come il rumore dello strisciare sulle corde della chitarra) quando la nota viene rilasciata. Per la funzione Random SFX sono disponibili i seguenti parametri.

Per l'attivazione/disattivazione di Random SFX:	Parametro Random SFX
Per l'impostazione del volume del suono SFX:	Parametro SFXVelOffset (offset velocità SFX casuale)
Per determinare se il volume del suono SFX è controllato dalla velocità:	Parametro SFXKeyOnCtrl (Chiave SFX casuale su controllo)

**NOTA** Per le schermate che includono i parametri "RandomSFX", "SFXVelOffset" e "SFXKeyOnCtrl", vedere la schermata PLAY FX di Arpeggio Edit per le modalità Voice (pagina 28), Performance (pagina 58) e Song/Pattern (pagina 83).

**NOTA** 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".

## Schermate di impostazione arpeggio

Ogni modalità comprende una schermata Arpeggio Edit (Modifica arpeggio) per le impostazioni dell'arpeggio. Premere il pulsante ARP [EDIT] in qualsiasi modalità per visualizzare la schermata Arpeggio Edit.

## Tipi di riproduzione 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

L'arpeggio viene eseguito usando soltanto la nota o le note suonate e le note di ottava.

#### Riproduzione di una sequenza programmata in base alle note suonate

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. Gli arpeggi con questo tipo di riproduzione hanno un nome che termina in "\_ES".

#### Riproduzione di una sequenza programmata secondo l'accordo suonato

La riproduzione di questi tipi di arpeggio, creati per essere utilizzati con le voci normali, si basa sul tipo di accordo individuato attraverso le note suonate sulla tastiera. Gli arpeggi con questo tipo di riproduzione hanno un nome che termina in "\_XS".

**NOTA** Quando il parametro "KeyMode" (Modalità tasti) è impostato su "sort" o "sortdirect", viene riprodotta la stessa sequenza, qualunque sia l'ordine delle note suonate. Quando il parametro "KeyMode" è impostato su "thru" o "thrudirect", viene riprodotta una sequenza diversa, in base all'ordine delle note suonate.

**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.

## Struttura di base

Blocchi funzionali

Blocco generatore di suoni

Blocco ingresso A/D

Blocco sequencer

▶ Blocco arpeggio

Blocco controller

Blocco effetti

Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Master

Modalità Remote

Modalità Utility

Configurazione rapida

Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

## Arpeggi per le voci di batteria/percussione (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. L'aggiunta di note a quella già tenuta produce ulteriori suoni (strumenti di batteria assegnati) per il pattern di batteria.

### 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 eventi non relativi alle note (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. Quando viene utilizzato un tipo di questa categoria, impostare il parametro "KeyMode" su "direct", "thrudirect" o "sortdirect".

**NOTA** Per le schermate che includono il parametro "KeyMode", vedere la schermata PLAY FX di Arpeggio Edit per le modalità Voice ([pagina 28](#)), Performance ([pagina 58](#)) e Song/Pattern ([pagina 83](#)).

### 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

Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
▶ Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI
------

# Blocco Controller

Questo blocco è composto dalla tastiera, dalle rotelle Pitch Bend e Modulation, dal Ribbon Controller, dalle manopole, dagli slider e così via. La tastiera da sola non produce suoni, ma genera/trasmette informazioni di Note On/Off, di velocità e di altro tipo (messaggi MIDI) al generatore di suoni del sintetizzatore quando vengono suonate le note. Anche i controller generano/trasmettono messaggi MIDI. Il generatore di suoni del sintetizzatore produce i suoni in base ai messaggi MIDI trasmessi dalla tastiera e dai controller.

## Tastiera

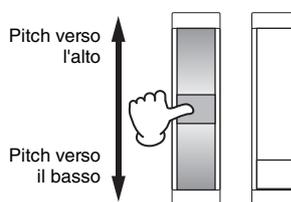
La tastiera trasmette i messaggi di attivazione e disattivazione delle note al blocco generatore di suoni (per i suoni) e al blocco sequencer (per la registrazione). La tastiera consente inoltre di attivare la riproduzione degli arpeggi. È possibile modificare l'estensione di note della tastiera in ottave utilizzando i pulsanti OCTAVE [-]/[+], trasporre le note utilizzando i pulsanti TRANPOSE [-]/[+] e impostare la modalità di generazione della velocità in base alla forza con cui vengono suonate le note.

## Rotella Pitch Bend

Usare la rotella Pitch Bend per glissare le note verso l'alto o verso il basso mentre si suona la tastiera. Azionare la rotella verso l'alto per aumentare il pitch oppure verso il basso per diminuirlo. 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.

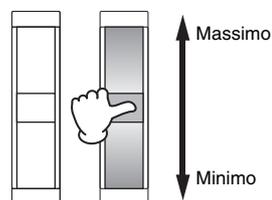
L'impostazione Pitch Bend Range (Estensione del pitch bend) può essere modificata nella schermata GENERAL (pagina 30) di Voice Common Edit, nella schermata VOICE (pagina 64) di Performance Part Edit o nella schermata VOICE (pagina 117) di Mixing Part Edit.

Da queste schermate è possibile anche invertire la funzione Pitch Bend in modo tale che, ruotando la rotella verso l'alto, il pitch si abbassa e viceversa. Nella schermata CTL SET (pagina 32) di Voice Edit è possibile assegnare alla rotella Pitch Bend anche altre funzioni.



## Modulation wheel

La rotella Modulation viene utilizzata normalmente per il vibrato, ma nel caso di molte voci preimpostate 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 CTL SET (pagina 32) di Voice Common Edit.



## Pulsanti delle funzioni assegnabili

In base alle impostazioni di XA Control (Controllo di articolazione estesa) nella schermata OSC (pagina 38) di Voice Element Edit, è possibile richiamare elementi specifici della voce corrente premendo ciascuno di questi pulsanti durante l'esecuzione dalla tastiera. È possibile selezionare la modalità di attivazione/disattivazione di questi pulsanti utilizzando i parametri della modalità funzione assegnabile 1 e della modalità funzione assegnabile 2 nella schermata GENERAL (pagina 30) di Voice Common Edit. È possibile anche assegnare a questi pulsanti varie funzioni (diverse dal richiamo di elementi specifici) nella schermata CTL SET (pagina 32) di Voice Edit.

## Manopole

Queste quattro manopole consentono di modificare in tempo reale, cioè durante l'esecuzione, vari aspetti del suono della voce. Gli otto slider consentono di regolare il volume degli elementi della voce, delle parti della performance e delle parti di messaggio. Per istruzioni su come utilizzare le manopole in modalità Voice o Performance, vedere il Manuale di istruzioni. Per istruzioni su come utilizzare le manopole in modalità Song/Pattern, vedere a pagina 124.

## Struttura di base

Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
Blocco arpeggio
▶ Blocco controller
Blocco effetti
Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI
------

### Controllo remoto del software DAW

Per accedere alla modalità Remote (remota), premere [DAW REMOTE]. Attivando la modalità Remote, le funzioni dei pulsanti del pannello verranno modificate in quelle specifiche di questa modalità, ad eccezione di A/D INPUT [ON/OFF] e dei pulsanti OCTAVE [-]/[+], TRANPOSE [-]/[+] e [UTILITY]. Per ulteriori informazioni, vedere la modalità Remote nella sezione "Riferimenti" a pagina 133.

# Blocco effetti

Questo blocco applica gli effetti al segnale in uscita del blocco generatore di suoni e del blocco ingresso audio, 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 System: Reverb (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, in base al livello di ritorno e trasmesso dopo essere stato missato con il suono non elaborato, definito anche suono "dry". Gli effetti System di questo strumento sono riverbero e chorus. È inoltre possibile impostare il livello di mandata da chorus a riverbero. Questo parametro viene utilizzato per applicare il riverbero ai segnali in uscita dal chorus. È possibile ottenere l'effetto naturale applicando al suono del chorus una profondità di riverbero con lo stesso livello del suono dry.

### Effetti Insertion

Gli effetti Insertion, o di inserimento, possono essere applicati singolarmente a ogni parte specificata prima di unire i segnali di tutte le parti. Conviene utilizzarli per i suoni che si desidera modificare radicalmente. Ciascuna voce dispone di una serie di effetti Insertion con unità A e B. È possibile impostare diversi di tipi di effetti Insertion A e B o applicare un effetto Vocoder agli effetti Insertion A e B. Queste impostazioni si possono definire nella schermata CONNECT (pagina 35) di Voice Common Edit. Questo sintetizzatore dispone di otto serie di effetti Insertion (una serie dispone di unità A e B). Essi possono essere applicati a tutte le parti della performance e ad otto parti (al massimo) della song e del pattern. Un altro effetto Insertion importante è il Vocoder, che può essere applicato a una sola parte.

### Effetto Master

Questo blocco applica gli effetti al segnale stereo finale di uscita dell'intero suono. Sono disponibili più tipi di effetto.

### Element EQ (EQ elementi)

Element EQ viene applicato a ciascun elemento della voce normale e a ciascun tasto della voce di batteria. È possibile specificare una di tre forme EQ diverse, inclusi shelving e peaking.

**NOTA** Element EQ non influisce sui segnali di ingresso dai jack A/D INPUT [L]/[R].

### Part EQ (EQ parte)/Common EQ (EQ comune)

Questo EQ parametrico a 3 bande viene applicato a ogni parte della performance o del missaggio. La banda alta e la banda bassa sono di tipo shelving. La banda media è di tipo peaking. I parametri del Common EQ costituiscono un offset delle impostazioni dei parametri del Part EQ.

**NOTA** Part EQ e Common EQ non influiscono sui segnali di ingresso dai jack A/D INPUT [L]/[R].

### 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

Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
Blocco arpeggio
Blocco controller
▶ Blocco effetti
Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

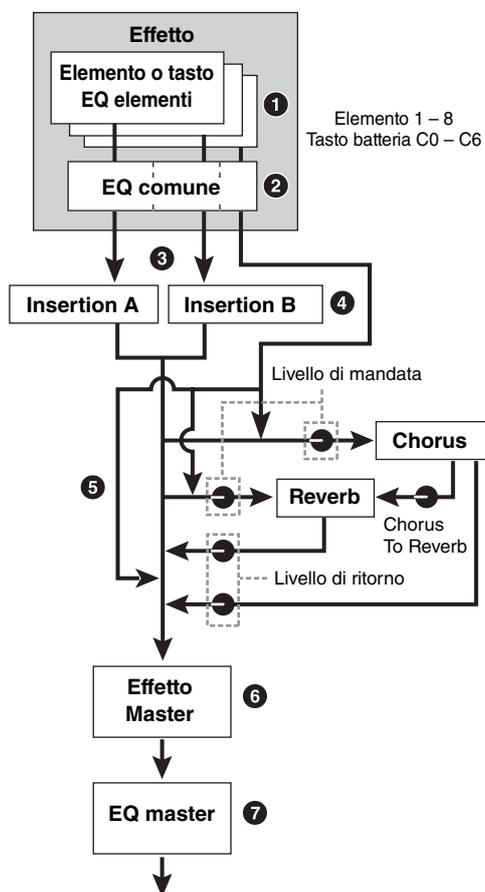
## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

## Connessione degli effetti in ciascuna modalità

### In modalità Voice



- 1 Applicazione di Element EQ ai singoli elementi (per una voce normale) e ai singoli tasti (per un suono di batteria)**  
**Impostazioni:** È possibile impostarlo nella schermata EQ (pagine 46 e 51) di Voice Element Edit/Voice Key Edit.
  - 2 Applicazione di Common EQ a tutti gli elementi e tasti**  
**Impostazioni:** Impostato nella schermata EQ (pagina 32) di Voice Common Edit.
  - 3 Selezione dell'effetto Insertion da applicare a ciascun elemento/tasto (A o B)**  
**Impostazioni:** Impostato in "EL: OUT" (pagina 35) o "KEY: OUT" (pagina 48) nella schermata EFFECT di Voice Common Edit o in "InsEffectOut" (pagina 39) nella schermata OSC di Voice Element Edit o Key Edit.
- NOTA** Questi due tipi di schermate sono collegati e hanno le stesse impostazioni, ma in formati diversi.
- 4 Parametri relativi agli effetti Insertion A/B**  
**Impostazioni:** Impostato nella schermata CONNECT (pagina 35) e INSA/INSB (pagina 36) di Voice Common Edit.
  - 5 Parametri relativi a Reverb e Chorus**  
**Impostazioni:** Impostato nella schermata CONNECT (pagina 35) e nella schermata CHORUS/REVERB (pagina 36) di Voice Common Edit.
  - 6 Parametri relativi a Master Effect**  
**Impostazioni:** Impostato nella schermata MFX (pagina 143) della modalità Utility.
  - 7 Parametri relativi a Master EQ**  
**Impostazioni:** Impostato nella schermata MEQ (pagina 143) della modalità Utility.

**NOTA** Per quel che riguarda il segnale di ingresso audio dai jack A/D INPUT [L]/[R] in modalità Voice, l'effetto viene impostato nella schermata VCE A/D della modalità Utility. Impostare prima gli effetti Insertion, quindi assicurarsi di impostare "Mode" (pagina 146) su "1StereoRec" nella schermata USB I/O della modalità Utility e impostare il livello del segnale inviato al chorus e al riverbero. Se "Mode" è impostato su "VST" o "2StereoRec", il segnale emesso dall'effetto Insertion verrà trasmesso direttamente al terminale USB [TO HOST] o ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R].

## Struttura di base

Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
Memoria interna

## Riferimenti

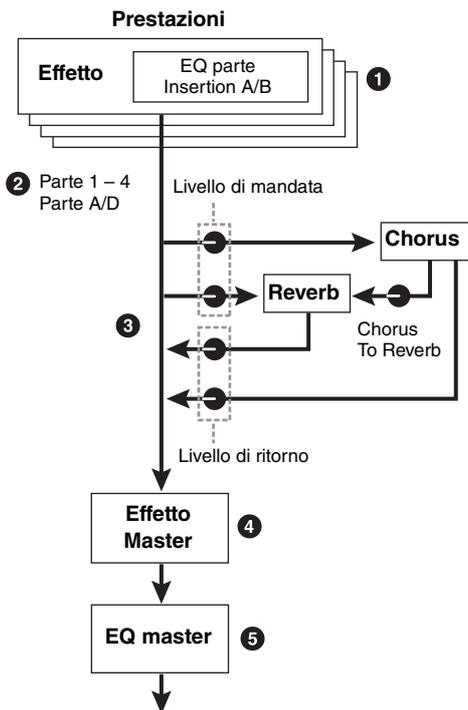
Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

## In modalità Performance



### 1 Applicazione di Part EQ alle singole parti

**Impostazioni:** Impostato nella schermata EQ (pagina 67) di Performance Common Edit.

### 2 Selezione delle parti a cui applicare l'effetto Insertion

**Impostazioni:** Impostato nella schermata INS SW (pagina 64) di Performance Common Edit.

### 3 Parametri relativi a Reverb e Chorus

**Impostazioni:** Impostato nelle schermate CONNECT (pagina 63), CHORUS e REVERB (pagina 64) di Performance Common Edit e nella schermata EF SEND (pagina 66) di Performance Part Edit.

### 4 Parametri relativi a Master Effect

**Impostazioni:** Impostato nella schermata MFX (pagina 60) di Performance Common Edit.

### 5 Parametri relativi a Master EQ

**Impostazioni:** Impostato nella schermata MEQ (pagina 61) di Performance Common Edit.

**NOTA** Per quel che riguarda il segnale di ingresso audio dai jack A/D INPUT [L]/[R] in modalità Performance, l'effetto viene impostato nella schermata A/D IN di Performance Common Edit. Impostare prima gli effetti Insertion, quindi assicurarsi di impostare "Mode" (pagina 146) su "1StereoRec" nella schermata USB I/O della modalità Utility e impostare il livello del segnale inviato al chorus e al riverbero. Se "Mode" è impostato su "VST" o "2StereoRec", il segnale emesso dall'effetto Insertion verrà trasmesso direttamente al terminale USB [TO HOST] o ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R].

## Struttura di base

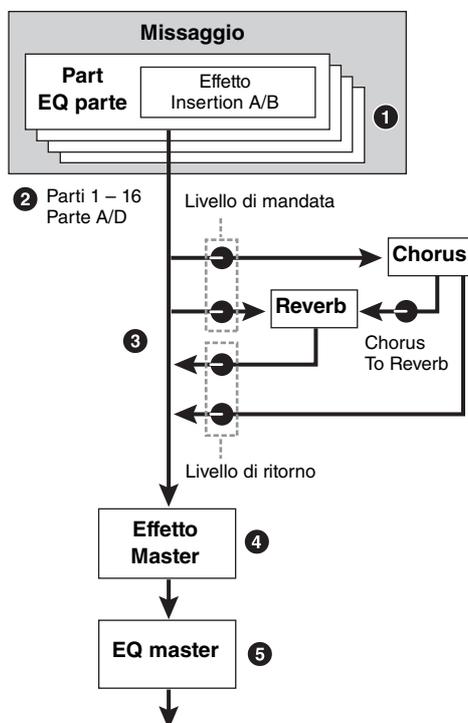
Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## In modalità Mixing



### 1 Applicazione di Part EQ alle singole parti

**Impostazioni:** Impostato nella schermata EQ (pagina 118) di Mixing Part Edit.

### 2 Selezione delle parti a cui applicare l'effetto Insertion

**Impostazioni:** Impostato nella schermata EFFECT (pagina 116) di Mixing Common Edit.

### 3 Parametri relativi a Reverb e Chorus

**Impostazioni:** Impostato nella schermata EFFECT (pagina 116) di Mixing Common Edit.

### 4 Parametri relativi a Master Effect

**Impostazioni:** Impostato nella schermata MFX (pagina 116) di Mixing Common Edit.

### 5 Parametri relativi a Master EQ

**Impostazioni:** Impostato nella schermata MEQ (pagina 116) di Mixing Common Edit.

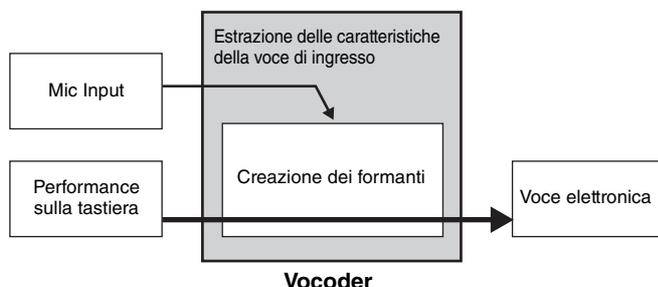
**NOTA** Per quel che riguarda il segnale di ingresso audio dai jack A/D INPUT [L]/[R] in modalità Song/Pattern, l'effetto viene impostato nella schermata A/D IN di Mixing Common Edit. Impostare prima gli effetti Insertion, quindi assicurarsi di impostare "Mode" (pagina 146) su "1StereoRec" nella schermata USB I/O della modalità Utility e impostare il livello del segnale inviato al chorus e al riverbero. Se "Mode" è impostato su "VST" o "2StereoRec", il segnale emesso dall'effetto Insertion verrà trasmesso direttamente al terminale USB [TO HOST] o ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R].

## Appendice

MIDI
------

## Informazioni sull'effetto Vocoder

MOXF6/MOXF8 dispone di un effetto Vocoder, ovvero un effetto specifico di "voce elettronica" che estrae le caratteristiche del suono del microfono e le aggiunge al suono mediante la performance eseguita. La voce umana è composta da suoni generati dalle corde vocali e filtrate da gola, naso e bocca. Queste sezioni di risonanza hanno caratteristiche di frequenza specifiche e funzionano efficacemente da filtro poiché creano molti formanti (contenuto armonico). Il Vocoder estrae, infatti, le caratteristiche naturali di filtro della voce trasmessa dal microfono, che viene trasformata utilizzando vari filtri passa banda. La voce "robotica" viene generata filtrando i suoni degli strumenti musicali (come quelli di un sintetizzatore). Per istruzioni sull'utilizzo dell'effetto Vocoder, fare riferimento al Manuale di istruzioni.



### 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

Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
Blocco arpeggio
Blocco controller
▶ Blocco effetti
Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

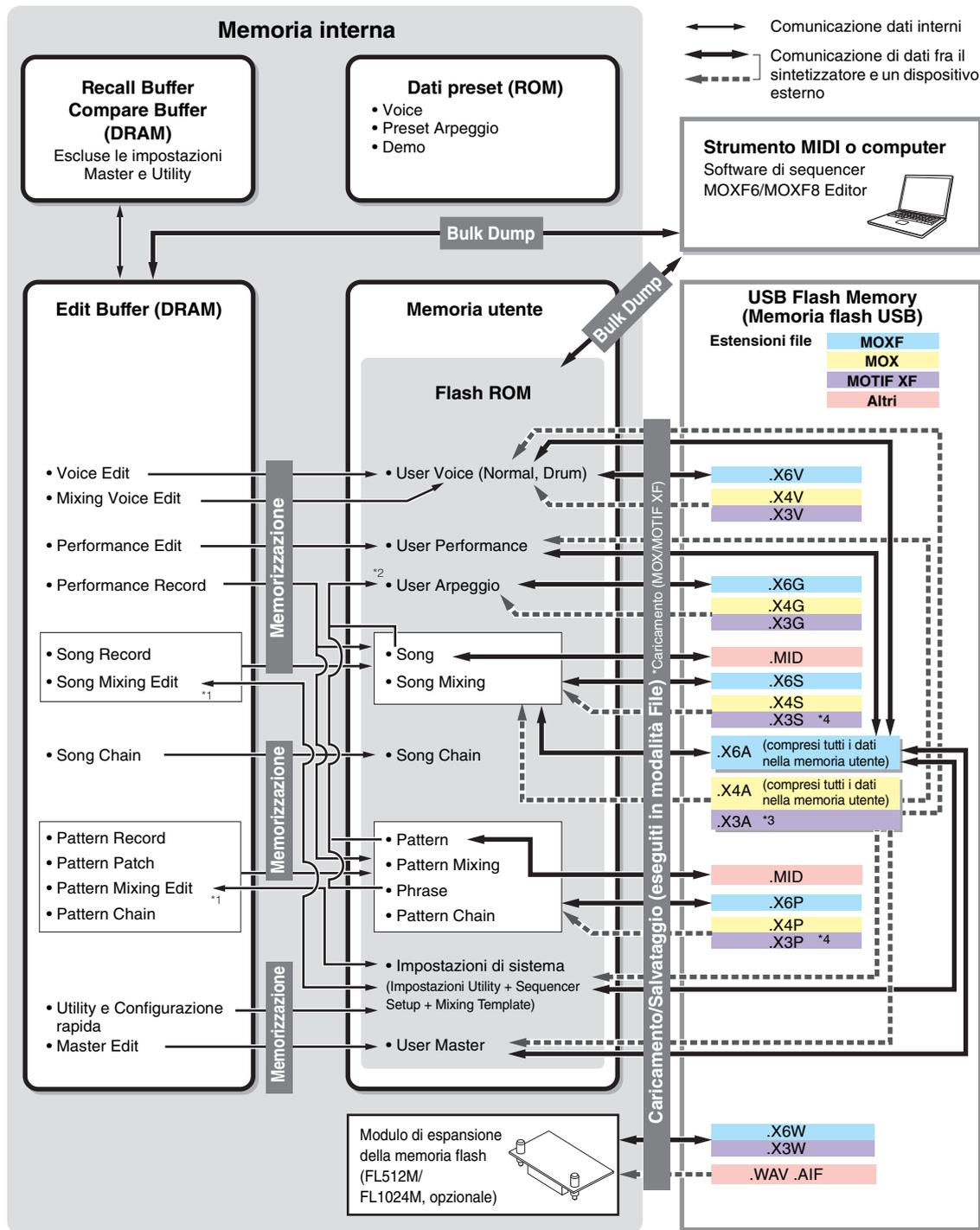
## Appendice

MIDI
------

# Memoria interna

MOXF6/MOXF8 crea dati di tipo diverso per voci, performance, song e pattern. 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 di MOXF6/MOXF8



\*1 Le impostazioni Mixing possono essere memorizzate/ricchiate come un modello in modalità Song Mixing Job/Pattern Mixing Job.

\*2 È possibile convertire i dati di sequenza MIDI registrati in modalità Song Record/Pattern Record in dati di arpeggio. Per fare ciò, procedere con le seguenti operazioni: [SONG] → [JOB] → [F5] Traccia → 07: Put Track to Arpeggio (Inserisci traccia in arpeggio) o [PATTERN] → [JOB] → [F5] Traccia → 07: Put Track to Arpeggio

\*3 Solo dati di voci, performance, arpeggi, modelli di messaggio e waveform.

\*4 Solo dati di waveform.

## Struttura di base

Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
▶ Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

### MIDI

## Flash ROM

La ROM (Read Only Memory) è una memoria progettata specificamente per la lettura dei dati e come tale non consente la sovrascrittura. A differenza della normale ROM, la Flash ROM consente la sovrascrittura e, di conseguenza, la memorizzazione dei dati originali. Il contenuto della Flash ROM viene conservato anche dopo lo spegnimento.

## DRAM

La RAM (Random Access Memory) è una memoria progettata specificamente per la scrittura dei dati e la relativa lettura. Esistono due tipi diversi di RAM, in base alla condizione per la memorizzazione dei dati: SRAM (Static RAM) e DRAM (Dynamic RAM). MOXF6/MOXF8 è dotato solamente di una DRAM. Poiché i dati della DRAM si perdono con lo spegnimento, occorre sempre salvare eventuali dati residenti nella DRAM trasferendoli in una Flash ROM o in una memoria flash USB prima di procedere allo spegnimento.

## Modulo di espansione della memoria flash (FL512M/FL1024M non incluso)

I campioni ottenuti possono essere memorizzati come waveform installando il modulo di espansione della memoria flash FL512M/FL1024M opzionale al sintetizzatore MOFX. I campioni memorizzati sul modulo di espansione della memoria flash verranno mantenuti anche se si spegne lo strumento e possono essere richiamati immediatamente come waveform. Ciò risulta comodo se si utilizza una voce utente contenente una waveform.

**NOTA** Il modulo opzionale FL512M/FL1024M è in grado di gestire solo dati di waveform.

## Buffer di modifica e memoria utente

Il buffer di modifica è la zona della memoria destinata ai dati modificati che rientrano tra i seguenti tipi: Voice, Performance, Master, Song Mixing e Pattern Mixing. I dati modificati che si trovano in questa posizione vengono memorizzati nella memoria utente. In modalità Voice/Performance/Master/Mixing, il buffer di modifica è la posizione di memoria per un solo programma. Pertanto, se si seleziona un altro valore di Voice, Performance, Master, Song o Pattern, l'intero contenuto del buffer di modifica verrà riscritto con i dati appena selezionati relativi a Voice/Performance/Mixing. È pertanto necessario accertarsi di memorizzare eventuali dati importanti prima di selezionare un'altra voce ecc. In modalità Song/Pattern, il buffer di modifica per le impostazioni del sequencer è la posizione di memoria per tutti i programmi di entrambe le modalità (64 x 2). Di conseguenza, anche se si seleziona un'altra modalità (Song o Pattern) oppure un'altra song o un altro pattern, i dati di sequenza di song e pattern precedenti verranno conservati. Prima di spegnere lo strumento, assicurarsi di memorizzare i dati di sequenza, che altrimenti andrebbero persi. Se si memorizzano i dati di sequenza, tutti i dati per song e pattern, incluse le impostazioni di messaggio, verranno salvati nella memoria utente.

## Buffer di modifica e buffer di richiamo

Se è stato selezionato un altro valore di Voice/Performance/Song/Pattern senza memorizzare quello che si stava modificando, è possibile richiamare le modifiche originali, poiché il contenuto del buffer di modifica resta memorizzato nella memoria di backup. Se è stato selezionato un altro valore di Voice/Performance/Song/Pattern senza memorizzare quello che si stava modificando, è possibile richiamare le modifiche originali.

**NOTA** Tenere presente che il buffer di richiamo non è disponibile in modalità Master Edit.

## Struttura di base

Blocchi funzionali
Blocco generatore di suoni
Blocco ingresso A/D
Blocco sequencer
Blocco arpeggio
Blocco controller
Blocco effetti
▶ Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Master
Modalità Remote
Modalità Utility
Configurazione rapida
Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

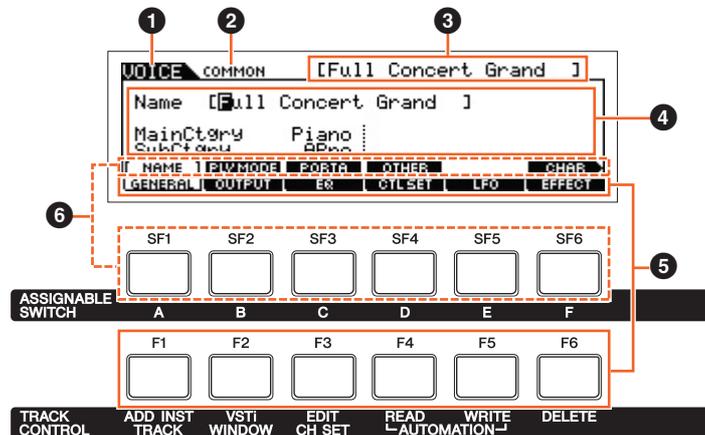
## Appendice

MIDI

# Riferimenti

Questa sezione contiene descrizioni dettagliate dei parametri utilizzati per configurare MOXF6/MOXF8.

## Configurazione di base del display



- ❶ Indica la traccia selezionata.
- ❷ Indica lo stato corrente di modifica, ad esempio Common Edit o Part Edit.
- ❸ Indica la voce, la performance, la song, il pattern o il master attualmente selezionato per la modifica.
- ❹ Indica i parametri attualmente modificabili.
- ❺ Indica le varie schermate categorizzate per funzione e in formato a schede. Premere un pulsante funzione [F1] – [F6] per accedere alla schermata della funzione corrispondente.
- ❻ Indica le varie schermate categorizzate per funzione secondaria in formato a schede (qualora quella selezionata nella sezione ❺ disponga di funzioni secondarie). Premere un pulsante funzione secondaria [SF1] – [SF6] per accedere alla schermata della funzione secondaria corrispondente.

### Informazioni sulle Knob icone

Nella sezione Riferimenti, i parametri contrassegnati da questa icona possono essere modificati direttamente mediante la manopola corrispondente sul pannello.

## Modalità Voice

La modalità Voice permette di selezionare, riprodurre e modificare le voci desiderate. Questa sezione spiega ogni parametro per i quattro tipi (Voice Play, Normal Voice Edit, Drum Voice Edit e Voice Job). I parametri effettivamente disponibili per la modifica dipendono dal tipo di voce (normale e di batteria).

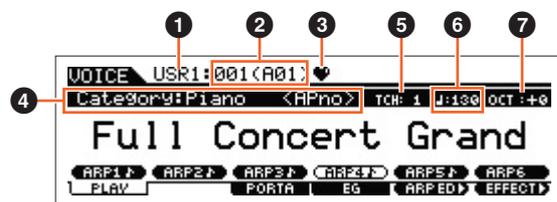
### Voice Play (Riproduzione della voce)

La modalità Voice Play è il "portale" principale di accesso alla modalità Voice, da cui l'utente potrà selezionare o riprodurre una voce. In questa modalità è anche possibile editare alcune impostazioni della voce.

#### Operazione

Premere il pulsante [VOICE] (VOCE).

#### [F1] PLAY



Schermata Voice Play

- 1 Banco di voci**
- 2 Numero di voce**

Indica il banco e il numero della voce attualmente selezionata.

- 3 Indicatore categoria Favorite**

Questo indicatore viene visualizzato quando si assegna la voce attualmente selezionata nella categoria Favorite (preferiti).

- 4 Category**

Indica la categoria principale e la categoria secondaria della voce attualmente selezionata.

- 5 TCH (Canale di trasmissione)**

Indica il canale di trasmissione MIDI della tastiera. Per cambiare il canale di trasmissione MIDI della tastiera, premere il pulsante [TRACK] in modo che si accenda l'indicatore corrispondente, quindi uno dei pulsanti numerici [1] – [16]. È possibile cambiare il canale di trasmissione MIDI della tastiera anche con la seguente procedura: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh".

- 6 J (Tempo dell'arpeggio)**

Indica il tempo dell'arpeggio impostato per la voce attualmente selezionata.

**NOTA** È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [ENTER] varie volte di seguito al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).

- 7 OCT (Ottava)**

Indica l'impostazione dell'ottava della tastiera.

#### [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP5 (Arpeggio 6)

I tipi di arpeggio sono assegnati ai pulsanti con icone di semicroma sulla scheda della schermata. È possibile richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento durante le performance sulla tastiera. È possibile impostare il tipo di arpeggio nella schermata Arpeggio Edit ([pagina 27](#)).

## Modalità Voice

### Voice Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## [F3] PORTA (Portamento)

Questa schermata permette di scegliere se utilizzare la riproduzione monofonica o polifonica e di impostare i parametri del portamento. L'impostazione effettuata qui verrà applicata allo stesso parametro di Voice Common Edit.

**NOTA** Quando si seleziona una voce di batteria, i parametri Portamento non sono disponibili.

### Mono/Poly

Selezionare la modalità mono o polifonica.

**Impostazioni:** mono, poly

### PortaSW (Interruttore portamento)

Determina se il portamento viene applicato o meno alla voce corrente.

**Impostazioni:** off, on

### PortaTime (Tempo di portamento)

Determina il tempo o la frequenza di transizione del pitch quando viene applicato il portamento.

**Impostazioni:** 0 – 127

### PortaMode (Modalità Portamento)

Determina la modalità in cui il portamento viene applicato alle performance sulla tastiera. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** fingered, fulltime

## [F4] EG (Envelope Generator)

In questa sezione è possibile impostare il valore di offset per Amplitude EG e Filter EG di tutti gli elementi che compongono la voce.

### AEG (Ampiezza EG)

#### ATK (Tempo di attacco)

Determina la rapidità con cui il suono raggiunge il suo livello massimo dopo aver premuto un tasto.

#### DCY (Tempo di decay)

Determina la velocità con cui il volume diminuisce dal livello di attacco massimo al livello di sustain.

#### SUS (Livello di sustain)

Determina il livello di sustain in cui il volume permane mentre viene premuta una nota, dopo l'attacco e il decay iniziali.

#### REL (Tempo di rilascio)

Determina la rapidità di decadimento del suono fino al silenzio, dopo il rilascio di un tasto.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

**NOTA** Quando si seleziona una voce di batteria, Sustain Level e Release Time non sono disponibili. "---" viene visualizzato in ognuna delle colonne corrispondenti e non è possibile modificare i relativi parametri.

### FEG (Filtro EG)

#### ATK (Tempo di attacco)

Determina la velocità di variazione filtro dal momento in cui viene suonata una nota fino al raggiungimento del livello iniziale massimo della frequenza di taglio.

#### DCY (Tempo di decay)

Determina la velocità con cui la frequenza di taglio diminuisce dal livello di attacco massimo al livello di sustain.

#### REL (Tempo di rilascio)

Determina la velocità con cui la frequenza di taglio diminuisce dal livello di sustain a zero quando una nota viene rilasciata.

#### DEPTH

Determina l'intervallo gamma entro cui varia la frequenza di taglio del filtro EG.

#### CUTOF (Taglio)

Determina la frequenza di taglio per il filtro. Se è selezionato il filtro Low Pass, ad esempio, più alto è il valore, più brillante è il decay.

#### RESO (Risonanza)

Determina l'enfasi assegnata alla frequenza di taglio.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

## Modalità Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- ▶ [F3] PORTA
- ▶ [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## [F5] ARP ED (Arpeggio Edit)

Indica la schermata di modifica dell'arpeggio (pagina 27) in modalità Voice.

## [F6] EFFECT

Indica la schermata EFFECT (pagina 35) di Voice Common Edit.

## Arpeggio Edit

Imposta i parametri relativi all'arpeggio. Premere i pulsanti [SF1] ARP1 – [SF6] ARP6 in ogni schermata per selezionare l'arpeggio da modificare.

### Operazione

[VOICE] → Selezione voce → [F5] ARP ED  
Modalità Voice → ARP [EDIT]

## [F2] TYPE

### Bank (Banco di arpeggi)

### Category (Categoria di arpeggio)

### SubCategory (Sottocategoria di arpeggio)

### Type (Tipo di arpeggio)

Determina il numero del tipo di arpeggio desiderato del banco e dalla categoria specificati.

**Impostazioni:** Bank.....pre (preset), user  
Category/SubCategory.....Vedere l'elenco delle categorie (pagina 11).  
Type .....Vedere il documento PDF "Elenco dati".

### VeloRateOfs (Offset intervallo di velocità)

Determina il valore di offset della velocità per la riproduzione dell'arpeggio. Se il valore di velocità risultante è inferiore a zero, questo verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 128, questo verrà impostato su 127.

**Impostazioni:** -100% – +0% – +100%

### GateRateOfs (Offset intervallo del tempo di gate)

Determina il valore di offset del tempo di gate per la riproduzione dell'arpeggio. Il tempo di gate non può essere ridotto oltre il minimo normale di 1; qualsiasi valore al di fuori di tale intervallo verrà limitato automaticamente al minimo.

**Impostazioni:** -100% – +0% – +100%

## [F3] MAIN

### Tempo (Tempo dell'arpeggio) Knob

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) (pagina 148) della schermata Utility MIDI 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 "external" e non potrà essere modificato.

**NOTA** È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [ENTER] varie volte di seguito al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).

### Switch (Interruttore arpeggio)

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato.

**Impostazioni:** off, on

### Hold (Arpeggio Hold)

Determina se l'arpeggio continua anche dopo che sono stati rilasciati i tasti. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** sync-off, off, on

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
▶ [F5] ARP ED  
▶ [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

▶ [F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## ChgTiming (Tempo di passaggio)

Determina il tempo effettivo di passaggio da un tipo di arpeggio a un altro durante la riproduzione. Quando il parametro è impostato su "realtime" (tempo reale), il tipo di arpeggio viene attivato immediatamente. Quando il parametro è impostato su "measure" (misura), il tipo di arpeggio viene attivato all'inizio della misura successiva.

**Impostazioni:** realtime, measure

## KeyMode

Determina in che modo viene riprodotto l'arpeggio quando si suona la tastiera. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** sort, thru, direct, sortdirect, thru direct

**NOTA** Alcuni tipi di arpeggio della categoria "Cntr" potrebbero non avere eventi di nota (pagina 16). Quando è selezionato un arpeggio di questo tipo e "KeyMode" è impostato su "sort" o "thru", non verrà emesso alcun suono anche se MOXF6/MOXF8 riceve messaggi di attivazione delle note (Note On).

## VelMode (Modalità velocità)

Regola la velocità delle note dell'arpeggio.

**Impostazioni:** original, thru

## OutOctShift (Output Octave Shift)

Aumenta o diminuisce di un'ottava il pitch dell'arpeggio.

**Impostazioni:** -10 – +0 – +10

## [F4] LIMIT

### NoteLimit (Arpeggio Note Limit)

Determina la nota più bassa e la nota più alta nell'intervallo di note dell'arpeggio.

**Impostazioni:** C -2 – G8

### VelocityLimit (Arpeggio Velocity Limit)

Determina la velocità più bassa e la velocità più alta che possono attivare la riproduzione dell'arpeggio.

**Impostazioni:** 1 – 127

## [F5] PLAY FX (Play Effect)

### Swing

Ritarda le note sulle battute pari (in levare) per produrre uno stile swing.

**Impostazioni:** -120 – +0 – +120

### UnitMultiply Knob

Regola il tempo di riproduzione dell'arpeggio in base al tempo.

**Impostazioni:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

### QtzValue (Valore di quantizzazione)

Determina su quali battute saranno allineati i dati della nota nell'arpeggio oppure su quali battute dell'arpeggio verrà applicato lo swing. Il numero a destra di ciascun valore indica la risoluzione delle semimine in clock.

**Impostazioni:**  60 (biscroma),  80 (terzina di semicrome),  120 (semicroma),  160 (terzina di crome),  240 (croma),  320 (terzina di semiminime),  480 (semiminima)

### QtzStrength (Forza di quantizzazione)

Imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono attirati verso il beat di quantizzazione più vicino.

**Impostazioni:** 0% – 100%

### VelocityRate

Determina lo scostamento della velocità di riproduzione dell'arpeggio dal valore originale.

**Impostazioni:** 0% – 200%

### GateTimeRate Knob

Determina lo scostamento del tempo di gate (lunghezza) delle note di arpeggio rispetto al valore originale.

**Impostazioni:** 0% – 200%

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
▶ [F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**OctaveRange**  Knob

Specifica l'intervallo di arpeggio massimo in ottave.

**Impostazioni:** -3 – +0 – +3

**Loop**

Determina se l'arpeggio viene eseguito una sola volta o continuamente mentre vengono tenuti premuti i tasti.

**Impostazioni:** off, on

**TriggerMode**

Quando il parametro è impostato su "gate", l'arpeggio viene riprodotto quando viene premuta una nota e interrotto quando la nota è rilasciata. Quando è impostato su "toggle", l'arpeggio viene eseguito/interrotto alla pressione della nota e mentre il rilascio della nota non ha alcun effetto sull'arpeggio.

**Impostazioni:** gate, toggle

**AccntVelTh (Soglia di velocità accento)**

Determina la velocità minima che attiva la frase di accento.

**Impostazioni:** off, 1 – 127

**AccntStrtQtz (Quantizza inizio di accento)**

Determina il tempo di inizio della frase di accento quando viene ricevuta la velocità specificata nel parametro Accent Velocity Threshold descritto in precedenza. Quando è impostato su "off", la frase di accento viene avviata non appena la velocità viene ricevuta. Quando il parametro è impostato su "on", la frase di accento viene avviata sul beat specificato per ciascun tipo di arpeggio dopo la ricezione della velocità.

**Impostazioni:** off, on

**RandomSFX**

Determina se l'effetto sonoro casuale è attivo o meno.

**Impostazioni:** off, on

**SFXVelOffset (Offset velocità SFX casuale)**

Determina il valore di offset per cui le note Random SFX verranno spostate dalle velocità originali.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

**SFXKeyOnCtrl (Chiave SFX casuale su controllo)**

Quando è impostato su "on", il suono speciale Random SFX viene riprodotto con la velocità preprogrammata. Quando è impostato su "off", il suono Random SFX viene riprodotto con la velocità generata dalla pressione di ogni nota.

**Impostazioni:** off, on

**Fixed SD/BD**

Questo parametro è disponibile solo quando si assegna una voce di batteria. Se questo parametro è impostato su "on", si utilizzerà Do1 come nota di Bass Drum (rullante) e Re1 come nota di Snare Drum (grancassa) nella riproduzione dell'arpeggio.

**Impostazioni:** off, on

**Modalità Voice****Voice Play**

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX

**Modifica di una voce normale****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

**Modifica di una voce della batteria****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

**Key Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

**Voice Job**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## Modifica di una voce normale

Le voci normali, che contengono suoni strumentali (piano, organo, chitarra, ecc.) riproducibili sull'intera estensione della tastiera, possono essere formate da un massimo di otto elementi. Vi sono due tipi di schermate per la modifica di una voce normale: le schermate di Common Edit che permettono di modificare le impostazioni comuni a tutti gli elementi; e le schermate di Element Edit che permettono di modificare singoli elementi. In questa sezione vengono spiegati i parametri per Common Edit ed Element Edit.

### Common Edit

**Operazione** [VOICE] → Selezione Normal Voice → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME

###### Name (Nome della voce)

Immettere il nome desiderato per la voce. Se si preme il pulsante [SF6] CHAR quando il cursore si trova su "Name", viene visualizzata la finestra di dialogo del nome. La lunghezza massima del nome di una voce è di 20 caratteri. Impostare il nome utilizzando il dial [DATA] e i pulsanti cursore [<]/[>] mentre si tiene premuto il pulsante [SF6] CHAR. Per ulteriori istruzioni sull'assegnazione del nome, vedere la sezione "Operazioni di base" nel Manuale di istruzioni.

###### MainCtgr (Categoria principale)

###### SubCtgr (Sottocategoria)

Determina la categoria principale e la sottocategoria della 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. Sono disponibili 17 categorie principali che indicano i tipi di strumenti. E 6 sottocategorie per ciascuna categoria principale, che specificano il tipo di strumento in maggior dettaglio.

**Impostazioni:** Vedere l'elenco delle categorie di voci a [pagina 53](#).

##### [SF2] PLY MODE (Modalità Play)

###### Mono/Poly

Selezionare la modalità mono o polifonica.

Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** mono, poly

###### KeyAsgnMode (Key Assign Mode)

Determina il metodo di esecuzione se le stesse note vengono ricevute continuamente nello stesso canale senza messaggi corrispondenti di disattivazione della nota. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** single, multi

###### NoteShift

È l'impostazione della trasposizione che specifica di quanti semitoni il pitch viene alzato o abbassato.

**Impostazioni:** -24 – +0 – +24

###### M. TuningNo. (Numero Micro Tuning)

Determina il sistema di accordatura della voce. Per ulteriori informazioni sui vari sistemi di accordatura, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** 01 (Equal Temp), 02 (PureMaj), 03 (PureMin), 04 (Werckmeist), 05 (Kirnberger), 06 (Vallot&Yng), 07 (1/4 Shift), 08 (1/4 Tone), 09 (1/8 Tone), 10 (Indian), 11 (Arabic 1), 12 (Arabic 2), 13 (Arabic 3)

###### M. TuningRoot (Radice Micro Tuning)

Determina la tonica per la funzione Micro Tuning.

**Impostazioni:** C – B

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## [SF3] PORTA (Portamento)

### Switch (Interruttore portamento)

Determina se il portamento viene applicato o meno all'esecuzione strumentale mediante la voce corrente.

**Impostazioni:** off, on

### Time (Tempo di portamento)

Determina il tempo o la frequenza di transizione del pitch quando viene applicato il portamento.

**Impostazioni:** 0 – 127

### Mode (Modalità Portamento)

Determina la modalità in cui il portamento viene applicato alle performance sulla tastiera.

**Impostazioni:** fingered, fulltime

### TimeMode (Modalità tempo di portamento)

Determina in che modo il pitch cambia nel tempo.

**Impostazioni:** rate1, time1, rate2, time2

### LegatoSlope (Portamento Legato Slope)

Determina la velocità dell'attacco delle note legate quando il parametro Switch sopra riportato è impostato su "on" e Mono/Poly è impostato su "mono". Le note legate si "sovrappongono", nel senso che la nota successiva viene suonata prima che sia rilasciata quella precedente.

**Impostazioni:** 0 – 7

## [SF4] OTHER (Altro)

### A.Func1 (Modalità funzione assegnabile 1)

### A.Func2 (Modalità funzione assegnabile 2)

Determina se i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] funzionano in modalità latch (mantenimento) o momentary. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** momentary, latch

### PB Upper (Estensione del pitch bend superiore)

### PB Lower (Estensione del pitch bend inferiore)

Determina l'estensione massima del pitch bend in semitoni.

**Impostazioni:** -48 – +0 – +24

### Assign1 (Valore di Assign 1) Knob

### Assign2 (Valore di Assign 2) Knob

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 alle manopole ASSIGN 1/2 possono essere impostate nella schermata CTL SET ([pagina 32](#)).

## [F2] OUTPUT

### Volume Knob

Determina il livello di uscita della voce selezionata.

**Impostazioni:** 0 – 127

### Pan Knob

Determina la posizione stereo pan della voce selezionata.

**Impostazioni:** L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

### ChoSend (Mandata chorus) Knob

### RevSend (Mandata riverbero) Knob

Determina il livello di mandata (Send) del segnale inviato dall'effetto Insertion A/B (o il segnale bypassato) all'effetto chorus/riverbero.

**Impostazioni:** 0 – 127

**NOTA** Per ulteriori informazioni sui collegamenti degli effetti, vedere a [pagina 19](#).

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## [F3] EQ

Si tratta di un EQ parametrico a tre bande: High, Mid e Low. È possibile attenuare o potenziare il livello di ciascuna banda di frequenza (High, Mid, Low) per modificare il suono della voce.

### FREQ (Frequenza)

Determina la frequenza per ciascuna banda di frequenza.

**Impostazioni:** Low: 50,1Hz – 2,00kHz  
Mid: 139,7Hz – 10,1kHz  
High: 503,8Hz – 14,0kHz

### GAIN

Determina il gain di livello della frequenza (di cui sopra) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata.

**Impostazioni:** -12,00dB – +0,00dB – +12,00dB

### Q

Determina il Q (ampiezza di banda) per la banda Mid.

**Impostazioni:** 0,7 – 10,3

## [F4] CTL SET (Controller Set)

### [SF1] SET1/2 – [SF3] SET5/6

Poiché a ogni voce può essere assegnato un massimo di sei Controller Set, sono disponibili tre pagine (Sets 1/2, Sets 3/4 e Sets 5/6). Per ulteriori informazioni su Controller Set, vedere a [pagina 53](#).

### ElmSw (Interruttore elemento)

Consente di stabilire se il controller influenza ogni singolo elemento.

**Impostazioni:** Elementi da 1 a 8 abilitati (da "1" a "8") o disabilitati ("-")

**NOTA** Questo parametro viene disabilitato se la destinazione (Dest) descritta di seguito è impostata su un parametro non relativo agli elementi della voce.

### Source

Determina quale controller assegnare e usare per il Controller Set selezionato. Questo controller viene quindi utilizzato per controllare il parametro impostato nella destinazione (vedere di seguito).

**Impostazioni:** PB (rotella Pitch Bend), MW (rotella Modulation), AT (Aftertouch), FC1/FC2 (foot controller 1/2), FS (footswitch), RB (Ribbon Controller), BC (Breath controller), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FC2 (foot controller 2), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2])

**NOTA** Se il footswitch è impostato su un numero Control Change uguale o maggiore di 96 nella schermata CTL ASN della modalità Utility, il footswitch non sarà disponibile come "Source" del Controller Set per la voce selezionata.

### Dest (Destinazione)

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

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
▶ [F3] EQ  
▶ [F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## [F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

### [SF1] WAVE

#### Wave

Seleziona la waveform dell'LFO.

**Impostazioni:** tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2, user

#### Speed

Regola la velocità (frequenza) della variazione dell'LFO.

**Impostazioni:** 0 – 63

#### TempoSync

Determina se l'LFO è sincronizzato o meno con il tempo dell'arpeggio o del sequencer (song o pattern).

**Impostazioni:** off (non sincronizzato), on (sincronizzato)

#### TempoSpeed

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.

**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 (settine 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)

**NOTA** La durata effettiva della nota dipende dall'impostazione interna o esterna di tempo MIDI.

#### PlayMode

Determina se l'LFO è ripetuto più volte ciclicamente (in loop) o se è riprodotto una sola volta (one shot).

**Impostazioni:** loop, one shot

#### KeyOnReset

Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che viene premuta una nota.

**Impostazioni:** off (disattivato), each-on (attivato ogni volta), 1st-on (primo attivato)

#### RandomSpeed

Determina il grado in cui la velocità LFO cambia in modo casuale.

**Impostazioni:** 0 – 127

### [SF2] DELAY

#### Delay

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.

**Impostazioni:** 0 – 127

#### FadeIn (Tempo di fade-in)

Determina il tempo di fade-in (esecuzione graduale) dell'effetto LFO una volta scaduto il tempo di delay.

**Impostazioni:** 0 – 127

#### Hold

Determina per quanto tempo l'LFO viene tenuto al livello massimo.

**Impostazioni:** 0 – 126, hold

#### FadeOut (Tempo di fade-out)

Determina il tempo di "fade-out" (dissolvenza graduale) dell'effetto LFO, una volta scaduto il tempo di mantenimento.

**Impostazioni:** 0 – 127

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## [SF3] PHASE

### Phase

Determina il punto di fase iniziale della wave dell'LFO, quando viene reimpostata.

**Impostazioni:** 0, 90, 120, 180, 240, 270

### OFFSET EL1 – EL8

Determina il valore di offset per il parametro "Phase" (descritto in precedenza) per i rispettivi elementi.

**Impostazioni:** +0, +90, +120, +180, +240, +270

## [SF4] BOX

In questa schermata è possibile selezionare il parametro di destinazione per l'LFO (ovvero quale aspetto del suono l'LFO deve controllare), gli elementi su cui l'LFO deve influire e la sua profondità (Depth). Per l'impostazione della destinazione sono disponibili tre pagine (box), al fine di assegnare più destinazioni.

### ElmSw (Interruttore elemento LFO)

Determina se ogni elemento debba essere influenzato o meno dall'LFO.

### Dest (Destinazione controllo)

Determina le funzioni controllate dalla wave dell'LFO.

**Impostazioni:** Vedere l'elenco di voci nel documento PDF "Elenco dati".

**NOTA** Per "Insertion Effect A Parameter 1 – 16", "Insertion Effect B Parameter 1 – 16" e "Insertion Effect L Parameter 1 – 32" descritti nell'elenco dei controlli, sono visualizzati sul display i nomi dei parametri effettivi del tipo di effetto selezionato. Se uno di questi nomi è visualizzato, a quel parametro non viene assegnata alcuna funzione.

### Depth

Imposta la profondità (ampiezza) della wave dell'LFO.

**Impostazioni:** 0 – 127

### DPTRATIO (Depth Ratio) EL1 – EL8

Determina i valori di offset del parametro "Depth" (descritto in precedenza) per i rispettivi elementi.

**Impostazioni:** 0 – 127

## [SF5] USER

Questo menu è disponibile solo se il parametro "Wave" è impostato su "user". È possibile creare una wave dell'LFO personalizzata costituita da un massimo di sedici step.

### Template

Include le impostazioni preprogrammate per creare una wave originale per l'LFO. È possibile impostare casualmente la wave premendo il pulsante [SF1] RANDOM.

**Impostazioni:** all-64 ..... I valori di tutti gli step sono impostati su -64.  
all0 ..... I valori di tutti gli step sono impostati su 0.  
All+64 ..... I valori di tutti gli step sono impostati su +63.  
sawup ..... Crea una waveform a dente di sega rivolta verso l'alto.  
sawdown ..... Crea una waveform a dente di sega rivolta verso il basso.  
evnstep ..... I valori di tutti gli step pari sono impostati su -64 e quelli degli step dispari sono impostati su +63.  
oddstep ..... I valori di tutti gli step dispari sono impostati su -64 e quelli degli step pari sono impostati su +63.

### Slope

Determina le caratteristiche dello slope, o rampa, della wave dell'LFO.

**Impostazioni:** off (nessuna pendenza), up, down, up&down

### Value (Valore Step)

Determina il livello per ogni passo impostato nel parametro "Step".

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

### Step

**Numerator:** seleziona lo step desiderato.

**Impostazioni:** 1 – 16

**Denominatore:** determina il numero massimo di step.

**Impostazioni:** 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

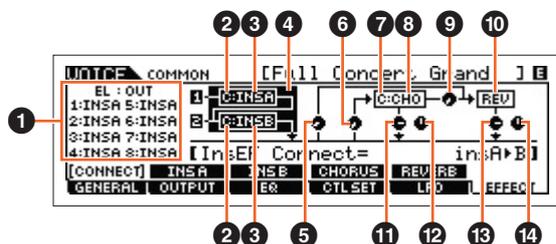
[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## [F6] EFFECT

## [SF1] CONNECT

**1 EL: OUT 1 – 8 (Uscita elementi 1 – 8)**

Determina quale effetto Insertion (A o B) viene usato per elaborare ogni singolo elemento. L'impostazione "THRU" consente di bypassare gli effetti Insertion per l'elemento specificato. Se "InsEF Connect" (Insertion Effect Connection) è impostato su "vocoder", l'uscita viene specificata anche se "EL: OUT" è impostato su "INSA" o "INSB".

**Impostazioni:** THRU, INSA (Effetto Insertion A), INSB (Effetto Insertion B)

**2 InsA Ctgr (Categoria effetti Insertion A)/InsB Ctgr (Categoria effetti Insertion B)****3 InsA Type (Tipo di effetto Insertion A)/InsB Type (Tipo di effetto Insertion B)**

Determina la categoria e il tipo di effetti per Insertion A/B. Se "InsEF Connect" è impostato su "vocoder", questo parametro indica il tipo di vocoder (Vocoder Type) e determina il tipo di effetto per il Vocoder.

**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".

**4 InsEF Connect (Connessione effetti Insertion)**

Determina il percorso dell'effetto per gli effetti di Insertion A e B. Le modifiche dell'impostazione sono indicate sul diagramma della schermata e forniscono un quadro chiaro di come il segnale viene instradato. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione "Connessione degli effetti in ciascuna modalità" di "Struttura di base" (pagina 19).

**Impostazioni:** parallel, insA>B, insB>A, vocoder

**NOTA** Quando è selezionato "vocoder", "VOCODER" viene visualizzato nel menu a schede del pulsante [SF2] e il menu a schede del pulsante [SF3] scompare.

**NOTA** Quando è selezionato "vocoder", il segnale audio viene emesso direttamente dallo strumento in mono.

**NOTA** Per istruzioni dettagliate sull'utilizzo dell'effetto Vocoder, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

**5 Reverb Send**

Regola il livello di mandata del riverbero.

**Impostazioni:** 0 – 127

**6 Chorus Send**

Regola il livello di mandata del chorus.

**Impostazioni:** 0 – 127

**7 Chorus Ctg (Categoria dell'effetto Chorus)****8 Chorus Typ (Tipo di effetto 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".

**9 Chorus to Reverb**

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto chorus all'effetto riverbero.

**Impostazioni:** 0 – 127

## Modalità Voice

## Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

## Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

## Modifica di una voce normale

## Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
▶ [F6] EFFECT

## Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

## Modifica di una voce della batteria

## Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

## Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

## Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## 10 Reverb Type

Seleziona il tipo di effetto riverbero.

**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".

## 11 Chorus Return

Determina il livello di ritorno dell'effetto chorus.

**Impostazioni:** 0 – 127

## 12 Chorus Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto chorus.

**Impostazioni:** L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

## 13 Reverb Return

Determina il livello di ritorno dell'effetto riverbero.

**Impostazioni:** 0 – 127

## 14 Reverb Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto riverbero.

**Impostazioni:** L663 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

## [SF2] INS A (Effetto Insertion A)

## [SF3] INS B (Effetto Insertion B)

## [SF4] CHORUS

## [SF5] REVERB

In queste schermate è possibile impostare i parametri relativi agli effetti quando "InsEF Connect" (Insertion Effect Connection) nella schermata CONNECT è impostato su "parallelo", "insA>B" o "insB>A". Queste schermate sono composte da varie pagine e possono essere selezionate premendo i pulsanti cursore [<|>]. Da queste schermate è anche possibile impostare singolarmente e manualmente ciascun parametro del tipo di effetto selezionato.

### 1 Category

#### 2 Type

Determina la categoria e il tipo per l'effetto selezionato.

**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".

**NOTA** L'indicazione "Category" non è visualizzata nella schermata REVERB.

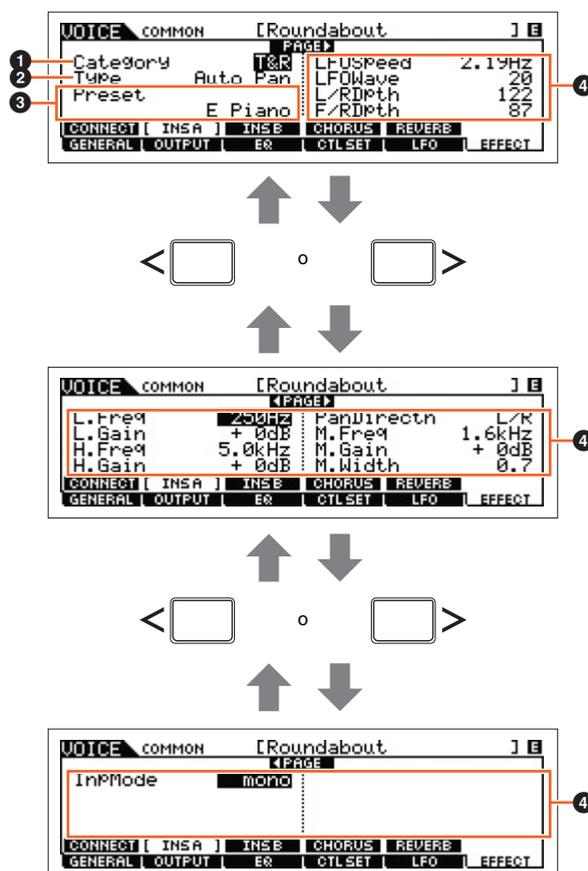
#### 3 Preset

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 tutte le performance preset, consultare documento PDF "Elenco dati".

#### 4 Effect Parameters

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".



## Modalità Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

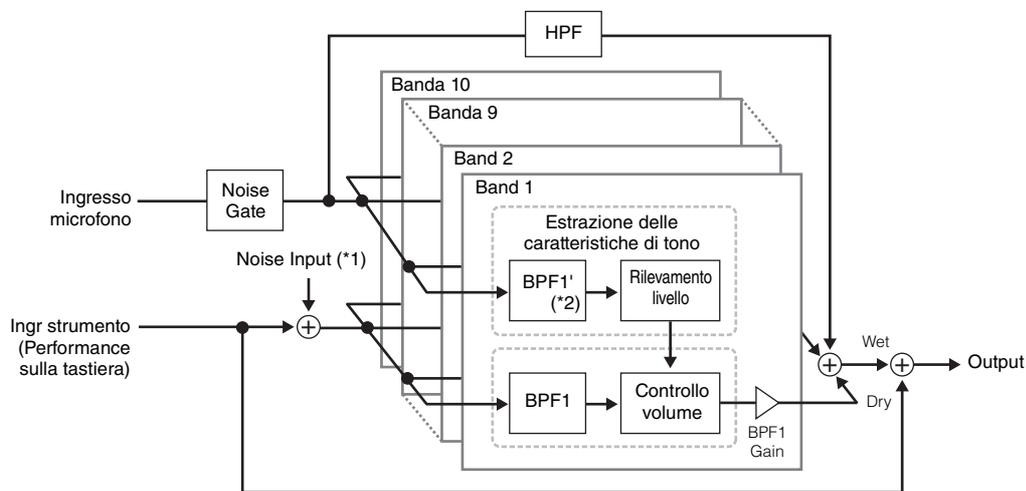
### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## [SF2] VOCODER

Questa schermata richiamata mediante il pulsante [SF2] è disponibile solo se "InsEF Connect" è impostato su "vocoder" nella schermata [SF1] CONNECT. I parametri relativi al Vocoder di questa schermata determinano in che modo viene applicato il Vocoder.

**NOTA** Per ulteriori informazioni sulla funzione Vocoder, vedere a [pagina 21](#).



\*1 Viene utilizzato il rumore generato nell'unità Vocoder.

\*2 La frequenza di taglio di BPF1' potrebbe non essere la stessa di quella di BPF1. Dipende dalle impostazioni di Formant Shift e Formant Offset.

### Type

Determina se il Vocoder viene applicato o meno alla voce corrente. Se impostato su "Thru", il Vocoder non viene applicato alla voce.

**Impostazioni:** Thru, Vocoder

### Attack (Tempo di attacco Vocoder)

Determina il tempo di attacco del suono Vocoder.

**Impostazioni:** 1 ms – 200 ms

### Release (Tempo di rilascio Vocoder)

Determina il tempo di rilascio del suono Vocoder.

**Impostazioni:** 10 ms – 3000 ms

### MicGateTh (Soglia gate microfono)

Determina il livello di soglia del noise gate per il suono del microfono.

**Impostazioni:** -72dB – -30dB

### GateSw (Gate Switch)

Determina se il suono del microfono verrà emesso al livello impostato nel parametro "HPFOutLvl" quando si rilasciano le note. Normalmente, dovrebbe essere impostato su "on".

**Impostazioni:** off, on  
 off: il suono del microfono verrà sempre emesso  
 on: il suono del microfono verrà emesso solo quando si preme una nota.

### HPF (High Pass Filter)

Determina l'impostazione della frequenza di taglio dell'HPF per il suono di ingresso microfono. Se si imposta su un valore alto si enfatizzano i suoni delle consonanti ad alta frequenza e delle sibilanti (il che rende le parole più facilmente comprensibili).

**Impostazioni:** thru, 500Hz – 16,0kHz

### HPFOutLvl (Livello di uscita filtro passa-alto)

Determina il livello di uscita del suono del microfono dal filtro HPF (High Pass Filter).

**Impostazioni:** 0 – 127

### FormantShift

Determina di quanto (in BPF) il valore della frequenza di taglio dei BPF (per l'ingresso strumento) viene spostato. Consente di regolare il pitch del suono Vocoder.

**Impostazioni:** -2, -1, +0, +1, +2

## Modalità Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### FormantOffset

Consente di regolare con precisione le frequenze di taglio di tutti i BPF (per l'ingresso dello strumento). Questo parametro è utile per regolare con precisione il pitch del suono Vocoder.

**Impostazioni:** -63 – +0 – +63

### MicLvl (Livello microfono)

Determina il livello del suono del microfono che deve essere immesso nel Vocoder.

**Impostazioni:** 0 – 127

### InstInpLvl (Livello d'ingresso strumenti)

Determina il livello del suono delle performance da tastiera che deve essere immesso nel vocoder.

**Impostazioni:** 0 – 127

### NoisInpLvl (Livello d'ingresso rumore)

Determina il livello di rumore che viene immesso nel Vocoder. Può essere utilizzato per enfatizzare i suoni di consonanti e sibilanti e per rendere più pronunciate le caratteristiche della pronuncia.

**Impostazioni:** 0 – 127

### OutLvl (Livello di uscita)

Determina il livello di uscita del Vocoder.

**Impostazioni:** 0 – 127

### Dry/Wet (Bilanciamento dry/wet)

Consente di regolare il bilanciamento tra il suono originale (al quale non vengono applicati effetti) e quello elaborato (al quale vengono applicati effetti).

**Impostazioni:** D63>W – D=W – D<W63

### BPF1 – 10Gain (Gain filtro passa-banda 1 – 10)

Determina il gain di uscita di ogni filtro passa-banda (1 – 10) per l'ingresso dello strumento (suono delle performance da tastiera). BPF1 corrisponde al Formant più basso mentre BPF 10 corrisponde a quello più alto.

**Impostazioni:** -18dB – +18dB

## Element Edit

### Operazione

[VOICE] → Selezione Normal Voice → [EDIT] → Selezione elemento

### [F1] OSC (Oscillator)

### [SF1] WAVE (Waveform)

In questa schermata è possibile selezionare la waveform o il suono da utilizzare per l'elemento.

### ElementSw (Interruttore elemento)

Determina se l'elemento attualmente selezionato è attivo o meno ("on"/"off").

**Impostazioni:** off (inattivo), on (attivo)

### ElementGroup

Determina il gruppo della funzione XA (pagina 5) in modo che gli elementi dello stesso gruppo vengano richiamati in ordine oppure casualmente. Qui l'impostazione non è disponibile quando i parametri del controllo XA di tutti gli elementi sono impostati su "normal".

**Impostazioni:** 1 – 8

### XACtrl (Controllo XA)

Determina il funzionamento della funzione XA di un elemento.

**Impostazioni:** normal, legato, keyOffSound, waveCycle, waveRandom, all AF off (tutte le funzioni assegnabili disattivate), AF1 On (Assignable Function 1 attivata), AF2 On (Assignable Function 2 attivata)

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
▶ [F6] EFFECT

#### Element Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## Wave Bank

Determina il banco della waveform assegnata all'elemento. Sono disponibili i banchi preimpostati ("pre") e quelli utente ("user"). Il banco preset include le waveform preimpostate mentre il banco utente include le waveform utente (memorizzate nel modulo di espansione della memoria flash opzionale).

**Impostazioni:** pre, user

## WaveCategory (Categoria waveform)

### WaveNumber (Numero waveform)

Determina la forma d'onda dell'elemento selezionato. Vedere l'elenco di waveform nel documento PDF "Elenco dati".

## [SF2] OUTPUT

In questa schermata è possibile impostare alcuni parametri di output per l'elemento selezionato.

### KeyOnDelay

Determina il tempo (delay) fra il momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera e il momento in cui viene emesso di fatto il suono. È possibile impostare tempi di delay diversi per ogni elemento.

**Impostazioni:** 0 – 127

### DelayTempoSync

Determina se il parametro "KeyOnDelay" è sincronizzato oppure no con il tempo dell'arpeggio o del sequencer (song o pattern).

**Impostazioni:** off (non sincronizzato), on (sincronizzato)

### DelayTempo

Determina la tempistica del parametro "KeyOnDelay" quando "DelayTempoSync" è impostato su "on".

**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)

### InsEffectOut (Uscita effetto Insertion)

Determina quale effetto Insertion (A o B) viene usato per elaborare ogni singolo elemento. Questo parametro è lo stesso di "EL: OUT" (pagina 35) nella schermata [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT in Normal Voice Common Edit. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro.

**Impostazioni:** thru (through), ins A (insertion A), ins B (insertion B)

## [SF3] LIMIT

### NoteLimit

Determina la nota più bassa e quella più alta sull'estensione della tastiera per ciascun elemento.

**Impostazioni:** C -2 – G8

**NOTA** Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

### VelocityLimit

Determina il valore massimo e minimo dell'intervallo di velocità entro cui risponderà ciascun elemento.

**Impostazioni:** 1 – 127

### VelCrossFade (Cross-fade velocità)

Determina con quanta gradualità il suono dell'elemento diminuisce di volume in proporzione alla distanza dei cambiamenti di velocity non compresi nell'impostazione di Velocity Limit (descritto in precedenza).

**Impostazioni:** 0 – 127

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**[F2] PITCH****[SF1] TUNE**

In questa schermata è possibile impostare vari parametri relativi al pitch per l'elemento selezionato.

**Coarse (Accordatura coarse)**

Determina il pitch di ciascun elemento in semitoni.

**Impostazioni:** -48 – +0 – +48

**Fine (Accordatura fine)**

Determina con maggiore precisione il pitch di ogni elemento.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

**FineScaling (Sensibilità scala fine)**

Determina il grado con cui le note, specificatamente la loro posizione o intervallo di ottava, influenzano il pitch impostato con il parametro Fine Tuning (descritto in precedenza) per l'elemento selezionato, prendendo C3 come pitch di base.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

**Random**

Consente di variare casualmente il pitch dell'elemento per ogni nota suonata.

**Impostazioni:** 0 – 127

**[SF2] VEL SENS (Sensibilità velocità)**

In questa schermata è possibile determinare in che modo il PEG (Pitch EG) risponde alla velocity.

**EGTime (Sensibilità di velocità tempo EG)****Segment (Segmento di sensibilità velocità tempo EG)**

Determina la sensibilità della velocity dei parametri temporali del PEG. Selezionare il segmento, quindi impostare il relativo il parametro temporale.

**Impostazioni:** EGTime: -64 – +0 – +63

**Impostazioni:** Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack).....Il parametro temporale dell'EG influenza il tempo di attacco.

atk+dcy (attack + decay).....Il valore temporale dell'EG influenza il tempo di attacco e decay1.

dcy (decay).....Il parametro temporale dell'EG influenza il tempo di decay.

atk+rls (attack + release).....Il valore temporale dell'EG influenza il tempo di attacco e rilascio.

all.....Il valore temporale dell'EG influenza tutti i parametri temporali del PEG.

**EGDepth (Sensibilità velocità di profondità EG)****Curve (Curva di sensibilità velocità di profondità EG)**

Determina la sensibilità alla velocità della profondità del PEG. Il parametro Curve consente di selezionare cinque diverse curve di velocity preimpostate (indicate graficamente sul display) che determinano il modo in cui la velocity influenza la profondità (Depth) del PEG.

**Impostazioni:** EGDepth: -64 – +0 – +63

**Impostazioni:** Curve: 0 – 4

**Pitch (Sensibilità velocità del pitch)**

Determina la sensibilità alla velocity del pitch.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

**[SF3] PEG (Pitch Envelope Generator)**

In questa schermata è possibile effettuare tutte le impostazioni relative a tempo e livello del PEG (Pitch Envelope Generator) per determinare in che modo il pitch del suono cambia nel tempo. Queste impostazioni possono essere utilizzate per controllare il cambiamento del pitch dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui il suono si arresta. Seguono i nomi completi dei parametri disponibili, così come compaiono sul display.

	HOLD	ATK (Attacco)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Rilascio)	DEPTH
<b>TIME</b>	Tempo di mantenimento	Tempo attacco	Tempo di decay 1	Tempo di decay 2	Tempo di rilascio	
<b>LEVEL</b>	Livello di mantenimento	Livello di attacco	Livello di decay 1	Livello Decay 2	Release Level (Livello di rilascio)	Depth

**Impostazioni:** TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

DEPTH: -64 – +0 – +63

**NOTA** Per ulteriori informazioni sull'interfaccia PEG, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Modalità Voice****Voice Play**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

**Modifica di una voce normale****Common Edit**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC

▶ [F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

**Modifica di una voce della batteria****Common Edit**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

**Key Edit**

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

**Voice Job**

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

## [SF4] KEY FLW (Key Follow)

In questa schermata è possibile impostare l'effetto Key Follow, ovvero in che modo il pitch dell'elemento e il suo PEG rispondono alle note o all'intervallo di ottava che si suona.

### PitchSens (Sensibilità Pitch Key Follow)

Determina la sensibilità dell'effetto Key Follow, ovvero l'intervallo di pitch di note adiacenti. Il parametro CenterKey (descritto di seguito) viene utilizzato come pitch di base per questo parametro.

**Impostazioni:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Tasto centrale sensibilità Pitch Key Follow)

Determina la nota centrale, o pitch, per l'effetto Key Follow sul pitch.

**Impostazioni:** C -2 – G8

**NOTA** Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

### EGTimeSens (Sensibilità EG Time Key Follow)

Determina il grado con cui le note, e precisamente la loro posizione o estensione di ottava, influenzano i tempi del pitch EG dell'elemento selezionato. Il parametro CenterKey (descritto di seguito) viene utilizzato come pitch di base per questo parametro.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

#### CenterKey (Tasto centrale sensibilità EG Time Key Follow)

Determina la nota centrale, o pitch, per l'effetto Key Follow sul PEG.

**Impostazioni:** C -2 – G8

**NOTA** Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

## [F3] FILTER

### [SF1] TYPE

In questa schermata è possibile effettuare tutte le impostazioni per l'unità di filtro. I parametri disponibili variano a seconda del tipo di filtro selezionato.

#### Type

Determina il tipo di filtro per l'elemento corrente. Sono disponibili quattro tipi di filtro: LPF (Low Pass Filter, filtro passa-basso), HPF (High Pass Filter, filtro passa-alto), BPF (Band Pass Filter, filtro passa banda) e BEF (Band Elimination Filter, filtro eliminazione banda). Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, thru

#### Gain

Imposta il gain, ovvero il livello di enfasi applicato al segnale inviato al filtro.

**Impostazioni:** 0 – 255

### Cutoff (Frequenza di taglio)

Determina la frequenza di taglio per il filtro. Questo parametro viene utilizzato come frequenza di base per il tipo di filtro selezionato.

**Impostazioni:** 0 – 255

### Resonance/Width

La funzione di questo parametro varia in base al tipo di filtro selezionato. Se è selezionato un filtro LPF, HPF, BPF (eccetto BPFw) o BEF, questo parametro viene visualizzato per impostare la risonanza. Nel caso del filtro BPFw, è usato per regolare la larghezza di banda della frequenza. Questo parametro viene utilizzato per impostare la quantità di risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio. Può essere combinato al parametro "Cutoff" per aggiungere ulteriore carattere al suono. Nel caso del filtro BPFw, questo parametro viene utilizzato per regolare l'ampiezza della banda delle frequenze di segnale che vengono lasciate passare dal filtro.

**Impostazioni:** 0 – 127

### Distance

Determina la distanza fra le frequenze di taglio per i tipi di filtro doppio (Dual Filter) (due filtri collegati in parallelo) e il filtro LPF12 + BPF6.

**Impostazioni:** -128 – +0 – +127

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
▶ [F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**HPFCutoff (Frequenza di taglio del filtro passa-alto)**

Determina la frequenza centrale del parametro Key Follow (di seguito) dell'HPF. Questo parametro è disponibile se si seleziona un filtro di tipo "LPF12+HPF12" o "LPF6+HPF12".

**Impostazioni:** 0 – 255

**HPFKeyFlw (Key Follow taglio del filtro passa-alto)**

Imposta la funzione Key Follow per la frequenza del parametro "HPF Cutoff". Questo parametro è disponibile solo se si seleziona un filtro di tipo "LPF12+HPF12" o "LPF6+HPF12".

**Impostazioni:** -200% – +0% – +200%

**CenterKey (Tasto centrale sensibilità Key Follow taglio del filtro passa-alto)**

Indica che la nota centrale di "HPFKeyFlw" è C3 (do3). Il valore di questo parametro serve solo per la visualizzazione sul display e non può essere modificato.

**[SF2] VEL SENS (Sensibilità velocità)**

In questa schermata è possibile stabilire in che modo il filtro e l'FEG rispondono alla velocity.

**EGTime (Sensibilità di velocità tempo EG)****Segment (Segmento di sensibilità velocità tempo EG)**

Determina la sensibilità alla velocity dei parametri temporali dell'FEG. Selezionare il segmento, quindi impostare il relativo il parametro temporale.

**Impostazioni:** Time: -64 – +0 – +63

**Impostazioni:** Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack)..... Il parametro temporale dell'EG influenza il tempo di attacco.  
 atk+dcy (attack + decay)..... Il valore temporale dell'EG influenza il tempo di attacco e decay1.  
 dcy (decay)..... Il parametro temporale dell'EG influenza il tempo di decay.  
 atk+rls (attack + release)..... Il valore temporale dell'EG influenza il tempo di attacco/rilascio.  
 all..... Il valore temporale dell'EG influenza tutti i parametri temporali del FEG.

**EGDepth (Sensibilità velocità di profondità EG)****Curve (Curva di sensibilità velocità tempo EG)**

Determina la sensibilità alla velocity del parametro FEG Depth.

**Impostazioni:** EGDepth: -64 – +0 – +63

**Impostazioni:** Curve: 0 – 4

**Cutoff (Sensibilità velocità di taglio)**

Determina quanto la velocità influisce sulla frequenza di taglio del filtro EG.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

**Resonance (Sensibilità velocità di risonanza)**

Determina quanto la velocità influisce sulla risonanza del filtro EG.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

**[SF3] FEG (Generatore di involuppo del filtro)**

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. Seguono i nomi completi dei parametri disponibili, così come compaiono sul display.

	HOLD	ATK (Attacco)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Rilascio)	DEPTH
<b>TIME</b>	Tempo di mantenimento	Tempo attacco	Tempo di decay 1	Tempo di decay 2	Tempo di rilascio	
<b>LEVEL</b>	Livello di mantenimento	Livello di attacco	Livello di decay 1	Livello Decay 2	Release Level (Livello di rilascio)	Depth

**Impostazioni:** TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

DEPTH: -64 – +0 – +63

**NOTA** Per ulteriori informazioni sull'interfaccia FEG, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Modalità Voice****Voice Play**

[F1] PLAY  
 [F3] PORTA  
 [F4] EG  
 [F5] ARP ED  
 [F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F2] TYPE  
 [F3] MAIN  
 [F4] LIMIT  
 [F5] PLAY FX

**Modifica di una voce normale****Common Edit**

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F5] LFO  
 [F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F5] LFO  
 [F6] EQ

**Modifica di una voce della batteria****Common Edit**

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F6] EFFECT

**Key Edit**

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F6] EQ

**Voice Job**

[F1] INIT  
 [F2] RECALL  
 [F3] COPY  
 [F4] BULK

## [SF4] KEY FLW (Key Follow)

In questa schermata è possibile impostare l'effetto Key Follow per il filtro, ovvero in che modo le qualità timbriche dell'elemento e il suo FEG rispondono alle note o all'intervallo di ottava che si suona.

### CutoffSens (Sensibilità Key Follow taglio)

Determina il grado con cui le note, e nello specifico la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano la frequenza di taglio (indicata in precedenza) dell'elemento selezionato, prendendo C3 (do3) come pitch di base.

**Impostazioni:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Tasto centrale sensibilità Key Follow taglio)

Indica che la nota centrale per il parametro "CutoffSens" è C3. Il valore di questo parametro serve solo per la visualizzazione sul display e non può essere modificato.

### EGTimeSens (Sensibilità EG Time Key Follow)

Determina il grado con cui le note, e nello specifico la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano i tempi del Filtro EG per l'elemento selezionato. La velocità base di cambiamento per l'FEG è determinata dalla nota specificata nel parametro CenterKey (descritto di seguito).

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

#### CenterKey (Tasto centrale sensibilità EG Time Key Follow)

Determina la nota centrale del parametro "EGTimeSens" descritto in precedenza.

**Impostazioni:** C -2 – G8

**NOTA** Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

## [SF5] SCALE (Filter Scaling)

### Break Point 1 – 4

Determina i quattro punti di rottura specificando i numeri di nota rispettivi.

**Impostazioni:** C -2 – G8

**NOTA** Per impostare i break point direttamente dalla tastiera, è possibile tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

**NOTA** Break Point 1 – 4 sono disposti automaticamente in ordine ascendente sulla tastiera.

### Offset 1 – 4

Determina il valore di offset del parametro Cutoff Frequency su ciascun punto.

**Impostazioni:** -128 – +0 – +127

**NOTA** Indipendentemente dalla dimensione di questi offset, i limiti di taglio minimo e massimo (rispettivamente 0 e 127) non possono essere superati.

**NOTA** Qualsiasi nota riprodotta al di sotto del Break Point 1 risulta nell'impostazione del livello di Break Point 1. Analogamente, qualsiasi nota riprodotta al di sopra del Break Point 4 risulta nell'impostazione del livello di Break Point 4.

**NOTA** Per informazioni sugli esempi di impostazione per Filter Scaling, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

## [F4] AMP (Amplitude)

## [SF1] LVL/PAN (Level/Pan)

Questa schermata non solo consente di effettuare le impostazioni base di livello e pan per ogni singolo elemento, ma anche di agire su alcuni parametri dettagliati e insoliti che influenzano la posizione di pan.

### Level

Utilizzare questo parametro per impostare il livello di ogni.

**Impostazioni:** 0 – 127

### Pan

Determina la posizione stereo pan dell'elemento selezionato.

**Impostazioni:** L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

### AlternatePan

Determina in che misura il suono del tasto di batteria selezionato viene distribuito alternativamente a sinistra e a destra nell'immagine stereo del suono per ogni nota suonata. L'impostazione Pan (descritta in precedenza) viene utilizzata come posizione base di pan.

**Impostazioni:** L64 – C – R63

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
▶ [F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## RandomPan

Determina in che misura viene eseguito il pan del suono dell'elemento selezionato secondo la modalità casuale a sinistra e a destra per ciascun nota suonata. L'impostazione del pan (descritta in precedenza) viene utilizzata come posizione del pan centrale.

**Impostazioni:** 0 – 127

## ScalingPan

Determina il grado con cui le note, specificatamente la loro posizione o intervallo di ottava, influenzano la posizione di pan (sinistra e destra) dell'elemento selezionato. La nota C3 (do3), l'impostazione principale del pan (descritta in precedenza) serve come posizione del pan di base.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

## [SF2] VEL SENS (Sensibilità velocità)

In questa schermata è possibile determinare in che modo l'AEG (Amplitude Envelope Generator), relativo al volume, risponde alla velocity.

## EGTime (Sensibilità di velocità tempo EG)

### Segment (Segmento di sensibilità velocità tempo EG)

Determina la sensibilità alla velocity dei parametri temporali dell'AEG. Selezionare il segmento, quindi impostare il relativo il parametro "EGTime".

**Impostazioni:** Time: -64 – +0 – +63

**Impostazioni:** Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attacco)..... Il parametro temporale dell'EG influenza il tempo di attacco.

atk+dcy (attacco + decay)..... Il valore temporale dell'EG influenza il tempo di attacco e decay 1.

dcy (decay) ..... Il parametro temporale dell'EG influenza il tempo di decay.

atk+rls (attacco + rilascio)..... Il valore temporale dell'EG influenza il tempo di attacco e rilascio.

all ..... Il valore temporale dell'EG influenza tutti i parametri temporali del AEG.

## Level (Sensibilità velocità di livello)

### Offset (Offset sensibilità velocità di livello)

### Curve (Curva sensibilità velocità di livello)

Determina la sensibilità alla velocity del livello dell'AEG. Il parametro "Offset" aumenta o diminuisce il livello specificato in "Level". Il parametro "Curve" determina in che modo la velocità influisce sull'AEG.

**Impostazioni:** Level: -64 – +0 – +63

**Impostazioni:** Offset: 0 – 127

**Impostazioni:** Curve: 0 – 4

## [SF3] AEG (Ampiezza EG)

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. Seguono i nomi completi dei parametri disponibili, così come compaiono sul display.

	INT (Iniziale)	ATK (Attacco)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Rilascio)	SUS (Sustain)
<b>TIME</b>	---	Tempo attacco	Tempo di decay 1	Tempo di decay 2	Tempo di rilascio	Half Damper Time
<b>LEVEL</b>	Livello iniziale	Livello di attacco	Livello di decay 1	Livello Decay 2	---	Half Damper Switch

## Initial Level, Attack Time/Level, Decay 1 Time/Level, Decay 2 Time/Level, Release Time

**Impostazioni:** TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

## Half Damper Time

Determina la velocità con cui il suono diventa silenzio quando si rilascia il tasto mentre viene premuto il controller FC3 a pedale con il parametro Half Damper Switch attivato.

**Impostazioni:** 0 – 127

## Half Damper Switch

Quando Half Damper Switch è impostato su "on", è possibile produrre un effetto "mezzo pedale" proprio come su un piano acustico usando il controller opzionale a pedale collegato al jack FOOT SWITCH [SUSTAIN] sul pannello posteriore.

**Impostazioni:** off, on

## Modalità Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**NOTA** Quando si desidera riprodurre un effetto half-damper utilizzando il pedale FC3 opzionale, impostare il parametro "Sustain Pedal" (Foot Switch Sustain Pedal Select) su "FC3 (half on)" nella schermata CTL ASN (pagina 145) della modalità Utility. Questa impostazione non è necessaria se si controlla la funzione half-damper mediante l'invio di messaggi di Control Change da un dispositivo MIDI esterno allo strumento.

**NOTA** Per ulteriori informazioni sull'interfaccia AEG, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

## [SF4] KEY FLW (Key Follow)

In questa schermata è possibile impostare l'effetto Key Follow per l'ampiezza, ovvero in che modo il volume dell'elemento e il suo AEG rispondono alle note o all'intervallo di ottava che si suona.

### LevelSens (Sensibilità di Level Key Follow)

Determina il grado con cui le note, specificatamente la loro posizione o intervallo di ottava, influenzano il volume dell'elemento selezionato. L'impostazione del parametro CenterKey su C3 viene utilizzata come impostazione di base.

**Impostazioni:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Tasto centrale sensibilità Level Key Follow)

Indica che la nota centrale per il parametro "LevelSens" è C3. Il valore di questo parametro serve solo per la visualizzazione sul display e non può essere modificato.

### EGTimeSens (Sensibilità EG Time Key Follow)

Determina il grado con cui le note, e nello specifico la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano i tempi di ampiezza EG dell'elemento selezionato. Il parametro CenterKey (descritto di seguito) viene utilizzato come ampiezza di base per questo parametro.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

#### CenterKey (Tasto centrale sensibilità EG Time Key Follow)

Determina la nota centrale del parametro "EGTimeSens" descritto in precedenza.

**Impostazioni:** C -2 – G8

**NOTA** Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

#### RelAdjust (Regolazione rilascio sensibilità EG Time Key Follow)

Determina la sensibilità di "EGTimeSens" su EG Release.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

## [SF5] SCALE (Amplitude Scaling)

### Break Point 1 – 4

Determina i quattro punti specificando i rispettivi numeri di nota.

**Impostazioni:** C -2 – G8

**NOTA** Per impostare i break point direttamente dalla tastiera, è possibile tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

**NOTA** Break Point 1 – 4 sono disposti automaticamente in ordine ascendente sulla tastiera.

### Offset 1 – 4

Determina il valore di offset secondo l'impostazione "Level" di ciascun break point.

**Impostazioni:** -128 – +0 – +127

**NOTA** Per ulteriori informazioni sull'esempio di impostazione di Amplitude Scaling, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

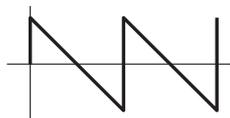
## [F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

### Wave

Seleziona la waveform LFO utilizzata per variare il suono.

**Impostazioni:** saw, tri, squ

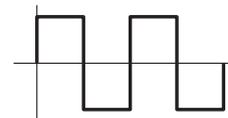
saw (waveform a dente di sega)



tri (waveform triangolare)



squ (waveform quadrata)



### Speed

Regola la velocità (frequenza) della variazione dell'LFO. Più alta è l'impostazione, maggiore è la velocità.

**Impostazioni:** 0 – 63

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
▶ [F4] AMP  
▶ [F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### KeyOnReset

Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che si suona una nota.

Impostazioni: off, on



### KeyOnDelay

Determina il tempo di delay tra il momento in cui il messaggio Note On viene ricevuto e il momento in cui l'LFO entra in effetto.

Impostazioni: 0 - 127

### PMod (Profondità modulazione del pitch)

Determina la quantità, o profondità, con cui in la waveform LFO varia (modula) il pitch del suono.

Impostazioni: 0 - 127

### FMod (Profondità modulazione del filtro)

Determina la quantità, o profondità, con cui in la waveform LFO varia (modula) la frequenza di taglio del filtro.

Impostazioni: 0 - 127

### AMod (Profondità modulazione dell'ampiezza)

Determina la quantità, o profondità, con cui in la waveform LFO varia (modula) l'ampiezza, o volume, del suono.

Impostazioni: 0 - 127

### FadeInTime

Determina il tempo impiegato dall'effetto LFO a essere eseguito gradualmente (fade-in) una volta scaduto il tempo di "KeyOnDelay".

Impostazioni: 0 - 127

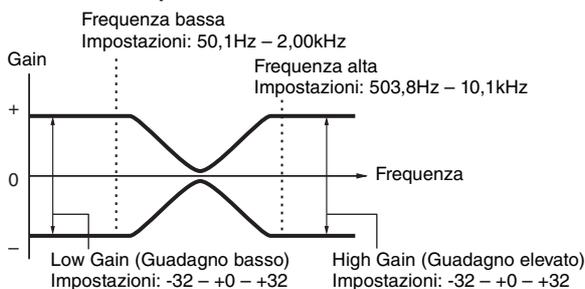
## [F6] EQ (Equalizer)

### Type

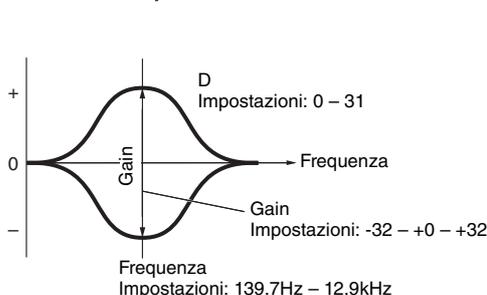
Determina il tipo di equalizzatore.

- Impostazioni:** 2 Band, P.EQ (Parametric EQ), Boost6 (boost 6dB), Boost12 (boost 12dB), Boost18 (boost 18dB), thru
- 2 Band ..... Si tratta di un equalizzatore di tipo "shelving" che combina bande di frequenza alte e basse separate tra loro.
  - P.EQ (Parametric EQ) ..... Si tratta di un equalizzatore parametrico per attenuare o aumentare i livelli del segnale (gain) intorno alla frequenza. Questa tipologia dispone di 32 impostazioni "Q" che determinano la larghezza della banda di frequenza dell'equalizzatore.
  - Boost6 (boost 6dB)/Boost12 (boost 12dB)/Boost18 (boost 18dB) ..... Questi equalizzatori servono per potenziare il livello dell'intero segnale di 6dB, 12dB e 18dB.
  - thru..... Se si seleziona questa impostazione, gli equalizzatori non modificano l'intero segnale.

#### Quando è impostato su 2 Band



#### Quando è impostato su P.EQ



## Modalità Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## Modifica di una voce della batteria

Ciascuna voce della batteria può essere costituita da massimo 73 tasti della batteria, assegnati alle note (C0 a C6) (do0 – do6) della tastiera. Vi sono due tipi di Drum Voice Edit: quelle per Common Edit consentono di editare le impostazioni comuni a tutti i tasti mentre quelle per Key Edit consentono di editare i tasti singoli. In questa sezione vengono spiegati i parametri per Common Edit e Key Edit.

### Common Edit

**Operazione** [VOICE] → Selezione voce di batteria → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME (Nome)

##### [SF4] OTHER (Altro)

È lo stesso parametro di Normal Voice Common Edit. Vedere a [pagina 30](#).

#### [F2] OUTPUT

Come in modalità Common Edit della voce normale. Vedere a [pagina 31](#). Inoltre, sono disponibili anche i due parametri seguenti.

##### InsChoSend (Mandata Insertion Chorus)

Determina il livello di mandata (Send) per l'intera voce di batteria (tutti i tasti), inviata da Insertion Effect A/B o Vocoder all'effetto chorus.

**Impostazioni:** 0 – 127

##### InsRevSend (Mandata Insertion Riverbero)

Determina il livello di mandata (Send) per l'intera voce di batteria (tutti i tasti), inviata da Insertion Effect A/B o Vocoder all'effetto riverbero.

**Impostazioni:** L'impostazione di "InsChoSend" o "InsRevSend" è comune a tutti i tasti. Se si imposta il tasto di batteria in modo da ignorare Insertion A/B o Vocoder, il livello di mandata di chorus /riverbero può essere impostato per ogni tasto di batteria. Inoltre, questo parametro non agisce sul tasto. In questo caso, è possibile impostare il livello di mandata di chorus/riverbero per ogni tasto in "ChoSend"/"RevSend" nella schermata [SF2] OUTPUT della schermata [F1] OSC in Key Edit.

#### [F3] EQ

È lo stesso parametro di Normal Voice Common Edit. Vedere a [pagina 32](#).

#### [F4] CTL SET (Controller Set)

È lo stesso parametro di Normal Voice Common Edit. Vedere a [pagina 32](#). È importante notare che il parametro Element Switch non è disponibile in modalità Drum Voice Common Edit.

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUTPUT  
▶ [F3] EQ  
▶ [F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## [F6] EFFECT

È lo stesso parametro di Normal Voice Common Edit. Vedere a [pagina 35](#). Il parametro "EL: OUT" (Element Out) nella schermata [SF1] CONNECT non è disponibile.

### KEY: OUT

Determina quale effetto Insertion (A o B) viene utilizzato per elaborare ogni singolo tasto di batteria e quale viene bypassato (thru). Se "InsEF Connect" (Insertion Effect Connection) è impostato su "vocoder", l'uscita viene specificata anche se "EL: OUT" è impostato su "insA" o "insB".

**Impostazioni:** thru, insA (insertion A), insB (insertion B)

## Key Edit

### Operazione

[VOICE] → Selezione Drum Voice → [EDIT] → Selezione tasto

## [F1] OSC (Oscillator)

### [SF1] WAVE

In questa schermata è possibile selezionare la waveform desiderata o la voce Normal utilizzata per il singolo tasto di batteria.

### KEY

Specifica il tasto della batteria desiderato. È possibile selezionare lo strumento a percussione desiderato premendo la nota.

**Impostazioni:** C0 – C6

### ElementSw (Interruttore elemento)

Determina se il tasto selezionato correntemente è attivo o disattivo o, in altre parole, se la waveform per il tasto è attiva o disattiva.

**Impostazioni:** off, on

### WaveBank

Determina il banco della waveform assegnata all'elemento.

**Impostazioni:** pre, user

### WaveCategory (Categoria waveform)

### WaveNumber (Numero waveform)

Determina la waveform assegnata al tasto della batteria mediante la selezione della categoria e del numero di waveform.

**Impostazioni:** Vedere l'elenco di waveform nel documento PDF "Elenco dati".

### [SF2] OUTPUT

In questa schermata è possibile impostare alcuni parametri di output per il tasto di batteria selezionato.

### InsEffOut (Uscita effetto Insertion)

Determina quale effetto Insertion (A o B) viene utilizzato per elaborare ciascun tasto della batteria. Se si seleziona "thru", l'effetto Insertion viene bypassato. Questo parametro è lo stesso di "KEY: OUT" della schermata [F6] EFFECT in Voice Common Edit. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro.

**Impostazioni:** thru, insA (Insertion Effect A), insB (Insertion Effect B)

### RevSend (Mandata riverbero)

Determina il livello del suono del tasto di batteria (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto riverbero.

È disponibile solo se Insertion "InsEffOut" (descritto in precedenza) è impostato su "thru".

**Impostazioni:** 0 – 127

### ChoSend (Mandata chorus)

Determina il livello del suono del tasto di batteria (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto chorus. È disponibile solo se Insertion Effect Output (descritto in precedenza) è impostato su "thru".

**Impostazioni:** 0 – 127

## Modalità Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F6] EFFECT

#### Key Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## [SF4] OTHER (Altro)

In questa schermata è possibile impostare i vari parametri relativi al modo con cui le note singole della voce di batteria rispondono ai dati MIDI e alla tastiera.

### AssignMode

Determina il metodo di esecuzione se le stesse note vengono ricevute continuamente nello stesso canale senza messaggi corrispondenti di disattivazione della nota. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** single, multi

### RcvNoteOff (Disattivazione ricezione)

Determina se i messaggi MIDI Note Off vengono ricevuti da tasto della batteria.

**Impostazioni:** off, on

### AltnateGroup (Gruppo alternativo)

Imposta il gruppo alternativo (Alternate Group) al quale è assegnato il tasto. Questa impostazione consente di riprodurre i suoni di un vero kit di batteria, in cui alcuni suoni non possono essere suonati fisicamente in modo simultaneo, ad esempio i suoni di charleston aperto e chiuso.

**Impostazioni:** off, 1 – 127

## [SF6] HOLD

Nelle schermate Key Edit è possibile modificare i tasti di batteria desiderati premendo un tasto sulla tastiera. Se si attiva [SF6] HOLD (**HOLD**), il tasto di batteria desiderato viene mantenuto anche se si premono altri tasti sulla tastiera. Se si disattiva [SF6] HOLD (**HOLD**), è possibile cambiare il tasto di batteria desiderato premendo un altro tasto sulla tastiera.

## [F2] PITCH

### [SF1] TUNE

In questa schermata è possibile impostare vari parametri relativi al pitch per il tasto selezionato.

#### Coarse (Accordatura coarse)

Determina il pitch di ciascun waveform del tasto di batteria in semitoni.

**Impostazioni:** -48 – +0 – +48

#### Fine (Accordatura fine)

Determina con maggiore precisione il pitch di ogni waveform del tasto di batteria.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

### [SF2] VEL SENS (Sensibilità velocità)

#### Pitch (Sensibilità velocità del pitch)

Determina in che modo il pitch del tasto di batteria selezionato risponde alla velocità.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

## Modalità Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**[F3] FILTER****[SF1] CUTOFF**

È possibile applicare le impostazioni di filtro alla voce di batteria. MOXF6/MOXF8 consente di applicare un filtro passa-basso e un filtro passa-alto a ogni tasto di batteria.

**LPFCutoff (Taglio del filtro passa-basso)**

Utilizzare questo parametro per impostare la frequenza di taglio del filtro passa-basso.

**Impostazioni:** 0 – 255

**LPFReso (Risonanza del filtro passa-basso)**

Determina la quantità di risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio.

**Impostazioni:** 0 – 127

**HPFCutoff (Taglio del filtro passa-alto)**

Determina la frequenza di taglio del filtro passa-alto.

**Impostazioni:** 0 – 255

**[SF2] VEL SENS (Sensibilità velocità)****LPFCutoff (Taglio del filtro passa-basso)**

Imposta la sensibilità alla velocity della frequenza di taglio del filtro passa-basso. Le impostazioni positive causano un aumento della frequenza di taglio in base alla forza con cui si suona la tastiera. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

**[F4] AMP (Amplitude)****[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)**

Questa schermata non solo consente di effettuare le impostazioni base di livello e pan per il suono di ogni tasto di batteria, ma anche di agire su alcuni parametri dettagliati e insoliti che influenzano la posizione di pan.

**Level**

Determina l'uscita per il tasto di batteria selezionato (waveform). Consente di effettuare regolazioni di bilanciamento dettagliate fra i vari suoni della voce di batteria.

**Impostazioni:** 0 – 127

**Pan**

Imposta la posizione del pan (stereo) di ogni wave. Può essere usato anche come posizione base del pan per le impostazioni Alternate e Random.

**Impostazioni:** L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

**AlternatePan**

Determina in che misura il suono del tasto di batteria selezionato viene distribuito alternativamente a sinistra e a destra nell'immagine stereo del suono per ogni nota suonata. L'impostazione Pan (descritta in precedenza) viene utilizzata come posizione base di pan.

**Impostazioni:** L64 – C – R63

**RandomPan**

Determina la misura in cui il suono del tasto della batteria selezionato viene distribuito in modalità casuale verso sinistra e verso destra per ciascuna nota che viene premuta. L'impostazione del pan (descritta in precedenza) viene utilizzata come posizione del pan centrale.

**Impostazioni:** 0 – 127

**Modalità Voice****Voice Play**

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

**Modifica di una voce normale****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

**Modifica di una voce della batteria****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

**Key Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
▶ [F4] AMP  
[F6] EQ

**Voice Job**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## [SF2] VEL SENS (Sensibilità velocità)

### Level (Sensibilità velocità di livello)

Determina la sensibilità alla velocity del livello di uscita dell'AEG (Amplitude Envelope Generator).

Impostazioni: -64 - +0 - +63

## [SF3] AEG (Amplitude EG)

### AttackTime

Impostazioni: 0 - 127

### Decay1Time

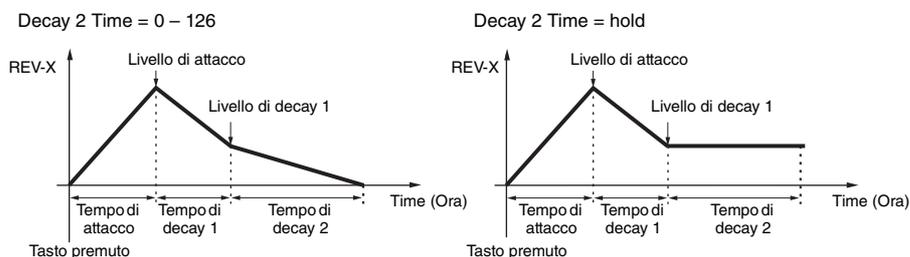
Impostazioni: 0 - 127

### Decay1Level

Impostazioni: 0 - 127

### Decay2Time

Impostazioni: 0 - 126, hold



## [F6] EQ (Equalizer)

Come in modalità Normal Element Edit. Vedere a [pagina 46](#).

## Modalità Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## Voice Job

La modalità Voice Job dispone di varie operazioni di base, come Initialize (inizializzazione) e Copy (copia). Dopo aver impostato i parametri a seconda delle esigenze utilizzando la schermata selezionata, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.

### Operazione

[VOICE] → Selezione voce → [JOB]

### [F1] INIT (Initialize)

Ripristina (inizializza) tutti i parametri della voce riportandoli alle impostazioni predefinite. Permette inoltre di inizializzare selettivamente alcuni parametri, come le impostazioni Common, quelle per ogni elemento/tasto di batteria e così via. Ciò è molto utile quando si crea da zero una voce completamente nuova.

#### Tipo di parametro da inizializzare

ALL: tutti i dati in modalità Common Edit ed Element (Key) Edit

Common: i dati di Common Edit

EL: i dati dei parametri Element Edit o Key Edit corrispondenti

with WaveNo.: se si seleziona questa opzione, il banco e il numero delle waveform assegnati agli elementi (tasti) verranno inizializzati.

**NOTA** Per poter selezionare "Common" o "EL", la casella "ALL" non deve essere spuntata.

**NOTA** Attivare il segno di spunta quando è selezionata una voce di batteria per selezionare un tasto di batteria.

### [F2] RECALL (Edit Recall)

Se prima di salvare una voce in fase di editing se ne seleziona un'altra, tutte le variazioni apportate fino a quel momento alla prima voce vengono annullate. In tal caso, è possibile utilizzare la funzione Edit Recall per ripristinare la voce con le ultime modifiche apportate.

### [F3] COPY

In questa schermata è possibile copiare le impostazioni dei parametri Common ed Element/Drum Key da una voce a quella che si sta modificando. Ciò è utile quando se si sta creando una voce e si desidera utilizzare alcune impostazioni dei parametri di un'altra voce.

#### Tipo di dati da copiare (Type)

Common: i dati in Common Edit

Element (1 – 8): i dati dei parametri Element Edit corrispondenti

Key C0 – C6: i dati dei parametri Key Edit corrispondenti

#### Procedura per la copia

1. Selezionare la voce di origine.  
Se in questa voce è selezionato "Current", la voce di origine sarà uguale a quella di destinazione. Per copiare un elemento su un altro elemento della stessa voce, selezionare "Current".
2. Selezionare la voce di destinazione (Current).
3. Se nella voce di origine è selezionato "Element" o "Key", selezionare la parte o il tasto da copiare nella voce di destinazione.
4. Premere il pulsante [ENTER].

### [F4] BULK (Bulk Dump)

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. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire il bulk dump.

**NOTA** Per poter eseguire un'operazione Bulk Dump, è necessario impostare il corretto numero di dispositivo MIDI con l'operazione seguente: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

## Modalità Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK



## Informazioni supplementari

### ■ Elenco delle categorie di voci

È l'elenco delle categorie principali e delle sottocategorie cui appartengono le voci di MOXF6/MOXF8.

Main Category (Abbreviazione)	Categoria secondaria (abbreviazione)						
Acoustic Piano (Ph)	All	Acoustic Piano	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio	---
Keyboard (Kb)	All	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio	---
Organ (Or)	All	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio	---
Guitar (Gt)	All	Acoustic Guitar	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio	---
Bass (Bs)	All	Acoustic Bass	Electric Bass	Synth Bass	Arpeggio	---	---
Strings (St)	All	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio	---
Brass (Br)	All	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio	---
Sax/Woodwind (SW)	All	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio	---
Synth Lead (Ld)	All	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio	---
Synth Pad/Choir (Pd)	All	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio	---
Synth Comping (Sc)	All	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio	---
Chromatic Percussion (Cp)	All	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio	---
Drum/Percussion (Dr)	All	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	---	---
Sound Effect (Se)	All	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio	---
Musical Effect (Me)	All	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio	---
Ethnic (Et)	All	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio	---
Vocoder (Vc)	---						
No Assign	---						

### ■ Esempi di impostazione della destinazione

In questa sezione, sono indicati alcuni pratici esempi su come impostare le assegnazioni "Dest" (Destinazione) della schermata CTL SET nei parametri di Voice Common Edit.

Per controllare il volume:	Volume
Per applicare il vibrato alla voce:	Common LFO Depth1 – 3 (CLFO-D1 – 3) <sup>*1</sup>
Per cambiare il pitch:	Element Pitch (PCH-Crs) <sup>*2</sup>
Per controllare la brillantezza della voce:	Element Filter Frequency (FLT-Frq) <sup>*2</sup>
Per modificare la velocità dell'altoparlante rotante:	Insertion A/B Parameter 1 (INSA/INSB: EfLfoSp) <sup>*3</sup>
Per applicare l'effetto pedale wah alla voce:	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) <sup>*4</sup>

Relativamente a \*1 – \*4, sono necessarie le seguenti impostazioni oltre alle impostazioni menzionate in precedenza.

- \*1 "Play Mode" = "loop" nella schermata [SF1] WAVE della schermata [F5] LFO in modalità Voice Common Edit.  
"Dest" (Control Destination 1 – 3) = "Pmod" nella schermata [SF4] BOX della schermata [F5] LFO in modalità Voice Common Edit.
- \*2 "ElmSw" (Controller Set Element Switch) = on
- \*3 "InsA/B Type" = "Rotary Sp" nella schermata [F6] EFFECT in modalità Voice Common Edit.  
"EL: OUT" / "KEY: OUT" = "INSA"/"INSB" (assegnato al tipo "Rotary Speaker") nella schermata [F6] EFFECT di Voice Common Edit.
- \*4 "InsA/B Type" = "VCM Pedal Wah" nella schermata [F6] EFFECT in modalità Voice Common Edit.  
"EL: OUT" / "KEY: OUT" = "INSA"/"INSB" (assegnato al tipo "VCM Pedal Wah") nella schermata [F6] EFFECT di Voice Common Edit.

## Modalità Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## ■ Funzioni delle manopole 1 – 8

Questa sezione spiega le funzioni assegnate alle manopole 1 – 8 in modalità Voice. Per istruzioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

### Quando la spia [TONE 1] è accesa:

Manopola 1	CUTOFF	[VOICE] → [F4] EG → FEG "CUTOFF"	pagina 26
Manopola 2	RESONANCE	[VOICE] → [F4] EG → FEG "RESO"	pagina 26
Manopola 3	FEG DEPTH	[VOICE] → [F4] EG → FEG "DEPTH"	pagina 26
Manopola 4	PORTAMENTO	[VOICE] → [F3] PORTA → "PortaTime"	pagina 26

### Quando la spia [TONE 2] è accesa:

Manopola 1	ATTACK	[VOICE] → [F4] EG → AEG "ATK"	pagina 26
Manopola 2	DECAY	[VOICE] → [F4] EG → AEG "DCY"	pagina 26
Manopola 3	SUSTAIN	[VOICE] → [F4] EG → AEG "SUS"	pagina 26
Manopola 4	RELEASE	[VOICE] → [F4] EG → AEG "REL"	pagina 26

### Quando la spia [TONE 3] è accesa:

Manopola 1	VOLUME	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Volume"	pagina 31
Manopola 2	PAN	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Pan"	pagina 31
Manopola 3	ASSIGN 1	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET → function that is set in "Dest" when "Source" is set to "AS1"/"AS2"	pagina 32
Manopola 4	ASSIGN 2		

### Quando la spia [EQ] è accesa:

Manopola 5	LOW	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "LOW GAIN"	pagina 32
Manopola 6	MID F	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "MID FREQ"	
Manopola 7	MID	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "MID GAIN"	
Manopola 8	HIGH	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "HIGH GAIN"	

### Quando la spia [EFFECT] è accesa:

Manopola 5	CHO PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	pagina 36
Manopola 6	CHO SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "Chorus Send"	pagina 35
Manopola 7	REV PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → "Preset"	pagina 36
Manopola 8	REV SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "Reverb Send"	pagina 35

### Quando la spia [ARP] è accesa:

Manopola 5	GATE TIME	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "GateTimeRate"	pagina 28
Manopola 6	OCT RANGE	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "OctaveRange"	pagina 29
Manopola 7	UNITMULTIPLY	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "UnitMultiply"	pagina 28
Manopola 8	TEMPO	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → "Tempo"	pagina 27

## Modalità Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Modifica di una voce normale

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Modifica di una voce della batteria

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

# Modalità Performance

È possibile utilizzare la modalità Performance per selezionare, riprodurre e modificare la performance desiderata. Le performance possono essere costituite da un massimo di quattro parti (voci), selezionate dalle parti 1 – 4 del generatore di suoni interno. Questa sezione spiega ogni parametro per quattro tipi (Performance Play, Performance Edit, Performance Job e Performance Record).

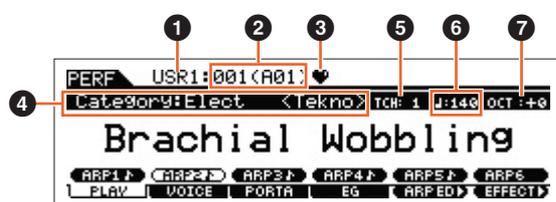
## Performance Play

La modalità Performance Play (Esecuzione performance) è il "portale" principale di accesso alla modalità Performance, da cui viene selezionata e riprodotta una performance.

### Operazione

Premere il pulsante [PERFORM].

### [F1] PLAY



Schermata Performance Play

#### 1 Banco performance

#### 2 Numero performance

Indicano il banco e il numero della performance selezionata.

#### 3 Indicatore categoria Favorite

Questo indicatore viene visualizzato quando si imposta la performance attualmente selezionata nella categoria Favorite (preferiti).

#### 4 Category

Indica la categoria principale e la categoria secondaria della performance attualmente selezionata.

#### 5 TCH (Canale di trasmissione)

Indica il canale di trasmissione MIDI della tastiera. Per cambiare il canale di trasmissione MIDI della tastiera, premere il pulsante [TRACK] in modo che si accenda l'indicatore corrispondente, quindi uno dei pulsanti numerici [1] – [16].

È possibile cambiare il canale di trasmissione MIDI della tastiera anche con la seguente procedura: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh".

#### 6 J (Tempo dell'arpeggio)

Indica il tempo dell'arpeggio impostato per la performance attualmente selezionata.

**NOTA** È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [ENTER] varie volte di seguito al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).

#### 7 OCT (Ottava)

Indica l'impostazione dell'ottava della tastiera.

### [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP5 (Arpeggio 6)

I tipi di arpeggio sono assegnati ai pulsanti con icone di semicroma sulla scheda della schermata. È possibile richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento durante le performance sulla tastiera. È possibile impostare il tipo di arpeggio nella schermata Arpeggio Edit ([pagina 57](#)).

## Modalità Performance

### Performance Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

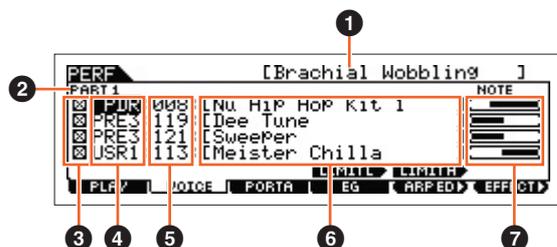
### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

## [F2] VOICE

Questa modalità consente di selezionare una voce per ciascuna parte e di determinare l'intervallo di note per riprodurla.



### 1 Nome performance

Indica il nome della performance selezionata.

### 2 Part

Indica la parte selezionata.

### 3 Interruttore parte

Determina se la parte viene utilizzata (on) o meno (off). Se si attiva questo parametro () , la parte viene suonata. Se, invece, si imposta su off () , l'audio della parte viene disattivato e la relativa indicazione scompare dalla schermata VOICE.

### 4 Banco di voci

### 5 Numero di voce

### 6 Nome della voce

Indica il banco e il numero delle voci assegnate alle parti 1 – 4.

### 7 Limite note

Determina la nota più bassa e la nota più alta nell'intervallo di note della parte. Per impostare la nota, tenere premuto [SF4] LIMIT L (Limite basso) e premere contemporaneamente il tasto desiderato sulla tastiera. Imposta la nota più bassa dell'intervallo di riproduzione della voce della parte selezionata. Per impostare la nota, tenere premuto [SF5] LIMIT H (Limite alto) e premere contemporaneamente il tasto desiderato sulla tastiera. Imposta la nota più alta dell'intervallo di riproduzione della voce della parte selezionata. È possibile anche creare un intervallo più basso e più alto per la voce, con un "buco" di note all'interno, specificando prima la nota più alta. Ad esempio, se si imposta un limite di note pari a "C5 – C4", è possibile suonare la voce da due intervalli diversi: da C -2 a C4 e da C5 a C8. Le note suonate fra C4 e C5 non riproducono la voce selezionata.

## [F3] PORTA (Portamento)

### PortaSw (Interruttore portamento)

Determina se il portamento è attivato o disattivato per tutte le parti.

Impostazioni: off, on

### PortaTime (Tempo di portamento) Knob

Determina il tempo o la frequenza di transizione del pitch quando viene applicato il portamento. Queste impostazioni vengono applicate come offset allo stesso parametro in Performance Part Edit ([pagina 65](#)).

Impostazioni: 0 – 127

### PartSwitch

Determina se il portamento è attivato o disattivato per ogni singola parte. È disponibile soltanto se PortaSw (vedere sopra) è impostato su "on".

## [F4] EG

Questa schermata contiene le impostazioni EG di base per volume e filtro. Le impostazioni sopra riportate vengono applicate come offset a quelle di AEG e FEG in modalità Performance Part Edit ([pagina 68](#)). I parametri sono identici a quelli della schermata [F4] EG di Voice Play. Vedere a [pagina 26](#).

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] PORTA
- ▶ [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

## [F5] ARP ED (Arpeggio Edit)

Premendo questo pulsante è possibile richiamare la schermata Arpeggio Edit della modalità Performance.

## [F6] EFFECT

Premendo questo pulsante è possibile richiamare la schermata EFFECT (pagina 63) di Performance Common Edit.

## Arpeggio Edit

Questa schermata mostra le impostazioni di base per la riproduzione dell'arpeggio, compresi tipo e tempo, nella modalità Performance. MOXF6/MOXF8 dispone di quattro arpeggiatori. In modalità Performance, i vari tipi di arpeggio possono essere assegnati a un massimo di quattro parti. È possibile suonare fino a quattro tipi di arpeggio contemporaneamente. I parametri, tranne i seguenti, sono identici a quelli della modalità Voice (pagina 27).

### Operazione

[PERFORM] → Selezione performance → [F5] ARP ED  
Modalità Performance → ARP [EDIT]

## [F1] COMMON

### Tempo (Tempo dell'arpeggio)

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 Utility MIDI (pagina 148) 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 "external" e non potrà essere modificato.

**NOTA** È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [ENTER] varie volte di seguito al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).

### Switch (Interruttore comune)

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato per tutte le parti. Questa impostazione è applicata al pulsante ARP [ON/OFF] sul pannello.

**Impostazioni:** off, on

### SyncQtzValue (Valore di quantizzazione sincronizzazione)

Determina la temporizzazione effettiva con cui viene avviata la riproduzione del successivo arpeggio se questo parametro viene attivato durante la riproduzione dell'arpeggio di una determinata parte. Se è impostato su "off", il successivo arpeggio inizia non appena viene attivato. Il numero a destra di ciascun valore indica la risoluzione in clock della semiminima.

**Impostazioni:** off,  60 (biscroma),  80 (terzina di semicroma),  120 (semicroma),  160 (terzina di croma),  240 (croma),  320 (terzina di semiminima),  480 (semiminima).

### QtzStrength (Forza di quantizzazione)

Determina il valore di offset per "QtzStrength" nella schermata [F5] PLAY FX. Questo parametro viene applicato a tutte le parti.

**Impostazioni:** -100 – +0 – +100

### VelocityRate

Determina il valore di offset per "VelocityRate" nella schermata [F5] PLAY FX. Questo parametro viene applicato a tutte le parti.

**Impostazioni:** -100 – +0 – +100

### GateTimeRate

Determina il valore di offset per "GateTimeRate" nella schermata [F5] PLAY FX. Questo parametro viene applicato a tutte le parti.

**Impostazioni:** -100 – +0 – +100

### Swing

Determina il valore di offset per "Swing" nella schermata [F5] PLAY FX. Questo parametro viene applicato a tutte le parti.

**Impostazioni:** -120 – +0 – +120

## Modalità Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
▶ [F5] ARP ED  
▶ [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

▶ [F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informazioni supplementari

## [F2] TYPE

Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata Arpeggio Edit (pagina 27) della modalità Voice.

## [F3] MAIN

Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata Arpeggio Edit (pagina 27) della modalità Voice. Tuttavia, il parametro "Tempo" non è presente nella schermata MAIN della modalità Performance, mentre il parametro seguente lo è. L'impostazione del tempo per l'arpeggio si trova nella schermata COMMON di Arpeggio Edit.

### VoiceWithARP (Voce con arpeggio)

A ciascun tipo di arpeggio viene assegnata una voce specifica adatta. Questo parametro determina se la voce appropriata registrata per ciascun tipo di arpeggio viene assegnata alla parte modificata. Quando è impostato su "on", la voce appropriata viene assegnata alla parte di cui è stata eseguita la modifica al posto della voce assegnata attualmente. Quando è impostato su "off", la voce appropriata non viene assegnata alla parte di cui è stata eseguita la modifica. Viene mantenuta la voce assegnata correntemente.

## [F4] LIMIT

Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata Arpeggio Edit (pagina 28) della modalità Voice.

## [F5] PLAY FX (Play Effect)

Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata Arpeggio Edit (pagina 28) della modalità Voice.

## [F6] OUT CH (Output Channel)

### OutputSwitch

Se questo parametro è impostato su on, i dati di riproduzione dell'Arpeggio vengono trasmessi via MIDI.

**Impostazioni:** off, on

### TransmitCh (Canale di trasmissione)

Determina il canale di trasmissione MIDI per i dati di riproduzione dell'arpeggio. Se questo parametro è impostato su "KbdCh", i dati di riproduzione dell'arpeggio vengono trasmessi attraverso il canale di trasmissione MIDI della tastiera ([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH ⊗ "KBDTransCh").

**Impostazioni:** 1 – 16, KbdCh (Canale tastiera)

## Modalità Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
▶ [F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
▶ [F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX  
▶ [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informazioni supplementari

## Performance Edit

Ogni performance può contenere fino a quattro parti. La modalità Performance Edit ha due tipi di schermate: quelle relative alla modalità Common Edit per modificare le impostazioni comuni a tutte le quattro parti e quelle relative alla modalità Part Edit per modificare le singole parti. In questa sezione vengono spiegati i parametri per Common Edit e Part Edit.

### Common Edit

#### Operazione

[PERFORM] → Selezione della performance → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME (Nome)

Questa schermata consente di selezionare la categoria (sub e main, cioè secondaria e principale) della performance selezionata e di assegnare il nome alla performance. Il nome può essere formato da un massimo di 20 caratteri. Per ulteriori istruzioni sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni di base" nel Manuale di istruzioni.

##### [SF2] PLY MODE (Modalità Play)

#### SplitPoint

Determina il numero di note del punto di splittaggio, che separa le due diverse sezioni della tastiera:

**Impostazioni:** C#-2 – G8

**NOTA** Quando il parametro "SplitLo/Up" di ciascuna parte è impostato su "both" (Entrambi), questo parametro non ha effetto.

**NOTA** Il suono viene prodotto solo quando si suonano le note entro l'area che corrisponde sia all'impostazione di splittaggio che all'impostazione del limite delle note.

**NOTA** Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

#### SplitSwitch

Determina se le impostazioni del punto di splittaggio e della posizione inferiore/superiore dello splittaggio nel parametro della parte sono attivati (on) o disattivati (off).

**Impostazioni:** off, on

##### [SF3] EQ OFS (Offset EQ)

Si tratta di un EQ parametrico a tre bande: High, Mid e Low. È possibile attenuare o potenziare il livello di ciascuna banda di frequenza (High, Mid, Low) per modificare il suono della voce. Determina il valore di offset per gli stessi parametri nella schermata [F3] EQ ([pagina 67](#)).

#### FREQ (Frequenza)

Determina la frequenza per ciascuna banda di frequenza.

#### GUADAGNO

Determina il gain di livello della frequenza (in alto) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata. Più alto è il valore, maggiore è il gain. Più basso è il valore, minore è il gain.

#### Q

Determina il Q (ampiezza di banda) per la banda Mid. Più alto è il valore, minore è la larghezza di banda.

Più basso è il valore, maggiore è la larghezza di banda.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

##### [SF4] PORTA (Portamento)

Questa schermata consente di impostare i parametri relativi al portamento. I parametri sono identici a quelli della modalità Performance Play. Vedere a [pagina 56](#).

## Modalità Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informazioni supplementari

**[SF5] OTHER****A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)****A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)**

Determina se i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] funzionano in modalità latch (mantenimento) o momentary. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** momentary, latch

**[F2] OUT/MFX (Output/Master Effect)****[SF1] OUT (Output)****Volume**  Knob

Determina il livello di uscita della performance selezionata. È possibile regolare il volume generale e mantenere il bilanciamento fra tutte le parti.

**Impostazioni:** 0 – 127

**Pan**  Knob

Determina la posizione stereo pan della performance selezionata. Questo parametro è un offset dello stesso parametro di Part Edit.

**Impostazioni:** L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

**NOTA** L'impostazione "C" (centro) mantiene le singole impostazioni del pan per ciascuna parte.

**ChoSend (Mandata chorus)**  Knob

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Insertion A/B (o il segnale bypassato) all'effetto chorus.

**Impostazioni:** 0 – 127

**RevSend (Mandata riverbero)**  Knob

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Insertion A/B (o il segnale bypassato) all'effetto riverbero.

**Impostazioni:** 0 – 127

**NOTA** Per ulteriori informazioni sulla connessione degli effetti in modalità Performance, vedere a [pagina 20](#).

**[SF2] MFX (Master Effect)****Switch**

Determina se Master Effect viene applicato alla performance selezionata.

**Impostazioni:** off, on

**Type**

Determina il tipo di effetto master.

**Impostazioni:** Vedere il documento PDF "Elenco dati".

**NOTA** I parametri disponibili, tranne i due sopra citati, variano in base al tipo di effetto attualmente selezionato. Per ulteriori dettagli, vedere il documento PDF "Elenco dati".

**Preset**

Questo parametro 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 tipi di preset, consultare documento PDF "Elenco dati".

**Parametri 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".

**Modalità Performance****Performance Play**

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

**Performance Edit****Common Edit**

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

**Part Edit**

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

**Performance Job**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

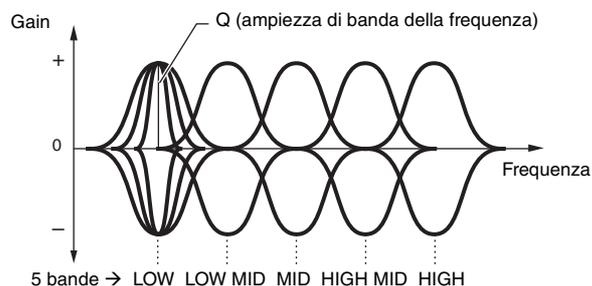
**Performance Record**

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

**Informazioni supplementari**

## [F3] MEQ (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.

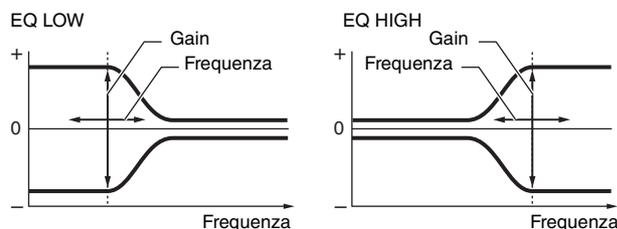


### SHAPE

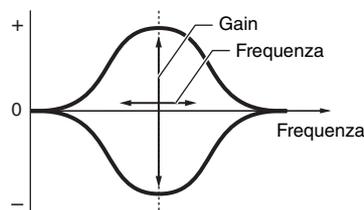
Determina se l'equalizzatore utilizzato è di tipo shelving o peaking. Il tipo peaking attenua/amplifica il segnale nell'impostazione di frequenza specificata, mentre il tipo shelving attenua/amplifica il segnale nelle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione di frequenza specificata. Questo parametro è disponibile solo per le bande di frequenza dei bassi (LOW) e degli alti (HIGH).

**Impostazioni:** shelv (tipo shelving), peak (tipo peaking)

shelv



peak



### FREQ (Frequenza)

Determina la frequenza centrale. Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/amplificate dall'impostazione Gain.

**Impostazioni:** LOW: Shelving 32Hz – 2,0kHz, Peaking 63Hz – 2,0kHz  
 LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz – 10,0kHz  
 HIGH: 500Hz – 16,0kHz

### GAIN

Determina il gain di livello della frequenza (in alto) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata.

**Impostazioni:** -12dB – +0dB – +12dB

### Q (Caratteristiche di frequenza)

Consente di variare il livello di segnale nell'impostazione di frequenza per creare varie caratteristiche della curva di frequenza.

**Impostazioni:** 0,1 – 12,0

**NOTA** Per ulteriori informazioni sulla struttura dell'EQ, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

## [F4] USB I/O

### USB OUTPUT SELECT

Determina se il segnale audio per ogni parte viene trasmesso su USB 1/2 o USB 3/4. Questo parametro è disponibile solo se "Mode" è impostato su "2StereoRec" nella schermata USB I/O della modalità Utility.

**Impostazioni:** 1&2, 3&4

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- ▶ [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

## [SF6] INFO (Informazioni)

Indica le informazioni delle impostazioni per Direct Monitor Switch, la modalità di uscita del segnale audio e altre informazioni.

## [F5] A/D IN (A/D Input)

In questa schermata è possibile impostare i parametri relativi all'ingresso dai jack A/D INPUT [L]/[R].

## [SF1] OUTPUT

### Volume

Determina il livello di uscita della parte A/D Input.

**Impostazioni:** 0 – 127

### Pan

Determina la posizione stereo pan della parte A/D Input.

**Impostazioni:** L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

### Chorus Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto chorus. Più alto è il valore, più pronunciato è il Chorus.

**Impostazioni:** 0 – 127

### Reverb Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto riverbero. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero.

**Impostazioni:** 0 – 127

### Dry Level

Determina il livello della parte A/D Input che non è stata elaborata con gli effetti System (Reverb, Chorus).

**Impostazioni:** 0 – 127

### Mono/Stereo

Determina la configurazione del segnale per la parte A/D Input oppure la modalità di instradamento dei segnali (stereo o mono).

**Impostazioni:** LMono, RMono, LRMono, stereo

LMono ..... Viene utilizzato solo il canale sinistro dell'ingresso audio.

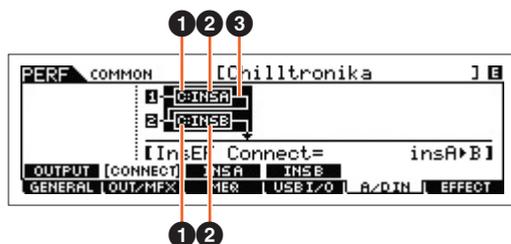
RMono ..... Viene utilizzato solo il canale destro dell'ingresso audio.

LRMono ..... I canali sinistro e destro dell'ingresso audio vengono missati ed elaborati in mono.

stereo ..... Vengono utilizzati entrambi i canali L e R dell'ingresso audio.

## [SF2] CONNECT (Connessione effetti Insertion)

Da questa schermata è possibile impostare i tipi di effetto Insertion applicati al segnale di ingresso audio in modalità performance. È possibile impostare l'effetto System nella schermata EFFECT (pagina 63).



### ❶ Insa Ctgr (Categoria effetti Insertion A)/Insb Ctgr (Categoria effetti Insertion B)

### ❷ Insa Type (Tipo di effetto Insertion A)/Insb Type (Tipo di effetto Insertion B)

Determina la categoria e il tipo di effetti per Insertion A/B.

**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".

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

### ③ InsEF Connect (Connessione effetti Insertion)

Determina il percorso dell'effetto per gli effetti di Insertion A e B. Le modifiche dell'impostazione sono indicate sul diagramma della schermata e forniscono un quadro chiaro di come il segnale viene instradato.

**Impostazioni:** insA>B, insB>A

insA>B ..... I segnali elaborati con l'effetto Insertion A verranno inviati all'effetto Insertion B e i segnali elaborati con l'effetto Insertion B vengono inviati agli effetti riverbero e chorus.

insB>A ..... I segnali elaborati con l'effetto Insertion B verranno inviati all'effetto Insertion A e i segnali elaborati con l'effetto Insertion A vengono inviati agli effetti riverbero e chorus.

#### [SF3] INS A (Effetto Insertion A)

#### [SF4] INS B (Effetto Insertion B)

Queste schermate sono composte da varie pagine e possono essere selezionate premendo i pulsanti cursore [←]/[→]. Da queste schermate è anche possibile impostare singolarmente e manualmente ciascun parametro del tipo di effetto selezionato.

#### Categoria

##### Type

Determina la categoria e il tipo per l'effetto selezionato.

**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

Questo parametro 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 tipi di preset, consultare documento PDF "Elenco dati".

#### Parametri 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".

## [F6] EFFECT

### [SF1] CONNECT

Il tipo di connessione Insertion dipende dall'impostazione della voce assegnata alla parte selezionata. Da schermata è possibile impostare gli effetti system applicati a tutte le parti.

#### Chorus Ctg (Categoria chorus)

##### Chorus Type

##### Reverb Type

Determina la categoria e il tipo per gli effetti chorus e riverbero.

**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".

#### Chorus Return

##### Reverb Return

Determina il livello di ritorno dell'effetto chorus/riverbero.

**Impostazioni:** 0 – 127

#### Chorus Pan

##### Reverb Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto chorus/riverbero.

**Impostazioni:** L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

#### Chorus To Reverb

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto chorus all'effetto riverbero.

**Impostazioni:** 0 – 127

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

## [SF2] INS SW (Interruttore effetto Insertion)

Questa schermata consente di determinare le parti alle quali vengono applicati gli effetti Insertion.

## [SF4] CHORUS

## [SF5] REVERB

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia in base al tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

## Part Edit

### Operazione

[PERFORM] → Selezione performance → [EDIT] → Selezione parte

## [F1] VOICE

## [SF1] VOICE

### PartSw (Interruttore parte)

Determina se ciascuna parte è attivata o disattivata.

**Impostazioni:** off, on

### Bank

Determina il banco di voci ([pagina 7](#)) per ciascuna parte.

### Number

Determina il numero di programma di voce per ciascuna parte.

### P.WithVce (Parametro con voce)

Determina se le seguenti impostazioni del parametro della voce selezionata vengono copiate dalla voce nella parte corrente quando si modifica singolarmente una voce per la parte corrente.

- Impostazioni di arpeggio
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (superiore/inferiore)
- Note Shift (Spostamento note)

**NOTA** A prescindere dall'impostazione "P.WithVce", le seguenti impostazioni vengono sempre copiate quando si seleziona una voce normale: "Mono/Poly" (Mono/Polifonia), "Switch" (Interruttore parte portamento), "Time" (Tempo portamento) e "Mode" (Modalità portamento).

**Impostazioni:** off (non copiato), on (copiato)

## [SF2] MODE

### Mono/Poly

Selezionare la riproduzione monofonica o polifonica per ogni parte. La prima è solo per le note singole, mentre la seconda è per la riproduzione di più note contemporaneamente.

**Impostazioni:** mono, poly

**NOTA** Questo parametro non è disponibile per la parte a cui è assegnata una voce di batteria.

### SplitLo/Up (Split inferiore/superiore)

Determina quale area della tastiera riprodurrà il suono. Quando è selezionato "upper", il suono verrà riprodotto solo dalle note in corrispondenza del punto di splittaggio (parametro Common) o più alte. Quando è selezionato "lower", il suono verrà riprodotto solo dalle note inferiori al punto di splittaggio. Quando è selezionato "both", il suono verrà riprodotto da tutte le note della tastiera. In realtà il suono viene prodotto quando si riproducono le note entro l'area che corrisponde sia alle impostazioni specificate in questa area sia all'impostazione relativa al limite delle note.

**Impostazioni:** both, lower, upper

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

## ArpPlyOnly (Solo riproduzione arpeggio)

Determina se la parte corrente suona solo gli eventi di nota della riproduzione dell'arpeggio. Se questo parametro è impostato su "on", solo gli eventi di nota della riproduzione dell'arpeggio influiscono sul blocco del generatore di suoni.

**Impostazioni:** off, on

## [SF3] LIMIT

### NoteLimitH (Limite alto delle note)

### NoteLimitL (Limite basso delle note)

Determina la nota più bassa e la più alta dell'intervallo della tastiera per ciascuna parte. Ciascuna parte suonerà soltanto le note riprodotte entro l'estensione specificata.

**Impostazioni:** C -2 – G8

**NOTA** Se viene specificata prima la nota più alta e successivamente quella più bassa, ad esempio "C5 to C4", l'intervallo di note influenzato è "C-2 to C4" e "C5 to G8".

### VelLimitH (Limite velocità alta)

### VelLimitL (Limite velocità bassa)

Determina i valori minimo e massimo dell'intervallo di velocità entro cui risponderà ciascuna parte. Ciascuna parte verrà suonata solo per le note riprodotte entro l'intervallo di velocità specificato.

**Impostazioni:** 1 – 127

**NOTA** Se viene specificato prima il valore massimo e poi il minimo ad esempio, ad esempio "93 to 34" (da 93 a 34), l'intervallo di velocità coperto è "1 to 34" (da 1 a 34) e "93 to 127" (da 93 a 127).

## [SF4] PORTA (Portamento)

Determina i parametri del portamento per ciascuna parte. Il portamento consente di creare una transizione di pitch fluida dalla prima nota suonata sulla tastiera a quella successiva.

### Switch (Interruttore parte portamento)

Determina se il portamento viene applicato a ogni parte.

**Impostazioni:** off, on

### Time (Tempo di portamento)

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

### Mode (Modalità Portamento)

Determina la modalità del portamento.

**Impostazioni:** full, fingr

full ..... Il portamento viene applicato sempre.

fingr (fingered) ..... Il portamento viene applicato solamente quando viene suonato il legato (la nota successiva viene suonata prima del rilascio di quella precedente).

**NOTA** I parametri di portamento sopra indicati non sono disponibili per la parte a cui è assegnata la voce di batteria.

## [SF5] VEL SENS (Sensibilità velocità)

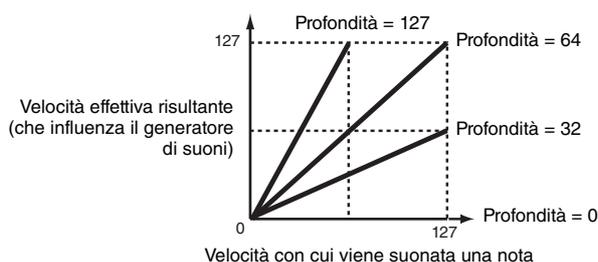
### VelSensDpt (Profondità di sensibilità alla velocità)

Determina l'entità con cui il volume risultante del generatore di suoni risponde alla forza di esecuzione.

Più elevato è il valore, più il volume varia in base alla forza di esecuzione (come indicato di seguito).

**Impostazioni:** 0 – 127

Quando Offset (in basso) è impostato su 64:



## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

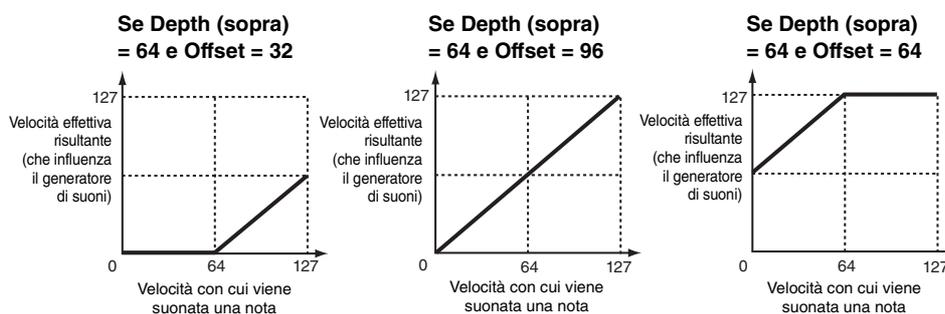
- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

## VelSensOfs (Offset di sensibilità alla velocità)

Determina l'entità di regolazione delle velocità suonate per l'effetto risultante della velocità. Ciò consente di aumentare o diminuire tutte le velocità dello stesso valore e quindi di compensare automaticamente la dinamica di esecuzione, troppo forte o troppo debole.

**Impostazioni:** 0 – 127



## [SF6] OTHER

### PB Upper (Estensione del pitch bend superiore)

### PB Lower (Estensione del pitch bend inferiore)

Determina l'estensione massima dell'estensione del pitch bend per ogni parte in semitoni. È lo stesso parametro di Voice Common Edit. Vedere a [pagina 31](#).

**Impostazioni:** -48 semi, +0 semi, +24 semi

### Assign 1 (Valore di Assign 1)

### Assign 2 (Valore di Assign 2)

Determina il valore di offset di cui le funzioni assegnate alle manopole ASSIGN 1/2 verranno spostate rispetto alle rispettive impostazioni originali. Le funzioni delle manopole ASSIGN 1/2 si impostano nella schermata CTL SET ([pagina 32](#)) di Voice Common Edit.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

## [F2] OUTPUT

### [SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)

#### Volume

Determina il volume di ciascuna parte, al fine di impostare il bilanciamento ottimale per il livello di tutte le parti.

**Impostazioni:** 0 – 127

#### Pan

Determina la posizione stereo pan di ciascuna parte.

**Impostazioni:** L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

### VoiceELPan (Pan elemento voce)

Determina l'eventuale applicazione delle singole impostazioni pan per ciascuna voce (effettuate mediante [VOICE] → [EDIT] → Selezione elemento → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan). Se questo parametro è impostato su "off", la posizione pan per ogni elemento è impostata al centro della parte.

**Impostazioni:** off, on

### [SF2] EF SEND (Effect Send)

Questa schermata consente di impostare per ciascuna parte il livello di mandata e il livello Dry inviati agli effetti System. Per ulteriori informazioni sulla connessione degli effetti in modalità Performance, vedere a [pagina 20](#).

### ChoSend (Mandata chorus)

Determina il volume per ogni parte. Consente di effettuare regolazioni di bilanciamento dettagliate fra i vari suoni della voce di batteria.

**Impostazioni:** 0 – 127

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

**RevSend (Mandata riverbero)** 

Imposta la posizione pan stereo di ogni parte. Consente di effettuare regolazioni dettagliate all'effetto riverbero fra i vari suoni della voce di batteria.

**Impostazioni:** 0 – 127

**DryLevel**

Determina il livello del suono non elaborato (dry) della parte selezionata e consente il controllo del bilanciamento globale degli effetti tra le parti.

**Impostazioni:** 0 – 127

**InsEF (Interruttore parti effetto Insertion)**

Determina le parti disponibili per l'effetto Insertion. Quando questo interruttore è impostato su "on", viene attivato l'effetto Insertion della voce assegnato alla parte.

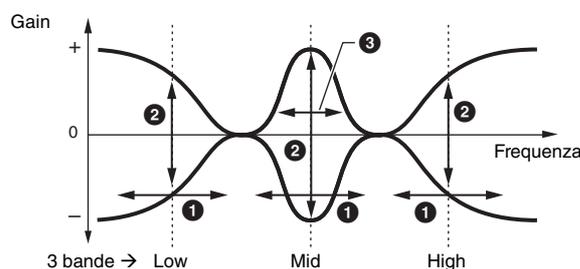
**Impostazioni:** off, on

**[F3] EQ (Equalizer)**

Questa schermata consente di regolare le impostazioni di EQ per ciascuna parte. Si tratta di un EQ parametrico a tre bande: High, Mid e Low. È possibile attenuare o potenziare il livello di ciascuna banda di frequenza (High, Mid, Low) per modificare il suono della voce. Di seguito sono riportati due tipi diversi di schermata fra i quali è possibile passare mediante [SF6]. Ciascun tipo di schermata offre le stesse funzioni in formato differente, quindi è possibile utilizzare il tipo preferito.

- Schermata che visualizza quattro parti
  - Tenere presente che non è possibile visualizzare contemporaneamente tutti i parametri disponibili nella schermata delle quattro parti ed è quindi necessario utilizzare il cursore per lo scorrimento della schermata e la conseguente visualizzazione ed impostazione degli altri parametri.
- Schermata che visualizza tutti i parametri di una parte

Per ulteriori informazioni sulla connessione degli effetti che include l'EQ in modalità Performance, vedere a [pagina 20](#).

**1 FREQ (Frequenza)** 

Determina la frequenza per ciascuna banda di frequenza.

**Impostazioni:** Low: 50,1Hz – 2,00kHz  
Mid: 139,7Hz – 10,1kHz  
High: 503,8Hz – 14,0kHz

**2 GAIN** 

Determina il gain di livello della frequenza (di cui sopra) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata.

**Impostazioni:** -12,00dB – +0,00dB – +12,00dB

**3 Q**

Determina il Q (ampiezza di banda) per la banda Mid.

**Impostazioni:** 0,7 – 10,3

**Modalità Performance****Performance Play**

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Performance Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**Part Edit**

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**Performance Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Performance Record**

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

**Informazioni supplementari**

## [F4] TONE

È possibile impostare i parametri relativi al pitch e al tono di ciascuna parte. Questa schermata consente di impostare il valore di offset per gli stessi parametri nella modalità Voice.

## [SF1] TUNE

### 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:** -12,8Hz – +0,0Hz – +12,7Hz

## [SF2] FILTER

Questa schermata consente di impostare il valore di offset per le impostazioni di filtro in Voice Element/Key Edit per ogni parte.

### Cutoff

Determina la frequenza di taglio per ciascuna parte. Se si utilizzano insieme i filtri LPF e HPF, questo parametro è disponibile per LPF.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

### Resonance

Determina la quantità di risonanza del filtro.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

### FEGDepth

Determina la profondità del generatore di involuppo del filtro (entità della frequenza di taglio) per ciascuna parte.

Questa impostazione non è disponibile per le parti delle voci di batteria.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

**NOTA** Per ulteriori informazioni sulla struttura dei filtri, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

## [SF3] FEG (Generatore di involuppo del filtro)

In questa schermata è possibile impostare i parametri del filtro EG per ciascuna parte. Questa schermata consente di impostare il valore di offset per le impostazioni FEG in Voice Element Edit per ogni parte. Questi parametri non sono disponibili per le parti delle voci di batteria.

### Attack (Tempo di attacco)

### Decay (Tempo di decay)

### Sustain (Livello di sustain)

### Release (Tempo di rilascio)

Determina ogni parametro del FEG per ciascuna parte. Per ulteriori informazioni sul filtro FEG, vedere a [pagina 42](#).

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

## [SF4] AEG (Generatore di involuppo dell'ampiezza)

In questa schermata è possibile impostare i parametri AEG per ciascuna parte. Questa schermata consente di impostare il valore di offset per le impostazioni di filtro in Voice Element/Key Edit per ogni parte.

### Attack (Tempo di attacco)

### Decay (Tempo di decay)

### Sustain (Livello di sustain)

### Release (Tempo di rilascio)

Determina ogni parametro di AEG per ciascuna parte. Per ulteriori informazioni sul filtro AEG, vedere a [pagina 44](#).

I parametri "Sustain" e "Release" non sono disponibili per le parti delle voci di batteria.

**Impostazioni:** -64 – +0 – +63

## Modalità Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
▶ [F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informazioni supplementari

## [F5] RCV SW (Interruttore di ricezione)

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. Di seguito sono riportati due tipi diversi di schermata fra i quali è possibile passare mediante il pulsante [SF6]. Ciascun tipo di schermata offre le stesse funzioni in formato differente, quindi è possibile utilizzare il tipo preferito.

- Schermata che visualizza quattro parti  
Questa schermata mostra la condizione di Receive Switch di quattro parti alla volta. Impostare la parte desiderata su on o off per il tipo di dati MIDI corrispondente.
- Schermata che visualizza tutti i parametri di una parte

**NOTA** Il parametro "Sus" (Sustain) non è disponibile per le parti delle voci di batteria.

**NOTA** Se "Control Change" in questa posizione è impostato su "off", i relativi parametri collegati non sono disponibili.

**Impostazioni:** Vedere di seguito.

### CtrlChange (Control Change)

Indica tutti i messaggi di Control Change.

### PB (Pitch Bend)

Messaggi MIDI generati mediante la rotella Pitch Bend.

### MW (Modulation Wheel)

Messaggi MIDI generati mediante la rotella Modulation.

### RB (Ribbon Controller)

Messaggi MIDI per Ribbon Controller.

### ChAT (Channel After Touch)

Messaggi MIDI per Channel After Touch.

### FC1 (Foot Controller 1)

### FC2 (Foot Controller 2)

Messaggi MIDI generati mediante il foot controller opzionale collegato al pannello posteriore.

### Sus (Sustain)

Messaggi MIDI per Control Number 64 (Sustain). Questo parametro non è disponibile per le parti delle voci di batteria.

### FS (Foot switch)

Messaggi MIDI generati mediante il footswitch opzionale collegato al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] del pannello posteriore.

### AS1 (Assign 1)

### AS2 (Assign 2)

Messaggi MIDI generati utilizzando ASSIGN 1/ASSIGN 2 (manopola 3/manopola 4) quando la spia [TONE3] è accesa premendo il pulsante funzione manopola 1.

### A.Func1 (Assignable Function 1)

### A.Func2 (Assignable Function 2)

Messaggi MIDI generati mediante i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2].

### BC (Breath Controller)

Messaggi MIDI per Breath Controller.

### Exp (Expression)

Messaggi MIDI per Control Number 11 (Expression).

## Modalità Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
▶ [F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informazioni supplementari

## Performance Job

La modalità Performance Job dispone di varie operazioni di base, come Initialize (inizializzazione) e Copy (copia). Dopo aver impostato i parametri a seconda delle esigenze utilizzando la schermata selezionata, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.

### Operazione

[PERFORM] → Selezione performance → [JOB]

### [F1] INIT (Initialize)

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.

#### Tipo di parametro da inizializzare

All: tutti i dati di una performance

Common: i dati di Common Edit

Part 1 – 4: i dati dei parametri Part Edit della parte interna corrispondente

A/D: i dati relativi alla parte A/D Input.

**NOTA** Per poter selezionare "Common", "Part" o "A/D", la casella "ALL" non deve essere spuntata.

### [F2] RECALL

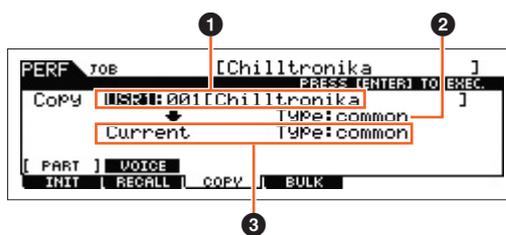
Se prima di salvare una performance che si sta modificando se ne seleziona un'altra, tutte le variazioni apportate fino a quel momento alla prima performance vengono annullate. In tal caso, è possibile utilizzare la funzione Edit Recall per ripristinare la voce con le ultime modifiche apportate.

### [F3] COPY

#### [SF1] PART

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.

**NOTA** Quando viene visualizzata questa schermata, è possibile udire il suono originale dell'origine della copia premendo il pulsante [EDIT] per richiamare la modalità confronto. Premendo di nuovo il pulsante EDIT si esce dalla modalità confronto.



#### ❶ Tipo di dati della performance (origine)

Determina il banco e il numero della performance da copiare. Se è selezionato "current", 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:** Banco: USR1 – 2, ---  
Performance Number: 001 (A01) – 128 (H16), Current

#### ❷ Tipo di dati dell'origine

Determina il tipo di dati di origine, incluso il numero della parte. In base all'impostazione specificata qui, il tipo di dati della destinazione di seguito verrà impostato automaticamente sull'elemento appropriato.

**Impostazioni:** common, part1 – 4, A/D

#### ❸ Tipo di dati della destinazione

Determina il tipo di dati della destinazione, incluso il numero della parte. In base all'impostazione specificata qui, il tipo di dati dell'origine (❷) verrà impostato automaticamente sull'elemento appropriato.

**Impostazioni:** common, part1 – 4, A/D

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

## [SF2] VOICE

Questa utile operazione consente di copiare le impostazioni relative agli effetti EQ e master di una determinata voce assegnata a una determinata performance nei parametri Common della performance attualmente modificata.

Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata performance dispone di impostazioni che si desidera utilizzare nel programma della performance.

**NOTA** Quando viene visualizzata questa schermata, è possibile udire il suono originale dell'origine della copia premendo il pulsante [EDIT] per richiamare la modalità confronto. Premendo di nuovo il pulsante [EDIT] si esce dalla modalità Compare.

### ❶ Source Voice (Voce di origine)

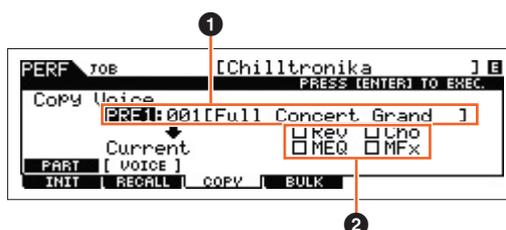
Determina il banco e il numero della voce da copiare.

**Impostazioni:** Banco: PRE1 – 9, USR1 – 3, PDR, UDR, GM, GMDR  
Numero di voce: 001 (A01) – 128 (H16)

### ❷ Determina le unità di effetti che vengono copiate

Questa utile operazione consente di copiare le impostazioni relative agli effetti EQ e master di una determinata voce assegnata a una determinata performance nella performance attualmente modificata. È possibile selezionare le unità di effetti da copiare scegliendo tra "Rev", "Cho", "MEQ", e "MFX".

**NOTA** Anche se ciascun effetto riverbero e chorus è impostato su "on", l'esecuzione del job non determina la copia del livello di mandata dalla voce nella performance. Se si desidera applicare la stessa profondità di riverbero e chorus nella modalità Voice alla voce copiata, impostare manualmente la mandata di riverbero e chorus nella schermata OUTPUT (pagina 66) della modalità Performance Part Edit sullo stesso valore di Voice Edit.



## [F4] BULK (Bulk Dump)

Questa funzione consente di inviare tutte le impostazioni di parametri modificate per la performance attualmente selezionata a un computer o a un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire il bulk dump.

**NOTA** Per poter eseguire un'operazione Bulk Dump, è necessario impostare il corretto numero di dispositivo MIDI con l'operazione seguente: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo".

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

## Registrazione performance

È possibile registrare la performance sulla tastiera in modalità Performance in una song o un pattern. È anche possibile registrare sulla traccia specificata una parte delle operazioni effettuate con le manopole e i controller e la riproduzione dell'arpeggio in modalità Performance come eventi MIDI. Per informazioni sulle funzioni delle manopole registrate, vedere "Blocco Sequencer applicato alla modalità Performance" ([pagina 11](#)).

### Operazione

[PERFORM] → Selezione performance → [REC]

### AVVISO

La registrazione della performance sovrascrive tutte le tracce della song di destinazione o della sezione pattern. Prima di avviare la registrazione, verificare la presenza di dati nella song di destinazione o nella sezione pattern. È possibile controllare se ogni traccia contiene o meno dei dati sulla riga di stato delle tracce nella schermata. Prima di registrare, selezionare come destinazione una song o una sezione di pattern che non contiene dati oppure salvare tutti i dati delle song e dei pattern in un dispositivo di memoria flash USB.

## [F1] SETUP

### SeqMode (Modalità Sequencer)

Determina la destinazione (song o pattern) in cui verrà registrata la performance in esecuzione.

**Impostazioni:** song, pattern

### Number (Numero di song/pattern)

Determina il numero della song o del pattern come destinazione per la registrazione.

### Section

Determina la sezione come destinazione per la registrazione, quando si imposta la modalità Sequencer su "pattern".

Tenere presente che i dati registrati nella sezione di destinazione indicata verranno sovrascritti e cancellati nel momento in cui parte la registrazione.

### Section Length

Indica la lunghezza della sezione quando la modalità Sequencer è impostata su "pattern".

**Impostazioni:** 001 – 256

### Time Signature (Indicazione tempo)

Definisce l'indicazione del tempo.

**Impostazioni:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

### Tempo

Determina il tempo della registrazione. Durante la registrazione, l'arpeggio viene riprodotto secondo il tempo impostato qui.

**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 Utility MIDI ([pagina 148](#)) 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 "external" e non potrà essere modificato.

**NOTA** Questa impostazione viene copiata nel tempo per la destinazione da registrare (una song o un pattern).

**NOTA** È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [ENTER] varie volte di seguito al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).

### [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP5 (Arpeggio 6)

I tipi di arpeggio sono assegnati ai pulsanti con icone di semicroma sulla scheda della schermata. È possibile richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento durante le performance sulla tastiera. Seleziona l'impostazione dell'arpeggio prima della registrazione. È possibile impostare il tipo di arpeggio nella schermata Arpeggio Edit ([pagina 58](#)).

## Modalità Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

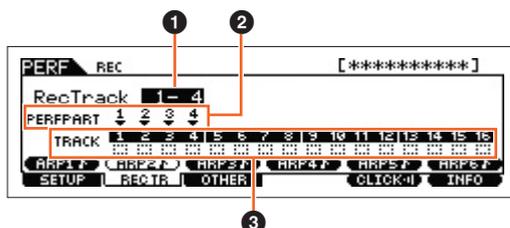
[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

▶ [F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informazioni supplementari

## [F2] REC TR (Traccia registrazione)



### 1 RecTrack (Traccia registrazione)

Determina le tracce della song o del pattern come destinazione per la registrazione.

### 2 PERFPART (Parte performance)

Indica le tracce di destinazione della song o del pattern per la registrazione, in base all'impostazione "RecTrack".

### 3 Stato delle tracce

Indica se ogni traccia della sezione selezionata della song o del pattern contiene o meno dati MIDI. I riquadri con una linea intera indicano che la traccia contiene dati MIDI, mentre quelli con una linea tratteggiata indicano che la traccia non contiene dati.

## [F3] OTHER

### KeyOnStart (Interruttore inizio ad attivazione tasto)

Se impostato su "on", la registrazione viene avviata immediatamente quando viene premuta una nota sulla tastiera.

Impostazioni: off, on

### CopyPerfParam (Copia parametri performance)

Determina se le impostazioni dei parametri di performance vengono copiate nel messaggio della song di destinazione o del pattern.

Impostazioni: off, on

### MoveToRecMode (Passa in modalità di registrazione)

Se si imposta su "on", si passa alla modalità di destinazione per registrare al termine della registrazione della performance. Se si imposta su "off", si passa alla schermata Performance Play.

Impostazioni: off, on

## [F5] CLICK

Premere il pulsante [F5] CLICK per attivare o disattivare il suono del clic (metronomo) per la registrazione.

## [F6] INFO (Informazioni)

Indica il numero di song/pattern, la sezione (solo se la modalità Sequencer è impostata su "pattern") e il nome della song o del pattern impostato nella destinazione per la registrazione della performance. Inoltre, indica quanto spazio è rimasto nella memoria del sequencer.

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- ▶ [F2] REC TR
- ▶ [F3] OTHER
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] INFO

### Informazioni supplementari

## Informazioni supplementari

### ■ Elenco categorie di performance

Questo è l'elenco delle categorie principali e delle sottocategorie cui appartengono le rispettive performance di MOXF6/MOXF8.

Categoria principale (abbreviazione)	Categoria secondaria (abbreviazione)												
	All	Top40	Classic Rock	Hard Rock	Country	Blues	Folk	Ballad	Film	---			
Rock/Pops	All	Top40	Classic Rock	Hard Rock	Country	Blues	Folk	Ballad	Film	---			
R&B/Hip Hop	All	Hip Hop	Modern R&B	Classic R&B	Funk	---							
Electronic	All	Techno	Trance	Dance Pop / House	Breakbeats / D&B	Chillout / Ambient	---						
Jazz	All	Swing	Modern Jazz	Smooth Jazz	Jazz Funk	Club Jazz	---						
World	All	Latin	Reggae / Dancehall	Ethnic / World	---								
Splits&Layers	All	Piano	Organ	Synth	Symphonic	Strings	Woodwind	Brass	Guitar	Bass	Chromatic Percussion	Pad	---
FX	All	Sequence	Hard	Soft	Sound Effect	---							
No Assign	---												

### ■ Funzioni delle manopole 1 – 8

Questa sezione spiega le funzioni assegnate alle manopole 1 – 8 in modalità Performance. In questa modalità, l'utilizzo delle manopole 1 – 8 in modalità Common Edit influisce sui parametri di Common Edit. L'utilizzo delle manopole 1 – 8 in modalità Part Edit influisce, invece, sui parametri di Part Edit. Per istruzioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

#### Quando la spia [TONE 1] è accesa:

Manopola 1	CUTOFF	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "CUTOFF"	<a href="#">pagina 56</a>
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Cutoff" della parte selezionata	<a href="#">pagina 68</a>
Manopola 2	RESONANCE	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "RESO"	<a href="#">pagina 56</a>
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Resonance" della parte selezionata	<a href="#">pagina 68</a>
Manopola 3	FEG DEPTH	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "DEPTH"	<a href="#">pagina 56</a>
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "FEGDepth" della parte selezionata	<a href="#">pagina 68</a>
Manopola 4	PORTAMENTO	Common Edit	[PERFORM] → [F3] PORTA → "PortaTime"	<a href="#">pagina 56</a>
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] – [4] → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → "Time" della parte selezionata	<a href="#">pagina 65</a>

#### Quando la spia [TONE 2] è accesa:

Manopola 1	ATTACK	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "ATK"	<a href="#">pagina 56</a>
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Attack" della parte selezionata	<a href="#">pagina 68</a>
Manopola 2	DECAY	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "DCY"	<a href="#">pagina 56</a>
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Decay" della parte selezionata	<a href="#">pagina 68</a>
Manopola 3	SUSTAIN	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "SUS"	<a href="#">pagina 56</a>
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Sustain" della parte selezionata	<a href="#">pagina 68</a>
Manopola 4	RELEASE	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "REL"	<a href="#">pagina 56</a>
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Release" della parte selezionata	<a href="#">pagina 68</a>

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

### Quando la spia [TONE 3] è accesa:

Manopola 1	VOLUME	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"	pagina 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume" della parte selezionata	pagina 66
Manopola 2	PAN	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Pan"	pagina 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Pan" della parte selezionata	pagina 66
Manopola 3	ASSIGN 1	Common Edit	Disabled	
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] - [4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → "Assign1" della parte selezionata	pagina 66
Manopola 4	ASSIGN 2	Common Edit	Disabled	
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] - [4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → "Assign2" della parte selezionata	pagina 66

### Quando la spia [EQ] è accesa:

Manopola 5	LOW	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "LOW GAIN"	pagina 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] - [4] → [F3] EQ → "LOW GAIN" della parte selezionata	pagina 67
Manopola 6	MID F	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "MID FREQ"	pagina 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] - [4] → [F3] EQ → "MID FREQ" della parte selezionata	pagina 67
Manopola 7	MID	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "MID GAIN"	pagina 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] - [4] → [F3] EQ → "MID GAIN" della parte selezionata	pagina 67
Manopola 8	HIGH	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "HIGH GAIN"	pagina 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] - [4] → [F3] EQ → "HIGH GAIN" della parte selezionata	pagina 67

### Quando la spia [EFFECT] è accesa:

Manopola 5	CHO PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	pagina 64
Manopola 6	CHO SEND	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "ChoSend"	pagina 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → "ChoSend" della parte selezionata	pagina 66
Manopola 7	REV PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → "Preset"	pagina 64
Manopola 8	REV SEND	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "RevSend"	pagina 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Pulsante numerico [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → "RevSend" della parte selezionata	pagina 67

### Quando la spia [ARP] è accesa:

Manopola 5	GATE TIME	Common Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → "GateTimeRate"	pagina 57
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "GateTimeRate"	pagina 58
Manopola 6	OCT RANGE	Common Edit	Disabled	
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "OctaveRange"	pagina 58
Manopola 7	UNITMULTIPLY	Common Edit	Disabled	
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "UnitMultiply"	pagina 58
Manopola 8	TEMPO		[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → "Tempo"	pagina 57

## Modalità Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informazioni supplementari

## Modalità Song

La modalità Song consente di registrare, modificare e salvare le proprie song originali. Questa sezione spiega ogni parametro per quattro tipi (Song Play, Song Record, Song Edit e Song Job).

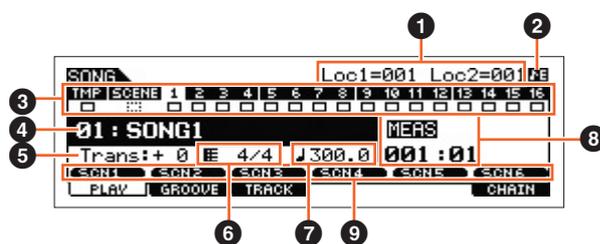
### Song Play

La modalità Song Play è il "portale" principale di accesso alla modalità Song, da cui l'utente potrà selezionare o riprodurre una song.

#### Operazione

Premere il pulsante [SONG].

#### [F1] PLAY



Schermata Song Play

**NOTA** Dalla schermata PLAY in modalità Song Play è possibile selezionare la voce della parte di messaggio corrispondente alla traccia corrente premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH] (Ricerca per categoria).

#### 1 Loc1 (Posizione 1), Loc2 (Posizione 2)

La modalità Song Play dispone di una comoda funzione di posizionamento per andare direttamente a determinate parti di una song, specificate dall'utente. È possibile assegnare un numero specifico di misura nella song selezionata per accedervi immediatamente durante l'esecuzione o mentre la riproduzione della song è interrotta. È possibile assegnare due posizioni. Questa schermata indica questi punti. Per ulteriori informazioni, vedere a [pagina 97](#).

#### 2 Indicatore di modifica del sequencer

Quando si modificano i dati MIDI e il valore dei parametri relativi al sequencer, tranne le impostazioni di messaggio, l'indicatore di modifica del sequencer compare in alto a destra della schermata. In modalità Song/Pattern, il buffer di modifica per le impostazioni del sequencer è la posizione di memoria per tutti i programmi di entrambe le modalità. Pertanto, se si modificano le impostazioni del sequencer per una song o un pattern, l'indicatore di modifica del sequencer è visualizzato sempre in modalità Song/Pattern (non in modalità Mixing) prima della memorizzazione.

**NOTA** Poiché il buffer di modifica per le impostazioni di messaggio è diverso da quello per le impostazioni del sequencer, the l'indicatore di modifica del sequencer non è visualizzato in modalità Mixing.

#### 3 Stato delle tracce

Indica se ogni traccia contiene o meno dati MIDI. I riquadri con una linea intera (▣) indicano che la traccia contiene dati MIDI, mentre quelli con una linea tratteggiata (▤) indicano che la traccia non contiene dati.

#### 4 Numero della song, nome della song

Determina il numero della song da riprodurre.

**Impostazioni:** Numero della song 01 – 64

#### 5 Trans (Trasposizione)

Determina l'impostazione di trasposizione di tonalità per l'intera song e può essere regolata in semitoni.

**Impostazioni:** -36 – +0 – +36

#### 6 Meter

Determina l'indicatore (indicazione tempo) della song. L'indicatore specificato è applicato alla misura indicata nel parametro "MEAS" (⊙).

**Impostazioni:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

## Modalità Song

### Song Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

**7** **(Tempo)**

Determina il tempo di riproduzione della song.

**Impostazioni:** 5,0 – 300,0

**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 Utility MIDI (pagina 148) 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 "external" e non potrà essere modificato.

**NOTA** È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [ENTER] varie volte di seguito al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).

**8** **MEAS (Misura)**

Determina la posizione in cui ha inizio la riproduzione. Indica anche la posizione corrente della riproduzione.

**9** **SCN1 (Scena 1) – [SF6] SCN6 (Scena 6)**

È possibile assegnare a questi pulsanti le impostazioni dei parametri correlati alla song (Song Scene) e all'arpeggio.

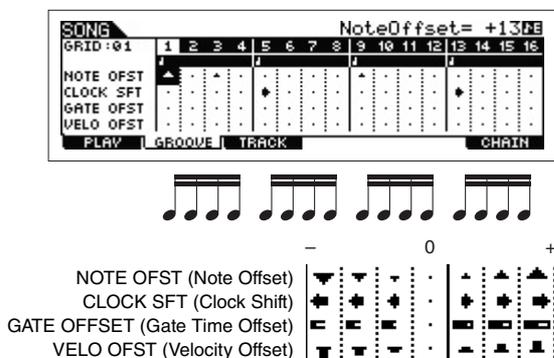
È anche possibile richiamare le impostazioni premendo questi pulsanti. Per ulteriori informazioni sulla registrazione delle scene, vedere "Assegnazione di impostazioni diverse correlate alla riproduzione della song (scena di song)" a pagina 97. Per istruzioni dettagliate sull'impostazione dei parametri correlati all'arpeggio, vedere a pagina 82.

**NOTA** Premendo i pulsanti [SF1] SCN1 – [SF6] SCN6 durante la riproduzione viene modificata solo la scena della song.

**NOTA** Dopo aver registrato la scena della song, l'icona della croma verrà visualizzata sulla scheda corrispondente al pulsante premuto. È possibile verificare se il tipo di arpeggio risulti o meno assegnato a quel pulsante nella schermata Arpeggio Edit (pagina 82) della modalità Song.

**[F2] GROOVE (Grid Groove)**

La funzione Grid Groove rende possibile regolare il pitch, la tempistica, la durata e la velocità delle note in una traccia specificata attraverso una griglia di semicrome di una misura per creare i "groove" (accenti) che sarebbero impossibili con una programmazione precisa come quella di un sequencer. La funzione Grid Groove influenza la riproduzione della song senza cambiare effettivamente i dati di sequenza.



**NOTE OFST (Note Offset)**

Innalza o abbassa il pitch della nota (o delle note) della griglia selezionata in semitoni.

**Impostazioni:** -99 – +00 – +99

**CLOCK SFT (Incremento clock)**

Sposta la tempistica della(e) nota(e) sulla griglia selezionata in avanti o all'indietro con incrementi di clock.

**Impostazioni:** -120 – +000 – +120

**GATE OFFSET (Offset tempo di gate)**

Allunga o abbrevia la nota (o le note) della griglia selezionata in incrementi di clock.

**Impostazioni:** -120 – +000 – +120

**VELO OFST (Velocity Offset)**

Aumenta o riduce la velocità della nota (o delle note) della griglia selezionata.

**Impostazioni:** -127 – +000 – +127

**Modalità Song**

**Song Play**

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**Registrazione della song**

**Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**Durante la registrazione della song**

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Song Edit**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**Song Job**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**Informazioni supplementari**

## [F3] TRACK

### [SF1] CHANNEL

Da questa schermata è possibile impostare il canale di uscita MIDI per ognuna delle sedici tracce del generatore corrispondente interno/esterno. È possibile anche impostare più tracce contemporaneamente (1 – 8 o 9 – 16) sugli stessi valori della traccia attualmente selezionata modificando il parametro mentre si tiene premuto il pulsante [SF4] 1 – 8 o [SF5] 9 – 16.

### OUT CH (Canale di uscita)

Determina il canale di trasmissione MIDI dei dati di sequenza per ciascuna traccia. Le tracce impostate su "Off" non suonano.

**Impostazioni:** 1 – 16, off

**NOTA** In modalità Song/Pattern i messaggi MIDI creati suonando la tastiera e agendo sulle manopole o sulle rotelle vengono inviati al blocco generatore di suoni degli strumenti MIDI esterni attraverso il canale di uscita MIDI della traccia attualmente selezionata.

### [SF2] OUT SW (Interruttore uscita)

È possibile anche impostare più tracce contemporaneamente (1 – 8 o 9 – 16) sugli stessi valori della traccia attualmente selezionata modificando il parametro mentre si tiene premuto il pulsante [SF4] 1 – 8 o [SF5] 9 – 16.

### INT SW (Interruttore interno)

Determina se i dati di riproduzione vengono trasmessi o meno al blocco generatore di suoni interno.

**Impostazioni:** off, on

### EXT SW (External Switch)

Determina se i dati di riproduzione vengono trasmessi o meno al generatore di suoni esterno mediante MIDI.

**Impostazioni:** off, on

### [SF3] TR LOOP (Track Loop)

Da questa schermata è possibile determinare se i dati nella traccia selezionata vengono riprodotti in loop durante la riproduzione. L'uso del loop può essere utile per ripetere brevi pattern e frasi durante la song. Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 99](#).

**Impostazioni:** off, on

## [F6] CHAIN

Questa funzione permette di "concatenare" le song per avere una riproduzione sequenziale automatica. Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 98](#).

skip..... Salta (ignora) il numero di chain selezionato e il playback continua dal numero successivo.

stop ..... Interrompe la riproduzione della song chain sul numero selezionato. È possibile riavviare la riproduzione della song chain dal numero di chain successivo premendo il pulsante [▶] (Play).

end ..... Indica il punto di fine dei dati della song chain.

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- ▶ [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## Registrazione delle song

### Modalità Song Record Standby

#### Operazione

[SONG] → Selezione song → [REC]

#### [F1] SETUP

##### Type

Determina il tipo di registrazione. Il tipo di registrazione può essere diviso in due gruppi: registrazione Realtime (in tempo reale) e registrazione Step (per passi). Con la registrazione in tempo reale, lo strumento funziona esattamente come un registratore a nastro, registrando cioè i dati della performance mentre vengono eseguiti. Ciò consente di catturare tutte le sfumature di una vera esecuzione. Nella registrazione in tempo reale, il parametro "Type" deve essere impostato su "replace", "overdub" o "punch". Con la registrazione Step, è possibile comporre la performance scrivendola un evento per volta. Si tratta di un metodo di registrazione a passi, cioè non in tempo reale, simile alla scrittura di notazione musicale su uno spartito. Nella registrazione Step, il parametro "Type" deve essere impostato su "step".

**Impostazioni:** Quando RecTr è impostato su un numero compreso tra 1 – 16: replace, overdub, punch, step

Quando RecTr è impostato su tempo: replace, punch, step

Quando RecTr è impostato su scene: replace, punch

Quando RecTr è impostato su all: replace, overdub, punch

replace..... È possibile utilizzare questo metodo quando si desidera sovrascrivere una traccia già registrata con nuovi dati in tempo reale. I dati originali verranno cancellati.

overdub .... È possibile utilizzare questo metodo quando si desidera aggiungere ulteriori dati su una traccia che già ne contiene. I dati registrati in precedenza verranno conservati.

punch..... È possibile utilizzare questo metodo quando si desidera sovrascrivere dati a un intervallo specificato di una traccia che già ne contiene. Consente di sovrascrivere i dati già registrati dal punto iniziale al punto finale (misura/battuta) specificato prima della registrazione.

step..... Utilizzare questo metodo per immettere manualmente le note una alla volta.

**NOTA** Se è selezionato "punch", nella schermata compare "Punch-in measure: beat" (Misura punch-in: battuta) e "Punch-out measure: beat" (Misura punch-out: battuta), in modo da poter impostare questi valori. Se sono stati impostati i punti di posizionamento 1 e 2 (Loc1, Loc2), è possibile definire i punti di punch-in/out premendo un solo pulsante. Spostare il cursore sul valore di punch-in/out. Comparirà la voce di menu "COPYLOC". Premere il pulsante [SF1] COPYLOC per assegnare automaticamente le impostazioni di punch-in/out ai punti di posizionamento esistenti.

##### Quantize (Resolution)

Questo parametro è disponibile quando Recording Type è impostato su un valore diverso da "step". La quantizzazione consente di allineare automaticamente la tempistica delle note durante la registrazione. Questo parametro si può impostare anche utilizzando la finestra di selezione Note Type richiamata mediante il pulsante [SF6].

**Impostazioni:** off,  60 (biscroma),  80 (terzina di semicroma),  120 (semicroma),  160 (terzina di croma),  240 (croma),  320 (terzina di semiminima),  480 (semiminima).

##### Event

Questo parametro è disponibile quando Recording Type è impostato su "step". Consente di specificare il tipo di evento da immettere.

**Impostazioni:** note, p.bend (pitch bend), CC#000 – #119 (Control Change)

##### RecTr (Traccia di registrazione)

Determina la traccia da registrare. Premendo il pulsante [F6] potete commutare fra la registrazione Single Track e All Track.

**Impostazioni:** tempo, scene, 1 – 16, multi

##### Ch (Canale)

Determina il canale di registrazione MIDI.

**Impostazioni:** 1 – 16, all

## Modalità Song

### Song Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

▶ [F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

### Song Job

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

### Informazioni supplementari

**♪ (Tempo)** 

Determina la velocità (tempo) della song.

**Impostazioni:** 005,0 – 300,0

**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 Utility MIDI ([pagina 148](#)) 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 "external" e non potrà essere modificato.

**NOTA** È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [ENTER] varie volte di seguito al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).

**Meas (Misura)**

Determina la misura da cui avrà inizio la registrazione della song. Questo parametro si può impostare anche utilizzando la finestra per immettere direttamente un numero, richiamata mediante il pulsante [SF6] NUM.

**[F2] VOICE**

In questa schermata è possibile impostare i parametri relativi alla voce per la traccia della registrazione. Le impostazioni qui eseguite influiscono sulla parte per la quale il canale di ricezione (impostato in modalità Mixing) corrisponde al canale di trasmissione (output) della traccia di registrazione.

**Voice**

Determina la voce usata nella traccia di registrazione. Se il cursore è posizionato qui, è possibile selezionare una voce usando i pulsanti per banchi, gruppi e numeri e la funzione Category Search.

**Volume** 

Determina il volume della traccia di registrazione.

**Impostazioni:** 0 – 127

**Pan** 

Determina la posizione stereo pan della traccia di registrazione.

**Impostazioni:** L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

**InsEF (Interruttore parti effetto Insertion)**

Determina se alla traccia di registrazione vengono applicati gli effetti Insertion.

**Impostazioni:** off, on

**♪ (Tempo)** 

Determina la velocità (tempo) della song. Questo parametro è uguale all'impostazione del tempo nella schermata [F1] SETUP.

**Impostazioni:** 005,0 – 300,0

**NOTA** È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [ENTER] varie volte di seguito al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).

**Meas (Misura)**

Determina la misura da cui avrà inizio la registrazione della song.

**[F3] ARP ED (Arpeggio Edit)**

Indica la schermata di modifica dell'arpeggio ([pagina 82](#)) in modalità Song.

**[F5] CLICK**

Premere il pulsante [F5] CLICK per attivare o disattivare il suono del clic (metronomo) per la registrazione.

**NOTA** Dalla schermata CLICK ([pagina 144](#)) è possibile eseguire diverse impostazioni relative al clic del metronomo, quali la risoluzione e il volume delle note e il conteggio introduttivo per la registrazione.

**[F6] ALL TR (Tutte le tracce)**

Premendo il pulsante [F6] è possibile attivare la registrazione Single Track e All Track.

**Modalità Song****Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**Registrazione della song****Song Record Standby**

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] ALL TR

**Durante la registrazione della song**

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Song Edit**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**Song Job**

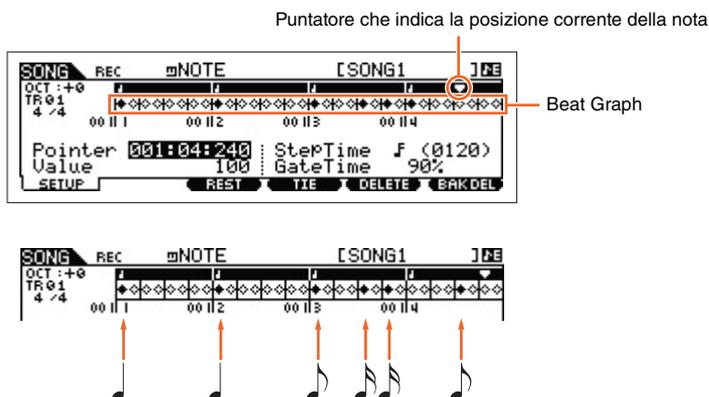
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**Informazioni supplementari**

## Durante la registrazione della song

**Operazione** [SONG] → Selezione song → [REC] → [▶] (Play)

Nella registrazione in tempo reale, i parametri modificabili si trovano nella schermata [F1] SETUP, [F2] VOICE e [F3] ARP ED della modalità Song Recording Standby. Nella registrazione Step, le schermate visualizzate durante la registrazione sono diverse da quelle della modalità Song Recording Standby. Di seguito sono riportati i parametri che è possibile modificare durante la registrazione.



### [F1] SETUP

Questa è la schermata in cui vengono "posizionate" le note durante la registrazione Step. Se il tempo è in 4/4, la schermata è suddivisa in quattro battute (una misura). Ogni indicatore a forma di rombo nella schermata rappresenta un trentaduesimo di battuta (ogni semiminima è suddivisa in otto trentaduesimi di battuta). Ad esempio, se si immette il seguente pattern ritmico "♪♪♪♪♪♪♪♪" con un tempo in 4/4, viene visualizzata una schermata simile a quella indicata in alto a destra.

#### Pointer

Definisce la posizione di immissione dei dati. Il puntatore triangolare sopra il grafico delle battute indica la posizione di immissione dei dati. Per spostare il puntatore a destra o a sinistra, utilizzare i pulsanti [INC] e [DEC] o il dial [DATA].

#### Value

Se l'evento da immettere ([F1] SETUP → Event) è impostato su "note", questo valore specifica la velocità con cui verrà immessa la nota.

- Impostazioni:** Quando l'evento è impostato su "note": 1-127, kbd, rnd1 – rnd4 1 – 127, kbd, rnd1 – rnd4  
 Quando l'evento è impostato su "p.bend": -8192 – +8191  
 Quando l'evento è impostato su "CC (Control Change 001 – 119)": 000 – 127  
 Quando l'evento è impostato su "tempo" con RecTr = tempo: 005 – 300

**NOTA** È possibile selezionare "kbd" (tastiera) e "rnd1" – "rnd4" (casuale 1 – 4) oltre ai valori 1 – 127 se l'evento da immettere è impostato su "note". Se si seleziona "kbd", l'intensità di esecuzione verrà immessa come valore di velocità. Se è selezionata una delle impostazioni casuali, verrà immessa una velocità casuale.

#### StepTime

Indica la "dimensione" del tempo dello step di registrazione corrente per la nota successiva da immettere e determina la posizione in cui avanzerà il puntatore dopo l'inserimento di una nota. Questo parametro si può impostare anche utilizzando la finestra di selezione Note Type richiamata mediante il pulsante [SF6].

- Impostazioni:** 0001 – 0059, biscroma, terzine di semicroma, semicroma, terzina di croma, croma, terzina di semiminima, semiminima, minima, nota intera

#### GateTime

Per "tempo di gate" si intende la durata temporale delle note suonate. Ad esempio, per la stessa semiminima, un tempo di gate lungo produce uno scivolamento mentre un tempo di gate breve produce un effetto staccato. In questo modo si possono produrre scivolamenti, note in staccato ecc. Il tempo di gate è indicato come percentuale del tempo di step.

- Impostazioni:** 1% – 200%

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

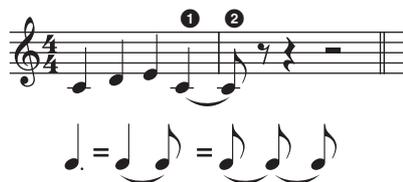
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

**[F3] REST**

Premere [F3] per immettere una pausa lunga quanto il tempo di step specificato. Il punto avanza fino alla posizione successiva di immissione. Nella schermata non appaiono le pause.

**NOTA** Non vi sono dati effettivi che rappresentano le pause nel sequencer MIDI. Se viene immessa una pausa, il puntatore si sposta semplicemente in avanti fino alla posizione per la successiva immissione dei dati, lasciando in pratica una pausa.

**[F4] TIE**

Quando per immettere una legatura viene premuto il pulsante [F4], la nota precedente viene allungata fino al tempo di step pieno. Ad esempio, nella frase riportata in alto le note vengono immesse con un tempo di step di semiminima. Se il tempo di step viene cambiato in semicroma e si preme [F4], viene immessa una nota. Si possono immettere anche note puntate con la funzione TIE. Per produrre ad esempio una semiminima puntata, impostare il tempo di step su una semicroma, immettere una nota e premere due volte [F4].

**NOTA** Questa schermata è disponibile solo se l'evento da immettere è impostato su "note".

**[F5] DELETE**

Premere per eliminare effettivamente gli eventi di nota nella posizione occupata dal cursore.

**[F6] BAK DEL (Back Delete)**

Fa retrocedere il puntatore di uno step ed elimina tutte le note presenti in quella posizione.

**NOTA** Le note immesse per errore possono essere cancellate premendo [F6] immediatamente dopo la loro immissione (prima di cambiare il valore di step).

**Arpeggio Edit**

Questa schermata mostra le impostazioni di base per la riproduzione dell'Arpeggio, compresi Type e Tempo. MOXF6/MOXF8 dispone di quattro arpeggiatori. In modalità Song, i vari tipi di arpeggio possono essere assegnati a un massimo di quattro parti. È possibile suonare fino a quattro tipi di arpeggio contemporaneamente. I parametri, tranne i seguenti, sono identici a quelli della modalità Voice (pagina 27).

**Operazione**

[SONG] → [REC] → [F3] ARP ED  
Modalità Song → ARP [EDIT]

**[F1] COMMON****Switch**

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato per tutte le parti. Questa impostazione è applicata al pulsante ARP [ON/OFF] sul pannello.

**Impostazioni:** off, on

**SyncQtzValue (Valore di quantizzazione sincronizzazione)**

Determina la temporizzazione effettiva con cui viene avviata la riproduzione del successivo arpeggio se questo parametro viene attivato durante la riproduzione dell'arpeggio di una determinata parte. Se è impostato su "off", il successivo arpeggio inizia non appena viene attivato. Il numero a destra di ciascun valore indica la risoluzione in clock della semiminima.

**Impostazioni:** off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicroma), 120 (semicroma), 160 (terzina di croma), 240 (croma), 320 (terzina di semiminima), 480 (semiminima).

**Modalità Song****Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**Registrazione della song****Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**Durante la registrazione della song**

- [F1] SETUP
- ▶ [F3] REST
- ▶ [F4] TIE
- ▶ [F5] DELETE
- ▶ [F6] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

- ▶ [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Song Edit**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**Song Job**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**Informazioni supplementari**

### QtzStrength (Forza di quantizzazione)

Determina il valore di offset per "QtzStrength" nella schermata [F5] PLAY FX. Questo parametro viene applicato a tutte le parti.

**Impostazioni:** -100 – +0 – +100

### VelocityRate

Determina il valore di offset per "VelocityRate" nella schermata [F5] PLAY FX. Questo parametro viene applicato a tutte le parti.

**Impostazioni:** -100 – +0 – +100

### GateTimeRate

Determina il valore di offset per "QtzTimeRate" nella schermata [F5] PLAY FX. Questo parametro viene applicato a tutte le parti.

**Impostazioni:** -100 – +0 – +100

### Swing

Determina il valore di offset per "Swing" nella schermata [F5] PLAY FX. Questo parametro viene applicato a tutte le parti.

**Impostazioni:** -120 – +0 – +120

## [F2] TYPE

Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata Arpeggio Edit (pagina 27) della modalità Voice.

## [F3] MAIN

Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata Arpeggio Edit (pagina 27) della modalità Voice. Tenere presente che il parametro "Tempo" non si trova nella schermata MAIN della modalità Song. La schermata contiene, invece, il parametro seguente. L'impostazione del tempo per l'arpeggio è uguale a quella nella schermata Song Play.

### VoiceWithARP (Voce con arpeggio)

A ciascun tipo di arpeggio viene assegnata una voce specifica adatta. Questo parametro determina se la voce appropriata registrata per ciascun tipo di arpeggio viene assegnata alla parte modificata. Quando è impostato su "on", la voce appropriata viene assegnata alla parte di cui è stata eseguita la modifica al posto della voce assegnata attualmente. Quando è impostato su "off", la voce appropriata non viene assegnata alla parte di cui è stata eseguita la modifica. Viene mantenuta la voce assegnata correntemente.

## [F4] LIMIT

Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata Arpeggio Edit (pagina 28) della modalità Voice.

## [F5] PLAY FX (Play Effect)

Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata Arpeggio Edit (pagina 28) della modalità Voice.

## [F6] OUT CH (Output Channel)

### OutputSwitch

Se questo parametro è impostato su on, i dati di riproduzione dell'Arpeggio vengono trasmessi via MIDI.

**Impostazioni:** off, on

### TransmitCh (Canale di trasmissione)

Determina il canale di trasmissione MIDI per i dati di riproduzione dell'arpeggio. Se è impostato su "KbdCh", i dati di riproduzione dell'arpeggio vengono trasmessi attraverso il canale di trasmissione MIDI della tastiera ([UTILITY] → [F6] MIDI → "KBDTransCh").

**Impostazioni:** 1 – 16, KbdCh (Canale tastiera)

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- ▶ [F1] COMMON
- ▶ [F2] TYPE
- ▶ [F3] MAIN
- ▶ [F4] LIMIT
- ▶ [F5] PLAY FX
- ▶ [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## Song Edit

Questa modalità consente di controllare dettagliatamente la modifica degli eventi MIDI delle singole tracce della song. Gli eventi MIDI sono messaggi (ad esempio attivazione/disattivazione nota, numero di nota, numero di program change e così via) che costituiscono i dati di una traccia registrata. Può essere utilizzata per correggere errori nonché per aggiungere effetti o dinamiche quali il vibrato per perfezionare e completare la song.

### Operazione

[SONG] → Selezione song → [EDIT]

### [F1] CHANGE

Mostra l'elenco di eventi della traccia di song selezionata. Per istruzioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

### [F2] VIEW FLT (View Filter)

Questa schermata consente di selezionare i tipi di eventi che vengono visualizzati nella schermata CHANGE. Ad esempio, per modificare solo gli eventi di nota, mettere un segno di spunta sulla casella in corrispondenza di "Note", in modo che nella schermata CHANGE (elenco di eventi) compaiano soltanto gli eventi di nota.

**Impostazioni:** Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

### [F5] CLR ALL (Clear All)

Premere il pulsante [F5] per togliere tutti i segni di spunta in una sola volta.

### [F6] SET ALL

Premere il pulsante [F6] per impostare i segni di spunta in tutte le caselle.

### [F4] TR SEL (Track Select)

Premendo questo pulsante, è possibile attivare la schermata per le tracce 1 – 16, SCN (Scene) e TMP (Tempo).

### [F5] INSERT

Quando il cursore è posizionato nel punto desiderato nella schermata [F1] CHANGE (elenco eventi), premere questo pulsante per richiamare la schermata per inserire nuovi eventi MIDI in modalità Song o Pattern. Di seguito si descrivono i tipi di evento che è possibile inserire nella song.

#### Note

Questi sono gli eventi che definiscono le note e che formano la parte più ampia di tutti i dati della performance.

È il tipo di dati più comune e utilizzato.

#### NOTE (Nome nota)

Determina il nome di una nota o il suo pitch specifico sulla tastiera.

**Impostazioni:** C -2 – G8

#### GATE (Tempo di gate)

Determina la durata per cui una nota suona effettivamente in battute e clock.

**Impostazioni:** 000:001 – 999:479

**NOTA** Su questo sintetizzatore, un clock è pari a 1/480 di una semiminima.

#### VELO (Velocità)

Determina con quale forza suona la nota selezionata.

**Impostazioni:** 001 – 127

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- ▶ [F1] CHANGE
- ▶ [F2] VIEW FLT
- ▶ [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## PitchBend

Vi sono eventi che definiscono cambiamenti continui del pitch. Tali eventi vengono generati dal funzionamento della rotella Pitch Bend.

### DATA

Determina i dati di Pitch Bend.

**Impostazioni:** -8192 – +8191

## ProgramChange

Gli eventi Program change consentono di selezionare le voci.

### BANK

Determina il banco di voci. Il banco di voci è composto da MSB e LSB.

**Impostazioni:** 000 – 127, \*\*\*

**NOTA** Bank Select MSB e LSB fanno parte della serie di messaggi Control Change (riportati di seguito). Tuttavia, poiché si applicano specificamente alla selezione della voce, sono raggruppati e descritti qui.

### PC NO (Numero program change)

Determina la voce specifica (dal banco selezionato mediante MSB e LSB).

**Impostazioni:** 000 – 127

**NOTA** Per ulteriori informazioni su banchi e i numeri delle voci, vedere l'elenco delle voci nel documento PDF "Elenco dati".

## Control Change

Questi eventi controllano il suono e certe caratteristiche di risposta della voce e solitamente vengono generati/registrati spostando un controller (ad esempio modulation wheel, manopola, slider o foot controller).

### CTRL NO (Numero di controllo)

Determina il numero di Control Change.

**Impostazioni:** 000 – 127

**NOTA** Per ulteriori informazioni sulle funzioni assegnate a ogni numero Control Change, vedere la sezione "MIDI" del documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

### DATA

Vedere "Data Entry MSB/LSB" nella sezione "MIDI" del documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** 000 – 127

## Ch.AfterTouch (Channel After Touch)

Questo evento viene generato quando viene applicata la pressione ad un tasto dopo che la nota è stata suonata.

**NOTA** La tastiera di MOXF6/MOXF8 non dispone della funzione aftertouch. Tuttavia, da questa schermata è possibile inserire eventi After Touch nei dati di song.

### DATA

Rappresenta l'entità della pressione applicata al tasto.

**Impostazioni:** 000 – 127

## PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch)

Questo evento viene generato quando viene applicata la pressione ad un tasto dopo che la nota è stata suonata.

A differenza dell'evento Channel After Touch, tuttavia, vengono forniti singoli dati per ogni tasto.

**NOTA** La tastiera di MOXF6/MOXF8 non dispone della funzione aftertouch. Tuttavia, da questa schermata è possibile inserire eventi After Touch nei dati di song.

### NOTA

Determina il tasto al quale viene applicato l'aftertouch.

**Impostazioni:** C -2 – G8

### DATA

Rappresenta l'entità della pressione applicata al tasto.

**Impostazioni:** 000 – 127

## Modalità Song

### Song Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

▶ [F5] INSERT

[F6] DELETE

### Song Job

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

### Informazioni supplementari

## RPN (Registered Parameter Number)

Questi eventi vengono usati per cambiare i valori del parametro per la parte del generatore di suoni. Questo evento viene usato per determinare le impostazioni delle parti, ad esempio Pitch Bend Sensitivity o Tuning.

### MSB-LSB

Vedere "Registered Parameter Number MSB/LSB" nella sezione "MIDI" del documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** 000 – 127

### DATA (Data Entry MSB-LSB)

Vedere "Registered Parameter Number MSB/LSB" nella sezione "MIDI" del documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** 000 – 127, \*\*\*

**NOTA** In genere vengono inviati questi tre tipi di dati control change: RPN MSB (101), RPN LSB (100) e Data Entry MSB (6). In questo sintetizzatore, a questo viene aggiunto Data Entry LSB (38) e il gruppo risultante di eventi di Control Change viene gestito globalmente in questa schermata. È importante notare che una volta impostato l'RPN di un canale, la successiva immissione di dati verrà riconosciuta come cambiamento del valore dell'RPN. Quando si esegue un'operazione di controllo, conviene trasmettere un messaggio RPN Null (7FH, 7FH) dopo aver utilizzato questi messaggi per impedire errori operativi.

## NRPN (Non Registered Parameter Number)

Consente di modificare i valori del parametro per ogni parte del generatore di suoni. Possono essere usati per modificare i suoni via MIDI, al fine di modificare le impostazioni del filtro o dell'EG oppure di regolare il pitch o il livello per ogni strumento di una voce di batteria.

### MSB-LSB

Vedere "Non Registered Parameter Number MSB/LSB" nella sezione "MIDI" del documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** 000 – 127

### DATA (Data Entry MSB-LSB)

Vedere "Non Registered Parameter Number MSB/LSB" nella sezione "MIDI" del documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** 000 – 127, \*\*\*

**NOTA** In genere vengono inviati questi tre tipi di dati control change: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) e Data Entry MSB (6). In questo sintetizzatore, a questo viene aggiunto Data Entry LSB (38) e il gruppo risultante di eventi di Control Change viene gestito globalmente in questa schermata. È importante notare che una volta impostato l'NRPN di un canale, la successiva immissione di dati verrà riconosciuta come cambiamento del valore dell'NRPN. Quando si esegue un'operazione di controllo, conviene trasmettere un messaggio RPN Null (7FH, 7FH) dopo aver utilizzato questi messaggi per impedire errori operativi.

**NOTA** MOXF6/MOXF8 non può ricevere messaggi NRPN.

## Exclusive (System Exclusive)

Un tipo di messaggio MIDI utilizzato per scambiare dati unici per un modello specifico o per un particolare tipo di dispositivo. A differenza di altri eventi MIDI, questi eventi cambiano a seconda del costruttore/dispositivo e non sono compatibili tra vari dispositivi.

### DATA (HEX)

Vedere "Messaggi System Exclusive" nella sezione "MIDI" del documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore".

**Impostazioni:** 00 – 7F, F7 (i dati devono essere immessi nel formato esadecimale).

## [F6] DELETE

Premerlo per eliminare effettivamente gli eventi di nota nella posizione occupata dal cursore.

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## Song Job

La modalità Song Job contiene una serie completa di strumenti di modifica e di funzioni per l'elaborazione dei dati, utilizzabili per modificare il suono della song. Comprende anche una serie di comode operazioni come la copia o la cancellazione dei dati. Per istruzioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

### ■ AVVISO ■

Quando ci vuole un po' di tempo per eseguire il Job appare il messaggio "Executing...". Non spegnere mai lo strumento quando compare questo messaggio. Lo spegnimento provocherebbe una perdita di tutti i dati utente.

#### Operazione

[SONG] → Selezione song → [JOB]

### [F1] UNDO/REDO

Il job Undo annulla i cambiamenti apportati nella sessione di registrazione più recente, in quella di modifica o del job, riportando i dati alla condizione precedente. Ciò consente di recuperare dati perduti accidentalmente. Redo è disponibile soltanto dopo aver utilizzato Undo e permette di ripristinare i cambiamenti apportati prima di annullarli.

### ■ AVVISO ■

Undo/Redo non funziona con le operazioni per le voci di messaggio.

### [F2] NOTE (Note data Job)

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata del job selezionato.

**NOTA** Prima di eseguire il job dei dati relativi alla nota, accertarsi di specificare la traccia (01 – 16, all) e il range (misura : battuta : clock) a cui viene applicato il job.

### 01: Quantize

La quantizzazione è il processo che regola la tempistica degli eventi di note spostandoli sulla battuta esatta più vicina. Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per migliorare la tempistica di una performance registrata in tempo reale.

#### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

#### Quantize (Risoluzione)

Determina a quali battute saranno allineati i dati della nota nella traccia specificata.

**Impostazioni:** biscroma, terzine di semicroma, semicroma, terzina di croma, croma, terzina di semiminima, semiminima, semicroma + terzina di semicroma, croma + terzina di croma

#### Strength

Questo parametro determina la "forza" con cui gli eventi di nota vengono attirati verso la battuta più vicina per la quantizzazione. L'impostazione 100% produce tempistiche esatte. Un'impostazione pari allo 0% non produce alcuna quantizzazione.

**Impostazioni:** 000% – 100%

#### SwingRate

Ritarda le note sulle battute pari (in levare) per produrre uno stile swing. Ad esempio, se il tempo è 4/4 e il valore di quantizzazione è in semiminime, la seconda e quarta battuta della misura saranno ritardate. Se viene usato un valore di quantizzazione di una terzina, l'ultima nota di ogni terzina viene ritardata. Se il valore di quantizzazione è pari, le battute saranno ritardate.

**Impostazioni:** Il range cambia a seconda dell'impostazione di quantizzazione. Per dettagli, vedere di seguito.

**Se il valore di quantizzazione è una semiminima, una croma, una semicroma o una biscroma:**

Un'impostazione pari al 100% è equivalente al doppio della durata del valore di quantizzazione specificato.

Un'impostazione pari al 50% produce il tempo esatto e perciò non produce swing. Le impostazioni sopra al 51% incrementano l'entità di swing, dove il 75% è equivalente ad un ritardo di una nota puntata.

**Se il valore di quantizzazione è una terzina di semiminime, una terzina di crome o una terzina di semicrome:**

Un'impostazione pari al 100% è equivalente a tre volte la lunghezza del valore di quantizzazione specificato.

Un'impostazione pari al 66% produce il tempo esatto e perciò non produce swing. Le impostazioni al di sopra del 67% aumentano lo swing e un valore pari all'83% è equivalente ad un ritardo di una settina.

**Se il valore di quantizzazione è una croma + una terzina di croma o una semicroma + terzina di semicroma:**

Un'impostazione pari al 100% è equivalente a due volte la durata di una croma o di una biscroma. Un'impostazione pari al 50% produce il tempo esatto e perciò non produce swing. Impostazioni al di sopra del 51% aumentano lo swing, dove 66% diventa equivalente al ritardo di una terzina.

**NOTA** Se un valore di swing diverso dal 100% fa sì che le note vengano posizionate dopo altre note senza swing, le ultime vengono ritardate di conseguenza.

## Modalità Song

### Song Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

### Song Job

▶ [F1] UNDO/REDO

▶ [F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

### Informazioni supplementari

## GateTime

Determina il tempo di gate (la durata del suono di una nota) delle note in levare di numero pari per esaltare il senso di swing. Se si utilizza un valore di quantizzazione di una terzina, viene regolato il tempo di gate dell'ultima nota di ciascuna terzina. Se il valore di quantizzazione è una croma + una terzina di crome o una semicroma + una terzina di semicrome, verrà regolato il tempo di gate delle battute di crome o semicrome di numero pari. Un'impostazione pari al 100% lascia inalterato il tempo di gate originale. Se un valore del tempo di gate regolato è inferiore a 1, viene arrotondato a 1.

**Impostazioni:** 000% – 200%

## 02: Modify Velocity

Questo job modifica i valori di velocità dell'intervallo di note specificato, consentendo di amplificare o tagliare selettivamente il volume di tali note. I cambiamenti di velocità vengono calcolati come segue:

$$\text{Velocità regolata} = (\text{velocità originale} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

Se il risultato è 0 o inferiore a 0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

## SetAll

Imposta le velocità di tutte le note di destinazione sullo stesso valore fisso (da 1 a 127). Se è impostato su "OFF", il parametro Set All (Imposta tutto) non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "off", non sono disponibili i parametri Rate e Offset e appare nella schermata come "\*\*\*\*".

**Impostazioni:** off (0), 001 – 127

## Rate

Determina la percentuale con cui le note di destinazione verranno spostate dai valori originali di velocità. Impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocità e quelle al di sopra del 100% le aumentano proporzionalmente. Un valore pari a 100 non produce alcun cambiamento. Se il parametro Set All non è impostato su "off", questo parametro appare come "\*\*\*\*" e non può essere cambiato.

**Impostazioni:** 000% – 200%, \*\*\*

## Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di velocità regolati da Rate. Quelle al di sotto di 0 riducono le velocità mentre le impostazioni al di sopra di 0 le aumentano. Un valore pari a 0 non produce alcun cambiamento. Se il parametro Set All non è impostato su "off", questo parametro appare come "\*\*\*\*" e non può essere cambiato.

**Impostazioni:** -127 – +0 – +127, \*\*\*

## 03: Modify Gate Time

Questo job consente di modificare i tempi di gate dell'intervallo di note specificato. I cambiamenti del tempo di gate vengono calcolati come segue:

$$\text{Tempo di gate regolato} = (\text{tempo di gate originale} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore verrà arrotondato a 1.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

## SetAll

Imposta sullo stesso valore fisso i tempi di gate di tutte le note di destinazione. Se è impostato su "OFF", il parametro Set All (Imposta tutto) non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "off", non sono disponibili i parametri Rate e Offset e appare sulla schermata come "\*\*\*\*".

**Impostazioni:** off (0), 0001 – 9999

## Rate

Determina la percentuale con cui verrà cambiato il tempo di gate delle note di destinazione. Le impostazioni sotto al 100% accorciano le note e quelle al di sopra le allungano proporzionalmente. Un valore pari a 100 non produce alcun cambiamento. Se il parametro Set All non è impostato su "off", questo parametro appare come "\*\*\*\*" e non può essere cambiato.

**Impostazioni:** 000% – 200%, \*\*\*

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di gate time regolati con Rate. Le impostazioni sotto lo 0 accorciano il tempo di gate mentre quelle sopra lo 0 lo allungano. Un valore pari a 0 non produce alcun cambiamento. Se il parametro Set All non è impostato su "off", questo parametro appare come "\*\*\*\*" e non può essere cambiato.

**Impostazioni:** -9999 – +0 – +9999, \*\*\*

## 04: Crescendo

Questo job consente di creare un crescendo o un decrescendo in un intervallo di note specificato. (Il crescendo è un aumento graduale del volume e il decrescendo è l'effetto opposto).

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

### VelocityRange

Determina l'intensità del crescendo o del decrescendo. I valori di velocità delle note nell'intervallo specificato vengono aumentati o diminuiti gradualmente a partire dalla prima nota nell'intervallo. La velocità dell'ultima nota nell'intervallo diventa quella originale della nota stessa più il valore di Velocity Range. Se la velocità risultante non rientra nell'intervallo 1 – 127, viene impostata su 1 o 127 di conseguenza. Impostazioni superiori a 0 producono un crescendo mentre quelle inferiori producono un decrescendo. Un'impostazione pari a 0 non produce alcun effetto.

**Impostazioni:** -127 – +0 – +127

**NOTA** Questo job consente di cambiare le velocità della nota su eventi nell'intervallo specificato per produrre crescendo/decrescendo. Si noti che questo job non è in grado di applicare il crescendo/decrescendo a note lunghe con sustain e con un tempo di gate lungo. Se si desidera applicare questi effetti, utilizzare il job "Create Continuous Data" (pagina 92) con Event Type impostato su "Control Change 11".

## 05: Transpose

La trasposizione permette di cambiare l'intonazione o pitch delle note nel range specificato.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

### Note

Determina il range dei pitch delle note a cui viene applicato il job. Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

**Impostazioni:** C -2 – G8

### Transpose

Traspone le note nel range specificato (in semitoni). Un'impostazione pari a +12 traspone di un'ottava superiore, mentre un'impostazione pari a -12 abbassa la trasposizione di un'ottava. Un valore pari a 0 non produce alcun cambiamento.

**Impostazioni:** -127 – +0 – +127

## 06: Glide

Il job Glide sostituisce tutte le note dopo la prima del range specificato con i dati di pitch bend, producendo leggeri scivolamenti da una nota all'altra. È ideale per produrre l'effetto slide della chitarra o di string-bending (piegamento delle corde).

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

### GlideTime

Determina la durata del glide. Valori più alti producono un glide più lungo fra le note.

**Impostazioni:** 000 – 100

### PBRange (Estensione del pitch bend)

Determina il range massimo di pitch bend da applicare con Glide Job (in semitoni).

**Impostazioni:** 01 – 24

**NOTA** Si noti che la song potrebbe non essere riprodotta correttamente se "PB Range" viene impostato su un valore diverso da quello definito tramite la modalità Voice Edit. Affinché la song venga riprodotta in modo corretto, inserire l'evento MIDI sotto la traccia corrispondente nella schermata Song Edit (pagina 84).  
RPN [000-000] xxx ("xxx" indica il valore di Pitch Bend)

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## 07: Create Roll

Questo job consente di creare una serie di note ripetute (come una rullata sul rullante) nell'intervallo specificato con cambiamenti continui di clock step e velocità. È ideale per creare rullate rapide in staccato ed effetti speciali.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

#### StartStep (Step iniziale)

#### EndStep (Step finale)

Determina la misura dello step (cioè il numero di clock) tra ogni nota nel "roll". Più basso è il valore, più accurato è il roll. Possono essere specificati sia il valore iniziale che il valore finale del clock, facilitando la creazione di "roll" in cui la misura dello step varia.

**Impostazioni:** StartStep: 001 – 999, EndStep: 001 – 999

#### Note

Determina la nota specificata (o strumento nella voce di batteria) per l'effetto roll. Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

**Impostazioni:** C -2 – G8

#### StartVelo (Velocità iniziale)

#### EndVelo (Velocità finale)

Determina la velocità delle note nel "roll". Possono essere specificati i valori iniziali e finali della velocità, facilitando la creazione di "roll" in cui la velocità aumenta o diminuisce. Ciò consente di creare roll che aumentano o diminuiscono gradualmente in volume (crescendo/decrescendo).

**Impostazioni:** StartVelo: 001 – 127, EndVelo: 001 – 127

## 08: Sort Chord

Questo job ordina gli eventi degli accordi (eventi di note simultanee) per pitch. L'ordinamento influisce sulla disposizione delle note nella schermata dell'elenco di eventi (pagina 84), ma non ne modifica la temporizzazione. Quando viene utilizzato per pre-elaborare gli accordi prima di utilizzare il job Separate Chord (vedere di seguito), Chord Sort è utilizzabile per simulare la "pennata" delle chitarre e strumenti simili.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

#### Type

Determina come vengono ordinati i dati delle note dell'accordo.

**Impostazioni:** up (su), down (giù), up&down (su e giù), down&up (giù e su)

up..... Le note vengono ordinate in senso crescente. Dopo aver eseguito il job con questa impostazione, seguire il job Separate Chord per creare una pennata verso l'alto tipo chitarra.

down..... Le note vengono ordinate in senso decrescente. Dopo aver eseguito il job con questa impostazione, eseguire il job Separate Chord per creare una pennata verso il basso tipo chitarra.

up&down .. Le note degli accordi vengono ordinate sui movimenti in battere in senso crescente, mentre le note degli accordi in levare vengono ordinate in ordine decrescente, a seconda dell'impostazione Grid (in basso).

down&up .. Le note degli accordi vengono ordinate sui movimenti in battere in senso decrescente, mentre le note degli accordi in levare vengono ordinate in ordine crescente, a seconda dell'impostazione Grid (in basso).

#### Grid

Determina il tipo di nota che serve come base per il job Chord Sort.

**Impostazioni:** Biscroma, terzina di semicrome, semicroma, terzina di crome, croma, terzina di semiminime, semiminima.

## 09: Separate Chord

Questo job consente di separare leggermente le note negli accordi nell'intervallo specificato, inserendo un determinato numero di clock tra ogni nota. Utilizzarlo dopo il job Chord Sort suddetto per creare effetti di pennata di chitarra verso l'alto o verso il basso.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

#### Clock

Determina il numero di cicli di clock inseriti fra note adiacenti dell'accordo.

**Impostazioni:** 000 – 999

**NOTA** Vi sono 480 cicli di clock per ogni semiminima.

**NOTA** Non è possibile separare gli accordi in modo che passino nell'accordo successivo o si sovrappongano nel range (impostato in precedenza).

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## [F3] EVENT (Event Job)

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata del job selezionato.

**NOTA** Prima di eseguire il job Event, accertarsi di specificare la traccia e il range (misura : battuta : clock) a cui viene applicato il job. Si noti che la traccia da specificare varia a seconda del job.

### 01: Shift Clock

Questo job consente di spostare tutti gli eventi di dati nell'intervallo specificato avanti o indietro rispetto al numero di clock specificato.

#### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01-16, TMP=tempo, SCN=scene, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

#### Clock

Determina di quanto i dati verranno ritardati o fatti avanzare in misure, battute e clock.

**Impostazioni:** 000: 0: 000 – 999: 3: 479

#### Direction

Determina la direzione in cui i dati verranno spostati. Advance (Anticipo) sposta i dati in avanti verso l'inizio della sequenza mentre Delay (Ritardo) sposta i dati verso la fine della sequenza.

**Impostazioni:** Advance, Delay

### 02: Copy Event

Questo job consente di copiare tutti i dati dall'intervallo di origine selezionato in una posizione di destinazione specificata. Eseguire questo job dopo aver impostato quanto segue:

- Traccia di origine (01-16, TMP, SCN, all)
- Range di origine (misura : battuta : clock)
- Traccia di destinazione (01-16, TMP, SCN, all)
- Range di destinazione (misura : battuta : clock)
- Misura iniziale della destinazione
- Conteggio (numero di volte in cui i dati vengono copiati)

#### NumberOfTimes

Determina il numero di volte in cui i dati vengono copiati.

**Impostazioni:** x01 – x99

#### AVVISO

Quando viene eseguito Copy Event, gli eventuali dati già presenti nella posizione di destinazione verranno sovrascritti.

### 03: Erase Event

Questo job consente di cancellare tutti gli eventi provenienti dall'intervallo specificato producendo un segmento di silenzio.

#### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01-16, TMP, SCN, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

#### EventType

Determina il tipo di evento da cancellare. Quando è selezionato ALL, tutti gli eventi vengono cancellati. È possibile specificare singoli numeri Control Change quando vengono cancellati gli eventi Control Change.

**Impostazioni:** Quando TR è impostato su 01 – 16: Note (eventi di note), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive), All (tutti gli eventi)  
 Quando TR è impostato su "TMP" (Tempo): TMP (tempo)  
 Quando TR è impostato su "SCN" (Scene): SceneMemory (informazioni sulle modifiche alle scene), TrackMute (informazioni sulle modifiche alla disattivazione dell'audio delle tracce)  
 \* È possibile anche specificare CC No. (numero Control Change).



## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## 04: Extract Event

Questo job consente di spostare tutte le ricorrenze dei dati di un evento specifico da un intervallo specificato di una traccia nello stesso intervallo di una traccia diversa.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

### EventType

Seleziona il tipo di evento da estrarre. Possono essere anche specificati i numeri di nota e di control change specifici.

**Impostazioni:** Note, PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive)

### → TR (Track)

Determina la traccia di destinazione (01 – 16).

## 05: Create Continuous Data

Questo job consente di creare dati continui di pitch bend o control change nell'intervallo specificato.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

### EventType

Determina il tipo di evento da creare.

**Impostazioni:** PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), EXC (System Exclusive), TMP (Tempo)  
\* È possibile anche specificare CC No. (numero Control Change).

### Data (Data Range)

Determina i limiti inferiore e superiore per il range di dati da creare.

**Impostazioni:** Se Event Type è impostato su PB: -8192 – +0 – +8191  
Se Event Type è impostato su TMP: 005,0 – 300,0  
Se Event Type è impostato su "other": 0 – 127

### Clock

Determina il numero di clock da inserire fra ogni evento creato.

**Impostazioni:** 001 – 999

### Curve

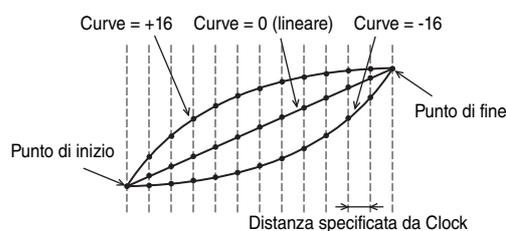
Determina la "curva" di dati continui. Fare riferimento al grafico per le forme di curve approssimative.

**Impostazioni:** -16 – +0 – +16

### NumberOfTimes

Determina il numero di volte che viene ripetuta la creazione di dati. Ad esempio, se i dati sono creati nel range M001:1:000 – M003:1:000 e questo parametro è impostato su 03, gli stessi dati verranno creati in M003:1:000 – M005:1:000 e M005:1:000 – M007:1:000. Questo job consente di inserire variazioni ripetute di volume o di taglio del filtro per creare effetti tremolo e wah.

**Impostazioni:** x01 – x99



## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## 06: Thin Out

Consente di ridurre il tipo specificato di dati continui, in modo da liberare spazio libero in memoria per altri dati o un'ulteriore registrazione.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

### EventType

Determina il tipo di evento da "assottigliare".

**Impostazioni:** PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo)  
\* È possibile anche specificare CC No. (numero Control Change).

**NOTA** Il job Thin Out non funzionerà su dati continui il cui intervallo clock presenti oltre 60 clock per evento.

## 07: Modify Control Data

Questo job consente di creare i valori di dati Control Change di tipo specifico (ad esempio pitch bend, control change, aftertouch ecc.) nell'intervallo specificato. Le modifiche dei dati vengono calcolate come segue:

$$\text{Valore modificato} = (\text{valore originale} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

Se un risultato è inferiore al minimo, viene impostato sul minimo, se invece è maggiore del massimo, viene impostato sul massimo.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

### EventType

Determina il tipo di evento da modificare.

**Impostazioni:** PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo)  
\* È possibile anche specificare CC No. (numero Control Change).

### SetAll

Imposta tutti gli eventi di destinazione sullo stesso valore fisso. Se è impostato su "off" il parametro Set All (Imposta tutto) non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "off", non sono disponibili i parametri Rate e Offset e appare sulla schermata come "\*\*\*\*".

**Impostazioni:** off, 000 -127 (-8192 – +0 – +8191 per il pitch bend, 005,0 – 300,0 per il tempo), \*\*\*

### Rate

Determina la percentuale con cui gli eventi di destinazione verranno spostati dai valori originali. Se il parametro Set All non è impostato su "off", questo parametro appare come "\*\*\*\*" e non può essere cambiato.

**Impostazioni:** 000% – 200%, \*\*\*

### Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di evento regolati da Rate. Se il parametro Set All non è impostato su "off", questo parametro appare come "\*\*\*\*" e non può essere cambiato.

**Impostazioni:** -127- +0 – +127 (-8192 – +0 – +8191 per il pitch bend, -275 – +0 – +275 per il tempo), \*\*\*

## 08: Beat Stretch

Questo job consente di eseguire operazioni di espansione o compressione nell'intervallo selezionato. Tenere presente che questa operazione influisce sulla temporizzazione di tutti gli eventi, dei tempi di note step e dei tempi di gate delle note.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la traccia (01 – 16, TMP, all) e il range di misure/battute/clock a cui viene applicato il job.

### Rate

Determina l'entità dell'espansione o della compressione del tempo, in valore percentuale. Le impostazioni superiori al 100% producono espansione, quelle al di sotto del 100% producono compressione. Un valore pari a 100 non produce alcun cambiamento.

**Impostazioni:** 025% – 400%

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

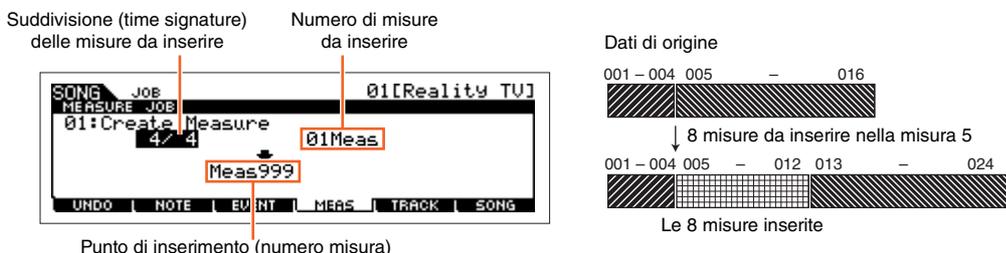
### Informazioni supplementari

## [F4] MEAS (Measure Job)

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata del job selezionato.

### 01: Create Measure

Questo job consente di creare misure vuote in posizioni specifiche all'interno di tutte le tracce.



#### Indicatore delle misure da inserire

Determina l'indicatore o l'indicazione tempo delle misure da creare. Potrebbe essere comodo utilizzare questo parametro quando è necessario creare una song che includa modifiche dell'indicatore.

**Impostazioni:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

#### Punto di inserimento (numero misura)

Determina il punto di inserimento (numero misura) in cui verranno inserite le misure vuote appena create.

**Impostazioni:** 001 – 999

#### Numero di misure da inserire

Determina il numero di misure vuote da creare e inserire.

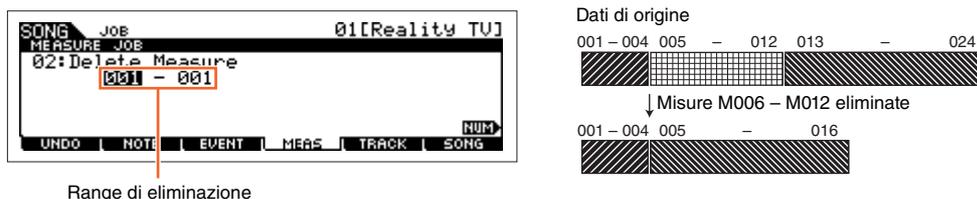
**Impostazioni:** 01 – 99

**NOTA** Quando vengono inserite misure vuote, i dati delle misure e dell'indicatore che seguono il punto di inserimento avanzano di conseguenza.

**NOTA** Se il punto di inserimento è impostato dopo l'ultima misura contenente dati, solo i dati dell'indicatore di quel punto vengono impostati senza inserire effettivamente le misure.

### 02: Delete Measure

Questo job consente di eliminare le misure specificate della song corrente. I dati delle misure e dell'indicatore che seguono le misure eliminate arretrano di conseguenza.



#### Range di eliminazione

**Impostazioni:** 001 – 999

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## [F5] TRACK (Track Job)

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata del job selezionato.

### 01: Copy Track

Questo job consente di copiare tutti i dati del tipo selezionato da una traccia di origine specificata in una traccia di destinazione specificata.

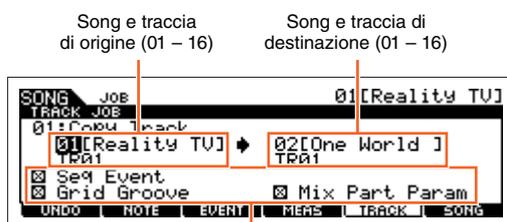
#### AVVISO

L'operazione di copia sovrascrive i dati già esistenti nella traccia di destinazione.

#### Tipo di dati da copiare

Determina il tipo o i tipi di dati da copiare. Selezionare il tipo desiderato spuntando la casella appropriata.

**Impostazioni:** Seq Event (tutti gli eventi nella traccia), Grid Groove (per la traccia selezionata), Mix Part Param (tutti i parametri della parte di messaggio)



Tipo di dati da copiare

### 02: Exchange Track

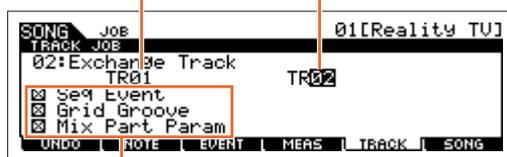
Questo job consente di scambiare o "invertire" il tipo di dati specificato fra due tracce specificate nella song corrente.

#### Tipo di dati da scambiare

Determina il tipo o i tipi di dati da scambiare. Selezionare il tipo desiderato spuntando la casella appropriata.

**Impostazioni:** Seq Event (tutti gli eventi nella traccia), Grid Groove (per la traccia selezionata), Mix Part Param (tutti i parametri della parte di messaggio)

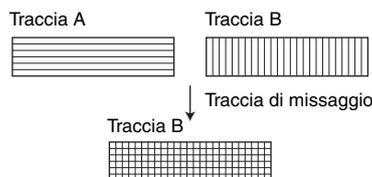
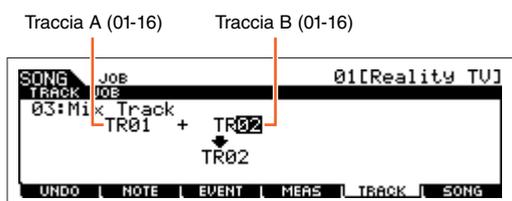
Tracce di destinazione per l'operazione Exchange (01-16)



Tipo di dati da scambiare

### 03: Mix Track

Questo job consente di eseguire il missaggio di due tracce selezionate ("A" e "B") e colloca il risultato nella traccia B.



#### Tracce di destinazione per l'operazione di missaggio

**Impostazioni:** 01 - 16

### 04: Clear Track

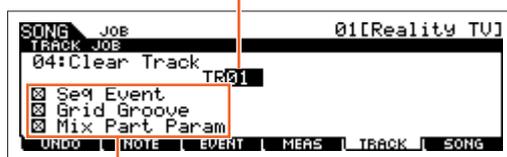
Questo job consente di eliminare tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia di pattern selezionata.

#### Tipo di dati da cancellare

Determina il tipo o i tipi di dati da cancellare. Selezionare il tipo desiderato spuntando la casella appropriata.

**Impostazioni:** Seq Event (tutti gli eventi nella traccia), Grid Groove (per la traccia selezionata), Mix Part Param (tutti i parametri della parte di messaggio)

Traccia per la quale verranno cancellati i dati (01-16, TMP, SCN, all)



Tipo di dati da cancellare

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## 05: Normalize Play Effect

Questo job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo da incorporare le impostazioni correnti di Grid Groove.

### TR (Track)

Determina la traccia della song a cui viene applicato questo job.

**Impostazioni:** 01 – 16, all

## 06: Divide Drum Track

Separa gli eventi di nota in una performance di batteria assegnata ad una traccia specifica e colloca le note corrispondenti a vari strumenti di batteria in tracce separate (da 1 a 8).

### TR (Track)

Determina la traccia della song a cui viene applicato questo job.

**Impostazioni:** 01 – 16

## 07: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio)

Questo job consente di copiare dati nelle misure specificate di una traccia per creare i dati di arpeggio.

Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 126](#).

## 08: Copy Phrase

Questo job consente di copiare la frase (creata in modalità Pattern) in una traccia specificata della song corrente.

### ■ AVVISO ■

Questo job consente di sovrascrivere tutti i dati preesistenti nella traccia di destinazione tranne l'impostazione del messaggio.

## [F6] SONG (Song Job)

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata del job selezionato.

### 01: Copy Song

Questo job consente di copiare tutti i dati da una song di origine selezionata in una song di destinazione selezionata. Vengono copiate anche le voci di messaggio utilizzate dalla song di origine.

### ■ AVVISO ■

Questo job consente di sovrascrivere tutti i dati preesistenti nella song di destinazione.

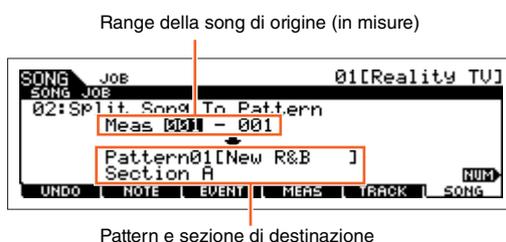


### 02: Split Song To Pattern

Questo job consente di copiare una parte della song corrente (tutte e 16 le tracce) in un range specifico di misure.

### ■ AVVISO ■

Questo job sovrascrive qualsiasi dato preesistente nel pattern e nella sezione di destinazione.



### 03: Clear Song

Questo job consente di eliminare tutti i dati (incluse le voci di messaggio) dalla song selezionata o da tutte le song. Può inoltre essere utilizzato per eliminare tutte le 64 song contemporaneamente.

### 04: Song Name

Questo job consente di assegnare un nome alla song selezionata. Per ulteriori istruzioni sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni di base" nel Manuale di istruzioni.

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## Informazioni supplementari

### ■ Tipi di riproduzione delle song

#### Riproduzione da un punto intermedio della song

Per avviare la riproduzione da un punto intermedio della song, impostare la posizione desiderata utilizzando i controlli riportati di seguito, quindi premere il pulsante [▶] (Play). È possibile eseguire queste operazioni anche durante la riproduzione.

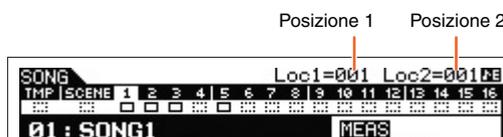
Avanzamento	Premere il pulsante [▶▶] (Avanzamento).
Avanzamento rapido	Tenere premuto il pulsante [▶▶] (Avanzamento).
Riavvolgimento	Premere il pulsante [◀◀] (Riavvolgimento).
Riavvolgimento rapido	Tenere premuto il pulsante [◀◀] (Riavvolgimento).
Portarsi alla posizione iniziale della song	Premere il pulsante [◀] (Inizio).
Spostamento alla posizione 1	Tenendo premuto il pulsante [◀] (Inizio), premere il pulsante [◀◀] (Riavvolgimento).
Spostamento alla posizione 2	Tenendo premuto il pulsante [◀] (Inizio), premere il pulsante [▶▶] (Avanzamento).

#### Quando la song non viene riprodotta correttamente:

Ricordare che avviare una song da un punto intermedio potrebbe causare problemi di riproduzione, quali un suono o un pitch errato, nonché modifiche di volume impreviste. Ciò potrebbe verificarsi poiché gli eventi MIDI registrati all'inizio della song non sono stati riconosciuti dal generatore di suoni, dal momento che la riproduzione è iniziata in un punto diverso della song, con eventi MIDI diversi. Per evitare che ciò accada, impostare il parametro "SongEventChase" (pagina 144) su "PC+PB+Ctrl" o su "all" nella schermata OTHER della modalità Utility. Con questa impostazione, la song verrà riprodotta correttamente anche se la riproduzione ha inizio da un punto intermedio della song.

#### Assegnazione di numeri di misura specifici alle posizioni 1 e 2

Per assegnare numeri di misura specifici alle posizioni 1 e 2, selezionare il numero desiderato, quindi premere il pulsante [◀◀]/[▶▶] (Riavvolgimento/Avanzamento) tenendo premuto il pulsante [REC/SET LOCATE]. Questa impostazione appare nella parte superiore destra della schermata [F1] PLAY in modalità Song.



#### Assegnazione di impostazioni diverse correlate alla riproduzione della song (scena di song)

È possibile assegnare cinque diverse "istantanee" di importanti parametri correlati alla song, quali trasposizione, tempo, stato esclusione/assolo della traccia e l'impostazione di messaggio song di base ai pulsanti [SF1] – [SF6] come scene di song. Uno dei vantaggi della scena di song è che consente di eseguire, automaticamente e immediatamente, impostazioni di parametro che di solito richiedono l'utilizzo di vari pulsanti oppure operazioni con il controller. Utilizzare questa funzione durante la registrazione o la riproduzione della song per eseguire immediatamente le modifiche di impostazione.

#### Parametri della scena di song

Tempo	Modalità Song	Schermata PLAY (pagina 76)
Transpose (Trasposizione)		Schermata GROOVE (pagina 77)
Impostazioni Play Effect per 16 tracce		[MUTE] (vedere la "Guida rapida" del Manuale di istruzioni).
Impostazioni Track Mute per 16 tracce	Modalità Mixing	Schermata OUTPUT (pagina 118)
Impostazioni Pan per 16 parti di messaggio		
Impostazioni Volume per 16 parti di messaggio		
Impostazioni Reverb Send per 16 parti di messaggio		
Impostazioni di mandata Chorus per 16 parti di messaggio		
Impostazioni Cutoff Frequency per 16 parti di messaggio		
Impostazioni Resonance per 16 parti di messaggio		
Impostazioni AEG Attack per 16 parti di messaggio		
Impostazioni di rilascio AEG per 16 parti di messaggio		Schermata TONE (pagina 118)

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## Registrazione della scena di song

Dopo aver eseguito le impostazioni desiderate per la scena, tenere premuto il pulsante [STORE] (Memorizza) e premere contemporaneamente uno dei pulsanti da [SF1] a [SF6]. L'icona della croma (1/8) viene indicata nella scheda corrispondente al pulsante Sub Function (Funzione secondaria) in cui viene registrata la scena di song. Premere il pulsante [STORE] per memorizzare i dati di song che includono le impostazioni della scena di song.

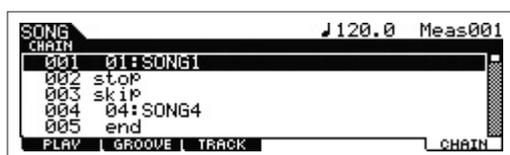
## Richiamo della scena di song

È possibile richiamare la scena di song premendo uno dei pulsanti [SF1] – [SF6] nella schermata PLAY o in un'altra schermata che mostra l'indicazione "SCN" sui pulsanti [SF1] – [SF6].

## Riproduzione della song chain

La riproduzione della song chain consente di mettere insieme un elenco di song preset, nell'ordine desiderato, e di averle automaticamente riprodotte in sequenza. È possibile impostare l'ordine di riproduzione della song, quindi avviare la riproduzione della chain dalla schermata Song Chain.

### 1 Viene richiamata la schermata Song Chain (pagina 78).



Premere il pulsante [F6] CHAIN nella schermata Song Play.

### 2 Premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la riproduzione della song chain.

Le song vengono riprodotte in base all'ordine della chain. Quando al numero di chain è assegnata una song vuota, viene conteggiata una misura di silenzio, seguita dalla riproduzione della song successiva. Quando al numero di chain è assegnato "skip", viene conteggiata una misura di silenzio, seguita dalla riproduzione della song successiva. Quando al numero di chain è assegnato "stop", la riproduzione verrà interrotta su song corrispondente. Premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la riproduzione dal numero di chain successivo. Quando al numero di chain è assegnato "end", la riproduzione verrà interrotta alla fine della song.

### 3 Se si desidera arrestare la riproduzione nel punto intermedio di una song chain, premere il pulsante [■] (Stop).

**NOTA** La song chain può essere riprodotta solo nella schermata Song Chain e non in altre.

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

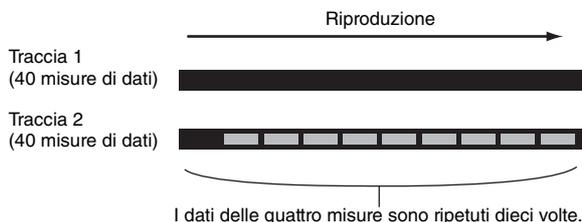
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## ■ Loop di tracce di song – Esempio di impostazione

Nell'esempio riportato di seguito è stata registrata una song di 40 misure e la traccia 1 è predisposta per riprodurre normalmente le 40 misure. La traccia 2 è stata impostata su loop, per cui viene ripetuta finché non viene premuto il pulsante [■] (Stop).

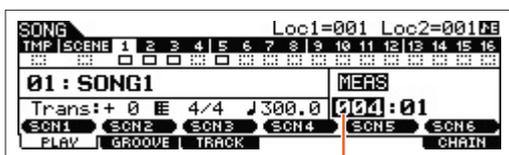
Se impostato su "on", è possibile specificare il range da eseguire in loop. È possibile impostare solo il punto di fine, mentre quello di inizio della riproduzione in loop è fisso all'inizio della song.



### ■ AVVISO ■

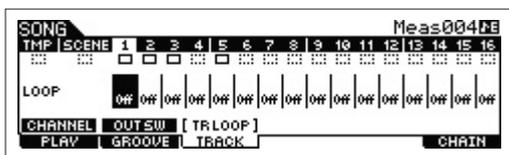
Se si cambia Track Loop impostandolo da "off" a "on", i dati dell'area non eseguita in loop verranno eliminati.

- 1 Premere il pulsante [F1] PLAY per richiamare la schermata Song Play. Impostare qui l'ultima misura della riproduzione in loop.

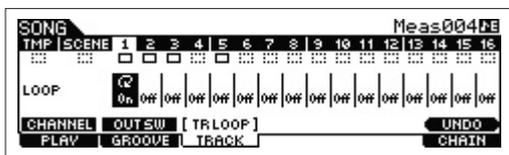


In questo esempio, l'ultima misura è impostata su "004".

- 2 Premere il pulsante [F3] TRACK, quindi il pulsante [SF3] TR LOOP per richiamare la schermata Track Loop e spostare il cursore sulla traccia desiderata.



- 3 Attivare Track Loop mediante il pulsante [INC] o il dial [DATA]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma).
- 4 Premere il pulsante [INC]. Il loop viene impostato su "on" e la parte non eseguita in loop viene eliminata.



Per ripristinare i dati eliminati e riportare su "off" la traccia selezionata, premere il pulsante [SF6] UNDO.

### ■ AVVISO ■

La funzione Undo può essere usata soltanto sull'ultima operazione di Track Loop. Se sono state impostate altre tracce sul loop, i dati originali delle tracce modificate in precedenza non possono essere recuperati.

### ■ AVVISO ■

Se si passa a un'altra schermata, non è possibile eseguire la funzione Undo.

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

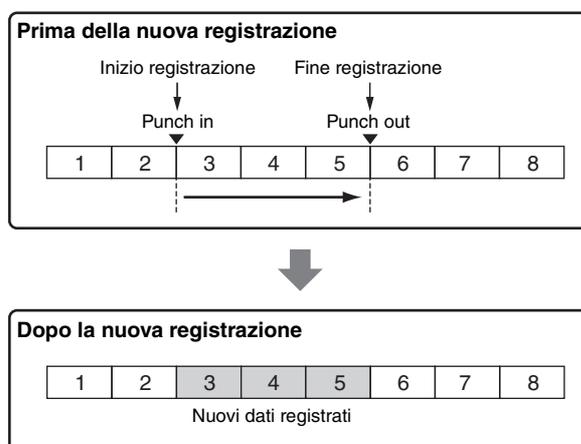
### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

## ■ Punch In/Out (Type = punch)

È possibile usare questo metodo per registrare di nuovo solo un'area specifica della traccia. Prima di registrare di nuovo, occorre impostare i punti di inizio e di fine. Nell'esempio di otto misure riportato di seguito, vengono registrate nuovamente le misure dalla terza alla quinta.



**NOTA** La registrazione Punch In/Out può essere usata soltanto con la registrazione in tempo reale.

**NOTA** Il metodo Punch In/Out sostituisce (cancella) sempre i dati originali nell'area specificata.

## ■ Procedura di base in modalità Song Job

- 1 Premere il pulsante [JOB] per passare alla modalità Song Job.
- 2 Selezionare il menu Job desiderato premendo uno dei pulsanti [F1] – [F6].
- 3 Spostare il cursore sul job desiderato utilizzando il dial [DATA] e i pulsanti cursore [INC] e [DEC], quindi premere il pulsante [ENTER] per richiamare la schermata Job.
- 4 Spostare il cursore sul parametro desiderato, quindi impostare il valore utilizzando il dial dati [DATA] e i pulsanti [INC] e [DEC].
- 5 Dopo aver eseguito l'impostazione, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.  
Alla conclusione del job, viene visualizzato il messaggio "Completed" (Completato).

### ■ AVVISO

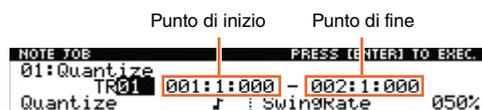
In alcuni job, l'operazione sovrascrive i dati già esistenti nella memoria di destinazione. Si consiglia di salvare i dati importanti in un dispositivo di memoria flash USB collegato al terminale USB [TO DEVICE].

- 6 Premere il pulsante [EXIT] due volte per tornare alla schermata Song Play.

### ■ AVVISO

Anche dopo il completamento del job, lo spegnimento dello strumento senza aver eseguito la memorizzazione comporterà la cancellazione dei dati della song. Assicurarsi di memorizzare i dati della song nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di spegnere lo strumento.

**NOTA** In alcuni job, è necessario specificare l'intervallo (punto iniziale e punto finale come illustrato di seguito) in cui viene applicato il job. Ricordare che il punto finale stesso non è incluso nell'intervallo. L'intervallo effettivo in cui viene applicato il job parte dal punto iniziale per arrivare al punto che corrisponde a un clock in meno rispetto al punto finale. Questa regola vale nei casi in cui viene specificata solo la misura. Tuttavia, l'illustrazione di esempio riportata di seguito mostra che sono specificati misura, battuta e clock.



**NOTA** In alcuni job, quando il cursore è posizionato su questo parametro, nell'angolo inferiore destro della schermata viene visualizzata l'icona NUM. In questo caso, questo parametro si può impostare anche utilizzando la finestra per immettere direttamente un numero, richiamata mediante il pulsante [SF6] NUM. Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la finestra.

## Modalità Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Registrazione della song

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la registrazione della song

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informazioni supplementari

# Modalità Pattern

La modalità Pattern consente di registrare, modificare e riprodurre propri pattern ritmici originali. Questa sezione spiega ogni parametro per quattro tipi (Pattern Play, Pattern Record, Pattern Edit e Pattern Job).

**NOTA** Il termine "pattern" si riferisce a un passaggio ritmico breve di alcune misure che viene riprodotto, anche in loop, a tempo indeterminato. Un pattern include 16 variazioni definite "sezioni". È possibile utilizzare le sezioni modificandole durante la riproduzione. Un pattern è composto di 16 tracce e può essere creato assegnando una frase a ciascuna traccia dalla schermata PATCH (pagina 102). Per ulteriori informazioni su pattern, sezioni e frasi, vedere a pagina 9.

## Pattern Play

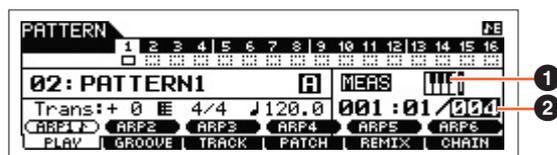
La modalità Pattern Play (Esecuzione pattern) è il "portale" principale di accesso alla modalità Pattern, da cui viene selezionato e riprodotto un pattern. È anche possibile creare pattern propri assemblando frasi, passaggi ritmici brevi ed "elementi costitutivi", nonché creare pattern chain in cui i pattern sono combinabili insieme secondo un ordine personalizzato.

### Operazione

Premere il pulsante [PATTERN].

### [F1] PLAY

Come per la modalità Song Play. Vedere a pagina 76. Si noti che la funzione di registrazione delle scene non è disponibile in modalità Pattern. I pulsanti [SF1] – [SF6] sono assegnati ad ARP1 (Arpeggio 1) – ARP6 (Arpeggio 6). Inoltre, il parametro "Loc" (Location) non è presente nella schermata PLAY della modalità Pattern, mentre i parametri seguenti lo sono.



#### 1 (avvio tastiera)

Quando questo parametro è impostato su on, la riproduzione del pattern inizia non appena viene premuto un tasto della tastiera.

Impostazioni:  (on),  (off)

**NOTA** Dalla schermata PLAY in modalità Pattern è possibile selezionare la voce della parte di messaggio corrispondente alla traccia corrente premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH] (Ricerca per categoria).

#### 2 Length

Determina la lunghezza del pattern. Questo valore sarà la lunghezza della frase creata dopo la registrazione.

Impostazioni: 001 – 256

### [F2] GROOVE (Grid Groove)

Come per la schermata GROOVE in modalità Song. Vedere a pagina 77.

### [F3] TRACK

Come per la schermata TRACK in modalità Song. Vedere a pagina 78. Tenere presente che la schermata [SF6] TR LOOP non è disponibile nella schermata TRACK in modalità Pattern.

## Modalità Pattern

### Pattern Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

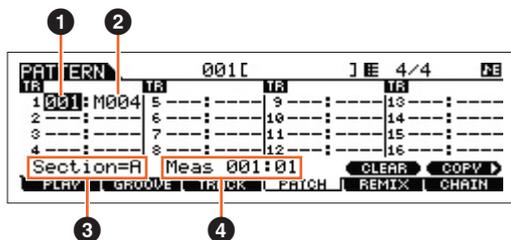
### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

## [F4] PATCH

Da questa schermata è possibile assegnare una frase preset o utente (registrata in modalità Pattern Record) in ciascuna traccia e creare un pattern che contiene fino a 16 tracce. È possibile assegnare una frase utente creata con il pattern attualmente selezionato. Se si desidera utilizzare frasi utente registrate in tracce di altri pattern, servirsi della funzione Phrase Data Copy (Copia dati frase), selezionata con il pulsante [SF6] COPY.



### 1 Numero di frase

Determina il numero di frase da assegnare a una traccia. È possibile selezionare una delle 256 frasi utente memorizzate nel pattern selezionato. Per impostazione predefinita, le frasi utente non contengono dati. Quando è impostata su "---", la traccia diventa vuota.

**Impostazioni:** --- (off), 001 – 256

**NOTA** MOXF6/MOXF8 non presenta alcun dato di frase preset.

### 2 Numero di misure

Indica il nome della frase selezionata.

### 3 Section

Mostra la sezione che si sta modificando. Per cambiare sezione, premere il pulsante [PATTERN SECTION] e utilizzare i pulsanti numerici [1] – [16]. Premere il pulsante [PATTERN SECTION] per assegnare le sezioni A – P ai numeri [1] – [16] in sequenza. Quindi, premere i pulsanti numerici [1] – [16] per cambiare sezione.

### 4 Meas (Misura)

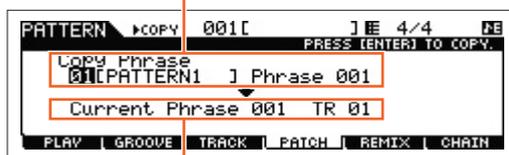
Mostra misura e battuta per la posizione di riproduzione corrente.

## [SF5] CLEAR

.....  
 Cancella l'assegnazione della frase alla traccia attualmente selezionata e lascia vuota la traccia.

## [SF6] COPY

Numero di pattern e di frase di origine



Frase e traccia di destinazione del pattern che si sta modificando

Le frasi utente che si possono assegnare con la funzione Patch sono limitate a quelle contenute nel pattern selezionato in quel momento. Questa funzione consente di copiare le frasi in un pattern diverso da quello selezionato. Premere [SF6] per richiamare la schermata seguente. Dopo aver impostato i parametri a seconda delle esigenze, premere [ENTER] per copiare i dati della frase.

### ■ AVVISO ■

Se la destinazione della copia contiene dati precedenti, questi verranno sovrascritti. Accertarsi, pertanto, di creare regolarmente copie di backup dei dati importanti in un dispositivo di memoria flash USB o un supporto simile.

## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- ▶ [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

## [F5] REMIX

Questa funzione mette a disposizione una serie di impostazioni predefinite semicasuali per dividere i dati di sequenza MIDI e modificare la lunghezza delle note, al fine di creare variazioni sempre nuove di un pattern. Impostare i relativi riportati di seguito, quindi premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Remix. Se si desidera conservare le modifiche, premere il pulsante [SF5] OK. Per ritornare alla schermata originale senza cambiare i dati, premere il pulsante [SF4] CANCEL.

**NOTA** Poiché i dati rimissati vengono memorizzati come nuova frase e assegnati alla traccia corrente, i dati originali della frase rimangono come frase non assegnata.

### Type

Determina in che modo i dati nella traccia selezionata vengono suddivisi e ripartiti. Le regole di suddivisione e ripartizione variano per ogni tipo di remix.

**Impostazioni:** 1 – 16

### Var (Variazione)

Determina come verranno modificati i dati di sequenza MIDI originali.

**Impostazioni:** Normal 1 – 16, Roll 1 – 16, Break 1 – 16, Fill 1 – 48

Normal 1 – 16 ..... I dati suddivisi vengono solo suddivisi e ripartiti. Sono disponibili 16 variazioni.

Roll 1 – 16 ..... Oltre alla ripartizione dei dati suddivisi, alcune parti dei dati possono essere eseguite con un effetto roll. Sono disponibili 16 variazioni.

Break 1 – 16 ..... Oltre alla suddivisione e alla ripartizione, alcune parti dei dati possono essere eliminate per creare interruzioni. Sono disponibili 16 variazioni.

Fill 1 – 48 ..... Oltre alla ripartizione dei dati suddivisi, alcune parti dei dati possono essere eseguite con un effetto roll. Sono disponibili 48 variazioni.

### Interval

Determina le misure alle quali verrà applicato il remix. Ad esempio, se questo parametro è impostato su "1", il remix viene applicato a tutte le misure. Se è impostato su "2", il remix viene applicato ai dati di ogni seconda misura: 2, 4, 6, 8 e così via. Se è impostato su "3", il remix viene applicato ai dati di ogni terza misura: 3, 6, 9, 12 e così via.

**Impostazioni:** 1 – 8

## [F6] CHAIN

**NOTA** Per istruzioni, vedere la "Guida rapida" del Manuale di istruzioni.

### Pattern Chain Play

Operazione

[PATTERN] → [F6] CHAIN

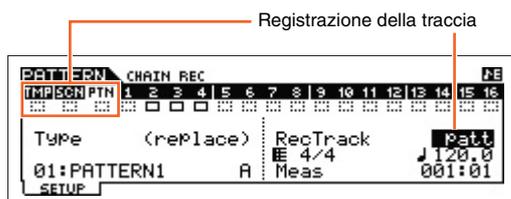
Questa modalità consente di suonare la sequenza programmata di sezioni che è stata creata in modalità Pattern Record e Pattern Edit. I parametri sono identici a quelli della schermata [F1] PLAY (pagina 101).

### Pattern Chain Record

#### Modalità Pattern Chain Record Standby

Operazione

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]



È possibile selezionare una delle seguenti tracce per la registrazione.

- patt (pattern): registra i cambiamenti di sezione durante la riproduzione.
- tempo: registra le informazioni sui cambiamenti di tempo durante la riproduzione.
- scene: registra le impostazioni di disattivazione dell'audio delle tracce durante la riproduzione.

## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

## Durante la registrazione del pattern

**Operazione** [PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC] → [▶] (Play)

Quando si registra la traccia del pattern, è possibile cambiare sezione. Quando si registra la traccia del tempo, è possibile cambiare il valore del tempo. Quando si registra la traccia della scena. È possibile registrare le impostazioni di disattivazione dell'audio delle tracce.

## Pattern Chain Edit

**Operazione** [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]

### [F1] CHANGE

La modalità Pattern Chain Edit consente di modificare l'ordine delle sezioni in una chain (concatenazione), nonché inserire i dati del tempo ed eventi di scene/mute. Richiamare la schermata della traccia desiderata premendo il pulsante [F4] TR SEL per modificare la traccia selezionata.

#### Pattern Track Edit

In questa schermata è possibile modificare i cambiamenti di sezione per ogni misura. Per impostare la fine della chain, immettere un contrassegno END all'altezza della misura appropriata. Per cancellare l'evento nella posizione attualmente selezionata, premere il pulsante [F6] CLEAR.

#### Scene Track Edit

È possibile modificare la disattivazione delle tracce nelle battute. Utilizzare i pulsanti [F5] INSERT e [F6] DELETE per inserire o eliminare l'evento.

#### Tempo Track Edit

È possibile modificare i cambiamenti di tempo nelle battute.

Utilizzare i pulsanti [F5] INSERT e [F6] DELETE per inserire o eliminare l'evento.

### [F2] COPY



In questa schermata è possibile copiare gli eventi di sequenza di pattern da un intervallo specifico di misure (di origine) a una posizione di destinazione. Dopo aver specificato l'intervallo di origine in misure, la prima misura della posizione di destinazione e il parametro "NumberOfTimes" (numero di volte che i dati verranno copiati), premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di copia.

#### AVVISO

Questa operazione sovrascrive qualsiasi evento preesistente nella destinazione.

### [F3] SONG



Questa funzione converte i dati di sequenza di pattern in dati di song (in formato MIDI standard) e posiziona i risultati in tracce di song normali. Dopo aver specificato la song di destinazione desiderata e il numero di misure in cui copiare i dati convertiti, premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. Quando è selezionata la casella di controllo "without PC" (senza Program Change), le impostazioni di messaggio e tempo vengono copiate nella song di destinazione. Il valore del tempo viene copiato nella misura iniziale della song di destinazione. Quando si deseleziona la casella, anche le impostazioni della voce in ciascuna frase vengono copiate nella misura iniziale della song di destinazione come eventi Program Change.

#### AVVISO

Questa operazione sovrascrive qualsiasi dato preesistente nell'intervallo di destinazione.

## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

## Pattern Record

### Modalità Pattern Record Standby

#### Operazione

[PATTERN] → Pattern selection → [REC]

#### [F1] SETUP

**NOTA** La lunghezza della frase è specificata dal parametro della lunghezza nella schermata PLAY della modalità Pattern.

#### Type

Determina il tipo di registrazione. Il tipo di registrazione può essere diviso in due gruppi: registrazione Realtime (in tempo reale) e registrazione Step (per passi). Con la registrazione in tempo reale, lo strumento funziona esattamente come un registratore a nastro, registrando cioè i dati della performance mentre vengono eseguiti. Ciò consente di catturare tutte le sfumature di una vera esecuzione. Nella registrazione in tempo reale, il parametro "Type" deve essere impostato su "replace", "overdub" o "punch". Con la registrazione Step, è possibile comporre la performance scrivendola un evento per volta. Si tratta di un metodo di registrazione a passi, cioè non in tempo reale, simile alla scrittura di notazione musicale su uno spartito. Nella registrazione Step, il parametro "Type" deve essere impostato su "step".

**Impostazioni:** replace, overdub, step

#### Loop

Attiva o disattiva la registrazione in loop. Se si attiva, la frase verrà riprodotta ripetutamente durante la registrazione in tempo reale. Il che può essere comodo quando vengono registrate parti di batteria, in quanto è possibile aggiungere strumenti diversi a ciascun passaggio. Se si disattiva, la registrazione si arresta dopo l'esecuzione completa della frase.

**Impostazioni:** off, on

#### Quantize

Questo parametro è uguale a "Quantize" nella schermata SETUP di Song Record ([pagina 79](#)).

#### Event

Questo parametro è uguale a "Event" nella schermata SETUP di Song Record ([pagina 79](#)).

#### ♪ (Tempo) Knob

Determina il tempo del pattern.

**Impostazioni:** 005,0 – 300

**NOTA** A differenza delle song, le tracce Scene e Tempo non sono disponibili per i pattern.

**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 Utility MIDI ([pagina 148](#)) 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 "external" e non potrà essere modificato.

**NOTA** È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [ENTER] varie volte di seguito al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).

#### Meas (Misura)

Determina la misura da cui avrà inizio la registrazione del pattern.

#### [F2] VOICE

In questa schermata è possibile impostare i parametri relativi alla voce per la traccia della registrazione. Le impostazioni qui eseguite influiscono sulla parte per la quale il canale di ricezione (impostato in modalità Mixing) corrisponde al canale di trasmissione (output) della traccia di registrazione. I parametri sono identici a quelli della schermata VOICE ([pagina 80](#)) in Song Record.

#### [F3] ARP ED (Arpeggio Edit)

Indica la schermata di modifica dell'arpeggio in modalità Pattern. I parametri sono identici a quelli della schermata Arpeggio Edit ([pagina 82](#)) in modalità Song.

## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

## [F5] CLICK

Premere il pulsante [F5] CLICK per attivare o disattivare il suono del clic (metronomo) per la registrazione.

**NOTA** Dalla schermata CLICK ([pagina 144](#)) è possibile eseguire diverse impostazioni relative al clic del metronomo, quali la risoluzione e il volume delle note e il conteggio introduttivo per la registrazione.

## Durante la registrazione del pattern

Nella registrazione in tempo reale, i parametri modificabili si trovano nella schermata [F1] SETUP, [F2] VOICE e [F3] ARP ED della modalità Pattern Recording Standby. Nella registrazione Step, le schermate visualizzate durante la registrazione sono diverse da quelle della modalità Song Recording Standby. In questo caso, i parametri modificabili sono gli stessi visualizzati durante la registrazione Step in Song Record ([pagina 81](#)).

### Operazione

[PATTERN] → Selezione pattern → [REC] → [▶] (Play)

## Pattern Edit

Come per Song Edit. Vedere a [pagina 84](#). L'unica differenza è che qui non compare la schermata [F4] TR SEL.

## Modalità Pattern

### Pattern Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F4] PATCH

[F5] REMIX

[F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

▶ [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

[F1] SETUP

[F3] RESET

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

### Pattern Edit

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F5] INSERT

[F6] DELETE

### Pattern Job

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] PHRASE

[F5] TRACK

[F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

## Pattern Job

La modalità Pattern Job contiene la serie completa di strumenti di modifica e di funzioni da usare per modificare il suono del pattern. Le istruzioni per le impostazioni sono uguali a quelle descritte in Song Job (pagina 87). Dopo aver impostato i parametri a seconda delle esigenze utilizzando la schermata selezionata, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.

### ■ AVVISO ■

Quando ci vuole un po' di tempo per eseguire il job appare il messaggio "Executing...". Non spegnere mai lo strumento quando compare questo messaggio. Lo spegnimento provocherebbe una perdita di tutti i dati utente.

### Operazione

[PATTERN] → Pattern selection → [JOB]

## [F1] UNDO/REDO

Il job Undo annulla i cambiamenti apportati nella sessione di registrazione più recente, in quella di modifica o del job, riportando i dati alla condizione precedente. Ciò consente di recuperare dati perduti accidentalmente. Redo è disponibile soltanto dopo aver utilizzato Undo e permette di ripristinare i cambiamenti apportati prima di annullarli.

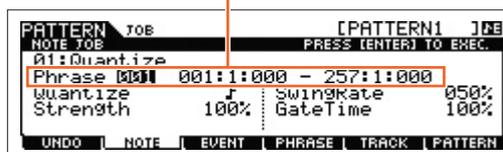
### ■ AVVISO ■

Undo/Redo non funziona con le operazioni per le voci di messaggio.

## [F2] NOTE (Note data Job)

I job per i dati di note in modalità Pattern sono gli stessi descritti per la modalità Song Job. Tuttavia, a differenza della modalità Song Job, i job di eventi di pattern vengono applicati alle frasi (001 – 256) e a un intervallo selezionato nella frase (misura : battuta : clock).

Specificare la frase e l'intervallo (in misure/battute/clock) su cui viene applicato il job.



## [F3] EVENT (Event Job)

I job di eventi in modalità Pattern Job sono gli stessi descritti per la modalità Song Job. Tuttavia, a differenza della modalità Song Job, i job di eventi di pattern vengono applicati alle frasi (001 – 256) e a un intervallo selezionato nella frase (misura : battuta : clock).

### 01: Shift Clock

Come per la modalità Song Job. Vedere a [pagina 91](#).

### 02: Copy Event

Come per la modalità Song Job. Vedere a [pagina 91](#).

### 03: Erase Event

Come per la modalità Song Job. Vedere a [pagina 91](#).

**NOTA** A differenza di Song Job, non è possibile selezionare "Tempo", "Scene Memory" o "Track Mute" come tipi di eventi.

### 04: Extract Event

Come per la modalità Song Job. Vedere a [pagina 92](#).

### 05: Create Continuous Data

Come per la modalità Song Job. Vedere a [pagina 92](#).

**NOTA** A differenza della modalità Song Job, non è possibile selezionare "Tempo" come tipo di evento.

## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

## 06: Thin Out

Come per la modalità Song Job. Vedere a [pagina 93](#).

## 07: Modify Control Data

Come per la modalità Song Job. Vedere a [pagina 93](#).

**NOTA** A differenza della modalità Song Job, non è possibile selezionare "Tempo" come tipo di evento.

## 08: Beat Stretch

Come per la modalità Song Job. Vedere a [pagina 93](#).

# [F4] PHRASE (Phrase Job)

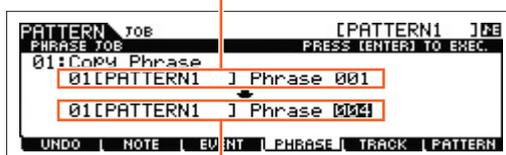
## 01: Copy Phrase

Consente di copiare una frase selezionata nella frase di destinazione indicata. Dopo aver specificato il pattern o la frase di origine e di destinazione e aver selezionato le caselle opportune, premere il pulsante [ENTER] per eseguire questo job.

### AVVISO

Se la destinazione della copia contiene dati precedenti, questi verranno sovrascritti.

Selezionare il pattern e la frase da copiare. È possibile selezionare anche frasi preset.



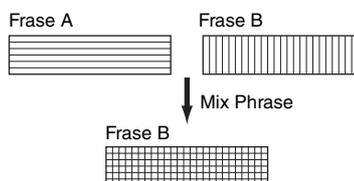
Specificare il pattern e la frase di destinazione.

## 02: Exchange Phrase

Consente di scambiare o "invertire" il contenuto di due frasi specifiche ("A" e "B").

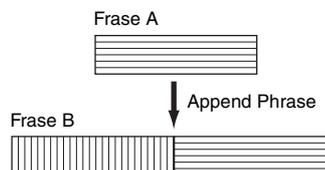
## 03: Mix Phrase

Questo job consente di eseguire il missaggio di tutti i dati di due frasi utente ("A" e "B") selezionate e colloca il risultato nella frase B.



## 04: Append Phrase

Questo job consente di aggiungere una frase (A) al termine di un'altra (B) per creare una frase più lunga (B).



## 05: Split Phrase

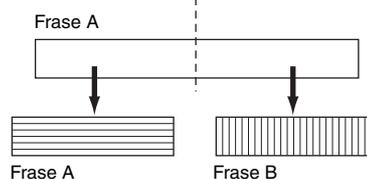
Questo job consente di suddividere una frase (A) selezionata in due frasi separate (A e B). La frase A viene divisa nel punto di splittaggio. I dati prima del punto di splittaggio vengono memorizzati nella frase A originale, mentre quelli dopo il punto di splittaggio vengono spostati e memorizzati nella frase B.

È possibile anche impostare l'indicatore delle frasi A e B una volta eseguito il job Split Phrase.

### AVVISO

Questo job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente sulla frase B di destinazione.

La frase A viene divisa nel punto di splittaggio



## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

## 06: Get Phrase From Song

Consente di copiare un segmento dei dati della traccia della sequenza da una song in una frase di destinazione indicata. Dopo aver specificato song, traccia e misura di origine e la frase di destinazione e aver selezionato le caselle opportune, premere il pulsante [ENTER] per eseguire questo job.

### AVVISO

Questo job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente sulla frase di destinazione.

## 07: Put Phrase To Song

Consente di copiare una frase utente selezionata in un'area specificata della song selezionata. Dopo aver specificato la frase di origine e song, traccia e misura iniziale di destinazione, premere il pulsante [ENTER] per eseguire questo job.

### AVVISO

Questo job sovrascrive tutti i dati preesistenti nella traccia di destinazione.

## 08: Clear Phrase

Consente di eliminare tutti i dati dalla frase selezionata.

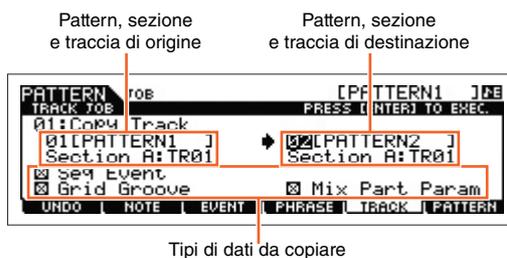
## 09: Phrase Name

Questo job consente di assegnare un nome di massimo da otto caratteri alla frase selezionata. Per ulteriori istruzioni sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni di base" nel Manuale di istruzioni.

## [F5] TRACK (Track Job)

### 01: Copy Track

Questo job consente di copiare tutti i dati del tipo selezionato da una traccia di origine specificata in una traccia di destinazione specificata. I tipi di dati da copiare sono gli stessi della modalità Song Job. Vedere a [pagina 95](#).



### 02: Exchange Track

Questo job consente di scambiare o "invertire" il tipo di dati specificato fra due tracce specificate nel pattern e nella sezione corrente. I tipi di dati da scambiare sono gli stessi della modalità Song Job. Vedere a [pagina 95](#).



## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

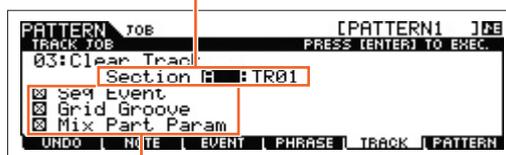
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

### 03: Clear Track

Questo job consente di eliminare tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia di pattern selezionata. I tipi di dati da cancellare sono gli stessi della modalità Song Job. Vedere a [pagina 95](#).

Sezione e traccia dalle quali devono essere cancellati i dati



Tipo di dati da cancellare

### 04: Normalize Play Effect

Questo job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo da incorporare le impostazioni correnti di Grid Groove. Dopo aver specificato una traccia (TR 01-16) a cui applicare questo job, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.

### 05: Divide Drum Track

Separa gli eventi di nota in una performance di batteria assegnata ad una traccia specifica e colloca le note corrispondenti a vari strumenti di batteria in tracce separate (da 1 a 8). Dopo aver specificato una traccia (TR 01-16) a cui applicare questo job, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.

**NOTA** Questo job richiede otto frasi utente vuote in cui memorizzare i dati di note. Se non è disponibile un numero sufficiente di frasi vuote, compare un messaggio di errore. In tal caso, utilizzare il job Clear Phrase ([pagina 109](#)) per eliminare alcune frasi utente, quindi riprovare a eseguire il job.

### 06: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio)

Questo job consente di copiare dati in misure specifiche di una sezione o di una traccia per creare i dati di arpeggio. Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 126](#).

## [F6] PATTERN (Pattern Job)

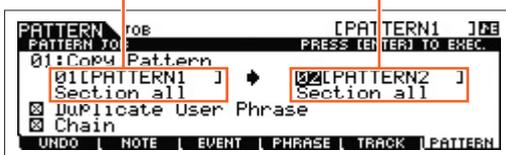
### 01: Copy Pattern

Consente di copiare tutti i dati da un pattern di origine selezionato a un pattern di destinazione selezionato. Dopo aver specificato il pattern e la sezione di origine e di destinazione e aver selezionato le caselle opportune, premere il pulsante [ENTER] per eseguire questo job.

**NOTA** Se la sezione di origine si imposta su "all", la sezione di destinazione verrà impostata automaticamente su "all". In questo stato, eseguire questo job per copiare tutti i dati del pattern di origine nella destinazione.

Pattern e sezione di origine

Pattern e sezione di destinazione



### Duplicate User Phrase

Se questa casella è selezionata, le frasi utente (se incluse nel pattern di origine) vengono copiate in un'altra frase utente, che sarà assegnata al pattern di destinazione.

**NOTA** Se il numero del pattern di origine è uguale a quello di destinazione, le frasi utente non vengono copiate in un'altra frase utente.

### Chain

Se questa casella è selezionata, i dati di sequenza di pattern (se inclusi nel pattern di origine) vengono copiati nel pattern di destinazione.

## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

## 02: Append Pattern

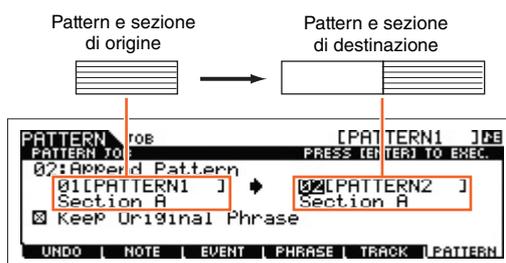
Aggiunge un pattern al termine di un altro per creare un pattern più lungo con tutte e 16 le tracce.

**NOTA** Se la lunghezza del pattern supera le 256 misure a causa del job Append Pattern, compare un messaggio di errore e il job verrà annullato.

### Keep Original Phrase

Se questa casella è selezionata, i dati del pattern originale scelto come destinazione vengono conservati in memoria, insieme con i nuovi dati del pattern aggiunti.

**NOTA** Se questa casella non è selezionata, il pattern di destinazione originale viene cancellato e sostituito dai dati creati di recente. Se è selezionata la casella "Keep Original Phrase", questo job richiede un numero doppio di frasi utente vuote come numero di tracce contenenti dati in cui memorizzare i dati della frase aggiunti. Se non è disponibile lo spazio necessario, verrà visualizzato un messaggio di avviso e il job si interromperà. In tal caso, utilizzare il job Clear Phrase per eliminare le frasi non utilizzate e riprovare.



## 03: Split Pattern

Questo job suddivide un pattern selezionato (i dati di tutte e 16 le tracce) in due pattern. Dopo l'operazione Split Pattern, la parte del pattern antecedente il punto di splittaggio specificato viene mantenuta, mentre quella dopo il punto di splittaggio verrà spostata nel pattern di destinazione.

### AVVISO

Questo job sovrascrive qualsiasi dato preesistente nel pattern di destinazione.

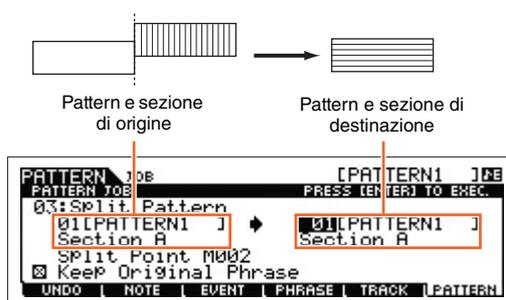
### Split Point

Determina lo Split Point o punto di Split impostando un numero di misura.

### Keep Original Phrase

Quando questa casella è selezionata, i dati originali del pattern di origine vengono tenuti in memoria e i risultati del job di splittaggio vengono scritti in frasi vuote. Se la casella non è selezionata, il pattern di origine viene cancellato e sostituito dai dati appena creati.

**NOTA** Se è selezionata la casella "Keep Original Phrase", questo job richiede un numero doppio di frasi utente vuote come numero di tracce contenenti dati in cui memorizzare i dati della frase aggiunti. Se non è disponibile lo spazio necessario, compare un messaggio di avvertimento e il job verrà annullato. In tal caso, utilizzare il job Clear Phrase (pagina 109) per eliminare le frasi non utilizzate e riprovare.



## 04: Clear Pattern

Consente di eliminare tutti i dati dal pattern selezionato o da tutti i pattern.

Se viene selezionata una specifica sezione da cancellare, è possibile deselegionare la casella "Chain". Se quest'ultima non è selezionata, i dati di sequenza di pattern verranno conservati anche se viene eseguito il job Clear Pattern.

## 05: Pattern Name

Questo job consente di assegnare un nome al pattern selezionato. Per ulteriori istruzioni sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni di base" nel Manuale di istruzioni.

## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

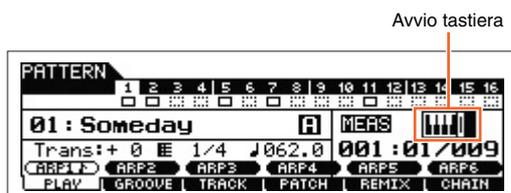
### Informazioni supplementari

## Informazioni supplementari

### ■ Tipi di riproduzione dei pattern

#### Avvio della riproduzione premendo una nota

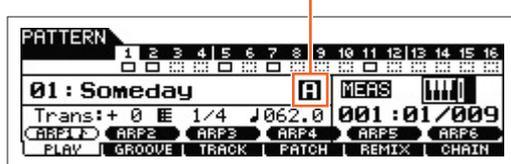
Quando la funzione di avvio della tastiera è impostata su on, la riproduzione del pattern inizia non appena viene premuto un tasto della tastiera. Spostare il cursore sull'icona di avvio della tastiera e premere il pulsante [INC] nella schermata PLAY della modalità Pattern Play per avviare la tastiera. In questo stato, premere un qualsiasi tasto per avviare la riproduzione del pattern.



#### Cambio di sezione durante la riproduzione

Per cambiare sezione durante la riproduzione, premere il pulsante [PATTERN SECTION] (la spia lampeggia), quindi utilizzare i pulsanti numerici [1] – [16]. Quando viene selezionata una sezione diversa durante la riproduzione del pattern, "NT" e il nome della sezione successiva vengono visualizzati nella colonna Section nella parte superiore della schermata. La sezione successiva ha inizio quando la sezione corrente ha raggiunto la tempistica specificata in "PtnQuantize" (pagina 144) nella schermata [F2] SEQ della modalità Utility. Se vengono registrati pattern ritmici, quali introduzione, melodia A, fill-in, tema principale e finale in ciascuna sezione, è possibile eseguire una song intera selezionando le sezioni appropriate durante la riproduzione.

La sezione corrente o quella successiva sono indicate in quest'area.



#### Riproduzione della sequenza di pattern

La funzione Pattern Chain consente di programmare le sezioni in base a un ordine personalizzato e di vederle automaticamente modificate durante la riproduzione per creare una sequenza ininterrotta di parti di accompagnamento per performance dal vivo o song registrate. La schermata Chain Play (pagina 103) è il "portale" per accedere alla funzione Pattern Chain e consente di riprodurre la pattern chain programmata. Premere il pulsante [F6] CHAIN dalla modalità Pattern Play per passare alla schermata Pattern Chain Play. Le sequenze di pattern possono essere create dalla schermata Chain Record (pagina 103) e dalla funzione Insert (Inserisci) (pagina 104) nella schermata Chain Edit. È invece possibile modificarle nella schermata Chain Edit (pagina 104).

## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

## ■ Registrazione Loop (pattern)

### Operazione

[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → "Loop" = "on"

Il pattern ripete ciclicamente, cioè in "loop", il pattern ritmico di varie misure (da 1 a 256) e anche la sua registrazione viene effettuata mediante loop. Questo metodo è utilizzato quando si registra una frase di pattern con il metodo Overdub.

**Quando si registra un ritmo di grancassa, rullante e charleston (in quest'ordine):**

**Primo giro del loop**

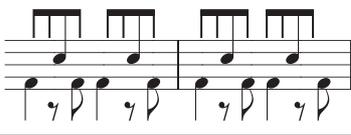
Grancassa



↓

**Secondo giro del loop**

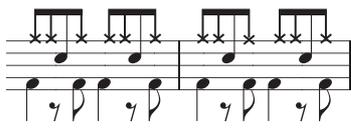
Rullante  
Grancassa



↓

**Terzo giro del loop**

Charleston  
Rullante  
Grancassa



**NOTA** La registrazione Loop può essere usata soltanto con la registrazione Realtime.

## Modalità Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la registrazione del pattern

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informazioni supplementari

# Modalità Mixing

Per "mixing" (missaggio) si intendono le varie impostazioni del blocco generatore di suoni per la riproduzione di song e pattern. La modalità Mixing consente di cambiare le impostazioni relative alla voce e agli effetti per ciascuna parte. Questa sezione spiega ogni parametro per i quattro tipi (Mixing Play, Mixing Edit, Mixing Job e Mixing Voice Edit). Occorre tenere presente che i parametri di Pattern Mixing in realtà non sono parte dei dati di sequenza del pattern in ogni traccia, ma sono delle regolazioni per il generatore di suoni poiché vengono rieseguiti dai dati del pattern. Come tali, le impostazioni dei parametri Mixing non vengono registrate nelle tracce di song o pattern.

## ■ AVVISO ■

Le impostazioni in modalità Mixing Play/Mixing Edit sono memorizzate come parte dei dati di una song o di un pattern.

**NOTA** Le impostazioni dei parametri in modalità Mixing Play e Mixing Edit possono essere memorizzate come modello nella Flash ROM interna, nonché essere memorizzate come parte di una song o di un pattern. Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 126](#).

## Mixing Play

La schermata Mixing Play viene visualizzata quando si preme il pulsante [MIXING] in modalità Song o Pattern. In questa schermata è possibile modificare i parametri di missaggio, importanti per la creazione di una song o di un pattern.

### Operazione

[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING]

### [F1] VOL/PAN

#### PAN Knob

Determina la posizione stereo pan di ciascuna parte.

**Impostazioni:** L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

#### VOLUME Knob

Determina il volume di ciascuna parte, al fine di impostare il bilanciamento ottimale per il livello di tutte le parti.

**Impostazioni:** 0 – 127

### [F2] VOICE

#### VOICENUM (Numero voce)

#### BANK MSB/LSB (MSB/LSB selezione banco)

Determina la voce per ogni parte. È possibile selezionare anche le voci di missaggio.

**NOTA** È possibile utilizzare anche la funzione Category Search per selezionare le voci, tranne quelle di missaggio.

#### P.WithVce (Parametro con voce)

Determina se le seguenti impostazioni dei parametri della voce selezionata vengono copiate dalla voce alla parte corrente quando si modifica singolarmente una voce per la parte.

- Impostazioni di arpeggio
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift (Spostamento note)

**NOTA** A prescindere dall'impostazione "P.WithVce", le seguenti impostazioni vengono sempre copiate quando si seleziona una voce normale: "Mono/Poly" (Mono/Polifonia), "Switch" (Interruttore parte portamento), "Time" (Tempo portamento) e "Mode" (Modalità portamento).

**Impostazioni:** off (non copiato), on (copiato)

## Modalità Mixing

### Mixing Play

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informazioni supplementari

## [F3] EF SEND (Effect Send)

Da questa schermata è possibile definire le impostazioni di base degli effetti per ogni parte, incluso il livello di mandata per gli effetti System (chorus, riverbero) e il livello Dry per gli effetti Insertion.

**NOTA** Per informazioni sulle connessioni degli effetti in modalità Song, vedere [pagina 20](#).

## [F4] TEMPLATE

### [SF1] MIX (Mixing)

Da questa schermata è possibile copiare il modello di messaggio nelle impostazioni Mixing della parte che si sta modificando. Dopo aver selezionato il modello desiderato, premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di copia.

**NOTA** Oltre alle impostazioni Mixing, verrà caricata automaticamente anche l'impostazione del tempo memorizzata nel modello di messaggio.

**NOTA** Per istruzioni su come memorizzare le impostazioni Mixing come modello di messaggio, vedere [pagina 126](#).

### [SF2] PERFORM (Performance)

Questa pratica operazione consente di copiare alcune impostazioni di ogni parte di una performance nel programma di messaggio che si sta modificando. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di copia.

**NOTA** Questa schermata è simile alla schermata [SF3] PERFORM in Mixing Job ([pagina 121](#)). Tuttavia, è diversa dalla schermata [SF3] PERFORM per due motivi principali:

- Tutti i parametri vengono copiati contemporaneamente.
- Le impostazioni del canale di ricezione vengono automaticamente alla destinazione.

**NOTA** Per le parti in cui Part Switch è impostato su OFF, anche Receive Channel è impostato su OFF.

**NOTA** Oltre alle impostazioni delle parti, verrà copiata automaticamente anche l'impostazione del tempo dell'arpeggio memorizzata nella performance.

## [F5] VCE ED (Mixing Voice Edit)

Premere il pulsante [F5] VCE ED in modalità Mixing Play per accedere alla modalità Mixing Voice Edit. Per tornare alla schermata originale, premere il pulsante [EXIT]. È possibile modificare le voci normali per utilizzarle nelle modalità Song/Pattern, creando una specifica "voce di messaggio". Per ulteriori informazioni, vedere "Mixing Voice Edit" a [pagina 122](#).

## [F6] EFFECT

Premere il pulsante [F3] EFFECT in modalità Mixing per richiamare la schermata [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT di Mixing Edit. Questa schermata consente di impostare i parametri relativi all'effetto per la song o il pattern corrente. Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 116](#).

## Modalità Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

▶ [F3] EF SEND

▶ [F4] TEMPLATE

▶ [F5] VCE ED

▶ [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

### Informazioni supplementari

## Mixing Edit

La modalità Mixing Edit consente di controllare impostazioni del mixer quali bilanciamento del volume, posizione pan ed effetti, per regolare i dati di song/pattern. La modifica del messaggio è basata sulle funzioni Part Edit e Common Edit. In questa sezione vengono spiegati i parametri per Common Edit e Part Edit.

## Common Edit

### Operazione

[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

### [F1] GENERAL

#### A.Func1 (Assignable Function 1)

#### A.Func2 (Assignable Function 2)

Determina se i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] funzionano in modalità latch (mantenimento) o momentary nella song o nel pattern selezionato.

**Impostazioni:** momentary, latch

### [F2] MFX (Master Effect)

Questa schermata consente di impostare i parametri relativi a Master Effect. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit ([pagina 60](#)).

### [F3] MEQ (Master EQ)

Da questa schermata è possibile impostare i parametri relativi all'equalizzatore master. È possibile assegnare una qualsiasi delle cinque bande dell'equalizzatore all'intero multi. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit ([pagina 61](#)).

### [F4] USB I/O

Determina l'uscita specifica per il singolo segnale della parte. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit ([pagina 61](#)).

### [F5] A/D IN (A/D Input)

In questa schermata è possibile impostare i parametri relativi all'ingresso dai jack A/D INPUT [L]/[R]. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit ([pagina 62](#)).

### [F6] EFFECT

In questa schermata è possibile impostare i parametri relativi agli effetti. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit ([pagina 63](#)).

## Modalità Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] MFX
- ▶ [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informazioni supplementari

## Part Edit

### Operazione

[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Numero [1] – [16]

### [F1] VOICE

Determina la voce per ogni parte. Questa schermata mostra solo quattro parti alla volta (Part 1 – 4, Part 5 – 8, Part 9 – 12 o Part 13 – 16). Per attivare le parti modificabili, premere i pulsanti cursore [<]/[>]. È possibile attivare le parti modificabili anche premendo i pulsanti corrispondenti di altre parti con i numeri [1] – [16] dopo aver premuto il pulsante [TRACK].

### [SF1] VOICE

Determina la voce per ogni parte.

#### Bank

Determina il banco di voci per ciascuna parte. Per informazioni su impostazioni diverse da quelle delle voci di messaggio, vedere [pagina 7](#).

#### Number

Determina il numero di programma di voce per ciascuna parte.

#### P.WithVce (Parametro con voce)

Determina se le seguenti impostazioni del parametro della voce selezionata vengono copiate dalla voce nella parte corrente quando si modifica singolarmente una voce per la parte corrente.

- Impostazioni di arpeggio
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift

**NOTA** A prescindere dall'impostazione "P.WithVce", le seguenti impostazioni vengono sempre copiate quando una voce normale viene assegnata alla parte. Se, invece, una voce di batteria viene assegnata alla parte, le seguenti impostazioni non vengono copiate nella parte a prescindere dall'impostazione "P.WithVce".

- "Mono/Poly"
- "Switch" (Interruttore parte portamento)
- "Time" (Tempo portamento)
- "Mode" (Modalità portamento)

**Impostazioni:** off (non copiato), on (copiato)

### [SF2] MODE

#### Mono/Poly

Selezionare la riproduzione monofonica o polifonica per ogni parte. La prima è solo per le 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.

#### ReceiveCh (Receive Channel)

Determina il canale di ricezione MIDI per la parte selezionata. I dati MIDI possono provenire da parecchi canali contemporaneamente, è quindi consigliabile impostare questo canale in modo che corrisponda al canale specifico su cui vengono inviati i dati di controllo desiderati.

**Impostazioni:** 1 – 16, off

#### ArpPlyOnly (Solo riproduzione arpeggio)

Determina se la parte corrente suona solo gli eventi di nota della riproduzione dell'arpeggio. Se questo parametro è impostato su "on", solo gli eventi di nota della riproduzione dell'arpeggio influiscono sul blocco del generatore di suoni.

**Impostazioni:** off, on

## Modalità Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informazioni supplementari

**[SF3] LIMIT**

Da questa schermata è possibile determinare l'intervallo di note e velocità per ogni parte. Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a [pagina 65](#).

**[SF4] PORTA (Portamento)**

Determina i parametri del portamento per ciascuna parte. Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a [pagina 65](#).

**[SF5] VEL SENS (Sensibilità velocità)**

Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a [pagina 65](#).

**[SF6] OTHER**

Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a [pagina 66](#).

**[F2] OUTPUT**

Determina la voce per ogni parte. Questa schermata mostra solo quattro parti alla volta (Part 1 – 4, Part 5 – 8, Part 9 – 12 o Part 13 – 16). Per attivare le parti modificabili, premere i pulsanti cursore [←]/[→]. È possibile attivare le parti modificabili anche premendo i pulsanti corrispondenti di altre parti con i numeri [1] – [16] dopo aver premuto il pulsante [TRACK].

**[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)**

Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a [pagina 66](#).

**[SF2] EF SEND (Effect Send)**

Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a [pagina 66](#).

**[F3] EQ (Equalizer)**

Da questa schermata è possibile impostare i parametri relativi all'equalizzatore delle parti. I parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a [pagina 67](#).

**[F4] TONE****[SF1] TUNE**

Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a [pagina 68](#).

**[SF2] FILTER**

Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a [pagina 68](#).

**[SF3] FEG (Filtro EG)**

In questa schermata è possibile impostare i parametri del filtro EG per ciascuna parte. I parametri sono offset degli stessi parametri della voce assegnata in modalità Voice ([pagina 42](#)). Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a [pagina 68](#).

**NOTA** Questi parametri di filtro EG non sono disponibili per le parti alle quali è assegnata una voce di batteria.

**Modalità Mixing****Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

**Mixing Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**Part Edit**

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**Mixing Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Mixing Voice Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Element Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**Mixing Voice Job**

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

**Informazioni supplementari**

## [SF4] AEG (Ampiezza EG)

In questa schermata è possibile impostare i parametri AEG per ciascuna parte. I parametri sono offset degli stessi parametri della voce assegnata in modalità Voice (pagina 44). Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere a pagina 68.

**NOTA** L'impostazione Sustain non è disponibile per le parti alle quali è assegnata una voce di batteria.

**NOTA** L'impostazione Release non è disponibile per le parti alle quali è assegnata una voce di batteria.

## [F5] RCV SW (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. Di seguito sono riportati due tipi diversi di schermata fra i quali è possibile passare mediante il pulsante [SF5]. I due tipi di schermata sono collegati e hanno le stesse impostazioni, ma in formati diversi. Utilizzare il tipo che si considera migliore.

### Schermata che visualizza quattro parti

Questa schermata mostra la condizione di Receive Switch di quattro parti alla volta. Impostare la parte desiderata su on o off per il tipo di dati MIDI corrispondente. Per visualizzare e modificare un'altra serie di quattro parti, premere il relativo pulsante numerico [1] – [16].

### Schermata che visualizza tutti i parametri di una parte

Questo tipo di schermata visualizza tutte le impostazioni di Receive Switch della parte selezionata. Impostare il tipo di dati MIDI desiderato su on o off per la parte selezionata. Per selezionare altre parti, usare i pulsanti numerici [1] – [16], accertandosi che il pulsante [TRACK] sia attivo. La funzione è identica a quella della schermata RCV SW (pagina 69) in modalità Performance Part Edit. Oltre ai parametri che è possibile impostare in modalità Performance Part Edit, è possibile impostare anche Program Change e Bank Select in questa schermata della modalità Mixing.

## Modalità Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informazioni supplementari

## Mixing Job

La modalità Performance Job dispone di varie operazioni di base, come Initialize (inizializzazione) e Copy (copia). Dopo aver impostato i parametri a seconda delle esigenze utilizzando la schermata selezionata, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.

### Operazione

[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [JOB]

### [F1] INIT (Initialize)

Ripristina (inizializza) tutti i parametri Mixing 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.

#### Tipo di parametro da inizializzare:

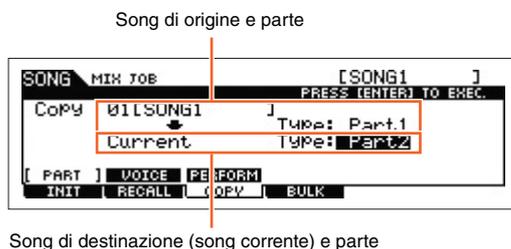
GM, All, Common (impostazioni dei parametri Common per il messaggio selezionato), Part 1 – 16, A/D (parte A/D Input)

### [F2] RECALL (Edit Recall)

Se prima di salvare un programma di messaggio in fase di modifica se ne seleziona un altro, tutte le variazioni apportate fino a quel momento al primo programma vengono annullate. In questo caso, la funzione Edit Recall consente di ripristinare il programma di messaggio con le ultime modifiche apportate.

### [F3] COPY

#### [SF1] PART



Da questa schermata è possibile copiare le impostazioni del parametro della parte da qualsiasi programma di messaggio che include quello editato in quel momento (ma non ancora memorizzato), per poi trasferirlo in una parte specifica del programma di messaggio che si sta modificando. Ciò è comodo se si desidera usare alcune impostazioni da un altro programma. La procedura è sostanzialmente la stessa della schermata [F3] COPY in Performance Job. Vedere a [pagina 70](#).

#### [SF2] VOICE

Questo job consente di copiare le impostazioni di Voice Common Edit nel messaggio corrente. Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata voce dispone di impostazioni relative agli effetti che si desidera utilizzare nel programma di messaggio. Per eseguire questo job, è possibile selezionare le caselle appropriate per le impostazioni desiderate di Reverb Effect, Chorus Effect, Master Effect e Master EQ.

**NOTA** Non è possibile selezionare voci di messaggio come voci di origine.

## Modalità Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informazioni supplementari

## [SF3] PERFORM (Performance)

Questa utile operazione consente di copiare alcune impostazioni delle quattro parti in una performance nel programma di missaggio che si sta modificando. Per eseguire questo job, è possibile selezionare le caselle appropriate per le impostazioni desiderate di Reverb Effect, Chorus Effect, Master Effect, Master EQ, Insertion Effect e parte A/D Input. Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata performance dispone di impostazioni che si desidera utilizzare nel programma di missaggio. Questo comando è simile a quello della schermata [F4] TEMPLATE → [SF2] PERFORM (pagina 115) di Mixing Play, con la differenza che i dati di origine spostati verranno eliminati.

- In questa schermata è possibile selezionare i parametri da copiare.
- Il parametro "ReceiveCh" impostato per la parte di destinazione della song o del pattern cambia a seconda della parte di destinazione. Le impostazioni sono elencate di seguito.

Parti 1 – 4: canale 1

Parti 5 – 8: canale 5

Parti 9 – 12: canale 9

Parti 13 – 16: canale 13

## [F4] BULK (Bulk Dump)

Questa funzione consente di inviare tutte le impostazioni di parametri modificate per il programma di missaggio selezionato a un computer o a un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire il bulk dump.

**NOTA** Per eseguire l'operazione di Bulk Dump, è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI corretto. Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 148](#).

## Modalità Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

▶ [F3] COPY

▶ [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

### Informazioni supplementari

## Mixing Voice Edit

In questa modalità, è possibile modificare le voci assegnate alle parti 1 – 16 del messaggio e memorizzarle come voci di messaggio. Le impostazioni di Mixing Voice Edit vengono applicate solo alle voci normali. Quando è selezionata una voce normale, i parametri Voice Edit sono divisi in Common Edit (parametri comuni a tutti e quattro gli elementi) ed Element Edit (parametri dei singoli elementi). Sono inoltre disponibili dei job per le voci di messaggio, utili per organizzare le voci di messaggio create. Questa sezione spiega ogni parametro per tre tipi (Common Edit, Element Edit e Mixing Voice Job).

**NOTA** Per ulteriori informazioni sulle voci di messaggio, vedere a [pagina 7](#).

### Common Edit

#### Operazione

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Selezione voce normale → [F5] VCE ED → [COMMON]

Come in modalità Common Edit della voce normale ([pagina 30](#)). I parametri Mixing Voice Edit sono sostanzialmente uguali a quelli usati in modalità Voice Edit. Tuttavia, alcuni di essi, pur avendo lo stesso nome di quelli presenti in modalità Song Mixing/Pattern Mixing Part Edit, non sono disponibili in modalità Mixing Voice Edit.

#### [F1] GENERAL

Come in modalità Common Edit della voce normale ([pagina 30](#)). Si noti che la schermata [F3] EQ non è disponibile in Mixing Voice Edit.

#### [F2] OUTPUT

Come in modalità Common Edit della voce normale ([pagina 31](#)).

#### [F4] CTL SET (Controller Set)

Come in modalità Common Edit della voce normale ([pagina 32](#)).

#### [F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

Come in modalità Common Edit della voce normale ([pagina 33](#)).

#### [F6] EFFECT

Come in modalità Common Edit della voce normale. Vedere a [pagina 35](#). Si noti che le schermate [SF4] REVERB e [SF5] CHORUS non sono disponibili in modalità Mixing Voice Edit.

**NOTA** Quando si seleziona la parte per la quale l'interruttore degli effetti Insertion è impostato su "off", la schermata [F6] EFFECT non è disponibile.

### Element Edit

#### Operazione

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Selezione voce normale → [F5] VCE ED → Selezione elemento

#### [F1] OSC (Oscillator)

Come in modalità Element Edit di una voce normale ([pagina 38](#)).

## Modalità Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN  
[F2] VOICE  
[F3] EF SEND  
[F4] TEMPLATE  
[F5] VCE ED  
[F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUTPUT  
▶ [F4] CTL SET  
▶ [F5] LFO  
▶ [F6] EFFECT

#### Element Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F5] DELETE

### Informazioni supplementari

**[F2] PITCH**

Come in modalità Element Edit di una voce normale (pagina 40).

**[F3] FILTER**

Come in modalità Element Edit di una voce normale (pagina 41).

**[F4] AMP (Amplitude)**

Come in modalità Element Edit di una voce normale (pagina 43).

**[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)**

Come in modalità Element Edit di una voce normale (pagina 45).

**[F6] EQ (Equalizer)**

Come in modalità Element Edit di una voce normale (pagina 46).

**Mixing Voice Job**

La modalità Mixing Voice Job dispone di due operazioni base: Copy e Delete. Dopo aver impostato i parametri a seconda delle esigenze utilizzando la schermata selezionata, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.

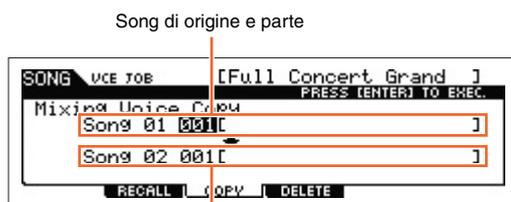
**[F2] RECALL (Edit Recall)**

Se si sta modificando una voce di messaggio e se ne seleziona un'altra, un programma di messaggio, una song o un pattern senza memorizzare quello modificato, tutte le modifiche verranno cancellate. Le modifiche vengono cancellate anche se la parte corrente a cui è assegnata la voce di messaggio modificata riceve un messaggio Program Change da uno strumento MIDI esterno. Se ciò accade, utilizzare la funzione Edit Recall per ripristinare la voce di messaggio con gli ultimi cambiamenti inalterati premendo il pulsante [ENTER] dalla schermata [F2] RECALL.

**NOTA** Poiché viene preparato un Recall Buffer della voce di messaggio per ogni parte della song o del pattern corrente, prima di eseguire l'operazione Edit Recall è possibile specificare la parte alla quale viene assegnata la voce di messaggio da richiamare.

**[F3] COPY**

Questo job consente di copiare la voce di messaggio memorizzata in una parte specifica di una song o di un pattern in un'altra song o in un altro pattern.

**[F5] DELETE**

Questo job consente di eliminare la voce di messaggio assegnata alla parte di una song o di un pattern specifico.

**Modalità Mixing****Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

**Mixing Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**Part Edit**

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**Mixing Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Mixing Voice Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Element Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**Mixing Voice Job**

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

**Informazioni supplementari**

## Informazioni supplementari

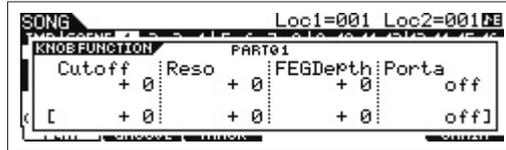
### ■ Editare la performance con le manopole

Utilizzando le manopole del pannello frontale, è possibile regolare i vari parametri, quali pan, effetto, frequenza di taglio e risonanza per ciascuna parte (traccia) del messaggio.

#### 1 Premere uno dei pulsanti funzione manopola (1 o 2) per richiamare la funzione Control Function.

#### 2 Selezionare la parte da modificare.

Premere un pulsante numerico corrispondente al numero di parte.



#### 3 Selezionare le funzioni assegnate alle manopole 1 – 4 o 5 – 8.

Ad ogni pressione del pulsante funzione 1, la spia lampeggia alternativamente in ordine discendente ([TONE1] | [TONE2] | [TONE3]). Le funzioni assegnate alle manopole 1 – 4 verranno attivate o disattivate a seconda del funzionamento del pulsante funzione 1. Ad ogni pressione del pulsante funzione 2, la spia lampeggia alternativamente in ordine discendente ([EQ] | [EFFECT] | [ARP]). Le funzioni assegnate alle manopole 5 – 8 verranno attivate o disattivate a seconda del funzionamento del pulsante funzione 2. Se ogni spia è accesa, le funzioni assegnate alle manopole sono le seguenti.

##### Quando la spia [TONE 1] è accesa:

Manopola 1	CUTOFF	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Cutoff"	pagina 118
Manopola 2	RESONANCE	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Resonance"	
Manopola 3	FEG DEPTH	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "FEGDepth"	
Manopola 4	PORTAMENTO	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → "Time"	pagina 118

##### Quando la spia [TONE 2] è accesa:

Manopola 1	ATTACK	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Attack"	pagina 119
Manopola 2	DECAY	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Decay"	
Manopola 3	SUSTAIN	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Sustain"	
Manopola 4	RELEASE	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Release"	

##### Quando la spia [TONE 3] è accesa:

Manopola 1	VOLUME	[SONG] → Selezione song → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"	pagina 118
Manopola 2	PAN	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Pan"	
Manopola 3	ASSIGN 1	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → "Assign 1"	pagina 118
Manopola 4	ASSIGN 2	[SONG] o [PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → "Assign 2"	

##### Quando la spia [EQ] è accesa:

Manopola 5	LOW	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F3] EQ → "LOW GAIN"	pagina 118
Manopola 6	MID F	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F3] EQ → "MID FREQ"	
Manopola 7	MID	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F3] EQ → "MID GAIN"	
Manopola 8	HIGH	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F3] EQ → "HIGH GAIN"	

## Modalità Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informazioni supplementari

**Quando la spia [EFFECT] è accesa:**

Manopola 5	CHO PRESET	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	pagina 116
Manopola 6	CHO SEND	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [F3] EF SEND → Selezione parte → "CHO SEND"	
Manopola 7	REV PRESET	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	
Manopola 8	REV SEND	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → [MIXING] → [F3] EF SEND → Selezione parte → "REV SEND"	

**Quando la spia [ARP] è accesa:**

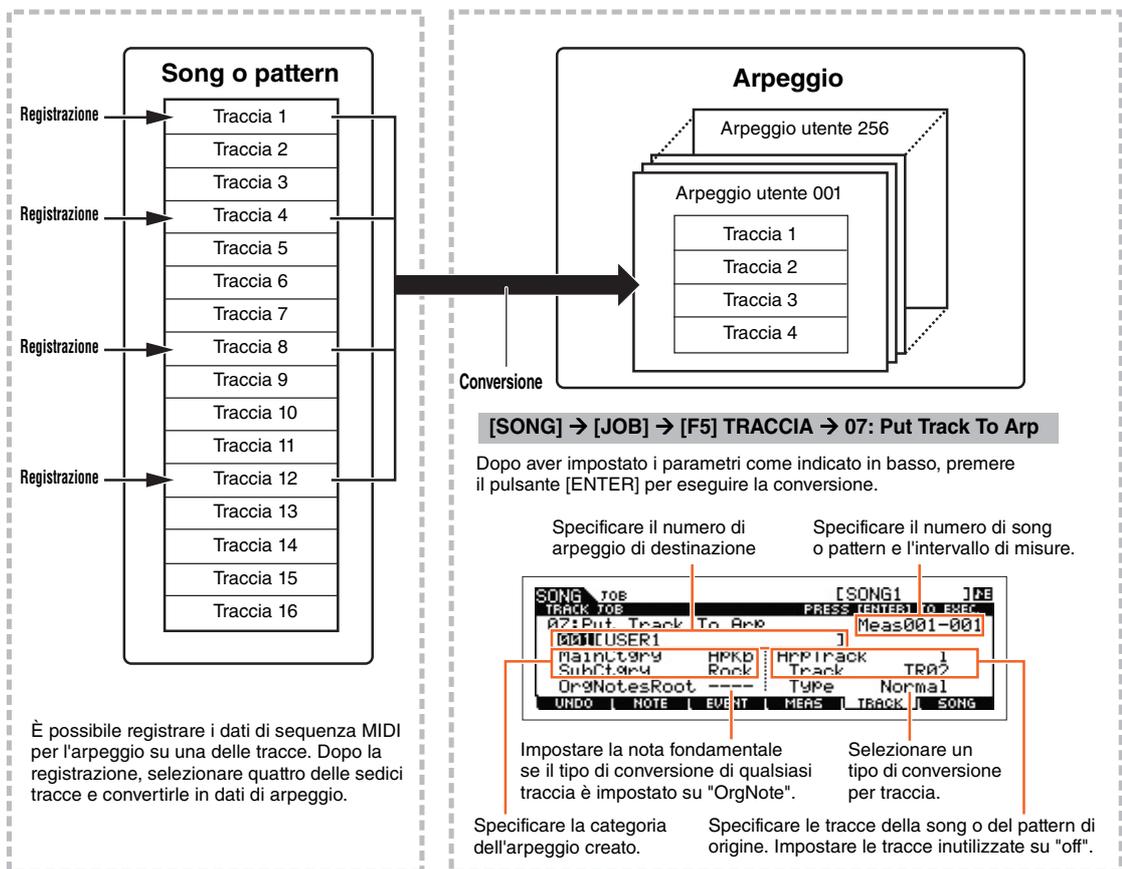
Manopola 5	GATE TIME	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → Selezione parte → "GateTimeRate" nella prima pagina	pagina 83
Manopola 6	OCT RANGE	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → Selezione parte → "OctaveRange" nella prima pagina	
Manopola 7	UNITMULTIPLY	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → Selezione parte → "UnitMultiply" nella prima pagina	
Manopola 8	TEMPO	[SONG]/[PATTERN] → Selezione song/pattern → ♪ (Tempo)	

**NOTA** Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante funzione manopola 1 o 2 per accendere la spia TONE1/EQ.

**■ Creazione di un arpeggio**

Oltre ad usare gli arpeggi preset, è possibile anche creare dati di arpeggio originali. Innanzitutto, registrare una frase in una traccia di song o pattern. Quindi, usare la funzione Song o Pattern Job appropriata per convertire i dati di sequenza MIDI in dati di arpeggio.

- 1 Registrare i dati di sequenza MIDI su una song o un pattern.**
- 2 Convertire i dati di sequenza MIDI (registrati nella song o nel pattern) come dati di arpeggio.**



**Modalità Mixing**

**Mixing Play**

[F1] VOL/PAN  
 [F2] VOICE  
 [F3] EF SEND  
 [F4] TEMPLATE  
 [F5] VCE ED  
 [F6] EFFECT

**Mixing Edit**

**Common Edit**

[F1] GENERAL  
 [F2] MFX  
 [F3] MEQ  
 [F4] USB I/O  
 [F5] A/D IN  
 [F6] EFFECT

**Part Edit**

[F1] VOICE  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] TONE  
 [F5] RCV SW

**Mixing Job**

[F1] INIT  
 [F2] RECALL  
 [F3] COPY  
 [F4] BULK

**Mixing Voice Edit**

**Common Edit**

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F4] CTL SET  
 [F5] LFO  
 [F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F5] LFO  
 [F6] EQ

**Mixing Voice Job**

[F2] RECALL  
 [F3] COPY  
 [F5] DELETE

Informazioni supplementari

## Modalità di conversione dei dati di song/pattern in arpeggio – Convert Type (Tipo di conversione)

È possibile convertire i dati di sequenza MIDI (per tracce di song/pattern) in dati di arpeggio in uno dei tre modi descritti di seguito. Questi tipi di conversione possono essere selezionati indipendentemente per ogni traccia di destinazione, così da avere una flessibilità eccezionale e un controllo totale della performance.

Normal (arpeggio normale)	L'arpeggio viene eseguito usando soltanto la nota suonata e le note della sua ottava.
Fixed (Fisso)	L'esecuzione di una o più note attiva gli stessi dati di sequenza MIDI.
OrgNotes (Note originali)	Fondamentalmente è come "Fixed", tranne per il fatto che le note di riproduzione dell'arpeggio differiscono a seconda dell'accordo suonato.

Registrare i dati di sequenza MIDI in una traccia di song o pattern consultando, se necessario, le istruzioni precedenti fornite in questo capitolo. Gli esempi sottoelencati sono usati come riferimento.

### • Creazione di un pattern ritmico (mediante una voce di batteria)

Traccia 1	Registrare un pattern ritmico di base usando vari strumenti di batteria.	Eeguire la conversione di tipo "Fixed".
Traccia 2 – 4	Registrare un pattern ritmico differente usando uno specifico strumento di batteria su ogni traccia.	Eeguire la conversione di tipo "Normal".

### • Creazione di una linea di basso (mediante una voce normale)

Traccia 1	Registrare una linea di basso usando la tonalità desiderata (fondamentale).	Eeguire la conversione di tipo "OrgNote" dopo aver impostato OrgNotesRoot.
Traccia 2 – 4		off

## ■ Memorizzazione delle impostazioni come modello di messaggio

Sono state programmate e memorizzate come comodi modelli di messaggio un totale di 32 impostazioni Mixing, ognuna progettata per un genere musicale diverso. Ogni modello di messaggio include voci, effetti, pan e altre impostazioni adatte per il genere musicale corrispondente. Basta richiamare il modello che più si avvicina al tipo di song o pattern che si intende creare, modificare le impostazioni come si desidera e quindi iniziare a registrare. È possibile anche memorizzare le impostazioni di messaggio create in MOXF6/MOXF8 come modello di messaggio originale.

### Richiamo dei modelli

- 1 Premere il pulsante [SONG]/[PATTERN] per accedere alla modalità Pattern Play.
- 2 Premere il pulsante [MIXING], quindi il pulsante [F6] TEMPLATE e infine il pulsante [SF1] MIX per richiamare la schermata in cui impostare un modello.
- 3 Selezionare il modello desiderato mediante i pulsanti [INC] e [DEC] o il dial [DATA].  
Una volta selezionato il modello, premere il pulsante [ENTER] per caricare le impostazioni Mixing relative.
- 4 Suonare la tastiera per controllare le impostazioni Mixing.  
Per selezionare la parte desiderata, premere il pulsante [TRACK] (la spia si accende), quindi premere il pulsante numerico [1] – [16] appropriato.

### Memorizzazione delle impostazioni come modello di messaggio

- 1 Premere il pulsante [MIXING] in modalità Song o Pattern, quindi definire le impostazioni Mixing.
- 2 Premere il pulsante [STORE].  
Viene visualizzata la schermata Store della modalità Song/Pattern.

**NOTA** Premere il pulsante [STORE] in modalità Mixing Voice Edit per memorizzare la voce di messaggio. Per memorizzare i modelli di messaggio, premere il pulsante [STORE] in modalità Song/Pattern, Mixing Play, Mixing Edit o Mixing Job.

## Modalità Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

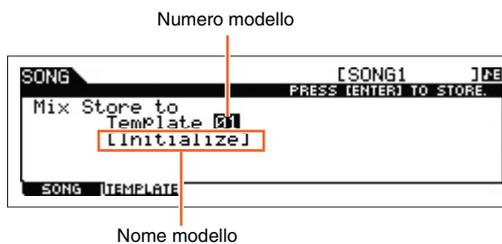
### Informazioni supplementari

**3** Premere il pulsante [F2] TEMPLATE.

**4** Impostare il numero e il nome del modello.

**5** Premere il pulsante [ENTER].

Quando viene visualizzato il messaggio di conferma, premere il pulsante [ENTER] per memorizzare il nuovo modello. Premere il pulsante [EXIT] per annullare l'operazione.



## Modalità Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informazioni supplementari

# Modalità Master

Questo sintetizzatore offre un tal numero di caratteristiche, funzioni ed operazioni differenti che potrebbe risultare difficile individuare e richiamare quella desiderata. In questo caso è possibile utilizzare la funzione Master. MOXF6/MOXF8 può memorizzare fino a 128 impostazioni User Master personalizzate. La funzione Master consente di memorizzare le operazioni usate più spesso in ciascuna modalità operativa e richiamarle istantaneamente in qualsiasi momento con la semplice pressione di un solo pulsante.

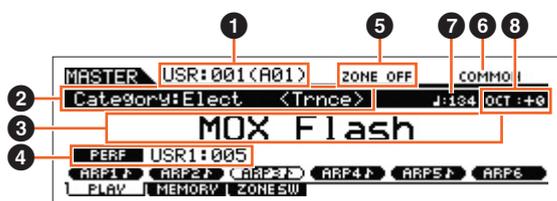
## Master Play (Riproduzione master)

Per attivare la modalità Master Play e visualizzare la relativa schermata, premere il pulsante [MASTER] nella modalità corrente.

### Operazione

Premere il pulsante [MASTER].

### [F1] PLAY



#### 1 Numero Master (gruppo/numero)

Indica il numero del Master selezionato.

#### 2 Categoria principale <Categoria secondaria>/voce

Se la modalità memorizzata è Voice o Performance, indica la categoria principale e secondaria della voce o della performance. Se la modalità memorizzata è Song o Pattern, indica la voce assegnata alla traccia attualmente selezionata.

#### 3 Master Name (Nome Master)

Indica il nome del Master corrente.

#### 4 Mode

Indica la modalità memorizzata nel Master corrente. Qui è indicata una delle possibili modalità (VOICE, PERF, PATTERN o SONG).

#### 5 Zone Switch (Attiva/disattiva zone)

Indica l'impostazione "ZoneSwitch" (pagina 129).

#### 6 Current Part (Parte corrente)/Current Track (Traccia corrente)

Se la modalità memorizzata è Performance, indica la parte attualmente selezionata (Current Part) della performance.

Se la modalità memorizzata è Song o Pattern, indica la voce assegnata alla traccia attualmente selezionata.

Se la modalità memorizzata è Voice, non vi è alcuna indicazione.

#### 7 J (Tempo dell'arpeggio)

Indica il tempo dell'arpeggio impostato per il Master corrente.

**NOTA** È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [ENTER] varie volte di seguito al tempo desiderato. Tale funzione viene definita "Tap Tempo" (Battuta tempo).

#### 8 OCT (Ottava)

Indica l'impostazione dell'ottava della tastiera.

## Modalità master

### Master Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

- [F1] NAME

#### Zone Edit

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

### Master Job

- [F1] INIT
- [F4] BULK

## [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP5 (Arpeggio 6) [SF1] SCN1 (Scena 1) – [SF6] SCN6 (Scena 6)

Quando la modalità memorizzata è Voice, Performance o Pattern, a ciascuno dei pulsanti [SF1] ARP1 – [SF6] ARP6 è assegnato un tipo di arpeggio diverso, in base al numero di voce, performance o pattern. I tipi di arpeggio sono assegnati ai pulsanti con icone di semicroma sulla scheda della schermata. È possibile richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento durante le performance sulla tastiera. Quando la modalità memorizzata è Song, a ciascuno dei pulsanti [SF1] – [SF6] è assegnata un'impostazione di scena diversa, in base al numero di song. È possibile richiamare le impostazioni di disattivazione dell'audio o di assolo per le tracce premendo questi pulsanti in qualsiasi momento durante l'esecuzione strumentale.

**NOTA** È possibile registrare gli arpeggi nella schermata Arpeggio Edit. Per ulteriori informazioni sulla registrazione delle scene, vedere "Registrazione della scena di una song" a [pagina 98](#).

### [F2] MEMORY

#### Mode

Indica la modalità richiamata quando si seleziona il numero del Master.

**Impostazioni:** Voice, Performance, Song, Pattern

#### Memory

Determina il numero del programma richiamato quando si seleziona il Master.

**Impostazioni:** Se Mode è impostato su Voice: selezionare un banco di voci e un numero.  
Se Mode è impostato su Performance: selezionare un banco di performance e un numero.  
Se Mode è impostato su Song: selezionare un numero di song.  
Se Mode è impostato su Pattern: selezionare un numero di pattern.

### [F3] ZONE SW (Interruttore zone)

#### ZoneSwitch

Determina se applicare (on) o meno (off) la funzione Zone. Per informazioni, vedere [pagina 130](#).

**Impostazioni:** off, on

**NOTA** Quando il parametro Mode è impostato su "Voice" o "Performance" e la funzione Zone Switch è attiva (on), per impostazione predefinita può essere usata soltanto Zone 1; questo significa che se si premono le note presenti nelle zone 2 – 4 non si ottiene alcun suono. Per usare queste zone, impostare i vari parametri in modalità Master Edit.

#### ZoneKnob

Quando ZoneSwitch è impostato su "on", determina se le impostazioni di Zone Edit sono assegnate alle manopole 1 – 8 (on) o se le impostazioni nella modalità memorizzata sono assegnate alle manopole 1 – 8 (off).

**Impostazioni:** off, on

**NOTA** Quando ZoneSwitch è impostato su "on", è possibile anche premere i pulsanti funzione manopola 1 e 2 contemporaneamente per attivare o disattivare ZoneKnob. Quando questo pulsante è attivato, gli indicatori LED dei pulsanti funzione manopola 1 e 2 sono spenti.

#### SUGGERIMENTO

È possibile utilizzare i pulsanti numerici per attivare/disattivare facilmente Interruttore interno/Interruttore esterno ([pagina 130](#)) per ciascuna zona. Quando per una zona è attivato Interruttore interno/Interruttore esterno, il pulsante corrispondente ([1] – [4] o [9] – [12]) si illumina.

Assicurarsi innanzitutto che siano attive le seguenti impostazioni:

Master Play	
Mode	song
ZoneSwitch	on

Quindi, premere il relativo pulsante [PERFORMANCE CONTROL]:

Pulsanti [1] – [4]	Modifica le impostazioni di attivazione/disattivazione di IntSw per Zone1-4.
Pulsanti [9] – [12]	Modifica le impostazioni di attivazione/disattivazione di ExtSw per Zone1-4.

## Modalità master

### Master Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] MEMORY
- ▶ [F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

[F1] NAME

#### Zone Edit

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

### Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

## Master Edit (Modifica Master)

La modalità di modifica master consente di creare nuovi programmi master contenenti fino a quattro zone (aree della tastiera) distinte, mediante la modifica di vari parametri. In modalità master è possibile dividere la tastiera in un massimo di quattro aree indipendenti, chiamate "zone". A ciascuna zona è possibile assegnare diversi canali MIDI e diverse funzioni delle manopole e degli slider di controllo. Ciò consente di gestire contemporaneamente varie parti del generatore di suoni multitimbrico con una sola tastiera oppure di agire sulle voci di uno strumento MIDI esterno tramite diversi canali, oltre alle voci interne del sintetizzatore stesso. In altre parole, è possibile usare il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 per svolgere il ruolo di diverse tastiere. Sono disponibili due tipi di schermate Master Edit: uno per la modifica dei parametri comuni a tutte le quattro le zone e l'altro per la modifica delle singole zone. In questa sezione vengono spiegati i parametri per Common Edit e Part Edit.

### Common Edit

#### Operazione

[MASTER] → Selezione Master → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] NAME

In questa schermata è possibile assegnare un nome al Master. Per ulteriori istruzioni sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni di base" nel Manuale di istruzioni.

### Zone Edit

#### Operazione

[MASTER] → Selezione Master → [EDIT] → Numero [1] – [4]

#### [F1] TRANS (Trasmissione)

In questa schermata è possibile impostare il modo in cui ogni zona trasmette i messaggi MIDI quando si suona la tastiera.

#### TransCh (Transmit Channel)

Determina il canale di trasmissione MIDI per ogni zona.

**Impostazioni:** 1 – 16

#### IntSw (Internal Switch)

Determina se i dati MIDI per ogni zona vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno.

**Impostazioni:** off, on

#### ExtSw (External Switch)

Determina se i dati MIDI di ogni zona vengono trasmessi o meno a un dispositivo esterno.

**Impostazioni:** off, on

#### [F2] NOTE

In questa schermata è possibile impostare vari parametri relativi al pitch e alla tastiera per ogni zona.

#### Octave

Determina il valore in ottave in base al quale l'estensione della zona viene alzata o abbassata. È possibile regolare lo spostamento verso l'alto o verso il basso su un'estensione massima di tre ottave.

**Impostazioni:** -3 – +0 (predefinito) – +3

#### Transpose

Determina il numero di semitoni in base al quale l'estensione della zona viene alzata o abbassata.

**Impostazioni:** -11 – +0 (predefinito) – +11

#### NoteLimitH, L (Note Limit High, Low)

Determina la nota più bassa e quella più alta dell'estensione di ogni zona. Quella selezionata viene eseguita solo quando si suonano le note all'interno dell'estensione.

**Impostazioni:** C -2 – G8

**NOTA** Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato.

## Modalità master

### Master Play

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

▶ [F1] NAME

#### Zone Edit

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

### Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

## [F3] TX SW (Interruttore di trasmissione)

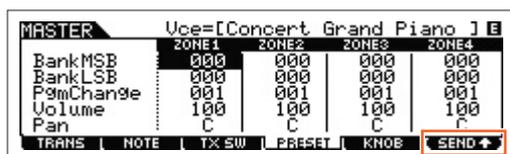
In questa schermata è possibile impostare il modo in cui ogni singola zona influisce sulla trasmissione di vari dati MIDI, come i messaggi Control Change e Program Change. Se il relativo parametro è impostato su "on" e si suona la zona selezionata, vengono trasmessi i dati MIDI corrispondenti. Di seguito sono riportati due tipi diversi di schermata che è possibile richiamare alternativamente premendo il pulsante [SF6]. Ciascun tipo di schermata offre le stesse funzioni in formato differente, quindi è possibile utilizzare il tipo preferito.

- Schermata che mostra quattro zone
- Schermata che mostra tutti i parametri per una sola zona

**Impostazioni:** Vedere di seguito.

Bank (TG) .....	Determina se i messaggi Bank Select MSB/LSB vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno.
PC (TG) .....	Determina se i messaggi di Program Change vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno.
Bank (MIDI) .....	Determina se i messaggi Bank Select MSB/LSB vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno.
PC (MIDI) .....	Determina se i messaggi Program Change vengono trasmessi o meno al generatore di suoni esterno via MIDI.
PB (Pitch Bend) .....	Determina se i messaggi del pitch bend vengono trasmessi o meno al generatore di tono interno ed esterno.
MW (Modulation Wheel) .....	Determina se i messaggi MIDI generati mediante la rotella Modulation vengono trasmessi o meno al generatore di tono interno ed esterno.
FC1 (Foot Controller 1) .....	Determina se i messaggi MIDI generati mediante la pressione del foot controller opzionale vengono trasmessi o meno al generatore di tono interno ed esterno.
Sus (Sustain) .....	Determina se i messaggi Control Number 64 (Sustain) vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno ed esterno. Questo parametro non è disponibile per le parti delle voci di batteria.
FS (Foot Switch) .....	Determina se i messaggi MIDI generati mediante la pressione del foot switch collegato al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] vengono trasmessi o meno al generatore di tono interno ed esterno.
Knob .....	Determina se i messaggi MIDI generati mediante le manopole vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno ed esterno.
A.Func1 (Assignable Function 1) / A.Func2 (Assignable Function 2)	
.....	Determina se i messaggi MIDI generati mediante la pressione dei pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno ed esterno.
Vol/Exp (Volume/Expression) .....	Determina se i messaggi del volume vengono trasmessi o meno al generatore di tono interno ed esterno.
Pan .....	Determina se i messaggi Pan vengono trasmessi o meno al generatore di tono interno ed esterno.

## [F4] PRESET



Da questa schermata è possibile effettuare le impostazioni relative alla voce per ciascuna zona nel numero di programma Master selezionato.

**NOTA** Mediante il pulsante [F6] SEND è possibile scegliere se le impostazioni nella schermata PRESET debbano essere applicate immediatamente o meno. Se il pulsante [F6] [SEND] è attivato (SEND →), i relativi messaggi verranno trasmessi da MOXF6/MOXF8 non appena si modifica un parametro in questa schermata. Se il pulsante [F6] SEND è disattivato (SEND ←), i messaggi MIDI verranno trasmessi da MOXF6/MOXF8 dopo aver salvato il Master modificato ed averlo successivamente selezionato. I parametri impostati su "off" nella schermata [F1] TRANS o [F3] TX SW non verranno trasmessi.

### BankMSB (MSB selezione banco)

### BankLSB (LSB selezione banco)

### PgmChange (Program Change)

Determina la voce assegnata a ogni zona nel Master selezionato.

**Impostazioni:** Vedere l'elenco di voci nel documento PDF "Elenco dati".

### Volume

Determina il livello di uscita della voce in ogni zona.

**Impostazioni:** 0 – 127

### Pan

Determina la posizione stereo pan della voce in ogni zona.

**Impostazioni:** L64 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

## Modalità master

### Master Play

- [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

- [F1] NAME

#### Zone Edit

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- ▶ [F3] TX SW
- ▶ [F4] PRESET
- [F5] KNOB

### Master Job

- [F1] INIT
- [F4] BULK

**[F5] KNOB****CtrlKnobUp (Control Knob Upper)****CtrlKnobLo (Control Knob Lower)**

In questa schermata è possibile determinare quali numeri di Control Change vengono utilizzati per le manopole di ogni zona. Queste impostazioni sono disponibili solo se il parametro "ZoneKnob" nella schermata [F3] ZONE SW di Master Play è impostato su "on".

**Impostazioni:** off, 1 – 95

**Master Job**

La modalità Voice Job dispone di varie operazioni di base, come l'inizializzazione (Initialize) e la copia (Copy). Dopo aver impostato i parametri a seconda delle esigenze utilizzando la schermata selezionata, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.

**[F1] INIT (Initialize)**

Questa funzione permette di ripristinare (inizializzare) tutti i parametri Master riportandoli alle impostazioni predefinite. Consente inoltre di inizializzare selettivamente alcuni parametri, ad esempio le impostazioni Common, le impostazioni per ogni zona e così via. Ciò è molto utile quando si crea da zero un Master completamente nuovo.

**Tipo di parametro da inizializzare:** All, Common, Zone

All	Vengono inizializzate tutte le impostazioni per il Master selezionato.	
Common	Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri Common (o comuni) per il Master selezionato.	
Zone	Le impostazioni Zone vengono inizializzate. È possibile inizializzare l'impostazione Zone su uno dei tre tipi riportati di seguito.	
	Split	Suddivide l'estensione della tastiera utilizzando Zone 1 e Zone 2. "UpperCh" determina il canale di trasmissione MIDI dell'estensione superiore della tastiera, "LowerCh" determina il canale di trasmissione MIDI dell'estensione inferiore della tastiera, mentre "SplitPoint" determina il numero di nota (C2 – G8) che separa le due estensioni della tastiera.
	4Zone	Inizializza tutte e quattro le zone.
	Layer	Consente di sovrapporre due parti utilizzando Zone 1 e Zone 2. "UpperCh" e "LowerCh" determinano i canali di trasmissione MIDI delle due zone.

**[F4] BULK (Bulk Dump)**

Questa funzione consente di inviare tutte le impostazioni di parametri modificate per il Master selezionato a un computer o a un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire il Bulk Dump.

**NOTA** Per poter eseguire un'operazione Bulk Dump, è necessario impostare il corretto numero di dispositivo MIDI con l'operazione seguente: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo".

**Modalità master****Master Play**

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

**Master Edit****Common Edit**

[F1] NAME

**Zone Edit**

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

▶ [F5] KNOB

**Master Job**

▶ [F1] INIT

▶ [F4] BULK

## Modalità Remote

In modalità Remote è possibile utilizzare le manopole e i pulsanti dello strumento per controllare le tracce del sequencer e i canali del mixer del software DAW sul computer. È ad esempio possibile avviare/arrestare la riproduzione del software DAW sul computer usando i pulsanti funzione e controllare la posizione della song sul software DAW usando il dial [DATA] e i pulsanti [INC] e [DEC] al posto del mouse o della tastiera del computer. Mediante la modalità Remote di MOXF6/MOXF8 è possibile controllare le seguenti applicazioni DAW: Cubase, Logic, SONAR e Digital Performer. Le impostazioni della modalità Remote vengono effettuate nella sezione "Remote Select" della schermata REMOTE della modalità Utility.

### Operazione

Premere il pulsante [DAW REMOTE].

**NOTA** Per chiudere la modalità Remote, premere di nuovo il pulsante [DAW REMOTE].

**NOTA** Per la versione del software DAW compatibile con MOXF6/MOXF8, vedere la sezione "Specifiche" nel Manuale di istruzioni.

## Schermata di controllo remoto



### 1 TrackName

Se il software DAW definito nella sezione "DAW Select" della modalità Utility è impostato su Cubase, indica la traccia corrente in Cubase.

### 2 Numero modello di controllo/nome modello

MOXF6/MOXF8 dispone di 50 modelli di controllo da utilizzare con vari plug-in VSTi. Selezionando uno dei 50 modelli di controllo, è possibile assegnare le funzioni adeguate per il VSTi alle manopole 1 – 4. Questo parametro determina il numero del modello di controllo.

**NOTA** Per modificare questi modelli, utilizzare MOXF6/MOXF8 Remote Editor. È possibile scaricare MOXF6/MOXF8 Remote Editor dal sito Web al seguente indirizzo: <http://download.yamaha.com/>  
Per le istruzioni, consultare il manuale PDF di MOXF6/MOXF8 Remote Editor.

**NOTA** Se il software DAW definito nella modalità Utility è impostato su Cubase, l'attivazione del VSTi su Cubase modifica il modello di controllo impostato MOXF6/MOXF8. Se il software DAW definito nella modalità Utility è impostato su un valore diverso da Cubase, l'attivazione del VSTi sul software DAW non influisce sul modello di controllo impostato MOXF6/MOXF8. Occorre impostare manualmente il modello di controllo adeguato, in modo che corrisponda al VSTi del software DAW.

### 3 Nome parametro

Visualizza i parametri che è possibile modificare mediante le manopole 1 – 8 sul pannello.

### 4 Nomi delle funzioni

Indica i nomi delle funzioni Cubase assegnate ai pulsanti [SF1] – [SF6].

### 5 Valori dei parametri di Knob Output Select (selezione dell'uscita delle manopole) in ciascun modello

Indica i valori dei parametri di selezione dell'uscita delle manopole impostati nel modello remoto. È possibile impostare l'opzione Knob Output Select del modello remoto con MOXF6/MOXF8 Remote Editor. Nelle seguenti situazioni, l'impostazione del parametro Knob Out Select verrà visualizzata automaticamente come "CC".

- Il software DAW definito nella modalità Utility è diverso da Cubase.
- Il parametro "MIDI In/Out" (pagina 149) è impostato su "MIDI".
- Il cavo USB non è collegato a MOXF6/MOXF8.

### 6 Nome del software di controllo remoto

Indica il nome del software DAW impostato nella sezione "DAW Select" della modalità Utility (pagina 141).

## Modalità Remote

### Schermata Remote

### Assegnazioni per il controllo remoto

## Assegnazioni per il controllo remoto

### Modalità Remote

#### Schermata Remote

#### Assegnazioni per il controllo remoto

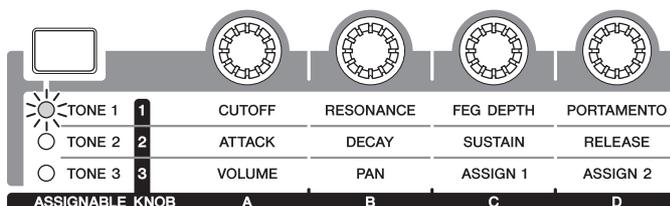
### Cambio del modello di controllo per il VSTi

Per cambiare i modelli di controllo di MOXF6/MOXF8, utilizzare i pulsanti BANK SELECT [DEC]/[INC].



### Cambio delle funzioni delle manopole 1 – 4

Premere il pulsante funzione manopola 1 per cambiare le funzioni assegnate alle manopole 1 – 4 in ordine decrescente ("1" | "2" | "3"). Ogni funzione è diversa a seconda del modello di controllo selezionato. Per ulteriori informazioni, vedere MOXF6/MOXF8 Remote Editor. La spia relativa alle funzioni assegnate alle manopole è accesa. Se le funzioni compaiono nel display, la spia lampeggia.



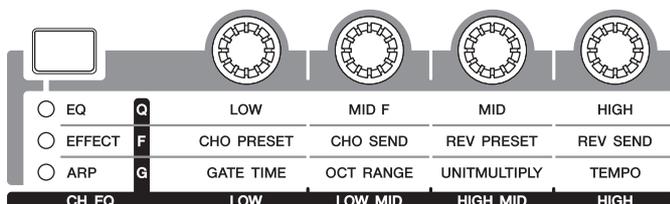
**NOTA** Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante funzione manopola 1 per impostare le funzioni delle manopole 1 – 4 su "1".

**NOTA** Per modificare i modelli di controllo, utilizzare MOXF6/MOXF8 Remote Editor.

### Cambio delle funzioni delle manopole 5 – 8

Le manopole 5 – 8 sono disponibili solo se "DAW Select" è impostato su "Cubase" nella modalità Utility.

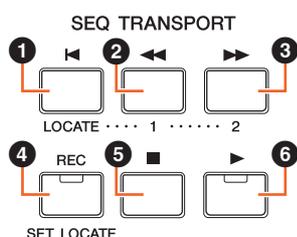
Premere il pulsante funzione manopola 2 per cambiare le funzioni assegnate alle manopole 5 – 8 in ordine decrescente ("Q" | "F" | "G"). Le manopole 5 – 8 controllano anche le bande Low, Low Mid, High Mid e High. Questa operazione è collegata al parametro Track EQ in Cubase. La spia relativa alle funzioni assegnate alle manopole è accesa. Se le funzioni compaiono nel display, la spia lampeggia.



**NOTA** Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante funzione manopola 2 per impostare le funzioni delle manopole 5 – 8 su "Q".

### Operazione di trasporto

I pulsanti SEQ TRANSPORT funzionano anche come controlli di trasporto DAW.



- 1 Inizio (va all'inizio della song)
- 2 Riavvolgimento
- 3 Avanzamento
- 4 Registrazione
- 5 Stop
- 6 Play

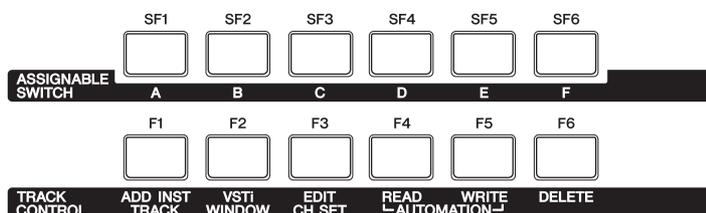
## Utilizzo dei pulsanti funzione

Le funzioni del software DAW possono essere applicate mediante i pulsanti di funzione e di funzione secondaria.

Se "DAW Select" è impostato su "Cubase", le rispettive funzioni di Cubase vengono assegnate ai pulsanti.

Questa sezione spiega le funzioni specifiche per i pulsanti funzione se "DAW Select" è impostato su "Cubase".

**NOTA** Se "DAW Select" è impostato su un valore diverso da "Cubase", le funzioni assegnate ai pulsanti funzione potrebbero non corrispondere. Prima di utilizzare i pulsanti di funzione, assegnare a essi le funzioni desiderate sul software DAW. Questi pulsanti non funzionano se "DAW Select" è impostato su Digital Performer.



## Funzioni per i pulsanti funzione

Se "DAW Select" è impostato su "Cubase", le seguenti funzioni fisse vengono assegnate ai pulsanti [F1] – [F6].

Pulsanti	Indicazione sul pannello	Funzioni
F1	ADD INST TRACK	Consente di aprire/chiedere la finestra di dialogo [Add Instrument Track].
F2	VSTI WINDOW	Apre/chiede la schermata VSTi per la traccia selezionata.
F3 (fa3)	EDIT CH SET	Apre/chiede la finestra delle impostazioni per il canale della traccia selezionata.
F4 (fa4)	AUTOMATION READ	Attiva o disattiva la lettura automatica per la traccia selezionata.
F5	AUTOMATION WRITE	Attiva o disattiva la scrittura automatica per la traccia selezionata.
F6	DELETE (ELIMINAZIONE)	Eliminazione.

## Funzioni per i pulsanti funzione secondaria

È possibile assegnare i pulsanti [SF1] – [SF6] a qualsiasi funzione. Se "DAW Select" è impostato su "Cubase", si possono utilizzare sei memorie in cui registrare le funzioni assegnate ai pulsanti [SF1] – [SF6]. È possibile registrare le funzioni per i pulsanti [SF1] – [SF6] in ogni memoria. Per scegliere le impostazioni di memoria, utilizzare i pulsanti [A] – [F] del pannello di MOXF6/MOXF8. Le funzioni assegnate ai pulsanti di funzione secondaria possono essere modificate nella finestra MOXF6/MOXF8 Extension Setup visualizzata in Cubase ([pagina 136](#)).

## Modalità Remote

### Schermata Remote

### Assegnazioni per il controllo remoto

## Modalità Remote

### Schermata Remote

#### Assegnazioni per il controllo remoto

## Finestra MOXF6/MOXF8 Extension Setup

Le funzioni possono essere assegnate ai pulsanti [SF1] – [SF6] nella finestra MOXF6/MOXF8 Extension Setup visualizzata in Cubase. Questa sezione spiega la finestra MOXF6/MOXF8 Extension Setup.

### Metodo di avvio

Selezionare il menu "Device", quindi "MOXF6/MOXF8 Extension Setup" in Cubase. Indica la finestra MOXF6/MOXF8 Extension Setup.

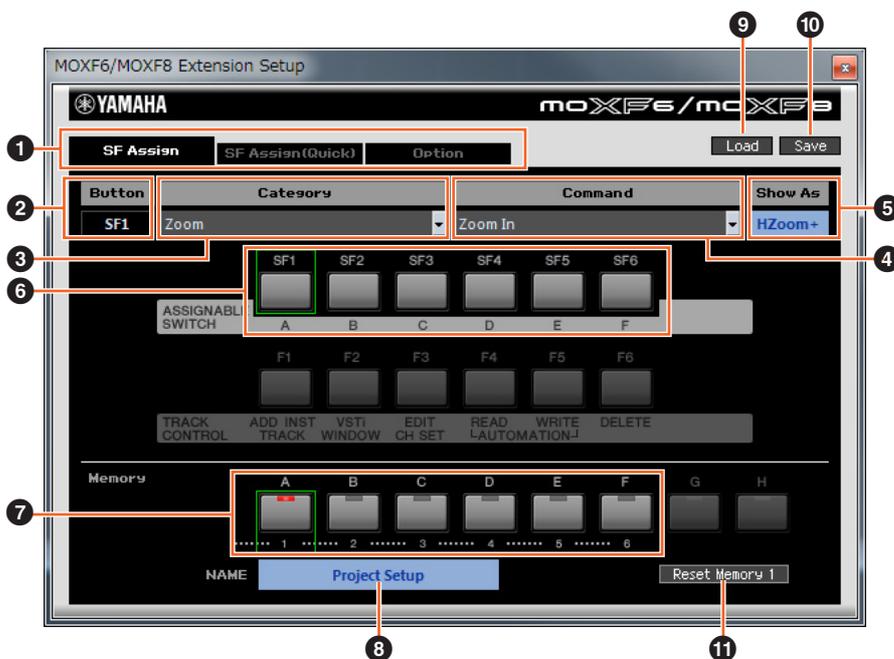
**NOTA** Se le impostazioni della memoria 1 sono assegnate ai pulsanti funzione, è possibile anche avviare la finestra MOXF6/MOXF8 Extension Setup premendo il pulsante [SF6] nel pannello di MOXF6/MOXF8.

### Informazioni sulle impostazioni della finestra MOXF6/MOXF8 Extension Setup

La finestra MOXF6/MOXF8 Extension Setup contiene le finestre SF Assign, SF Assign (Quick) e Option. Selezionare le relative schede per attivarle.

### SF Assign window

Questa finestra consente di assegnare le funzioni a uno dei pulsanti di funzione secondaria. Per selezionare uno dei pulsanti di funzione secondaria, fare clic sul pulsante [SF1] – [SF6] nella finestra.



#### 1 Scheda [SF Assign], scheda [SF Assign (Quick)], scheda [Option]

Fare clic su una delle schede per attivare la rispettiva finestra.

#### 2 Button

Indica il pulsante selezionato per la modifica.

#### 3 Category

Seleziona la categoria per le funzioni assegnate al pulsante selezionato.

#### 4 Command

Seleziona la funzione contenuta nella categoria selezionata.

#### 5 Show As

Determina l'indicazione sul display della funzione selezionata. L'indicazione nel display può avere una lunghezza massima di sei caratteri.

#### 6 Pulsanti [SF1] – [SF6]

Questi pulsanti corrispondono ai pulsanti [SF1] – [SF6] nel pannello di MOXF6/MOXF8. Determina quale pulsante assegnare e usare per il set selezionato.

## Modalità Remote

Schermata Remote  
Assegnazioni per  
il controllo remoto

### 7 Pulsanti per la memoria 1 – 6

Determina la memoria assegnata ai pulsanti [SF1] – [SF6].

### 8 Nome della memoria

Determina il nome della memoria specificata dal parametro (7) descritto in precedenza. La lunghezza massima è 16 caratteri.

### 9 Load

Carica il file per il quale vengono memorizzate le impostazioni della finestra MOXF6/MOXF8 Extension Setup.

### 10 Save

Le impostazioni diverse da quelle della finestra Option nella finestra MOXF6/MOXF8 vengono memorizzate come file.

### 11 Reset Memory 1/2/3/4/5/6

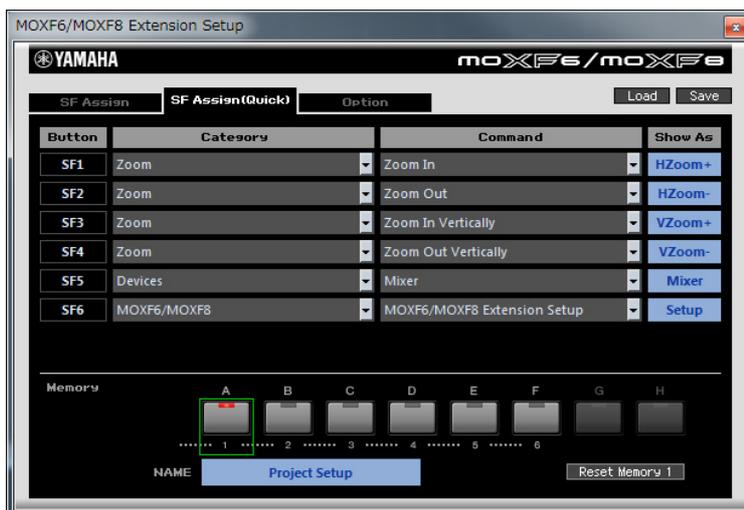
Fare clic su questi pulsanti per ripristinare le impostazioni predefinite della memoria selezionata sui pulsanti [SF1] – [SF6].

### ■ AVVISO ■

Se si ripristinano i dati predefiniti facendo clic sul pulsante Reset Memory, le funzioni registrate per i pulsanti [SF1] – [SF6] nella memoria selezionata vengono sovrascritte.

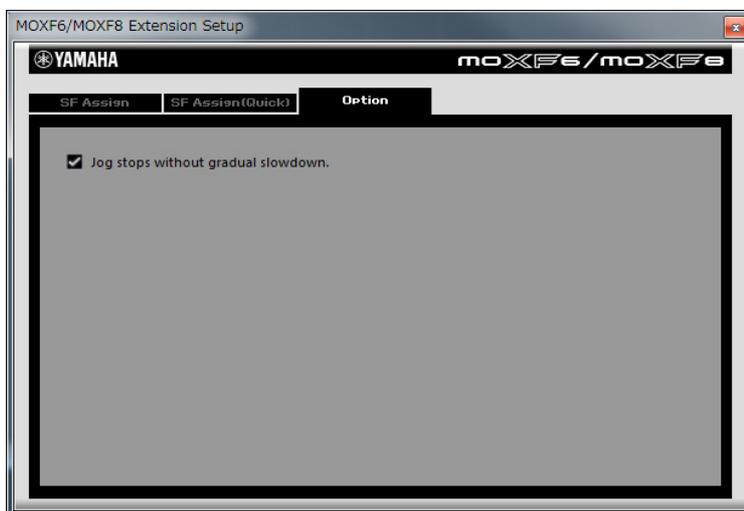
### SF Assign (Quick) – Finestra

In questa finestra è possibile assegnare le funzioni ai pulsanti [SF1] – [SF6]. Il menu delle impostazioni è uguale a quello della finestra SF Assign. Nella finestra SF Assign (Quick) è possibile assegnare le funzioni con i pulsanti [SF1] – [SF6] visualizzati nella finestra.



### Option – Finestra

Quando si sposta il cursore del progetto di Cubase mediante la ghiera di spostamento, determina se il cursore si ferma non appena si smette di utilizzare la ghiera (on) o se rallenta gradualmente prima di fermarsi (off).



## Mute/Solo

È possibile disattivare l'audio o suonare in assoluto la traccia attualmente selezionata in Cubase premendo il rispettivo pulsante [MUTE]/[SOLO] in MOXF6/MOXF8.

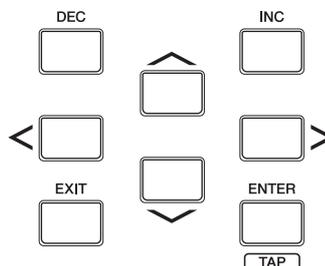


## Modalità Remote

Schermata Remote  
Assegnazioni per il controllo remoto

## Spostamento del cursore/funzione Program Change

I pulsanti cursore [←]/[↑]/[↓]/[→] funzionano come controllo del cursore nel software DAW. Il pulsante [EXIT] funziona come il tasto <Esc> di un computer, mentre il pulsante [ENTER] funziona come il tasto <Invio>. I pulsanti [INC]/[DEC] consentono di cambiare il programma VSTi nel software DAW. Se, tuttavia, "Remote Select" è impostato su "Cubase", le funzioni dei pulsanti [INC]/[DEC] variano a seconda dell'impostazione "ProgramChangeMode" di MOXF6/MOXF8.

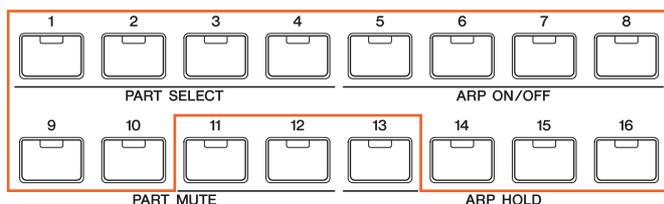


Impostazione "ProgramChangeMode"	Funzioni
remote	Premere il pulsante [INC] per selezionare il programma successivo o premere il pulsante [DEC] per selezionare il programma precedente.
PC	Consente di selezionare il programma corrispondente al numero specificato mediante i pulsanti [INC]/[DEC]. Se si specifica un numero di programma che non rientra nella gamma effettiva di programmi, il programma non verrà modificato. Se si utilizza il VST3 e si premono i pulsanti [INC]/[DEC], il programma non cambia.
auto	Se la traccia selezionata è MIDI e la destinazione dell'uscita della traccia MIDI non è VSTi, la funzione [INC]/[DEC] è uguale a quella definita se "ProgramChangeMode" è impostato su "PC". In altri casi, la funzione [INC]/[DEC] è uguale a quella definita se "ProgramChangeMode" è impostato su "remote".

Se "DAW Select" è impostato su un valore diverso da "Cubase", "ProgramChangeMode" è sempre impostato su "PC".

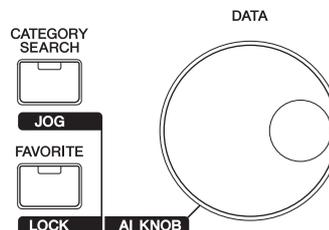
## Immissione diretta di un numero

I pulsanti numerici [1] – [9] funzionano come i tasti numerici 1 – 9 in Cubase. Il numero [10] funziona come il tasto numerico 0 su Cubase. Il numero [14] funziona come il tasto numerico ".", il numero [15] funziona come il tasto numerico "-" e il numero [16] funziona come il tasto numerico "+". Utilizzare questi pulsanti numerici quando si immette direttamente un numero di parametro o quando si passa alle funzioni dello strumento in Cubase.



## Funzioni AI KNOB

Il dial [DATA] di MOXF6/MOXF8 funziona come la manopola AI KNOB. La manopola AI KNOB può controllare un parametro desiderato all'interno della finestra principale e del software plug-in su Cubase, specificato tramite il puntatore del mouse, purché entrambi i pulsanti [LOCK] e [JOG] siano disattivati. Il pulsante [CATEGORY SEARCH] funziona come il pulsante [JOG], mentre il pulsante [FAVORITE] funziona come il pulsante [LOCK]. I parametri che si possono controllare mediante la manopola AI KNOB variano a seconda dello stato attivo/non attivo del pulsante [JOG] e [LOCK], come descritto di seguito.



Pulsante [JOG]	Pulsante [LOCK]	Funzioni AI KNOB
disattivato	disattivato	Applica il parametro specificato con il puntatore del mouse in Cubase.
disattivato	attivato	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.
attivato	disattivato	Sposta la posizione temporale del progetto corrente. La finestra MOXF6/MOXF8 Extension Setup ( <a href="#">pagina 136</a> ) determina se il cursore si ferma non appena si smette di utilizzare la ghiera (on) o se rallenta gradualmente prima di fermarsi (off).
attivato	attivato	Sposta la posizione temporale del progetto corrente. Lo spostamento della posizione temporale non può essere arrestato anche se si smette di utilizzare la manopola AI KNOB. È possibile arrestare la riproduzione in qualunque momento premendo il pulsante [■] (Stop).

## Modalità Remote

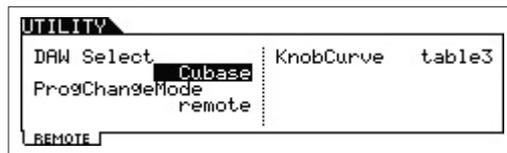
### Schermata Remote

### Assegnazioni per il controllo remoto

## Impostazioni Utility

Premere il pulsante [UTILITY] per richiamare la schermata per le impostazioni Utility dedicate alla modalità Remote.

Vedere a [pagina 141](#) per ulteriori dettagli su ogni parametro.



# Modalità Utility

La modalità Utility consente di impostare parametri che influenzano la funzionalità generale di MOXF6/MOXF8. Questa modalità è in realtà una sottomodalità delle modalità Voice/Performance/Song/Pattern. Per accedere alla modalità Utility, premere il pulsante [UTILITY] in qualsiasi modalità; per tornare alla modalità precedente dopo aver effettuato le impostazioni, premere il pulsante [EXIT].

## Operazione

Premere il pulsante [UTILITY].

## [F1] GENERAL

### [SF1] TG (Tone Generator)

In questa sezione è possibile configurare le impostazioni generali per il generatore di suoni interno. Queste impostazioni influiscono solo sul blocco del generatore di suoni interno. L'output MIDI non verrà influenzato.

#### Volume

Determina il volume globale dello strumento.

**Impostazioni:** 0 – 127

#### NoteShift

Determina di quanti semitoni viene spostato il pitch di tutte le note.

**Impostazioni:** -24 – +0 – +24

#### Tune

Determina l'accordatura fine (in incrementi da 0,1 centesimi) del suono complessivo di MOXF6/MOXF8.

**Impostazioni:** -102,4 – +0,0 – +102,3

#### SystemFxOn/OffBtn Chorus (System Effect On/Off Button Chorus)

Determina se l'effetto di sistema (Chorus) viene effettivamente applicato quando il pulsante EFFECT ON/OFF [SYSTEM] è attivato.

**Impostazioni:** off, on

#### SystemFxOn/OffBtn Reverb (System Effect On/Off Button Reverb)

Determina se l'effetto di sistema (Reverb) viene effettivamente applicato quando il pulsante EFFECT ON/OFF [SYSTEM] è attivato.

**Impostazioni:** off, on

### [SF2] OUTPUT

#### L&R Gain

Determina il guadagno di uscita dei jack OUTPUT [L/MONO] e [R].

**Impostazioni:** 0dB, +6dB

#### USB 1/2 Gain

#### USB 3/4 Gain

Determina il gain di uscita dei canali USB 1/2 o USB 3/4.

**Impostazioni:** 0dB, +6dB

### [SF3] KBD (Keyboard)

In questa schermata è possibile impostare i parametri relativi alla tastiera. Queste impostazioni influenzano i messaggi MIDI generati quando si suona la tastiera.

#### 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

#### Transpose

Consente di trasporre la zona corrente in unità di semitoni.

**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.

## Modalità Utility

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

## Utility Job

## VelCurve (Velocity Curve)

Queste cinque curve determinano in che modo l'effettiva velocità verrà generata e trasmessa in base alla velocità (forza di esecuzione) con cui si suonano le note sulla tastiera. Il grafico rappresentato nel display indica la curva di risposta della velocità. La linea orizzontale indica i valori di velocità ricevuti (la forza di esecuzione), quella verticale i valori effettivi della velocità trasmessi ai generatori di suono interno/esterno.

**Impostazioni:** norm, soft, hard, wide, fixed

norm (normal)..... Questa "curva" lineare produce una corrispondenza equivalente tra la forza con cui si 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 produce una risposta aumentata, specifica per velocità più alte.

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. Questa è, pertanto, un'impostazione molto utile per ampliare la gamma dinamica dell'esecuzione.

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

La curva fissa 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 seleziona la curva di velocity "fixed" descritta in precedenza.

**Impostazioni:** 1 – 127

## [SF4] PERF CRE (Performance Creator)

In questa schermata è possibile determinare i parametri per la funzione Performance Creator, che utilizza i pulsanti [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN].

### Layer Bank (Layer Voice Bank), Layer Number (Layer Voice Number)

Determina la voce viene assegnata per prima se si utilizza la funzione Layer di Performance Creator. Selezionare la voce desiderata configurando il banco e il numero. Il nome viene determinato in modo automatico.

### Split Bank (Split Voice Bank), Split Number (Split Voice Number)

Determina la voce viene assegnata per prima se si utilizza la funzione Split di Performance Creator. Selezionare la voce desiderata configurando il banco e il numero. Il nome viene determinato in modo automatico.

### Split Lower/Upper

Determina l'area della tastiera a cui viene assegnata la voce se si esegue la funzione Split di Performance Creator. Se si seleziona "both" (entrambe), la prima voce viene assegnata a tutte le note della tastiera. Se si seleziona "lower" (inferiore), la prima voce viene assegnata all'area inferiore rispetto al punto di split. Se si seleziona "upper" (superiore), la prima voce viene assegnata al punto di split e all'area superiore.

**Impostazioni:** both, lower, upper

### DrumAssign Bank (Drum Assign Voice Bank), Number (Drum Assign Voice Number)

Determina la voce viene assegnata per prima se si utilizza la funzione Drum Assign di Performance Creator. Selezionare la voce desiderata configurando il banco e il numero. Il nome viene determinato in modo automatico.

## ConfirmPopup

Se si esegue Performance Creator con l'indicatore di modifica (E) visualizzato in modalità Voice, i dati modificati andranno persi. Questo parametro determina se viene visualizzata una richiesta di conferma prima di eseguire Performance Creator.

**Impostazioni:** off, on

## [SF5] REMOTE

Questa sezione consente di impostare i punti di posizionamento. Se si preme il pulsante [UTILITY] in modalità Remote, viene visualizzata solo questa schermata REMOTE.

## DAW Select

Indica il software DAW che deve essere controllato da MOXF6/MOXF8. È sufficiente selezionare un tipo di DAW per richiamare automaticamente le impostazioni Remote adeguate.

**Impostazioni:** Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

## Modalità Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

### ProgChangeMode (Modalità Program Change)

Determina quali messaggi verranno trasmessi al computer quando si utilizzano i pulsanti [INC]/[DEC] 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:** auto, PC, remote

**NOTA** Il parametro è impostato su "PC" se "DAW Select" è impostato su un valore diverso da "Cubase".

### [SF6] OTHER

#### Mic/Line

Se si utilizzano i jack A/D INPUT [L]/[R], questo parametro determina l'origine di ingresso, ossia un microfono (mic) o una linea (line).

**Impostazioni:** mic, line

mic .....Adatto per dispositivi con livello di uscita basso come microfoni, chitarre elettriche o bassi.

line .....Adatto per dispositivi con livello di uscita alto come tastiere, sintetizzatori o lettori CD.

#### CtrlReset (Controller Reset)

Determina lo stato dei controller (Modulation Wheel, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, manopole 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).

**Impostazioni:** hold, reset

Se si seleziona "reset", i controller verranno reimpostati sui seguenti valori o posizioni:

Pitch bend	Centrale
Rotella di modulazione	Minimum
Aftertouch	Minimum
Foot Controller	Maximum
Footswitch	Off (Disattivato)
Ribbon Controller	Centrale
Breath Controller	Maximum
Assignable Function	Off (Disattivato)
Espressione	Maximum

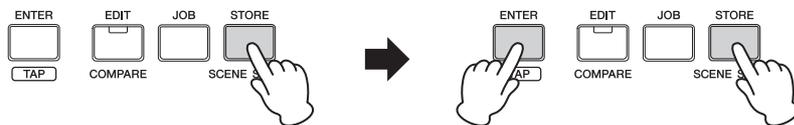
#### PowerOnMode

Determina il modo predefinito di accensione e il banco di memoria. Ciò permette di selezionare quale condizione viene richiamata automaticamente all'accensione.

**Impostazioni:** performance, voice (USR1), voice (PRE1), voice (GM), master, STORE+ENTER

Se il parametro è impostato su "STORE+ENTER", all'accensione viene automaticamente richiamata la schermata in cui si specifica la modalità (Voice/Performance/Master/Song/Pattern) e il numero del programma.

Per specificare una schermata, richiamarla normalmente, quindi premere contemporaneamente i pulsanti [STORE] e [ENTER].



#### Knob FuncDispSw (Interruttore schermata funzioni manopole)

Determina la visualizzazione della finestra popup KNOB FUNCTION quando si premono i pulsanti funzione manopola. La finestra popup KNOB FUNCTION indica le funzioni assegnate alle manopole e i rispettivi valori.

**Impostazioni:** off, on



La finestra popup KNOB FUNCTION compare quando si premono i pulsanti funzione manopola.

### Modalità Utility

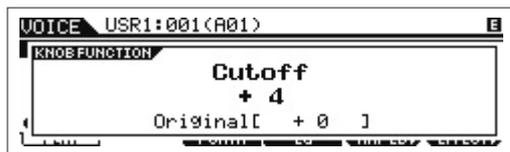
- [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

#### Utility Job

## Knob DispTime (Knob Display Time)

Determina la visualizzazione della finestra popup KNOB FUNCTION quando si utilizzano le manopole e anche il tempo di visualizzazione della finestra.

**Impostazioni:** off, 1 sec, 1,5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep  
 off.....Se questa opzione è selezionata, la finestra popup non viene visualizzata neppure se si utilizzano le manopole.  
 1 sec – 5 sec .....L'utilizzo delle manopole determina la visualizzazione della finestra popup dopo un certo tempo (1 – 5 secondi), quindi viene chiusa automaticamente.  
 keep.....L'utilizzo delle manopole causa la visualizzazione continua della finestra popup finché non si richiama una finestra popup, una finestra di dialogo o una schermata diversa oppure si preme il pulsante [ENTER]/[EXIT].



La finestra popup KNOB FUNCTION compare quando si utilizzano le manopole.

## Knob Curve

Regola la sensibilità della risposta al tocco in cinque passaggi. Valori maggiori corrispondono a una sensibilità superiore e consentono di apportare modifiche sostanziali al valore effettivo al minimo movimento della manopola.

**Impostazioni:** table1 – table5

## LCD Mode

Consente di attivare/disattivare la retroilluminazione dell'LCD.

**Impostazioni:** normal, reverse

## LCD Contrast

Consente di regolare il contrasto dello schermo LCD.

**Impostazioni:** 1 – 16

## [F2] VOICE

Queste impostazioni relative alla voce sono disponibili solo se si accede alla modalità Utility dalla modalità Voice, in modo da impostare i parametri relativi a tutte le voci.

### [SF1] MFX (Master Effect)

In questa schermata è possibile impostare i parametri relativi ai Master Effect, applicati a tutte le voci. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere a [pagina 60](#).

### [SF2] MEQ (Master EQ)

Da questa schermata è possibile applicare l'equalizzazione a cinque bande (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) a tutte le voci. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere a [pagina 61](#).

### [SF3] ARP CH (Arpeggio Channel)

#### MIDIOutSwitch (MIDI Output Switch)

Abilita o disabilita l'uscita dei dati MIDI per la funzione di arpeggio. Se questo parametro è impostato su "on", i dati dell'arpeggio vengono trasmessi via MIDI in modalità Voice.

**Impostazioni:** off, on

#### TransmitCh (Canale di trasmissione)

Determina il canale MIDI attraverso il quale verranno inviati i dati di riproduzione dell'arpeggio se Output Switch è impostato su "on".

**Impostazioni:** 1 – 16

## Modalità Utility

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

## Utility Job

## [F2] SEQ (Sequencer)

Queste impostazioni speciali relative alle song e ai pattern sono disponibili soltanto quando si accede alla modalità Utility dalla modalità Song o Pattern.

### [SF1] CLICK

Da questa schermata è possibile impostare i parametri relativi al suono del clic (metronomo) che viene usato durante la registrazione o la riproduzione in modalità Song/Pattern.

#### Mode

Determina se e quando verrà emesso il suono del clic del metronomo.

**Impostazioni:** off, rec, rec/play, all  
 off..... Il clic non sarà udibile.  
 rec..... Il clic sarà udibile solo durante la registrazione di song o pattern.  
 rec/play..... Il clic sarà udibile solo durante la registrazione e la riproduzione di song o pattern.  
 all..... Il clic sarà sempre udibile.

#### Beat

Determina su quali beat sarà udibile il clic del metronomo.

**Impostazioni:** 6 (note da un sedicesimo), 08 (note da un ottavo), 04 (note da un quarto), 02 (semi-minime o metà), 01 (minime o intere)

#### Volume

Determina il volume del suono del clic.

**Impostazioni:** 0 – 127

#### Type

Determina il tipo di suono del clic.

**Impostazioni:** 1 – 10

### RecCount (Conteggio registrazione)

Determina il numero di misure di conteggio introduttivo (o count-in) previsto prima che abbia inizio effettivamente la registrazione dopo aver premuto il pulsante [▶] (Play) in modalità Record Standby.

**Impostazioni:** off (la registrazione ha inizio non appena viene premuto il pulsante [▶] (Play), 1 meas – 8 meas

**NOTA** Poiché il suono del clic viene creato dal generatore di suoni interno, l'uso della riproduzione del clic influenza la polifonia globale dello strumento.

### [SF2] FILTER (MIDI Filter)

In questa schermata è possibile impostare quali eventi MIDI saranno riconosciuti/trasmessi via MIDI. Le impostazioni definite qui sono valide solo per i dati di riproduzione di song/pattern; non influenzano gli eventi MIDI generati dall'esecuzione sulla tastiera o dalle operazioni del pannello in modalità Voice e Performance.

#### Eventi MIDI ai quali viene applicato il filtro:

Note, PgmChange (Program Change), CtrlChange (Control Change), PB (Pitch Bend), ChAt (Channel Aftertouch), PolyAT (Polyphonic Aftertouch), Exclusive

### [SF3] OTHER

#### PtnQuantize (Pattern Quantize)

Determina il valore di quantizzazione per cambiare il pattern durante la riproduzione.

**Impostazioni:** 1 (1 misura), 1/2 (semi-minima o metà), 1/4 (nota da un quarto), 1/8 (nota da un ottavo), 1/16 (nota da un sedicesimo)

#### PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)

Determina se l'impostazione del tempo sarà cambiata con il valore memorizzato con ogni pattern quando ne viene selezionato uno nuovo durante la riproduzione. Se è impostato su "on" verrà mantenuto il tempo anche cambiando pattern. Se è impostato su "off", cambiando pattern il tempo sarà commutato con quello memorizzato con il nuovo pattern.

**Impostazioni:** off, on

**NOTA** I dati di impostazione tempo di Pattern Chain non vengono influenzati da questo parametro.

#### SongEventChase

Event Chase consente di specificare i tipi di dati non di note che vengono riconosciuti durante le operazioni di avanzamento e riavvolgimento. Impostando questo parametro su un evento specifico si garantisce l'integrità di riproduzione dell'evento, anche quando si effettua l'avanzamento o il riavvolgimento.

**Impostazioni:** Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change), all (tutti gli eventi)

## Modalità Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

**NOTA** Tenere presente che le impostazioni diverse da "off" possono causare un funzionamento più lento, ad esempio una pausa prima di iniziare la riproduzione o una velocità più bassa di riavvolgimento o avanzamento.

**NOTA** Se è impostato su "all", è possibile che si generino dati MIDI in eccesso e ciò potrebbe produrre un errore MIDI sul dispositivo collegato.

### LoadMix

Determina se le impostazioni Mixing vengono caricate (on) o meno (off) quando viene cambiato il numero di song/pattern.

**Impostazioni:** off, on

**NOTA** Questa impostazione influisce sul cambiamento della song o del pattern durante la riproduzione della concatenazione (chain) di song.

## [SF6] MEMORY

Indica la memoria libera (disponibile) rimasta per il sequencer.

## [F3] VCE A/D (Voice A/D Input)

È possibile impostare parametri correlati al segnale di ingresso audio dai jack A/D INPUT [L]/[R] in modalità Voice. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere a [pagina 62](#).

## [F4] CTL ASN (Controller Assign)

### [SF1] ASSIGN

Determina le impostazioni per l'assegnazione dei controller comuni all'intero sistema di MOXF6/MOXF8. È possibile assegnare numeri di Control Change MIDI alle manopole del pannello anteriore e ai controller esterni. È ad esempio possibile utilizzare le manopole 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.

### BC (Numero di controllo Breath Controller)

Determina il numero di Control Change generato quando si utilizza un Breath Controller su un dispositivo esterno collegato a MOXF6/MOXF8.

**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 a MOXF6/MOXF8.

**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 2 su un dispositivo esterno collegato a MOXF6/MOXF8.

**Impostazioni:** off, 1 – 95

### AS1 (Numero di controllo Assignable 1)

### AS2 (Numero di controllo Assignable 2)

Determina il numero di Control Change generato se si utilizzano le manopole 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 usate le manopole ASSIGN 1/2 dello strumento.

**Impostazioni:** off, 1 – 95

## Modalità Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

▶ [F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

**AF1 (Numero di controllo Assign Function 1)****AF2 (Numero di controllo Assign Function 2)**

Determina il numero di Control Change generato se si utilizzano i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [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 pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] dello strumento.

**Impostazioni:** off, 1 – 95

**[SF2] FT SW (Foot Switch)**

In questa schermata è possibile determinare il numero di Control Change generato mediante il footswitch collegato al jack FOOT SWITCH.

**FS (Numero di controllo Foot Switch)**

In questa schermata è possibile determinare il numero di Control Change generato mediante il footswitch collegato al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. 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)

**SustainPedal (Selezione pedale Foot Switch Sustain)**

Determina quale modello di footswitch opzionale connesso al jack FOOT SWITCH [SUSTAIN] viene riconosciuto.

**Utilizzo del pedale FC3:**

Se si connette un pedale FC3 opzionale (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 FC3, impostare questo parametro su "FC3 (Half off)".

**Utilizzo del pedale FC4 o FC5:**

Selezionare "FC4/5". Questi pedali non sono coadiuvati dalla 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.

**Modalità Utility**

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

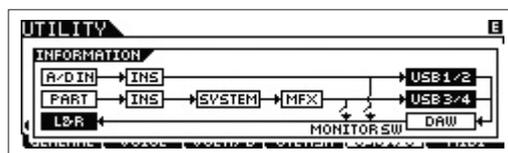
[F6] MIDI

**Utility Job****[F5] USB I/O****Mode**

Determina le connessioni di ingresso e uscita dell'audio. Sono disponibili le tre seguenti impostazioni:

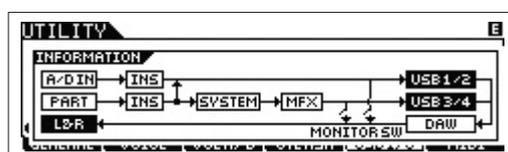
**Impostazioni:** VST, 2StereoRec, 1StereoRec

VST .....Il segnale audio proveniente dai jack A/D INPUT [L]/[R] viene trasmesso sui canali "USB 1/2" del jack USB TO [HOST]. Anche il segnale audio proveniente dal generatore di suoni viene trasmesso sui canali "USB 3/4" del jack USB TO [HOST]. Questa modalità è ideale se si utilizzano due canali stereo (4 canali) come canali di uscita. Quando si utilizza il VST MOXF6/MOXF8 Editor, impostare questo parametro su "VST".

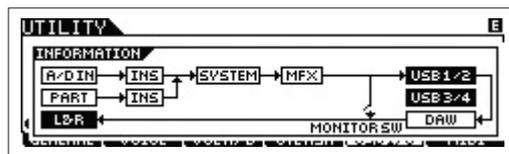


2StereoRec .....Il segnale audio proveniente dai jack A/D INPUT [L]/[R] viene trasmesso sui canali "USB 1/2" del jack USB TO [HOST]. Anche il segnale audio proveniente dal generatore di suoni viene inviato ai canali "USB 1/2" o "USB 3/4" del jack USB TO [HOST]. I canali di uscita per il segnale audio proveniente dal jack A/D INPUT [L]/[R] sono fissi, mentre è possibile selezionare per ogni parte i canali di uscita del segnale audio proveniente dal generatore di suoni. Il canale di uscita per ogni parte può essere selezionato nella schermata "USB OUTPUT SELECT" di Performance Common Edit (pagina 61) o Mixing Common Edit (pagina 116).

**NOTA** In modalità Voice, il canale di uscita del segnale audio proveniente dal generatore di suoni è fisso su "USB 3/4".



1StereoRec ..... Il segnale audio proveniente dai jack A/D INPUT [L]/[R] e dal generatore di suoni viene trasmesso globalmente sui canali "USB 1/2" del jack USB TO [HOST]. Questa modalità è ideale se si utilizza un canale stereo (2 canali) come canali di uscita.



### DirectMonitorSw A/D In&Part (Direct Monitor Switch A/D Input & Part)

Determina se il segnale audio inviato al dispositivo esterno mediante i canali "USB 1/2" viene emesso da questo strumento (monitoraggio diretto). Se impostato su "on", anche il segnale audio trasmesso mediante i canali "USB 1/2" viene inviato ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R] e al jack [PHONES]. Il segnale audio inviato ai canali "USB 1/2" varia a seconda dell'impostazione "Mode". Se "Mode" è impostato su "VST", in questo parametro è indicato "DirectMonitorSw A/D In".

**Impostazioni:** off, on

**NOTA** Se il numero massimo di canali di uscita per USB è impostato su 2, "Mode" è fisso su "1StereoRec". Per ulteriori informazioni, vedere la schermata [SF1] OUT CH (pagina 147).

### DirectMonitorSw Part (Parte Direct Monitor Switch)

Questo parametro è visualizzato solo se "Mode" è impostato su "VST" o "2StereoRec". Determina se il segnale audio inviato al dispositivo esterno mediante i canali "USB 1/2" viene emesso da questo strumento (monitoraggio diretto). Se impostato su "on", anche il segnale audio trasmesso mediante i canali "USB 3/4" viene inviato ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R] e al jack [PHONES].

**Impostazioni:** off, on

### [SF1] OUT CH (Output Channel)

Premere questo pulsante per richiamare la schermata in cui è possibile determinare se il numero massimo di canali di uscita per USB è 4 (2 canali stereo) o 2 (1 canale stereo). Se non è possibile trasferire il segnale audio tra MOXF6/MOXF8 e il computer collegato a MOXF6/MOXF8, impostare questo parametro su "2ch". Questa impostazione riduce il carico della CPU del computer e potrebbe risolvere il problema. Dopo aver modificato questa impostazione, premere il pulsante [ENTER] e riavviare MOXF6/MOXF8.

#### ■ AVVISO ■

Dopo aver modificato questa impostazione e aver premuto il pulsante [ENTER], riavviare MOXF6/MOXF8; altrimenti lo strumento non funzionerà. Prima di eseguire il riavvio, assicurarsi di memorizzare tutti i dati importanti modificati per evitare che vadano persi inavvertitamente.



### [SF6] INFO (Informazioni)

Premere questo pulsante per richiamare la schermata che spiega il collegamento audio. Qui è possibile controllare l'impostazione "Mode" e "DirectMonitor Switch".

## [F6] MIDI

### [SF1] CH (Channel)

In questa schermata è possibile effettuare impostazioni MIDI di base.

### BasicRcvCh (Basic Receive Channel)

Determina il canale di ricezione MIDI quando lo strumento è impostato in modalità di generazione di suoni monotimbrici (modalità Voice/Performance).

**Impostazioni:** 1 – 16, omni (tutti i canali), off

**NOTA** In modalità di generazione di suoni multitimbrici (modalità Song/Pattern), ogni parte riceve i dati MIDI secondo il rispettivo canale di ricezione MIDI assegnato ([SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).

## Modalità Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

### Utility Job

## KBDTransCh (Canale di trasmissione della tastiera)

Determina il canale MIDI su cui lo strumento invia i dati MIDI (a un sequencer esterno, a un generatore di suoni o a un altro dispositivo). Questo parametro è disponibile in modalità di generazione di suono monotimbrico (modalità Voice/Performance).

**Impostazioni:** 1 – 16, off

**NOTA** In modalità di generazione di suoni multitimbrici (modalità Song/Pattern), i dati MIDI generati suonando la tastiera (e i rispettivi controller) vengono inviati al generatore di suoni interno e a dispositivi esterni attraverso il canale di uscita MIDI, impostato dalla schermata CHANNEL display ([SONG] o [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).

## DeviceNo. (Numero dispositivo)

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.

**Impostazioni:** 1 – 16, all, off

## [SF2] SWITCH

### BankSel (Selezione banco)

Questo parametro abilita o disabilita i messaggi di selezione banco, sia in trasmissione che in ricezione. 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.

**Impostazioni:** off, on

### PgmChange (Program Change)

Questo parametro abilita o disabilita i messaggi Program Change, sia in trasmissione che in ricezione. 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.

**Impostazioni:** off, on

### LocalCtrl (Local Control)

Determina se il generatore di suoni dello strumento risponde o meno all'esecuzione sulla tastiera. In genere, per ascoltare il suono di MOXF6/MOXF8 durante l'esecuzione, dovrebbe essere impostato su "on". 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.

**Impostazioni:** off (scollegato), on (collegato)

### RcvBulk (Receive Bulk)

Determina se è possibile ricevere dati bulk dump.

**Impostazioni:** protect (non ricevuti), on (ricevuti)

## [SF3] SYNC (Synchronization)

In questa schermata è possibile impostare vari parametri relativi al clock e alla sincronizzazione MIDI.

### MIDI Sync

Determina se la riproduzione di song/pattern/arpeggio sarà sincronizzato con il clock interno dello strumento o con un clock MIDI esterno.

**Impostazioni:** internal, external, auto, MTC

- internal.....Sincronizzazione con il clock interno. È possibile utilizzare questa impostazione se il generatore di suoni deve essere usato da solo o come origine di master clock per un altro dispositivo.
- 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.
- auto.....Se il clock MIDI viene trasmesso in modo costante da un computer o un dispositivo MIDI esterno, il clock interno di MOXF6/MOXF8 viene disattivato automaticamente e MOXF6/MOXF8 è sincronizzato con il clock esterno. Se il clock MIDI non viene trasmesso dal computer o dal dispositivo MIDI esterno, il clock interno di MOXF6/MOXF8 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.
- MTC (MIDI Time Code).....Sincronizzazione con un segnale MTC ricevuto via MIDI. I segnali MMC vengono trasmessi via MIDI. Utilizzare questa impostazione quando lo strumento deve essere usato come slave MIDI, come ad esempio quando è sincronizzato con un MTR con capacità MTC. La funzione MTC Sync è disponibile solo in modalità Song.

**NOTA** Quando MIDI Sync è impostato su "MTC", non è possibile riprodurre song e arpeggio in modalità Song ma è possibile riprodurre pattern e arpeggio in modalità Pattern.

**NOTA** Il codice MTC (MIDI Time Code) permette la sincronizzazione simultanea di più dispositivi audio attraverso cavi MIDI standard. Comprende i dati corrispondenti ad ore, minuti, secondi e frame. MOXF6/MOXF8 non trasmette il codice MTC.

**NOTA** MMC (MIDI Machine Control) consente il controllo remoto di registratori multitraccia, sequencer MIDI ecc. Ad esempio, un registratore multitraccia compatibile con MMC risponderà automaticamente alle operazioni di avvio, interruzione, avanzamento e riavvolgimento eseguite sul sequencer di controllo, mantenendo perfettamente allineata la riproduzione del sequencer e del registratore multitraccia.

## Modalità Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

**NOTA** Se si imposta MOXF6/MOXF8 facendo in modo che la riproduzione dell'arpeggio 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 a MOXF6/MOXF8 nel modo appropriato dal software DAW o dai dispositivi MIDI esterni.

### ClockOut

Determina se i messaggi clock MIDI (F8) verranno trasmessi mediante il terminale MIDI OUT/USB.

**Impostazioni:** off, on

### SeqCtrl (Controllo sequencer)

Determina se i segnali di controllo del sequencer (avvio, prosecuzione, interruzione e puntatore di posizione della song) verranno ricevuti e/o trasmessi via MIDI.

**Impostazioni:** off, in, out, in/out  
 off..... Non trasmesso/riconosciuto.  
 in..... Riconosciuto ma non trasmesso.  
 out..... Trasmesso ma non riconosciuto.  
 in/out..... Trasmesso/riconosciuto.

### MTC StartOffset

Determina il punto specifico di time code (codice temporale) da cui ha inizio la riproduzione della sequenza, quando viene ricevuto l'MTC. Questa caratteristica può essere usata per l'allineamento perfetto della riproduzione dello strumento con un dispositivo esterno MTC compatibile.

**Impostazioni:** Hour: Minute: Second: Frame  
 Hour: 00 – 23  
 Minute: 00 – 59  
 Second: 00 – 59  
 Frame: 00 – 29

## [SF4] OTHER (Altro)

### MIDI IN/OUT

Determina i terminali fisici di uscita/ingresso che verranno utilizzati per trasmettere e ricevere i dati MIDI.

**Impostazioni:** MIDI, USB

**NOTA** Non è possibile usare contemporaneamente i due tipi di terminali. È possibile utilizzarne solo uno per trasmettere e ricevere i dati MIDI.

### BulkInterval

Determina il tempo di intervallo della trasmissione bulk dump quando si utilizza questa funzionalità o si riceve una richiesta bulk dump.

**Impostazioni:** 0 – 900 ms

## Modalità Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F3] SEQ

[F4] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

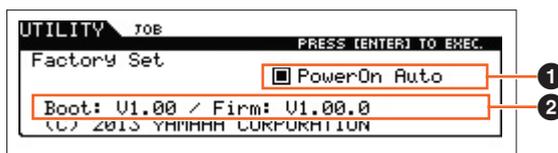
## Utility Job

In modalità Utility Job è possibile ripristinare la memoria utente di (pagina 23) riportandola sulle impostazioni predefinite di fabbrica (Factory Set). L'impostazione "Power On Auto" (Accensione automatica) su questa schermata sarà memorizzata automaticamente all'esecuzione di questo parametro.

### ■ AVVISO ■

Quando vengono ripristinate le impostazioni di fabbrica, tutte le impostazioni Voice, Performance, Song, Pattern e di sistema create in modalità Utility saranno cancellate. Prestare attenzione a non sovrascrivere dati di scene che si desidera conservare. Inoltre, accertarsi di creare regolarmente copie di backup dei dati di performance importanti e delle impostazioni di sistema in un dispositivo di memoria flash USB, un computer o un supporto simile.

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



### ❶ PowerOn Auto (Impostazione automatica di fabbrica per accensione)

Se il parametro è impostato su "on", la memoria utente verrà riportata alle impostazioni di fabbrica predefinite all'accensione e verranno caricati pattern e song demo. In genere questo parametro è impostato su "off".

Impostazioni:  on,  off

### ■ AVVISO ■

Se Auto Factory Set 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.

### ❷ Versione

Indica la versione corrente dello strumento.

## Modalità Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## Utility Job

# Quick Setup (Configurazione rapida)

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.

## Configurazione rapida

▶ [F1] SETUP

[F2] AUDIO

[F3] MIDI

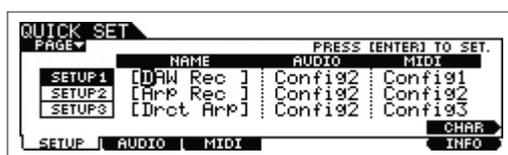
### Operazione

Premere il pulsante [QUICK SETUP].

## [F1] SETUP

Questa schermata consente di determinare le impostazioni di sei Quick Setup. Questo display è composto di due pagine. In ogni pagina sono visualizzate tre Quick Setup. Utilizzare i pulsanti [^]/[v] per spostarsi tra queste pagine. Dopo aver definito le impostazioni desiderate, selezionare la Quick Setup da utilizzare e premere il pulsante [ENTER] per eseguire la configurazione.

**NOTA** Anche tenendo premuto il pulsante [QUICK SETUP] e premendo i pulsanti [A] (1) – [F] (6) appropriati è possibile eseguire la Quick Setup corrispondente.



### 1 NAME

Determina il nome per ogni Quick Setup.

### 2 AUDIO

Consente di selezionare l'impostazione audio per ogni Quick Setup. Ogni impostazione audio ("Config1" – "Config6") può essere modificata nella schermata [F2] AUDIO.

**Impostazioni:** Config1 – Config6

### 3 MIDI

Consente di selezionare l'impostazione MIDI per ogni Quick Setup. Ogni impostazione MIDI ("Config1" – "Config6") può essere modificata nella schermata [F3] MIDI.

**Impostazioni:** Config1 – Config6

Di seguito si riportano le impostazioni predefinite per le Quick Setup 1 – 6.

#### Quick Setup 1 (DAW Rec)

■ "Audio" = "Config2"

Utilizzare questa impostazione per registrare separatamente i segnali del generatore di suoni e dei jack A/D INPUT [L]/[R] sul software DAW e per emettere i segnali direttamente dai jack OUTPUT [L/MONO]/[R].

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
2StereoRec	on	on

■ "MIDI" = "Config1"

Utilizzare questa impostazione per registrare la performance dello strumento (esclusi i dati di arpeggio) nel software DAW.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
off	auto	off	all off	1	all on	all on

#### Quick Setup 2 (Arp Rec)

■ "Audio" = "Config2"

Questa impostazione è uguale a quella per Quick Setup 1.

■ "MIDI" = "Config2"

Utilizzare questa impostazione per registrare la performance dello strumento (inclusi i dati di arpeggio) nel software DAW. Tenere presente che questa impostazione è destinata alla registrazione degli arpeggi per i quali "KeyMode" è impostato su "sort" o "thru".

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	off	all on	all off

## Configurazione rapida

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] AUDIO
- ▶ [F3] MIDI

**Quick Setup 3 (Drct Arp)**

- "Audio"="Config2"

Questa impostazione è uguale a quella per Quick Setup 1.

- "MIDI"="Config3"

Utilizzare questa impostazione per registrare la performance dello strumento (inclusi i dati di arpeggio) nel software DAW. Tenere presente che questa impostazione è destinata alla registrazione degli arpeggi per i quali "KeyMode" è impostato su "direct", "sortdirect" o "thrudirect".

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	1	all on	all on

**Quick Setup 4 (St Alone)**

- "Audio"="Config2"

Questa impostazione è uguale a quella per Quick Setup 1.

- "MIDI"="Config4"

Utilizzare questa impostazione quando lo strumento viene usato da solo o come origine del clock master per altri dispositivi.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	internal	on	all off	1	all on	all on

**Quick Setup 5 (VST Rec)**

- "Audio" = "Config4"

Utilizzare questa impostazione se si utilizza il VST MOXF6/MOXF8 Editor per registrare i dati MIDI nel software DAW.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	On

- "MIDI" = "Config1"

Questa impostazione è uguale a quella per Quick Setup 1.

**Quick Setup 6 (VST Play)**

- "Audio" = "Config1"

Utilizzare questa impostazione se si utilizza il VST MOXF6/MOXF8 Editor per suonare questo strumento sul software DAW.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	off

- "MIDI" = "Config1"

Questa impostazione è uguale a quella per Quick Setup 1.

**[F2] AUDIO**

Determina le impostazioni del segnale audio per la configurazione selezionata. Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata [F5] USB I/O (pagina 146) in modalità Utility. Per utilizzare le configurazioni 1 – 6, utilizzare i pulsanti [SF1] – [SF6].

**[F3] MIDI**

Determina i parametri relativi alle connessioni con un dispositivo MIDI esterno. La funzione di ciascun parametro modificabile corrisponde ai parametri riportati di seguito. Per utilizzare le configurazioni 1 – 6, utilizzare i pulsanti [SF1] – [SF6].

**LocalCtrl (Local Control)**

Modalità Utility → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl" (pagina 148)

**MIDI Sync**

Modalità Utility → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → "MIDI Sync" (pagina 148)

**ClockOut**

Modalità Utility → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → "ClockOut" (pagina 149)

**TrIntSw (Interruttore interno tracce)**

Modalità Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → "INT SW" (pagina 78)

**TrExtSw (Interruttore esterno tracce)**

Modalità Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → "EXT SW" (pagina 78)

**ArpOutSw (Interruttore uscita arpeggio)**

Modalità Performance/Song/Pattern → ARP [EDIT] → [F6] OUT CH → "OutputSwitch" (pagina 58)

**KBDTransCh (Canale di trasmissione della tastiera)**

Modalità Utility → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh" (pagina 148)

## Modalità File

Nella modalità File sono disponibili gli strumenti per il trasferimento dei dati (ad esempio, di voci, performance, song, pattern e waveform) tra MOXF6/MOXF8 e i dispositivi di memorizzazione esterni, come quelli di memoria flash USB o dischi rigidi collegati al terminale USB [TO DEVICE].

### Operazione

Premere il pulsante [FILE] (Registra).

## Terminologia in modalità File

### File

Per "file" si intende un gruppo di dati memorizzati su un dispositivo di memoria flash USB o nel disco rigido di un computer. Proprio come con un computer, è possibile gestire come file i diversi tipi di dati creati su questo strumento, ad esempio voce, performance, song e pattern creati con MOXF6/MOXF8 e salvarli su un dispositivo di memoria flash USB. Ciascun file ha un nome e un'estensione.

### Nome file

Proprio come con un computer, in modalità File è possibile assegnare un nome al file. Il nome del file può contenere massimo otto caratteri alfabetici nella schermata di MOXF6/MOXF8. 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 dai controlli del pannello di MOXF6/MOXF8. La modalità File di MOXF6/MOXF8 supporta tipi diversi di estensioni, in base ai dati specifici.

### 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.

### Memorizzazione

Questo termine si riferisce a un'unità di memoria di archiviazione, come un disco rigido, sulla quale viene salvato il file. Lo strumento è in grado di gestire e montare diversi tipi di dispositivi di memoria flash USB collegati al terminale USB [TO DEVICE].

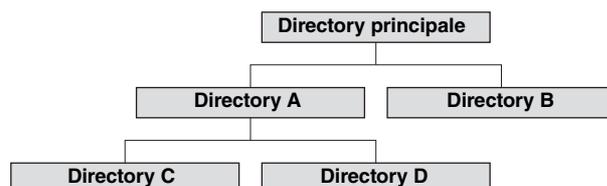
### Directory (Dir)

Caratteristica organizzativa su un dispositivo di memorizzazione dei dati (come un disco rigido), 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. La modalità File di MOXF6/MOXF8 consente di assegnare un nome a una directory come a un file. I nomi di directory non contengono un'estensione.

### Struttura gerarchica (struttura ad albero)

Se in memoria o sul disco rigido è presente un elevato numero di file, è necessario organizzarli smistandoli in cartelle appropriate. Inoltre, quando è presente un elevato numero di file e cartelle, è necessario organizzare le cartelle in base a una struttura gerarchica dove più cartelle sono raggruppate in cartelle "padre" di argomento pertinente e via dicendo. Tra tutte le cartelle, la posizione più alta (quella che viene visualizzata per prima quando si apre la memoria o il disco rigido) si chiama "directory principale".

### Passaggio dalla directory (cartella) corrente a un'altra



Nell'illustrazione in alto viene fornito un esempio di passaggio dalla directory corrente a un'altra. Come prima cosa, aprire la directory principale, dove si trovano le directory A e B. Quindi, aprire la directory A dove si trovano le directory C e D. Infine, aprire la directory C dove si trovano solo file salvati. In questo modo è possibile aprire le cartelle nidificate ai livelli inferiori della gerarchia delle cartelle. Per selezionare una directory di livello superiore (ad esempio passare alla directory C

## Modalità File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

### Informazioni supplementari

alla directory B), passare dapprima alla directory immediatamente superiore (directory A). Quindi salire di un altro livello (alla directory principale). A e B diventano a questo punto entrambe disponibili e sarà quindi possibile aprire la directory B. Seguire questa procedura per spostarsi verso l'alto o verso il basso lungo la struttura gerarchica delle cartelle.

### Percorso

La posizione delle directory (cartelle) e file correntemente indicata nella riga "Dir" della schermata viene denominata "percorso". Il percorso indica la directory corrente, il dispositivo al quale appartiene e in quale cartella è contenuta. La "Directory C" illustrata sopra viene descritta come il percorso "USB\_HDD/A/C".

### Montaggio

Si riferisce all'operazione di attivazione di un dispositivo di memorizzazione esterno da utilizzare con lo strumento. Un dispositivo di memoria flash USB viene montato automaticamente non appena collegato al terminale USB [TO DEVICE] sul pannello posteriore di MOXF6/MOXF8. La procedura inversa, ovvero la rimozione, è detta "unmount" o disinstallazione.

### Formattazione

L'operazione di inizializzazione di un dispositivo di memorizzazione (come un disco rigido) 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 su MOXF6/MOXF8 vengono salvati su un dispositivo di memoria flash USB esterno come file, mentre "memorizzazione" significa che i dati creati su MOXF6/MOXF8 vengono memorizzati nella memoria interna. "Caricamento" significa che il file presente sul dispositivo di memoria flash USB viene caricato nella memoria interna.

## [F1] CONFIG (Configurazione)

### [SF1] CURRENT

Indica il dispositivo di memoria flash attualmente riconosciuto.

#### USB Device

##### Status Free

Indica quanta memoria è ancora disponibile nel dispositivo di memoria flash USB attualmente riconosciuto.

##### Status Total

Indica la memoria totale del dispositivo di memoria flash USB attualmente riconosciuto.

#### Expansion Module

##### Unmounted

##### Unformatted

##### Formatted

Indica lo stato del modulo di espansione della memoria flash (opzionale) attualmente riconosciuto.

##### Status Free

Indica quanta memoria è ancora disponibile nel modulo di espansione della memoria flash (opzionale) attualmente riconosciuto.

##### Status Total

Indica la memoria totale del modulo di espansione della memoria flash (opzionale) attualmente riconosciuto.

### [SF2] FORMAT

Formatta il dispositivo di memoria flash USB collegato allo strumento. Un nuovo dispositivo di memoria flash USB deve essere formattato prima di potere essere utilizzato con MOXF6/MOXF8. Per istruzioni sulla formattazione, vedere a [pagina 161](#).

#### Volume Label

Determina il nome dell'etichetta del volume. Il nome può contenere fino a undici caratteri e viene immesso il dial [DATA] e i pulsanti cursore [<]/[>]. Premendo il pulsante [SF6] si richiama l'elenco dei caratteri per immettere il nome. Per ulteriori istruzioni sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni di base" nel Manuale di istruzioni.

#### Free

Indica la memoria libera/totale del dispositivo di memoria flash USB attualmente riconosciuto.

## Modalità File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

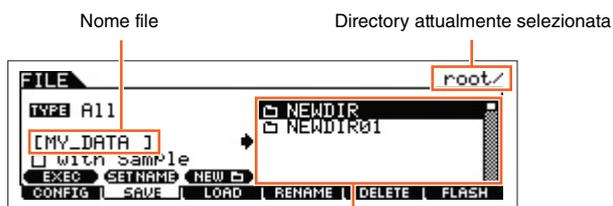
[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

### Informazioni supplementari

**[F2] SAVE**

Casella di selezione File /Directory

Questa operazione consente di salvare i file su un dispositivo di memoria flash USB. Per procedure operative specifiche, vedere il Manuale di istruzioni.

**TYPE**

È possibile salvare in un singolo file tutti i tipi di dati creati sul sintetizzatore oppure un tipo specifico di dati. Questo parametro determina il tipo specifico di dati da salvare in un singolo file.

**Impostazioni:** È possibile salvare i seguenti tipi di file.

Tipi di file	Estensione	Descrizione
All	.X6A	Tutti i dati presenti nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un unico file e possono essere salvati sul dispositivo di memoria flash USB. Anche le waveform assegnate alle Voice verranno salvate assieme automaticamente.
AllVoice	.X6V	Tutti i dati di voci utente presenti nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un unico file e possono essere salvati sul dispositivo di memoria flash USB. Non è possibile, tuttavia, salvare le voci di messaggio. Anche le waveform assegnate alle Voice verranno salvate assieme automaticamente.
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	Tutti i dati di arpeggio utente presenti nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un unico file e possono essere salvati sul dispositivo di memoria flash USB.
AllSong	.X6S	Tutti i dati di song utente presenti nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un unico file e possono essere salvati sul dispositivo di memoria flash USB. I dati delle song comprendono impostazioni e voci di messaggio.
AllPattern	.X6P	Tutti i dati di pattern utente presenti nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un unico file e possono essere salvati sul dispositivo di memoria flash USB. I dati dei pattern comprendono impostazioni e voci di messaggio.
SMF (Standard MIDI File)	.MID	I dati della traccia di sequenza 1 – 16 e della traccia Tempo di song o pattern creati in modalità Song/Pattern possono essere salvati su dispositivo di memoria flash USB come dati di file MIDI standard (formato 0).
AllWaveform	.X6W	Tutti i dati delle waveform possono essere salvati assieme come un singolo file. I dati delle waveform includono tutti i campioni presenti nei moduli di espansione della memoria flash opzionali (FL512M/FL1024M). I campioni presenti nei moduli FL512M/FL1024M possono non essere inclusi in un file di questo tipo perché è possibile selezionare se salvarli o meno prima di eseguire l'operazione di salvataggio.

**NOTA** Quando la casella "with Sample" è selezionata, i dati del campione vengono salvati anche nella memoria flash USB.

**[SF1] EXEC (Esecuzione)**

Premere questo pulsante per salvare il file nella directory correntemente selezionata.

**NOTA** Per aprire la directory selezionata, premere il pulsante [ENTER].

**[SF2] SET NAME**

Se si preme questo pulsante il nome del file o della cartella selezionato nella casella di selezione del file o della directory verrà copiato nella posizione del nome di file.

**[SF3] NEW**

Questo pulsante consente di creare una nuova directory all'interno della directory corrente.

**Modalità File**

[F1] CONFIG

▶ [F2] SAVE

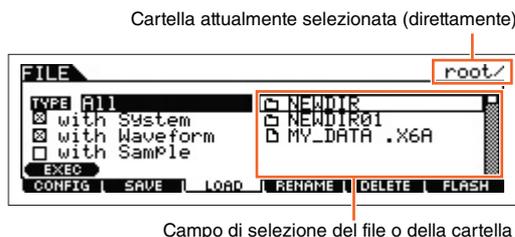
[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

**Informazioni supplementari**

**[F3] LOAD**

Questa operazione consente di caricare file su questo sintetizzatore da un dispositivo di memoria flash USB. È possibile anche suonare la tastiera mentre vengono riprodotte le parti di accompagnamento di un file SMF contenuto nella memoria flash USB. Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 160](#).

**TYPE**

È possibile caricare sul sintetizzatore tutti i tipi di dati salvati in un singolo file sul dispositivo di memoria flash USB oppure un tipo specifico di dati. Questo parametro determina il tipo specifico di dati da caricare da un singolo file.

**Impostazioni:** È possibile caricare i seguenti tipi di file.

Tipi di file	Estensione*	Descrizione
All	.X6A	I file del tipo "All" salvati su un dispositivo di memoria flash USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento. Se per il tipo di file da caricare si seleziona "All", nella schermata compare l'indicazione <input checked="" type="checkbox"/> with System". Se questa casella è deselezionata e si esegue il caricamento, vengono caricati in modalità Utility tutti i dati tranne le impostazioni di sistema.
AllVoice	.X6V	I file del tipo "AllVoice" salvati su un dispositivo di memoria flash USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
1BankVoice	.X6A .X6V	È possibile caricare le voci nel banco selezionato del file salvato come tipo "All"/"AllVoice". Le icone del file  di "X6A" e "X6W" vengono cambiate in  (come cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file. Se si seleziona questo file e si preme il pulsante [ENTER], vengono indicati l'elenco dei banchi di voci del file e la destinazione di caricamento. Selezionare il banco di voci di origine da caricare nella casella a destra nella schermata.
Voice	.X6A .X6V	Una voce specifica di un file salvato nella memoria flash USB come tipo "All" o "All Voice" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento. Le icone del file  di "X6A" e "X6W" vengono cambiate in  (come cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file. Se si seleziona questo tipo di file e si preme il pulsante [ENTER], viene indicato l'elenco dei banchi di voci del file. Se si seleziona il banco e si preme il pulsante [ENTER], vengono indicati l'elenco dei banchi del banco selezionato e la destinazione di caricamento. Selezionare la voce di origine da caricare nella casella a destra nella schermata e anche la voce di destinazione da caricare a sinistra nella schermata.
1BankPerform	.X6A	È possibile salvare le performance nel banco selezionato del file salvato come tipo "All". Le icone file  di "X6A" vengono cambiate in  (come directory virtuali) quando è selezionato questo tipo di file. Se si seleziona questo file e si preme il pulsante [ENTER], vengono indicati l'elenco dei banchi di performance del file e la destinazione di caricamento. Selezionare il banco di performance di origine da caricare nella casella a destra nella schermata e anche il banco di performance di destinazione da caricare a sinistra nella schermata.
Performance	.X6A	Una performance specifica di un file salvato sulla memoria flash USB come tipo "All" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento. Le icone file  di "X6A" vengono cambiate in  (come directory virtuali) quando è selezionato questo tipo di file. Se si seleziona questo file e si preme il pulsante [ENTER], viene indicato l'elenco dei banchi di performance del file. Se si seleziona il banco e si preme il pulsante [ENTER], vengono indicati l'elenco di performance del banco selezionato e la destinazione di caricamento. Selezionare la performance di origine da caricare nella casella a destra nella schermata e anche la performance di destinazione da caricare a sinistra nella schermata.
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	I file del tipo "AllArp" salvati su un dispositivo di memoria flash USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
AllSong	.X6S	I file del tipo "AllSong" salvati su un dispositivo di memoria flash USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Song	.X6A .X6S .MID	Una song specifica in un file salvato su un dispositivo di memoria flash USB come tipo "All" o "AllSong" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento. Le icone file  di "X6A" o "X6S" vengono cambiate in  (come directory virtuali) quando è selezionato questo tipo di file. Se si seleziona questo file e si preme il pulsante [ENTER], vengono indicati l'elenco di song del file e la destinazione di caricamento. Selezionare la song di origine da caricare nella casella a destra nella schermata e anche la song di destinazione da caricare a sinistra nella schermata. Inoltre, selezionando questo tipo di file è possibile caricare i file Standard MIDI (formato 0, 1) in una song specifica.

**Modalità File**

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

**Informazioni supplementari**

Tipi di file	Estensione*	Descrizione
AllPattern	.X6P	I file del tipo "AllPattern" salvati su un dispositivo di memoria flash USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Pattern	.X6A .X6P .MID	Un pattern specifico in un file salvato su un dispositivo di memoria flash USB come tipo "All" o "AllPattern" può essere selezionato singolarmente e caricato nello strumento. Le icone file  di "X6A" e "X6P" vengono cambiate in  (come directory virtuali) quando è selezionato questo tipo di file. Se si seleziona questo file e si preme il pulsante [ENTER], vengono indicati l'elenco di pattern del file e la destinazione di caricamento. Selezionare il pattern di origine da caricare nella casella a destra nella schermata e anche il pattern a sinistra nella schermata. Inoltre, selezionando questo tipo di file è possibile caricare un file Standard MIDI (formato 0, 1) in una specifica sezione di un pattern.
AllWaveform	.X6W	I file dei tipi "All Waveform" salvati su dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Waveform	.X6A .X6W .WAV .AIF	Una waveform specificata in un file che è salvato su dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Waveform" può essere selezionata e caricata individualmente nello strumento. Le icone file  di "X6A" e "X6W" vengono cambiate in  (come cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file.

\* Assegnata al file che può essere caricato.

**NOTA** Quando la casella "with Waveform" è selezionata, i dati delle waveform vengono caricati anche nel modulo di espansione della memoria flash.

**NOTA** Quando la casella "with Sample" è selezionata, i dati dei campioni vengono caricati anche nel modulo di espansione della memoria flash.

### Compatibilità dei dati con MOX6/MOX8

Tra i dati creati sul MOX6/MOX8, possono essere caricati in MOXF6/MOXF8 i seguenti.

Tipo di MOX	Estensione file di MOX
All	.X4A
AllVoice	.X4V
AllArp	.X4G
AllSong	.X4S
AllPattern	.X4P

### Compatibilità dei dati con i modelli MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8

Tra i dati creati sul MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8, possono essere caricati in MOXF6/MOXF8 i seguenti.

Tipo di MOTIF XF	Estensione file di MOTIF XF
All	.X3A *1
AllVoice	.X3V
AllArp	.X3G
AllSong	.X3S *2
AllPattern	.X3P *2
AllWaveform	.X3W

\*1: Solo dati di voci, performance, arpeggi, modelli di missaggio e waveform.

\*2: Solo dati di waveform.

### [SF1] EXEC (Esecuzione)

Consente di caricare il file selezionato.

**NOTA** Per accedere alla directory selezionata o selezionare il banco di voci/performance/waveform desiderato, premere il pulsante [ENTER].

## Modalità File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

### Informazioni supplementari

## [F4] RENAME



Rinominare il file o la directory selezionata. È possibile rinominare i file usando massimo otto caratteri alfanumerici. I nomi vengono assegnati ai file in base alle convenzioni sull'assegnazione di nomi di MS-DOS. Se il nome del file contiene spazi o altri caratteri non riconosciuti in MS-DOS, tali caratteri vengono automaticamente sostituiti da caratteri "\_" (underscore) in fase di salvataggio.

## [SF1] EXEC (Esecuzione)

Rinominare il file selezionato.

**NOTA** Per aprire la directory selezionata, premere il pulsante [ENTER].

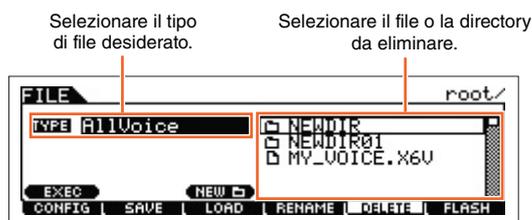
## [SF2] SET NAME

Se si preme questo pulsante il nome del file o della cartella selezionato nella casella di selezione del file o della directory verrà copiato nella posizione del nome di file.

## [SF3] NEW

Questo pulsante consente di creare una nuova directory all'interno della directory corrente.

## [F5] DELETE



Questa schermata consente di eliminare file o directory dal dispositivo di memoria flash USB. Selezionare il file o la cartella desiderata come descritto di precedenza, quindi premere il pulsante [SF1] EXEC.

**NOTA** Per eliminare una directory, eliminare prima tutti i file in essa contenuti. Tenere presente che possono essere eliminate solo le cartelle che non contengono file o altre directory nidificate.

## [F6] FLASH

### [SF1] FORMAT

Utilizzare questa funzione per formattare un modulo di espansione della memoria flash opzionale. L'operazione di formattazione è necessaria perché il modulo FL512M/1024M non è formattato all'uscita dalla fabbrica. Dopo avere installato un nuovo modulo, premere il pulsante [ENTER] per richiamare la finestra di dialogo di conferma, quindi premere nuovamente il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di formattazione.

#### ■ AVVISO ■

L'operazione di formattazione può essere applicata a moduli già formattati. In questo caso, saranno cancellati tutti i dati delle waveform esistenti.

## Modalità File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

▶ [F4] RENAME

▶ [F5] DELETE

▶ [F6] FLASH

## Informazioni supplementari

## [SF2] DELETE

Utilizzare questa funzione per eliminare una sola waveform. Selezionare la waveform, quindi premere il pulsante [ENTER] per eliminarla.

**NOTA** Quando si accede a questa funzione dalla modalità Voice, è possibile monitorare la waveform selezionata suonando la tastiera.

## [SF3] OPTIMIZE

Utilizzare questa funzione per ottimizzare il modulo di espansione della memoria flash. L'ottimizzazione consolida le aree di memoria utilizzata e non utilizzata (disponibile) per creare l'area più ampia possibile di memoria libera contigua e velocizzare l'accesso alla memoria. Premere il pulsante [ENTER] per richiamare la finestra di dialogo di conferma, quindi premere nuovamente il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di ottimizzazione.

### ■ AVVISO ■

**Non spegnere mai lo strumento durante l'operazione di ottimizzazione, che può richiedere anche più di dieci minuti. In tal modo verrebbero cancellati tutti i dati presenti nel modulo di espansione della memoria flash.**

## Modalità File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

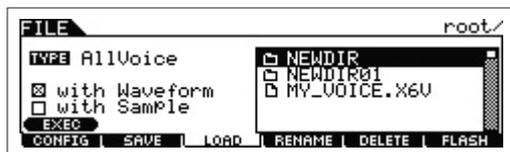
[F6] FLASH

### Informazioni supplementari

## Informazioni supplementari

### ■ Selezione di file e cartelle

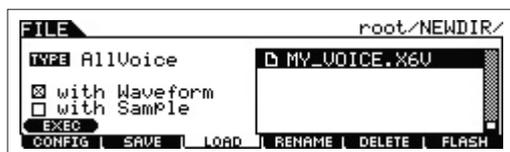
Le illustrazioni e le istruzioni riportate di seguito mostrano come selezionare i file e le directory sui dispositivi di memoria flash USB in modalità File.



Per tornare al livello immediatamente superiore, premere il pulsante [EXIT].



Per accedere al livello immediatamente inferiore, evidenziare la directory desiderata e premere il pulsante [ENTER].



Selezionare la directory o il file utilizzando il dial [DATA] e i pulsanti [INC]/[DEC].

### ■ Riproduzione di un file SMF (Standard MIDI File) da un dispositivo di memoria flash USB

In modalità File è possibile riprodurre direttamente un file SMF salvato in un dispositivo di memoria flash USB. Questa funzione è utile nelle performance dal vivo, poiché consente di utilizzare dati SMF come accompagnamento mentre si suona la tastiera.

- 1 Collegare allo strumento il dispositivo di memoria flash USB che contiene il file SMF.
- 2 Accedere alla modalità Song o Pattern e selezionare la song o il pattern desiderato.
- 3 Premere il pulsante [FILE] per entrare nella modalità omonima.
- 4 Premere il pulsante [F3] LOAD per richiamare la schermata Load.
- 5 Spostare il cursore su "TYPE" e selezionare "Song" o "Pattern".



- 6 Selezionare il file SMF.



- 7 Premere il pulsante [F6] ► (Play) per riprodurre il file SMF con le impostazioni di messaggio della song o del pattern attualmente selezionato. Premere il pulsante [SF2] ■ (Stop) per arrestare la riproduzione.
- 8 Provare a suonare la tastiera a tempo con l'accompagnamento del file SMF.

## Modalità File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

## Informazioni supplementari

## ■ Formattazione di un dispositivo di memoria flash USB

Un nuovo dispositivo di memoria flash USB deve essere formattato prima di potere essere utilizzato con questo strumento. Di seguito viene riportata la procedura corretta per la formattazione.

### ■ AVVISO ■

Se sul dispositivo di memoria flash USB sono già stati salvati dei dati, fare attenzione a non formattarlo. Se il dispositivo viene formattato, tutti i dati precedentemente registrati saranno eliminati. È quindi necessario verificare in anticipo che il dispositivo non contenga dati importanti.

- 1 Collegare un dispositivo di memoria flash USB al terminale USB [TO DEVICE].
- 2 Premere il pulsante [FILE] per entrare nella modalità omonima.
- 3 Per richiamare la schermata Format, premere il pulsante [F1] CONFIG, quindi premere il pulsante [SF2] FORMAT.



## 4 Impostare l'etichetta volume (Volume Label).

Spostare il cursore su "Volume Label" e immettere un'etichetta di volume (fino a undici caratteri) utilizzando il dial [DATA] e i pulsanti cursore [<]/[>]. Premendo il pulsante [SF6] si richiama l'elenco dei caratteri per semplificare l'immissione.

## 5 Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma).

Per annullare l'operazione di formattazione, premere il pulsante [EXIT].

## 6 Premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di formattazione.

Dopo il completamento di questa operazione, sul display appare il messaggio "Completed" (Completato) e viene visualizzata di nuovo schermata originale.

### ■ AVVISO ■

Durante la fase di formattazione, accertarsi di seguire queste precauzioni:

- Non rimuovere o espellere la memoria flash USB dal dispositivo.
- Non scollegare i dispositivi.
- Non spegnere MOXF6/MOXF8 o eventuali altri dispositivi.

**NOTA** Se l'operazione Format viene eseguita in modalità File, il dispositivo di memoria flash USB viene formattato in formato MS-DOS o Windows. Il dispositivo formattato può non essere compatibile con altri dispositivi, come un computer Mac o una fotocamera digitale.

## Modalità File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

---

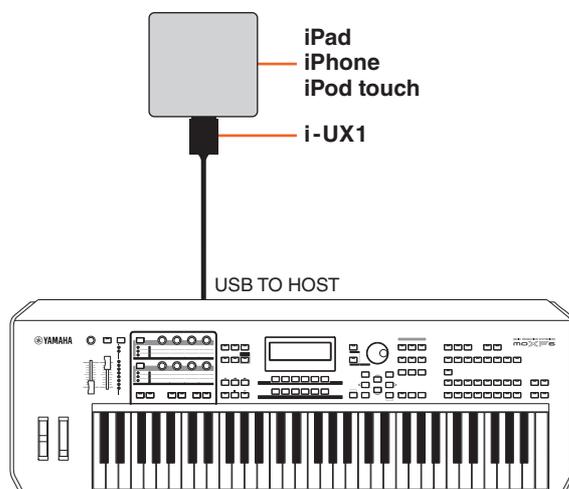
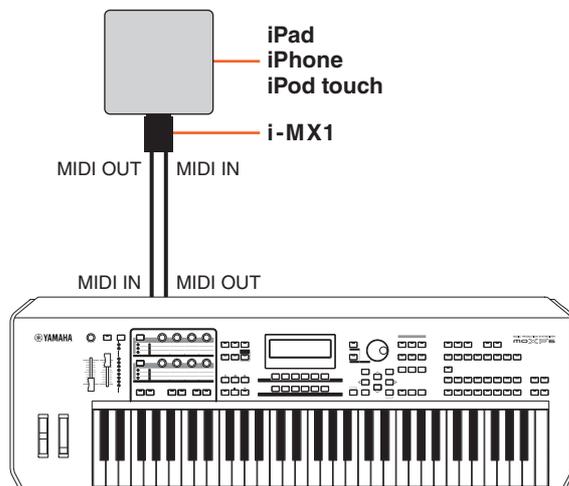
 Informazioni supplementari
 

---

# Utilizzo delle applicazioni iOS

È possibile utilizzare varie applicazioni iOS ed estendere la fruibilità e la versatilità musicale di questo strumento collegandolo a un dispositivo iPad, iPhone o iPod touch tramite l'interfaccia MIDI i-MX1/i-UX1 opzionale. Per ulteriori informazioni sul collegamento dello strumento a un iPad/iPhone/iPod touch, fare riferimento al manuale di istruzioni di i-MX1/i-UX1. Inoltre, per informazioni sulle applicazioni compatibili e sui relativi requisiti minimi, visitare il seguente sito Web:

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



**NOTA** Quando si usa lo strumento insieme a un iPhone/iPad, è consigliabile attivare la "modalità aereo" dell'iPhone/iPad per evitare rumori causati dalle funzioni di comunicazione.

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

## Struttura di base

Blocchi funzionali

Blocco generatore di suoni

Blocco ingresso A/D

Blocco sequencer

Blocco arpeggio

Blocco controller

Blocco effetti

Memoria interna

## Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Master

Modalità Remote

Modalità Utility

Configurazione rapida

Modalità File

## Utilizzo delle applicazioni iOS

## Appendice

MIDI

# Appendice

## Informazioni sull'interfaccia MIDI

MIDI è l'acronimo di Musical Instrument Digital Interface, un'interfaccia che permette agli strumenti musicali elettronici di comunicare, inviando e ricevendo note, cambiamenti di controlli e programmi e altri vari tipi di dati MIDI o messaggi. Il presente sintetizzatore può controllare altri dispositivi MIDI trasmettendo dati relativi alle note e ai vari tipi di controller e può essere controllato a sua volta da messaggi MIDI in arrivo che determinano automaticamente la modalità del generatore di suoni, selezionano i canali MIDI, le voci e gli effetti, modificano i valori dei parametri e ovviamente utilizzano le voci specificate per le varie parti. Per informazioni dettagliate sui messaggi MIDI che possono essere utilizzati con MOXF6/MOXF8, consultare il documento PDF "Elenco dati". Per ulteriori informazioni sull'interfaccia MIDI, vedere il documento PDF "Manuale dei parametri del sintetizzatore". In questa sezione vengono descritte solo le informazioni specifiche per MOXF6/MOXF8.

### • Messaggi della modalità canale

#### Reset All Controllers (controllo n. 121)

Di seguito sono indicati i parametri interessati:

ControllerSet	Disabled
LFOBoxSet	Disabled
Pitch Bend	64
Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max.)
Sustain	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Portamento	Annulla il numero del tasto di origine del portamento
Foot Controller	127
Ribbon Controller	64
Breath Controller	127
Assign Knob	64
Assign Switch	0
RPN	Numero non specificato; i dati interni non cambiano.
NRPN	

### Struttura di base

- Blocchi funzionali
- Blocco generatore di suoni
- Blocco ingresso A/D
- Blocco sequencer
- Blocco arpeggio
- Blocco controller
- Blocco effetti
- Memoria interna

### Riferimenti

- Modalità Voice
- Modalità Performance
- Modalità Song
- Modalità Pattern
- Modalità Mixing
- Modalità Master
- Modalità Remote
- Modalità Utility
- Configurazione rapida
- Modalità File

### Utilizzo delle applicazioni iOS

### Appendice

▶ MIDI

Yamaha Web Site (English)  
<http://www.yamahasyth.com/>  
Yamaha Downloads  
<http://download.yamaha.com/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division  
© 2013 Yamaha Corporation  
305MW-A0