

S90XS
S70XS

Manuale di riferimento

Utilizzo di questo manuale

Il Manuale di riferimento per la S90 XS/S70 XS creato in formato PDF è dotato di funzionalità speciali proprie dei file elettronici, ad esempio le funzionalità di collegamento e ricerca che consentono di passare direttamente alla pagina desiderata facendo clic su un termine specifico.

Sommario

L'elenco sulla destra di ciascuna pagina corrisponde al sommario. Facendo clic sull'elemento desiderato si passa direttamente alla pagina corrispondente. L'elenco nella sezione Riferimenti corrisponde alla struttura ad albero delle funzioni di questo strumento e consente di trovare facilmente i parametri desiderati. Quando sul display dello strumento si vede un parametro sconosciuto è sufficiente trovare il parametro corrispondente in questa lista e fare clic su di esso per richiamare la pagina che lo descrive in dettaglio.

Funzione di ricerca

Questa funzionalità incorporata nel software di visualizzazione è particolarmente utile se si desidera conoscere il significato di termini sconosciuti. Se si utilizza Adobe Reader per leggere il presente manuale è sufficiente immettere una parola specifica nella casella di ricerca, quindi premere il tasto <Invio> del computer per richiamare la sezione applicabile del manuale.

NOTA Accertarsi di scaricare la versione più recente di Adobe Reader dal seguente sito Web:
<http://www.adobe.com/it/products/reader/>

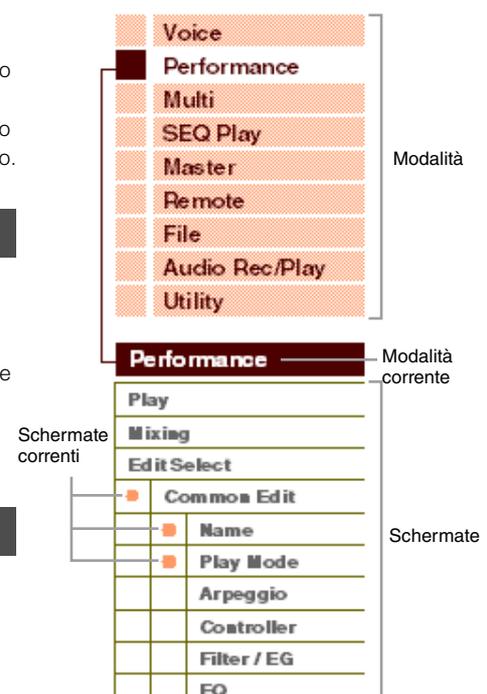
Pagina precedente/pagina successiva

Quando si utilizza Adobe Reader, per passare alla pagina precedente/successiva del documento è sufficiente fare clic sui pulsanti della barra degli strumenti. Questa funzionalità è particolarmente utile se si desidera ritornare alla pagina visualizzata in precedenza dopo essere passati a una pagina collegata.

NOTA Se nella barra degli strumenti non sono visualizzati i pulsanti pagina precedente/successiva, è possibile passare a una pagina o ritornare alla pagina precedente tenendo premuto il tasto <Alt> e premendo <<->/<->>.

NOTA Per maggiori informazioni su queste e altre funzionalità del software, consultare il relativo manuale di istruzioni.

sezione Riferimenti, modalità performance

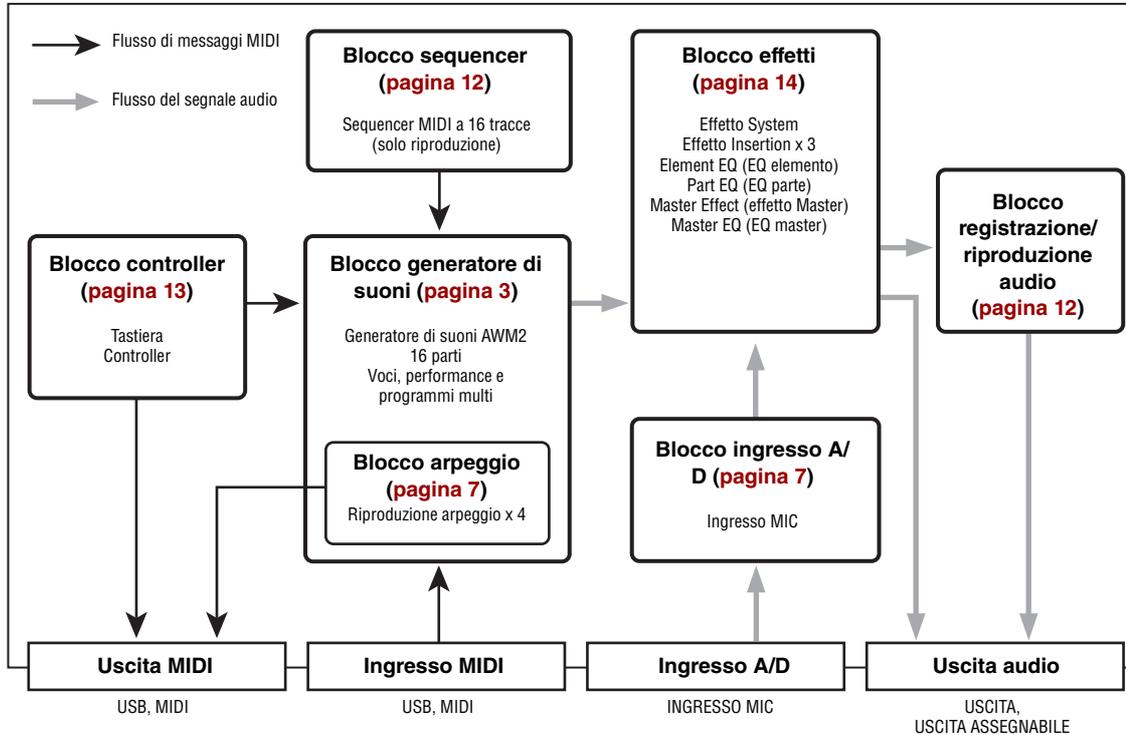


Struttura di base

I sette blocchi funzionali

Il sistema della S90 XS/S70 XS è composto da sette blocchi funzionali principali: generatore di suoni, ingresso A/D, sequencer, arpeggio, controller, effetti e registrazione/riproduzione audio.

S90 XS/S70 XS



Struttura di base

●	Blocchi funzionali
	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

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 forma d'onda di uno strumento vero. Inoltre, consente l'applicazione di una vasta gamma di parametri, tra cui generatori di inviluppo, filtri e modulazione.

Blocco generatore di suoni

Il blocco 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 connettore MIDI IN o il connettore USB. I messaggi MIDI vengono assegnati a sedici canali indipendenti e questo sintetizzatore è in grado di suonare simultaneamente sedici parti separate, attraverso sedici canali MIDI. Tuttavia il limite di sedici canali può essere superato mediante 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 nella modalità voce

Struttura della parte nella modalità voce

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 Basic Receive Ch (pagina 137) della schermata Utility MIDI. In modalità voce, 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 multi (pagina 6).

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 suoni 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 il suono dello strumento musicale. Inoltre, una voce normale è in grado di produrre realisticamente svariati tipi di suono, 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). In Element Edit e Key Edit, è possibile modificare i parametri solo su S90 XS/S70 XS Editor.

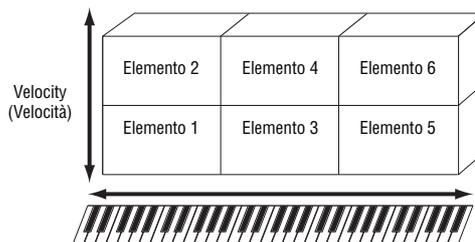
NOTA Per istruzioni sull'editing di una voce normale, vedere pagina 34. Per istruzioni sull'editing di un suono di batteria, vedere pagina 58.

Voci normali e suoni 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 editing voce, 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 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 una esecuzione delicata sulla tastiera mentre quello degli elementi 2, 4 e 6 viene prodotto con una 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 la S90 XS/S70 XS offre una flessibilità ancor maggiore, poiché prevede fino a otto elementi indipendenti.



Struttura di base

	Blocchi funzionali
●	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

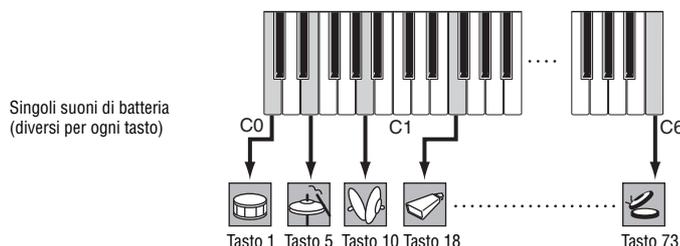
	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

Suono di batteria

I suoni di batteria consistono principalmente in suoni di batteria e percussioni assegnati a singole note sulla tastiera. Un insieme di forme d'onda di suoni di batteria/percussioni o voci normali viene chiamato kit di batteria.

Contrariamente agli elementi, il 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 eseguendo l'editing di parametri quali pitch e EG.



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.

Questa funzionalità, derivata dal sintetizzatore MOTIF XS, 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. Analogamente alla tecnologia della serie MOTIF XS, la S90 XS/S70 XS genera 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" - normale - e "legato").

Esecuzione fedele delle note

I sintetizzatori convenzionali non riproducono efficacemente il suono generato da uno strumento acustico. Con la S90 XS/S70 XS è possibile riprodurre il suono generato da uno strumento acustico impostando il parametro XA Control di un determinato elemento su "key off sound" (suono key off).

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. La S90 XS/S70 XS riproduce con maggiore precisione queste variazioni sonore minime utilizzando le impostazioni dei parametri XA Control, "wave cycle" (ciclo di onda) e "wave random" (onda casuale).

Passaggio tra più suoni diversi per la riproduzione della performance naturale di 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. La S90 XS/S70 XS, invece, riproduce questi suoni speciali consentendo il passaggio da un suono all'altro durante l'esecuzione mediante i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION (FUNZIONE ASSEGNABILE) e le impostazioni dei parametri XA Control "AF 1 on" (Funzione assegnabile 1 on), "AF 2 on" (Funzione assegnabile 2 on) e "all AF off" (Tutte le funzione assegnabili off). In tal modo si ottiene un controllo naturale ed espressivo precedentemente irraggiungibile.

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 "A Func 1/2 Ctrl No." (Numero di controllo funzione assegnabile 2) (pagina 139) nella schermata Utility Controller (Controller utility).

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
●	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

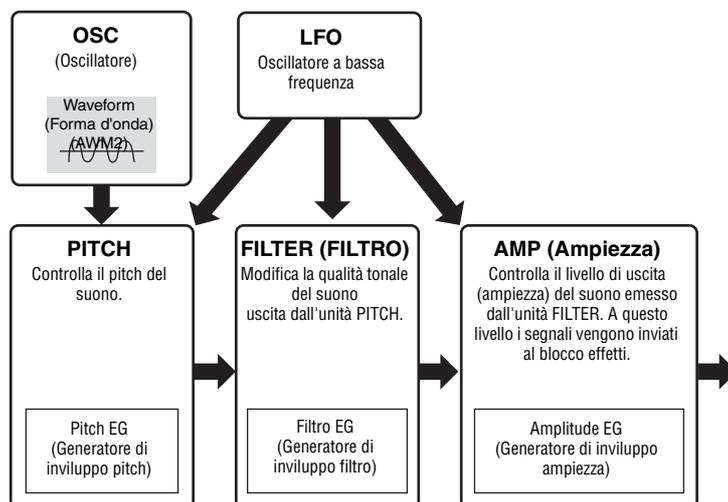
	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

Elementi e tasti batteria

Gli elementi e i tasti batteria sono i minuscoli "componenti fondamentali" di una voce del sintetizzatore. Di fatto, per creare una voce è possibile utilizzare solo un elemento o un tasto batteria. 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 pitch), Amplitude (Ampiezza) e LFO (illustrati di seguito).

IMPORTANTE

In **Element Edit** e **Key Edit**, è possibile modificare i parametri solo su **S90 XS/S70 XS Editor** installato su un computer collegato alla **S90 XS/S70 XS**.



Oscillatore

Questa unità trasmette le onde che determinano il pitch di base. Nella finestra delle impostazioni dell'oscillatore di **S90 XS/S70 XS Editor** è possibile assegnare una forma d'onda (l'"elemento costitutivo" fondamentale del suono) 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). In questa unità è inoltre possibile impostare i parametri relativi a XA.

Ciascuna forma d'onda è composta dal(i) campione(i) creato(i) registrando il suono dello strumento vero e assegnato alla(e) serie della tastiera e della velocità.

Per informazioni sui parametri dell'oscillatore, consultare le pagine [46](#) e [60](#).

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 su **S90 XS/S70 XS Editor**.

Per ulteriori informazioni, consultare le pagine [47](#), [48](#) e [61](#).

Filtro

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 al filtro su **S90 XS/S70 XS Editor**.

Per ulteriori informazioni, consultare le pagine [50](#), [51](#), [53](#) e [61](#).

Ampiezza

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 su **S90 XS/S70 XS Editor**.

Per ulteriori informazioni, consultare le pagine [53](#), [55](#), [62](#) e [62](#).

Struttura di base

	Blocchi funzionali
●	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

LFO (Oscillatore a bassa frequenza)

Come suggerisce il nome stesso, l'LFO genera un'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 su S90 XS/S70 XS Editor.

Per ulteriori informazioni, consultare le pagine [40](#) e [56](#).

Struttura della memoria della voce

Voce normale

Banchi preset 1 - 8	1024 voci normali (128 voci per banco)
Banco GM	128 voci
Banchi utente 1 - 4	512 voci normali (128 voci per banco)

Suono di batteria

Banco batteria preset	64 voci
Banco batteria GM	1 voce
Banco batteria utente	32 voci

Struttura di base

	Blocchi funzionali
●	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

Blocco generatore di suoni nella modalità performance

Struttura della parte nella modalità performance

In questa modalità, il blocco 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 costituiti 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 multi.

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 69](#)).

Struttura della performance

Sono disponibili quattro banchi utente. Ciascun banco contiene 128 performance. Pertanto sono in totale disponibili 512 performance utente.

Blocco generatore di suoni nella modalità multi

Struttura della parte nella modalità multi

La modalità multi consente l'utilizzo di 16 parti e l'assegnazione a ciascuna parte di voci diverse da riprodurre. Dal momento che è possibile impostare canali MIDI diversi per ciascuna Parte del blocco generatore di suoni, è possibile utilizzare un sequencer MIDI o computer esterno per la riproduzione dei suoni. 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. Un generatore di suoni MIDI che riceve su più canali MIDI e riproduce più parti strumentali contemporaneamente viene detto generatore di suoni "multitimbrico".

Per azionare il blocco generatore di suoni in modalità multi, impostare la porta del sequencer esterno su 1, quindi impostare il canale di ricezione MIDI di ciascuna parte su "Receive Ch" (Canale di ricezione) ([pagina 101](#)) nella schermata Voice di Multi Part Edit (Editing parte multi).

Programma multi

Un programma in cui più voci vengono assegnate alle parti per esecuzioni multitimbriche nelle modalità multi viene detto "multi". Ciascun programma multi può contenere fino a 16 parti.

Struttura della memoria del programma multi

Nel banco utente sono disponibili un massimo di 128 programmi multi.

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 tono 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 dal jack MIC INPUT. I segnali audio di ingresso dal jack MIC INPUT possono essere trasmessi all'effetto Insertion, effetto System, effetto Master e Master EQ del blocco effetti.

È possibile impostare i parametri relativi all'ingresso A/D nella schermata seguente.

Modalità	Schermata	Pagine
Voce	Schermate Voice A/D Out (Uscita A/D voce) e Voice A/D FX (Effetto A/D voce) in modalità utility	Pagine 140 e 141
Performance	Schermate A/D Out (Uscita A/D) e A/D FX (Effetto A/D) in Performance Common Edit (Editing comune performance)	Pagine 78 e 79
Programma multi	Schermate A/D Out e A/D FX in Multi Common Edit (Editing comune multi)	Pagine 98 e 99

Blocco arpeggio

Questa funzione permette 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.

Categoria di arpeggio

I tipi di arpeggio sono suddivisi nelle 18 categorie elencate di seguito. Le categorie si basano sullo strumento musicale.

Elenco delle categorie

ApKb	Pianoforte acustico e tastiera	Lead	Solista sintetizzato
Organ	Organo	PdMe	Pad sintetizzato/Effetto musicale
GtPI	Chitarra e pizzicato	CPrc	Percussione cromatica
GtMG	Chitarra per "MegaVoice"	DrPc	Batteria/Percussione
Bass	Basso	Seq	Sequenza sintetizzata
BaMG	Basso per "MegaVoice"	Chord	Sequenza accordi
Strng	Strumenti a corde	Hybrd	Sequenza ibrida
Brass	Ottoni	Cntr	Controllo
RdPp	Ancia/Canna	DrEnd	Fine batteria

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
	Generatore di suoni
●	A/D Input (Ingresso A/D)
●	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

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. Ciò conferisce una reazione naturale a tali voci. Tuttavia, le Mega Voice presentano una struttura molto complessa costituita da molti layer 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 informazioni sul tipo di arpeggio più appropriato per ciascuna Mega Voice, fare riferimento al tipo di voce nell'elenco dei tipi di arpeggio nel Data List (Elenco dati) (documentazione PDF separata).

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
● Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Sottocategoria

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
R&B	R&B
Elect	Elettronica
Jazz	Jazz
World	Mondiale
Genri	Generale
Comb	Combinazione
Zona	Velocità di zona*

Z.Pad	Velocità di zona per Pad*
Filtr	Filtro
Exprs	Espressione
Pan	Pan
Mod	Modulazione
Pbend	Pitch bend
Asign	Assign 1/2

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 voce è bene impostare il limite di velocità di ciascun elemento nell'intervallo indicato di seguito.

Intervallo 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

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

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: la possibilità di generare note e accordi complessi suonando anche solo una nota. L'arpeggio segue fedelmente le note suonate sulla tastiera (tranne l'area di assegnazione dell'arpeggio) offrendo una grande libertà armonica e la possibilità di eseguire degli "assolo" utilizzando gli arpeggi. Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 11](#).

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: 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. L'arpeggio esegue sempre parti armonicamente corrette. Tale funzionalità è particolarmente utile in caso di accompagnamenti per basso e con accordi. Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 11](#).

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 11](#)), gli arpeggi creati per un utilizzo con i suoni di batteria ([pagina 11](#)) e gli arpeggi contenenti principalmente eventi non relativi alle note ([pagina 12](#)).

Utilizzo dell'elenco dei tipi di arpeggio

L'elenco dei tipi di arpeggio nel Data List (documentazione PDF separata) presenta le seguenti colonne.

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	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

NOTA Tenere presente che questo elenco ha solo uno scopo illustrativo. Per un elenco completo dei tipi di arpeggio, consultare il Data List (documentazione PDF separata).

1 Main Category (Categoria principale)

Indica una categoria di arpeggio.

2 Sub Category (Sottocategoria)

Indica una sottocategoria di arpeggio.

3 ARP No (N. arpeggio)

Indica il numero del tipo di arpeggio.

4 ARP Name (Nome arpeggio)

Indica il nome dell'arpeggio.

5 Time Signature (Indicazione tempo)

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

6 Length (Lunghezza)

Fornisce la lunghezza dati (numero di battute) del tipo di arpeggio. Quando il parametro loop* è impostato su "off" l'arpeggio viene riprodotto per il tempo indicato e poi si interrompe.

7 Original Tempo (Tempo originale)

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 (Accento)

Il cerchio indica che l'Arpeggio utilizza la funzionalità frase di accento (pagina 10).

9 Random SFX (SFX casuale)

Il cerchio indica che l'Arpeggio utilizza la funzionalità SFX (pagina 10).

10 Voice Type (Tipo di voce)

Indica il tipo di voce appropriato per il tipo di arpeggio.

Quando il parametro Voice With Arpeggio (Voce con arpeggio) (pagina 104) è impostato su "on" nella schermata Arp Edit (Editing arpeggio) della modalità Multi Part Edit, la voce di questo tipo viene selezionata automaticamente.

*È possibile impostare il "loop" nella schermata Arp Edit (pagina 36) di Voice Edit (Editing voce), nella schermata Arp Edit (pagina 84) di Performance Part Edit (Editing parte performance) e nella schermata Arp Edit (pagina 104) di Multi Part Edit.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Impostazioni relative agli arpeggi

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 agli arpeggi è possibile impostare nelle modalità voce, performance e multi.

Attivazione/disattivazione della riproduzione dell'arpeggio

Di seguito sono indicate le operazioni disponibili.

Esecuzione dell'arpeggio solo quando la nota viene premuta:	"Hold"="off", "Trigger Mode"="gate"
Esecuzione dell'arpeggio anche quando la nota viene rilasciata:	"Hold"="on", "Trigger Mode"="gate"
Attivazione/disattivazione dell'esecuzione dell'arpeggio ogni volta che la nota viene premuta:	"Trigger Mode"="toggle" (È possibile impostare il parametro Hold su "on" oppure "off".)

NOTA È possibile impostare la modalità di attivazione tramite pressione continua nella schermata Arp Edit (pagina 36) di Voice Edit, nella schermata Arp Edit (pagina 84) di Performance Part Edit e nella schermata Arp Edit (pagina 104) di Multi Part Edit.

NOTA Quando si riceve il messaggio sustain MIDI (controllo n. 64) con "Arp Sw" (Interruttore arpeggio) impostato su "on" è possibile ottenere lo stesso risultato impostando "Arp Hold" (Mantenimento arpeggio) su "on".

Frase di accento

Le frasi di accento sono costituite da dati di sequenza inclusi in alcuni tipi di arpeggio, che vengono eseguiti solo quando si suonano note a velocità 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 Accent Velocity Threshold su un valore più basso.

NOTA È possibile impostare il parametro "Accnt Vel Th (Soglia di velocità accento)" nella schermata Arp Edit (pagina 36) di Voice Edit, nella schermata Arp Edit (pagina 84) di Performance Part Edit e nella schermata Arp Edit (pagina 104) di Multi Part Edit.

NOTA Per informazioni sui tipi di arpeggio che utilizzano questa funzione, fare riferimento all'elenco dei tipi di arpeggio nel Data List (documentazione PDF separata).

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:	Random SFX
Per l'impostazione del volume del suono SFX:	SFX Vel Offset
Per determinare se il volume del suono SFX è controllato dalla velocità:	SFX Key on Ctrl

NOTA È possibile impostare "Random SFX", "SFX Vel Offset" e "SFX Key on Ctrl" nella schermata Arp Edit (pagina 36) di Voice Edit, nella schermata Arp Edit (pagina 84) di Performance Part Edit e nella schermata Arp Edit (pagina 104) di Multi Part Edit.

NOTA Per informazioni sui tipi di arpeggio che utilizzano questa funzione, fare riferimento all'elenco dei tipi di arpeggio nel Data List (documentazione PDF separata).

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
● Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Tipi di riproduzione degli arpeggi

Per la riproduzione degli arpeggi sono disponibili tre tipi principali di riproduzione descritti di seguito.

Arpeggi per voci normali

I tipi di arpeggio (appartenenti a categorie diverse da 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 suonata e le note della sua 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 la sequenza trasposta in cui la nota premuta diventa la tonica. Aggiungendo altre note a quelle già premute si modifica la sequenza. Un arpeggio con questo tipo di riproduzione ha 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. Un arpeggio con questo tipo di riproduzione ha un nome che termina in "_XS".

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

NOTA Questi tipi sono programmati per le voci normali, quindi il loro utilizzo con i suoni di batteria può portare a risultati musicali non appropriati.

Arpeggi per le voci di batteria/percussione. Categoria: DrPc, DrEnd

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). L'aggiunta di note a quella già tenuta produce ulteriori suoni (strumenti di batteria assegnati) per il pattern di batteria. 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 della modalità tasti è impostato su "thru" o "thru+direct".

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 Questi tipi sono programmati per le voci di batteria, quindi il loro utilizzo con le voci normali può portare a risultati musicali non appropriati.

Struttura di base

	Blocchi funzionali
	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
●	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

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 della modalità tasti su "direct", "thru+direct" o "sort+direct".

NOTA È possibile impostare la modalità tasti tramite nella schermata Arp Edit (pagina 36) di Voice Edit, nella schermata Arp Edit (pagina 84) di Performance Part Edit e nella schermata Arp Edit (pagina 104) di Multi Part Edit.

Suggerimenti per la riproduzione dell'arpeggio

Oltre a fornire l'ispirazione e dei passaggi ritmici su cui suonare, offre anche la qualità dei dati MIDI, da utilizzare per la creazione di song, o basi di accompagnamento complete per le performance dal vivo. Per ulteriori informazioni, consultare il Manuale di istruzioni cartaceo.

Blocco sequencer

Questo blocco consente di riprodurre il file MIDI standard, ivi comprese le 16 parti nella modalità multi/riproduzione in sequenza. I messaggi MIDI riprodotti nel blocco sequencer vengono trasmessi al blocco generatore di suoni.

Blocco registrazione/riproduzione audio

Questo blocco consente di registrare le proprie performance come dati audio nel dispositivo di memorizzazione USB esterno o nella memoria flash interna e riprodurre i dati audio registrati.

Registrazione audio

Il suono in uscita dal blocco generatore di suoni dello strumento e il suono di ingresso attraverso il jack MIC INPUT vengono trasferiti al blocco effetti e quindi registrati come dati audio. Il dati audio vengono registrati e salvati nel file WAVE (44,1 kHz/16-bit/stereo).

Riproduzione audio

È possibile riprodurre direttamente i file archiviati nella memoria flash interna o salvati sul dispositivo di memorizzazione USB esterno. Prima dell'uscita il suono della riproduzione bypassa il blocco effetti.

Struttura di base

	Blocchi funzionali
	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
●	Arpeggio
●	Sequencer
●	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

Blocco controller

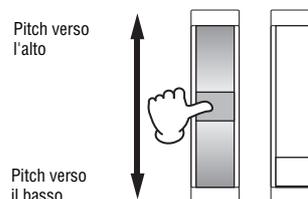
Questo blocco è composto dalla tastiera, dalle rotelle Pitch Bend e Modulation, dal Ribbon Controller, dai knob, dagli slider e così via. La tastiera da sola non produce suoni, ma genera/trasmette informazioni su attivazione/disattivazione delle note, velocità e altro (messaggi MIDI) al generatore di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

Tastiera

La tastiera trasmette i messaggi di attivazione/disattivazione delle note al blocco generatore di suoni (per l'esecuzione). 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 TRANSPOSE [-]/[+] e impostare (nella schermata generale della modalità utility) la modalità di generazione della velocità in base alla forza con cui vengono suonate le note.

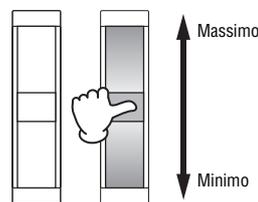
Rotella Pitch Bend

Usare la rotella Pitch Bend per glissare le note verso l'alto o verso il basso mentre si suona la tastiera. Spostare la rotella verso l'alto o verso il basso per glissare il pitch verso l'alto o verso il basso. Questa rotella è autocentrante e quindi si ripositiona sul pitch normale una volta che viene rilasciata. Ogni voce preset dispone di una impostazione Pitch Bend Range (Gamma del pitch bend) predefinita. È possibile modificare l'impostazione Pitch Bend Range per ciascuna voce nella schermata della modalità riproduzione (pagina 34) della modalità editing voce. In questa schermata è inoltre possibile invertire la funzione Pitch Bend in modo tale per cui ruotando la rotella verso l'alto il pitch si abbassa e viceversa. Nella schermata controller (pagina 39) della modalità editing voce è possibile assegnare alla rotella del Pitch Bend anche altre funzioni.



Rotella Modulation

La rotella Modulation viene utilizzata normalmente per il vibrato, ma nel caso di molte voci preset 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 Controller (pagina 39) della modalità editing voce.



Pulsanti delle funzioni assegnabili

In base alle impostazioni della modalità XA (articolazione estesa) (pagina 4) è possibile richiamare elementi specifici della voce selezionata premendo ciascuno di questi pulsanti durante l'esecuzione strumentale. È possibile impostare le funzioni assegnabili su S90 XS/S70 XS Editor. 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 Controller (pagina 39) della modalità editing voce. È inoltre possibile assegnare a questi pulsanti varie funzionalità (diverse dal richiamo di elementi specifici).

Knob/Slider

I quattro knob consentono di modificare in tempo reale, cioè durante l'esecuzione, vari aspetti del suono della voce. I quattro slider consentono di regolare il volume degli elementi della voce, delle parti della performance e delle parti di messaggio.

Struttura di base

	Blocchi funzionali
	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
●	Controller
	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

Controllo remoto del software DAW

Per accedere alla modalità remota, premere il pulsante [DAW REMOTE]. Attivando la modalità remota, le funzioni dei pulsanti del pannello verranno modificate in quelle specifiche di questa modalità, ad eccezione di [MIC INPUT ON/OFF], dei pulsanti OCTAVE [+]/[-], dei pulsanti TRANSPOSE [+]/[-] e del pulsante [UTILITY]. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione pagina 123.

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 editing e consentono di modificare il suono secondo le esigenze.

Struttura degli effetti

Effetti System: Reverb (Riverbero) e Chorus

Gli effetti System 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 costituiti da Reverb e Chorus. È inoltre possibile impostare il livello di mandata da Chorus a Reverb. Questo parametro viene utilizzato per applicare il riverbero ai segnali in uscita dal Chorus. È possibile ottenere l'effetto naturale applicando al suono Chorus una profondità di riverbero con lo stesso livello del suono dry.

Effetto Insertion

È possibile applicare gli effetti Insertion singolarmente a ciascuna parte. Gli effetti Insertion vengono usati principalmente per elaborare direttamente una singola parte o voce. Ciascuna voce dispone di una serie di effetti Insertion (unità A e B). È possibile assegnare i rispettivi effetti ad A e B nella schermata Effect Parameter (Parametri degli effetti) (pagina 45) della modalità editing voce. Questo strumento dispone di otto serie di effetti Insertion (ciascuna serie dispone di due unità: A e B). L'applicazione è possibile a un massimo di otto parti selezionabili tra le parti 1 - 16 e la parte di ingresso A/D nella modalità multi.

Master Effect

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

Element EQ

L'Element EQ elemento viene applicato a ciascun elemento della voce normale e a ciascun tasto del suono di batteria. È possibile selezionare fra tre tipi la forma da utilizzare: EQ parametrico di tipo shelving a 2 bande, EQ parametrico di tipo peaking a 1 banda e EQ enfasi. L'impostazione di questi parametri è possibile solo su S90 XS/S70 XS Editor.

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

Il Part EQ, l'EQ parametrico a 3 bande, viene applicato alla singola voce o alla singola parte del programma multi. 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.

Master EQ

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 oppure impostare le bande più basse e più alte su shelving.

Struttura di base

	Blocchi funzionali
	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
●	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

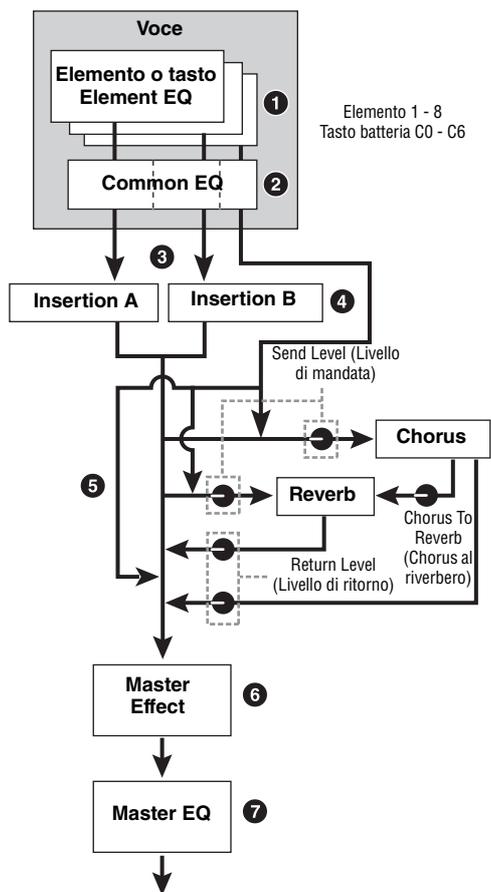
	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

Connessione degli effetti nelle varie modalità

In modalità voce



1 Applicazione di Element EQ ai singoli elementi (per una voce normale) e ai singoli tasti (per un suono di batteria)

Impostazione possibile nella sezione EQ (pagine 57 e 62) di Voice Element Edit (Editing elemento voce)/Voice Key Edit (Editing tasto voce) su S90 XS/S70 XS Editor.

2 Applicazione di Common EQ a tutti gli elementi e tasti batteria

Impostazione possibile nella schermata 3 Band EQ (EQ a tre bande) (pagina 44) di Voice Edit (Editing voce).

3 Selezione dell'effetto Insertion da applicare a ciascun elemento/tasto (A o B)

Impostazione possibile nella schermata Effect (Effetto) (pagina 44) di Voice Edit su S90 XS/S70 XS Editor.

4 Parametri relativi agli effetti Insertion A/B

Impostazione possibile nella schermata Effect Parameter (Parametri degli effetti) (pagina 45) per "Ins A" e "Ins B" di Voice Edit.

5 Parametri relativi a Reverb e Chorus

Impostazione possibile nella schermata Effect Parameter (pagina 45) per "Reverb" e "Chorus" di Voice Edit.

6 Parametri relativi a Master Effect

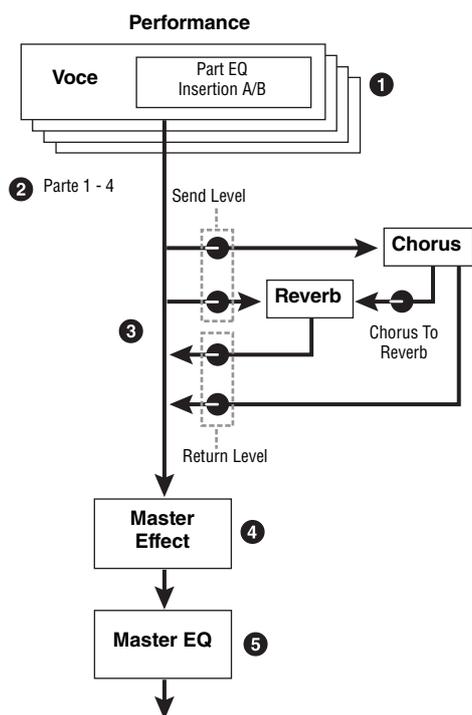
Impostazione possibile nella schermata Voice Master FX (Effetto master voce) (pagina 142) della modalità utility.

7 Parametri relativi a Master EQ

Impostazione possibile nella schermata Voice Master EQ (EQ master voce) (pagina 143) della modalità utility.

NOTA Per quanto riguarda il segnale audio di ingresso dal jack MIC INPUT nella modalità voce, quando il parametro "Output Select" (Selezione uscita) (pagina 141) è impostato su un valore diverso da "L&R", è possibile applicare il segnale solo con le impostazioni 3 - 4 sopra illustrate e in uscita.

In modalità performance



1 Applicazione di Part EQ alle singole parti

Impostazione possibile nella schermata 3 Band EQ (EQ a tre bande) (pagina 88) di Performance Part Edit.

2 Selezione delle parti a cui applicare l'effetto Insertion

Impostazione possibile nella schermata Fx Send (Mandata effetti) (pagina 89) di Performance Edit (Editing performance).

3 Parametri relativi a Reverb e Chorus

Impostazione possibile nella schermata Effect Parameter (pagina 77) per "Reverb" e "Chorus" di Performance Common Edit e nella schermata Fx Send (pagina 89) di Performance Part Edit.

4 Parametri relativi a Master Effect

Impostazione possibile nella schermata Effect Parameter (pagina 77) per "Master" di Performance Common Edit Effect Select (Selezione effetti per l'editing comune performance).

5 Parametri relativi a Master EQ

Impostazione possibile nella schermata EQ (pagina 76) di Performance Common Edit (Editing comune performance).

NOTA Le impostazioni degli effetti di 1, 3 e 4 in modalità voce sono disponibili per un massimo di otto parti per le quali è attivato l'effetto Insertion.

NOTA È possibile applicare i segnali audio delle parti per cui il parametro "Output Select" (pagina 78) è impostato su un valore diverso da "L&R" solo con le impostazioni 1 e 2 sopra illustrate e in uscita.

Struttura di base

	Blocchi funzionali
	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
●	Effect (Effetto)
	Memoria interna

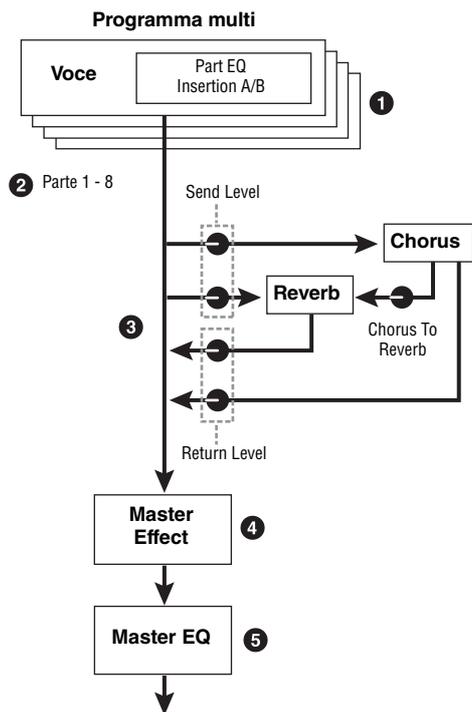
Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

In modalità multi



1 Applicazione di Part EQ alle singole parti

Impostazione possibile nella schermata 3 Band EQ (EQ a tre bande) (pagina 108) di Multi Part Edit.

2 Selezione delle parti a cui applicare l'effetto Insertion

Impostazione possibile nella schermata Fx Send (pagina 109) di Multi Part Edit sullo strumento S90 XS/S70 XS e nella schermata Effect (Effetto) di Multi Common Edit su S90 XS/S70 XS Editor.

3 Parametri relativi a Reverb e Chorus

Impostazione possibile nella schermata Effect Parameter (pagina 97) per "Reverb" e "Chorus" di Performance Common Edit e nella schermata Fx Send (pagina 109) di Multi Part Edit.

4 Parametri relativi a Master Effect

Impostazione possibile nella schermata Effect Parameter (pagina 96) per "Master" di Multi Common Edit.

5 Parametri relativi a Master EQ

Impostazione possibile nella schermata Master EQ (pagina 97) di Multi Common Edit.

NOTA Le impostazioni degli effetti di 1, 3 e 4 in modalità voce illustrate a pagina 15 sono disponibili per un massimo di otto parti per le quali è attivato l'effetto Insertion.

NOTA È possibile applicare i segnali audio delle parti per cui il parametro "Output Select" (pagina 98) è impostato su un valore diverso da "L&R" solo con le impostazioni 1 e 2 sopra illustrate e in uscita.

Struttura di base

	Blocchi funzionali
	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
●	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

Tipi di effetti suddivisi in categorie di effetti

Questo strumento fornisce una gamma molto ampia di tipi di effetti, tanto che potrebbe essere difficile trovare il tipo di effetto desiderato tra i numerosi elementi disponibili. Questo è il motivo per cui i tipi di effetti sono suddivisi in comode categorie. In questa sezione vengono illustrate le categorie di effetti e i relativi tipi.

L'elenco dei tipi di effetti descritti di seguito per ciascuna categoria contiene le colonne: Rev (Riverbero), Cho (Chorus), Ins (Inserimento) e Mas (effetto Master). I segni di spunta riportati in queste colonne indicano che il tipo di effetto è disponibile per ciascun blocco. È possibile selezionare questi tipi di effetto (con i segni di spunta riportati in ciascun elenco) con i controlli del pannello.

Reverb

Detto anche "riverbero" ovvero l'energia sonora che resta in una stanza o in uno spazio chiuso dopo che è terminato il suono originale. Simile, ma diverso dall'effetto eco, il riverbero corrisponde al suono indiretto, diffuso e generato dalla riflessione sui muri e sul soffitto, che accompagna il suono diretto. Le caratteristiche di questo suono indiretto variano a seconda delle dimensioni della stanza e dei materiali e degli arredi in essa contenuti.

Tipo di effetto	Rev	Cho	Ins	Descrizione
REV-X HALL	✓	—	—	Riverbero che emula l'acustica di una sala da concerto grazie alla tecnologia REV-X.
R3 HALL	✓	—	—	Riverbero che emula l'acustica di una sala da concerto utilizzando l'algoritmo derivato da Yamaha ProR3.
SPX HALL	✓	✓	✓	Riverbero che emula l'acustica di una sala da concerto derivato da Yamaha SPX1000.
REV-X ROOM	✓	—	—	Riverbero che emula l'acustica di una stanza grazie alla tecnologia REV-X.
R3 ROOM	✓	—	—	Riverbero che emula l'acustica di una stanza utilizzando l'algoritmo derivato da Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Riverbero che emula l'acustica di una stanza derivato da Yamaha SPX1000.
R3 PLATE	✓	—	—	Riverbero che emula una piastra di metallo utilizzando l'algoritmo derivato da Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Riverbero idoneo per uno strumento solista, derivato da Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✓	—	—	Riverbero che consente di impostare le dimensioni di spazio specificando larghezza, altezza e profondità.

Delay

Un effetto (o dispositivo) che genera un ritardo nel segnale audio per effetti ambientali o ritmici.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Mas	Descrizione
CROSS DELAY	✓	✓	—	Il feedback dei due suoni con ritardo viene incrociato.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	—	Delay incrociato sincronizzato con il tempo di song/pattern/arpeggio.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	—	Delay mono sincronizzato con il tempo di song/pattern/arpeggio.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	—	Delay stereo sincronizzato con il tempo di song/pattern/arpeggio.
CONTROL DELAY	—	✓	—	Delay con tempo di delay controllabile in tempo reale
DELAY LR	✓	✓	—	Produce due suoni con ritardo: L e R (sinistra e destra).
DELAY LCR	✓	✓	—	Produce tre suoni con ritardo: L, R e C (sinistra, destra e centro).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Produce due suoni con ritardo in stereo: L e R (sinistra e destra).

Chorus

In base al tipo e ai parametri di chorus, questo effetto può rendere il suono di una voce più "ampio" (come se più strumenti identici stessero suonando insieme) oppure può conferire maggior calore e profondità alla voce.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
G CHORUS	✓	✓	Effetto chorus che produce una modulazione più ricca e complessa rispetto al chorus normale.
2 MODULATOR	✓	✓	Un effetto chorus consiste nella modulazione del pitch e dell'ampiezza.
SPX CHORUS	✓	✓	Un effetto che utilizza un LFO a 3 fasi per aggiungere modulazione e spaziosità al suono.
SYMPHONIC	✓	✓	Una versione a più fasi della modulazione SPX CHORUS.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Effetto chorus senza modulazione, creato aggiungendo un suono con un leggero cambio di pitch.

Flanger

Il flanger crea un suono circolare e metallico.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
VCM FLANGER	✓	✓	Flanger con tecnologia VCM, per la produzione di un suono tipo vintage.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Flanger di tipo convenzionale.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Flanger sincronizzato sul tempo.
DYNAMIC FLANGER	—	✓	Flanger controllato in modo dinamico.

Phaser

Modula ciclicamente la fase per aggiungere modulazione al suono.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
VCM PHASER MONO	✓	✓	Phaser mono con tecnologia VCM, per la produzione di un suono tipo vintage.
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Phaser stereo con tecnologia VCM, per la produzione di un suono tipo vintage.
TEMPO PHASER	✓	✓	Phaser sincronizzato sul tempo.
DYNAMIC PHASER	—	✓	Shifter di fase controllato in modo dinamico.

Tremolo e Rotary

L'effetto Rotary Speaker (Altoparlante rotante) simula il tipico effetto vibrato di un altoparlante rotante.

Tipo di effetto	Ins	Descrizione
AUTO PAN	✓	Effetto che prevede lo spostamento ciclico del suono da sinistra a destra, avanti e indietro e viceversa.
TREMOLO	✓	Effetto che modula ciclicamente il volume.
ROTARY SPEAKER	✓	Simulazione di un altoparlante rotante.

Distorsione

È possibile utilizzare questo tipo di effetto soprattutto per la chitarra, per aggiungere al suono una distorsione di una certa intensità.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
AMP SIMULATOR 1	✓	—	Simulazione di un amplificatore per chitarra.
AMP SIMULATOR 2	✓	—	Simulazione di un amplificatore per chitarra.
COMP DISTORTION	✓	—	Poiché una compressione viene incluso nella prima fase, è possibile produrre una distorsione fissa a prescindere dalle modifiche al livello del segnale di ingresso.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Gli effetti di compressione, distorsione e delay sono collegati in serie.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
● Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Compressione

La compressione è un effetto che normalmente viene utilizzato per limitare e comprimere le dinamiche (piano/forte) di un segnale audio. Se viene utilizzato insieme a gain per aumentare il livello generale, crea un suono più potente e uniformemente più alto. La compressione può essere utilizzata per incrementare il sustain nelle chitarre elettriche, moderare la voce di un cantante o portare ancor più in primo piano nel mix un kit di batteria o un pattern ritmico.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Compressione con tecnologia VCM.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	—	Compressione di tipo convenzionale.
MULTI BAND COMP	✓	✓	Compressione a 3 bande.

Wah

Questo effetto consente di modulare ciclicamente la luminosità del tono (frequenza di taglio di un filtro). Auto Wah modula il tono tramite LFO, Touch Wah modula il tono tramite il volume (velocità di attivazione note) e Pedal Wah modula il tono con il pedale.

Tipo di effetto	Ins	Descrizione
VCM AUTO WAH	✓	Modula il tono tramite l'LFO.
VCM TOUCH WAH	✓	Modula il tono tramite il volume (velocità di attivazione note).
VCM PEDAL WAH	✓	Modula il tono tramite il pedale. Per ottenere i migliori risultati, assegnare il parametro Pedal Control (Controllo pedale) di questo effetto al Foot Controller (foot controller) nella schermata Controller Set (Serie controller), quindi utilizzare il pedale per controllare questo effetto in tempo reale.

Lo-Fi

Questo effetto peggiora intenzionalmente la qualità audio del segnale di ingresso utilizzando diversi metodi, tra cui la diminuzione della frequenza di campionamento.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
LO-FI	✓	✓	Peggiora la qualità audio del segnale di ingresso per ottenere un suono lo-fi.
NOISY	✓	—	Aggiunge rumore al suono attuale.
DIGITAL TURNTABLE	✓	—	Simula il rumore di una incisione analogica.

Tech

Questo effetto consente di modificare radicalmente le caratteristiche dei toni utilizzando un filtro e una modulazione.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
RING MODULATOR	✓	✓	Effetto che modifica il pitch mediante l'applicazione della modulazione di ampiezza alla frequenza di ingresso.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	—	Modulazione ring controllata in modo dinamico
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Filtro controllato in modo dinamico
AUTO SYNTH	✓	—	Elabora il segnale di ingresso trasformandolo in un suono di tipo sintetizzatore.
ISOLATOR	✓	✓	Controlla il livello di una banda di frequenza specifica del segnale di ingresso.
SLICE	✓	✓	Esegue lo slice dell'AEG del suono delle voci.
TECH MODULATION	✓	—	Aggiunge una sensazione unica di modulazione, simile alla modulazione ring.

Vocoder

L'effetto vocoder non appartiene ad alcuna categoria.

Tipo di effetto	Ins	Descrizione
VOCODER	✓	In questo effetto vengono estratte alcune caratteristiche dal suono del microfono e quindi applicate alla voce eseguita con la tastiera. In tal modo si crea un caratteristico effetto di "voce elettronica" che viene generato suonando la tastiera e parlando al microfono contemporaneamente.

Misc

In questa categoria sono compresi tipi di effetti non inclusi nelle altre categorie.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
VCM EQ 501	—	✓	EQ parametrico vintage a 5 bande con tecnologia VCM.
HARMONIC ENHANCER	—	✓	Aggiunge nuove armoniche al segnale di ingresso per dare risalto al suono.
TALKING MODULATOR	—	✓	Aggiunge un suono vocale al segnale di ingresso.
DAMPER RESONANCE	—	✓	Simula l'effetto che si ottiene premendo il pedale della risonanza in un pianoforte a coda.
PITCH CHANGE	—	✓	Cambia il pitch del segnale di input.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Questo effetto isola solo i componenti di riflessione iniziale del riverbero.
NOISE GATE+COMP+EQ	—	✓	In questo effetto vengono combinati noise gate, compressione e EQ a 3 bande per offrire un'elaborazione ottimale del segnale di ingresso del microfono, in particolare la voce.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
● Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

VCM (Virtual Circuitry Modeling)

La tecnologia VCM consente la modellazione degli elementi di modello all'interno di circuiti analogici (ad esempio resistori e condensatori). Nei tipi di effetto dove viene utilizzata la tecnologia VCM è possibile riprodurre i toni caldi caratteristici dei dispositivi di elaborazione di una volta. Questo strumento presenta otto tipi di effetto VCM illustrati di seguito.

VCM Compressor 376

Questo effetto emula le caratteristiche dei compressori analogici utilizzati come effetto standard negli studi di registrazione. Il suono prodotto è netto e corposo ed è particolarmente adatto a batteria e basso.

VCM Equalizer 501

Questo effetto emula le caratteristiche degli equalizzatori analogici utilizzati negli anni '70, aggiungendo potenza al suono e ricreando la distorsione tipica dei circuiti analogici. L'effetto è composto da due filtri shelving e tre filtri peaking.

VCM Flanger

Questo effetto emula le caratteristiche dei flanger analogici utilizzati negli anni 70, ricreando un effetto flanger caldo e di elevata qualità.

VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Questi effetti emulano le caratteristiche dei phaser analogici utilizzati negli anni 70, ricreando un effetto phaser caldo e di elevata qualità.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Questi effetti emulano le caratteristiche dei wah analogici utilizzati negli anni 70, ricreando un effetto wah-wah caldo e di elevata qualità.

REV-X

REV-X è un algoritmo di riverbero sviluppato da Yamaha. Fornisce una qualità audio di alta densità e fortemente riverberante, con una leggera attenuazione, diffusione e profondità che insieme producono un arricchimento del suono originale.

Questo strumento presenta due tipi di effetti REV-X: REV-X Hall e REV-X Room.

Parametri degli effetti

Per ciascuno dei tipi di effetto sono disponibili dei parametri che determinano il modo in cui l'effetto viene applicato al suono. Tramite l'impostazione di tali parametri è possibile ottenere una varietà di suoni da un solo tipo di effetto.

Per informazioni sui parametri degli effetti, vedere quanto riportato di seguito.

Impostazioni preset per i parametri degli effetti

Le impostazioni preset per i parametri di ciascun tipo di effetto vengono fornite come modelli e possono essere selezionate nel display 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 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 ulteriori informazioni sulle impostazioni di preset relative a ciascun tipo di effetto, fare riferimento al documento Data List (documentazione PDF separata).

Struttura di base

	Blocchi funzionali
	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
●	Effect (Effetto)
	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

Parametri degli effetti

Vengono di seguito elencati in ordine alfabetico i parametri costitutivi dei diversi tipi di effetto.

NOTA Nell'elenco il nome dei parametri viene riportato per esteso, sebbene sull'LCD sia indicato in forma abbreviata. Tale discrepanza potrebbe ostacolare il riconoscimento del parametro desiderato. In tal caso si consiglia di confermare i parametri appartenenti al tipo di effetto che si desidera modificare facendo riferimento all'Effect Parameter List (Elenco effetti parametro) del documento Data List (documentazione PDF separata).

NOTA È possibile che alcuni parametri riportati di seguito vengano visualizzati con lo stesso nome in tipi di effetto diversi. Essi tuttavia svolgono funzioni diverse in base al tipo di effetto specifico. Per questi parametri, vengono forniti due o tre tipi di spiegazioni. Il tipo di effetto corrispondente a ciascuna spiegazione viene descritto sopra alle frasi.

Nome del parametro	Descrizione
AEG Phase	È un offset della fase AEG.
AM Depth	Determina la profondità della modulazione di ampiezza.
AM Inverse R	Determina la fase della modulazione di ampiezza per il canale R.
AM Speed	Determina la velocità della modulazione di ampiezza.
AM Wave	Consente di selezionare l'onda per la modulazione dell'ampiezza.
AMP Type	Consente di selezionare il tipo di amplificatore da simulare.
Analog Feel	Aggiunge al suono le caratteristiche di un flanger analogico.
Attack	Determina il tempo che intercorre fra la pressione del tasto e l'inizio dell'effetto di compressione.
Attack Offset	Determina il tempo che intercorre fra la pressione del tasto e l'inizio dell'effetto wah.
Attack Time	Determina il tempo di attacco del circuito di inviluppo.
Bit Assign	Determina la modalità di applicazione al suono della lunghezza di parole.
Bottom ^{*1}	Determina il valore minimo del filtro wah.
Click Density	Determina la frequenza di emissione del suono del clic.
Click Level	Determina il livello del clic.
Color ^{*2}	Determina la modulazione della fase fissa.
Common Release	È uno dei parametri di "Multi Band Comp." e determina l'intervallo di tempo che intercorre fra il rilascio di una nota e la fine dell'effetto.
Compress	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto di compressione.
Control Type	È uno dei parametri di "Control Delay". Se è impostato su "Normal" l'effetto delay viene sempre applicato al suono. Se è impostato su "Scratch" l'effetto delay non viene applicato se Delay Time e Delay Time Offset sono entrambi impostati su "0".
Damper Control	Quando il footswitch FC3 compatibile con il pedale half-damper viene connesso al jack SUSTAIN, il parametro Damper Control (Controllo damper) viene controllato dall'FC3 sull'intervallo 0 - 127, consentendo effetti damper parziali, come quelli disponibili su un vero pianoforte a coda.
Decay	Controlla la modalità di decadimento del suono di riverbero.
Delay Level C	Determina il livello del suono con ritardo per il canale centrale.
Delay Mix	Determina il livello del suono con ritardo misurato quando vengono applicati più effetti.
Delay Offset	Determina il valore di offset della modulazione delay.
Delay Time	Determina il delay del suono in termini di valore di nota o tempo assoluto.
Delay Time C, L, R	Determina il tempo di delay per ciascun canale: centro, sinistra e destra.
Delay Time L>R	Determina il tempo che intercorre fra il momento in cui il suono entra dal canale L e quello in cui il suono esce sul canale R.
Delay Time Ofst R	Determina il tempo di delay per il canale R come offset.
Delay Time R>L	Determina il tempo che intercorre fra il momento in cui il suono entra dal canale R e quello in cui il suono esce sul canale L.
Delay Transition Rate	Determina la velocità (tasso) con cui il tempo di delay passa dal valore corrente al nuovo valore specificato.
Density	Determina la densità dei riverberi o delle riflessioni.
Depth	Quando viene selezionato "Space Simulator", questo parametro determina la profondità della stanza simulata.
	Quando viene selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina l'ampiezza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di delay.
	Quando viene selezionato "Phaser Type", questo parametro determina l'ampiezza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di fase.
Detune	Consente di determinare la quantità di pitch da stonare.
Device	Consente di selezionare il dispositivo per modificare la modalità di distorsione del suono.
Diffusion	Determina la diffusione dell'effetto selezionato.
Direction	Determina la direzione della modulazione controllata dal circuito di inviluppo.
Divide Freq High	Determina la frequenza degli alti per la divisione dell'intero suono in tre bande.
Divide Freq Low	Determina la frequenza dei bassi per la divisione dell'intero suono in tre bande.
Divide Min Level	Determina il livello minimo delle parti estratte tramite l'effetto slice.
Divide Type	Determina il modo in cui il suono (onda) viene suddiviso in base alla lunghezza delle note.
Drive	Quando viene selezionato uno degli effetti di distorsione, rumore e slice, questo parametro determina la misura di distorsione del suono.
	Quando viene selezionato uno degli effetti misc, questo parametro determina la misura di applicazione dell'enhancer.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
● Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Nome del parametro	Descrizione
Drive Horn	Determina la profondità della modulazione generata dalla rotazione del corno.
Drive Rotor	Determina la profondità della modulazione generata dalla rotazione del rotore.
Dry Level	Determina il livello del suono dry (al quale non viene applicato l'effetto).
Dry LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicata al suono non elaborato.
Dry Mix Level	Determina il livello del suono dry (al quale non viene applicato l'effetto).
Dry Send to Noise	Determina il livello del segnale dry inviato all'effetto noise.
Dry/Wet Balance	Determina il bilanciamento del suono dry e del suono dell'effetto.
Dyna Level Offset	Determina il valore di offset aggiunto all'uscita dal circuito di iniluppo.
Dyna Threshold Level	Determina il livello minimo a cui si attiva il circuito di iniluppo.
Edge	Consente di impostare la curva che determina la modalità di distorsione del suono.
Emphasis	Determina la modifica delle caratteristiche per le frequenze degli alti.
EQ Frequency	Determina la frequenza centrale di ciascuna banda dell'EQ.
EQ Gain	Determina il gain di livello della frequenza centrale dell'EQ per ciascuna banda.
EQ High Frequency	Determina la frequenza centrale della banda alta EQ sottoposta ad attenuazione/amplificazione.
EQ High Gain	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda alta EQ.
EQ Low Frequency	Determina la frequenza centrale della banda bassa EQ sottoposta ad attenuazione/amplificazione.
EQ Low Gain	Determina la quantità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda bassa EQ.
EQ Mid Frequency	Determina la frequenza centrale della banda media EQ sottoposta ad attenuazione/amplificazione.
EQ Mid Gain	Determina l'entità dell'amplificazione o attenuazione applicata alla banda media EQ.
EQ Mid Width	Determina l'ampiezza della banda EQ dei medi.
EQ Width	Determina l'ampiezza della banda EQ.
ER/Rev Balance	Determina il bilanciamento di livello di riflessione iniziale e del suono di riverbero.
F/R Depth	Questo parametro di "Auto Pan" (disponibile quando la direzione PAN è impostata su "L turn" e "R turn") determina la profondità del pan F/R (anteriore/posteriore).
FB Hi Damp Ofst R	Determina il grado di decay nelle frequenze degli alti per il canale R come offset.
FB Level Ofst R	Determina il livello di feedback per il canale R come offset.
Feedback	Determina il livello del segnale audio emesso dal blocco effetti e restituito al relativo ingresso.
Feedback High Damp	Determina la modalità di decay per le frequenze degli alti del suono di feedback.
Feedback Level	Quando viene selezionato uno degli effetti di riverbero e riflessione iniziale, questo parametro determina il livello di feedback del delay iniziale. Quando viene selezionato uno degli effetti delay, chorus, flanger, compressione distorsione delay e TEC, questo parametro determina il livello di feedback in uscita dal delay e restituito all'ingresso. Quando viene selezionato "Tempo Phaser" o "Dynamic Phaser", questo parametro determina il livello di feedback in uscita dal phaser e restituito all'ingresso.
Feedback Level 1, 2	Determina il livello di feedback del suono con ritardo, sia nella prima che nella seconda serie.
Feedback Time	Determina il tempo di delay del feedback.
Feedback Time 1, 2, L, R	Determina il tempo di delay del feedback 1, 2, L e R.
Filter Type	Quando viene selezionato "Lo-Fi", questo parametro determina il tipo di caratteristica tonale. Quando viene selezionato "Dynamic Filter", questo parametro determina il tipo di filtro.
Fine 1, 2	Determina con precisione il pitch sia per la prima che per la seconda serie.
Gate Time	Determina il tempo di gate della parte suddivisa.
Height	Determina l'altezza della stanza simulata.
Hi Resonance	Consente di regolare la risonanza delle frequenze degli alti.
High Attack	Determina il tempo che intercorre fra il momento in cui viene premuta una nota e quello in cui la compressione viene applicata alle frequenze degli alti.
High Gain	Determina il gain di uscita per le frequenze degli alti.
High Level	Determina il livello delle frequenze degli alti.
High Mute	Consente di attivare e disattivare lo stato di esclusione delle frequenze degli alti.
High Ratio	Quando viene selezionato "REV-X Hall" o "REV-X Room", questo parametro determina il rapporto delle frequenze degli alti. Quando viene selezionato "Multi Band Comp", questo parametro determina il rapporto di compressione per le frequenze degli alti.
High Threshold	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto sulle frequenze degli alti.
Horn Speed Fast	Determina la velocità del corno quando l'interruttore slow/fast (lento/veloce) è impostato su "fast".
Horn Speed Slow	Determina la velocità del corno quando l'interruttore slow/fast è impostato su "slow".
Initial Delay	Determina il tempo che intercorre fra il suono originale diretto e le riflessioni iniziali.
Initial Delay 1, 2	Determina il tempo di delay fino alla riflessione iniziale, sia per la prima che per la seconda serie.
Initial Delay Lch, Rch	Determina il tempo che intercorre fra il suono originale diretto e le riflessioni iniziali (eco) che lo seguono, sia per il canale R che per il canale L.
Input Level	Determina il livello di entrata del segnale al quale viene applicata la compressione.
Input Mode	Consente di selezionare la configurazione mono o stereo del suono di ingresso.
Input Select	Consente di selezionare un canale di ingresso.
L/R Depth	Determina la profondità dell'effetto pan L/R.
L/R Diffusion	Determina la diffusione del suono.
Lag	Determina l'intervallo di tempo applicato in aggiunta al suono con ritardo e specificato tramite una durata di nota.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
● Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Nome del parametro	Descrizione
LFO Depth	Quando viene selezionato "SPX Chorus", "Symphonic", "Classic Flanger" o "Ring Modulator", questo parametro determina la profondità della modulazione. Quando viene selezionato "Tempo Phaser", questo parametro determina la frequenza di modulazione della fase.
LFO Phase Difference	Determina la differenza di fase L/R dell'onda modulata.
LFO Phase Reset	Determina la modalità di ripristino della fase iniziale di LFO.
LFO Speed	Quando viene selezionato uno degli effetti chorus, flanger, tremolo o modulazione ring, questo parametro determina la frequenza della modulazione. Quando viene selezionato "Tempo Phaser" o "Tempo Flanger", questo parametro determina la velocità di modulazione tramite un tipo di nota. Quando viene selezionato "Auto Pan", questo parametro determina la frequenza di Auto Pan.
LFO Wave	Quando viene selezionato uno degli effetti flanger e modulazione ring, questo parametro determina la selezione dell'onda per la modulazione. Quando viene selezionato "Auto Pan", questo parametro determina la curva di pan. Quando viene selezionato "VCM Auto Wah", questo parametro determina la selezione dell'onda, sinusoidale o quadrata.
Liveness	Determina le caratteristiche di decay della riflessione iniziale.
Low Attack	Determina il tempo che intercorre fra il momento in cui viene premuta una nota e in momento in cui viene applicata la compressione alle frequenze dei bassi.
Low Gain	Determina il gain di uscita per le frequenze dei bassi.
Low Level	Determina il livello di uscita per le frequenze dei bassi.
Low Mute	Determina se la banda delle frequenze dei bassi è attiva o meno.
Low Ratio	Quando viene selezionato "REV-X Hall" o "REV-X Room", questo parametro determina il rapporto delle frequenze dei bassi. Quando viene selezionato "Multi Band Comp", questo parametro determina il rapporto di compressione per le frequenze dei bassi.
Low Threshold	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto sulle frequenze dei bassi.
LPF Resonance	Determina la risonanza del filtro passa-basso per il suono di ingresso.
Manual	Quando viene selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina il valore di offset della modulazione di delay. Quando viene selezionato "VCM Phaser mono" o "VCM Phaser stereo", questo parametro determina il valore di offset della modulazione di fase.
Meter	Modifica l'indicatore.
Mic L-R Angle	Determina l'angolo L/R del microfono.
Mid Attack	Determina il tempo che intercorre fra il momento in cui viene premuta una nota e quello in cui la compressione viene applicata alle frequenze dei medi.
Mid Gain	Determina il gain di uscita delle frequenze dei medi.
Mid Level	Determina il livello di uscita delle frequenze dei medi.
Mid Mute	Consente di attivare e disattivare lo stato di esclusione delle frequenze dei medi.
Mid Ratio	Determina il rapporto del compressore per le frequenze dei medi.
Mid Threshold	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto per le frequenze dei medi.
Mix	Determina il volume dell'audio degli effetti.
Mix Level	Determina il livello del suono con effetti missato con il suono dry.
Mod Depth	Determina la profondità della modulazione.
Mod Depth Ofst R	Determina la profondità della modulazione per il canale R come offset.
Mod Feedback	Determina il livello di feedback per la modulazione.
Mod Gain	Determina il gain della modulazione.
Mod LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicata al suono modulato.
Mod LPF Resonance	Determina la risonanza del filtro passa-basso per il suono modulato.
Mod Mix Balance	Quando viene selezionato "Noisy", questo parametro determina il livello di missaggio dell'elemento modulato. Quando viene selezionato "Tech Modulation", questo parametro determina il volume del suono modulato.
Mod Speed	Determina la velocità di modulazione.
Mod Wave Type	Consente di selezionare il tipo di onda per la modulazione.
Mode	Determina il tipo di phaser o, più precisamente, il fattore con cui formare l'effetto phaser.
Modulation Phase	Determina la differenza di fase L/R dell'onda modulata.
Move Speed	Determina quanto tempo occorre per portare il suono dallo stato corrente al suono specificato con il parametro Vowel (Vocale).
Noise Level	Determina il livello di rumore.
Noise LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicata al rumore.
Noise LPF Q	Determina la risonanza del filtro passa-basso applicata al rumore.
Noise Mod Depth	Determina la profondità della modulazione del rumore.
Noise Mod Speed	Determina la velocità di modulazione del rumore.
Noise Tone	Determina le caratteristiche del rumore.
On/Off Switch	Attiva o disattiva lo strumento di isolamento.
OSC Frequency Coarse	Determina la frequenza a cui l'onda sinusoidale modula l'ampiezza dell'onda di ingresso.
OSC Frequency Fine	Determina con precisione la frequenza a cui l'onda sinusoidale modula l'ampiezza dell'onda di ingresso.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
● Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Nome del parametro	Descrizione
Output	Determina il livello del segnale in uscita dal blocco effetti.
Output Gain	Determina il gain del segnale in uscita dal blocco effetti.
Output Level	Determina il livello del segnale in uscita dal blocco effetti.
Output Level 1, 2	Determina il livello del segnale in uscita rispettivamente dal primo blocco e dal secondo blocco.
Over Drive	Determina il grado e il carattere dell'effetto di distorsione.
Pan 1, 2	Determina il pan sia per la prima che per la seconda serie.
Pan AEG Min Level	Questo parametro dell'effetto Slice determina il livello minimo di AEG applicato al suono distribuito.
Pan AEG Type	Questo parametro dell'effetto Slice determina il tipo di AEG applicato al suono distribuito.
Pan Depth	Determina la profondità dell'effetto pan.
Pan Direction	Determina la direzione della posizione pan stereo del suono.
Pan Type	Determina il tipo di pan.
Pedal Control	Quando viene selezionato "VCM Pedal Wah", questo parametro determina la frequenza di taglio del filtro wah. Per ottenere i migliori risultati, assegnare questo parametro al Foot Controller nella schermata Controller Set, quindi utilizzare il Foot Controller per controllare questo parametro.
Pedal Response	Determina la modalità di reazione del suono alla modifica del controllo damper.
Phase Shift Offset	Determina il valore di offset della modulazione di fase.
Pitch 1, 2	Determina il pitch in semitoni sia per la prima che per la seconda serie.
PM Depth	Determina la profondità della modulazione del pitch.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-alto prima della modulazione.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso prima della modulazione.
Pre-LPF Resonance	Determina la risonanza del filtro passa-basso per il suono di ingresso.
Presence	Questo parametro di effetto amplificatore per chitarra controlla le frequenze degli alti.
Ratio	Determina il rapporto di compressione.
Release	Determina il tempo che intercorre fra il rilascio del tasto e la fine dell' effetto di compressione.
Release Curve	Determina la curva di rilascio del circuito di involuppo.
Release Time	Determina il tempo di rilascio del circuito di involuppo.
Resonance	Determina la risonanza del filtro.
Resonance Offset	Determina la risonanza come offset.
Reverb Delay	Determina il tempo di delay dalle riflessioni iniziali fino ai riverberi.
Reverb Time	Determina il tempo di riverbero.
Room Size	Determina le dimensioni della stanza in cui lo strumento viene suonato.
Rotor Speed Fast	Determina la velocità del rotore quando l'interruttore slow/fast è impostato su "fast".
Rotor Speed Slow	Determina la velocità del rotore quando l'interruttore slow/fast è impostato su "slow".
Rotor/Horn Balance	Determina il bilanciamento del volume del corno e del rotore.
Sampling Freq. Control	Consente di controllare la frequenza di campionamento.
Sensitivity	Quando viene selezionato "Dynamic Flanger", "Dynamic Phaser" o uno degli effetti TEC, questo parametro determina la sensibilità della modulazione applicata alla modifica dell'ingresso. Quando viene selezionato uno degli effetti VCM Touch Wah, questo parametro determina la sensibilità della modifica del filtro wah applicata alla modifica dell'ingresso.
Slow-Fast Time of Horn	Quando si passa a un'altra velocità di rotazione, determina il tempo necessario per modificare la velocità di rotazione del corno dalla velocità corrente (lenta o veloce) all'altra velocità (veloce o lenta).
Slow-Fast Time of Rotor	Quando si passa a un'altra velocità di rotazione, determina il tempo necessario per modificare la velocità di rotazione del rotore dalla velocità corrente (lenta o veloce) all'altra velocità (veloce o lenta).
Space Type	Consente di selezionare il tipo di simulazione di spazio.
Speaker Type	Consente di selezionare il tipo di simulazione dell'altoparlante.
Speed	Quando viene selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina la frequenza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di delay. Quando viene selezionato uno dei tipi di phaser, questo parametro determina la frequenza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di fase. Quando viene selezionato "VCM Auto Wah", questo parametro determina la velocità dell'LFO.
Speed Control	Consente di attivare e disattivare la velocità rotante.
Spread	Determina la diffusione del suono.
Stage	Determina il numero di passo dello shifter di fase.
Threshold	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto.
Top ³	Determina il valore massimo del filtro wah.
Type	Quando viene selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina il tipo di flanger. Quando viene selezionato uno degli effetti wah, questo parametro determina il tipo di Auto Wah. Quando viene selezionato "Early Reflection", questo parametro determina il tipo di suono riflesso.
Vowel	Consente di selezionare un tipo di vocale.
Wall Vary	Determina lo stato delle pareti della stanza simulata. Un'impostazione più alta produce una riflessione più diffusa.
Width	Determina l'ampiezza della stanza simulata.
Word Length	Determina il grado di difformità dell'audio.

*1: Il parametro Bottom (Inferiore) è disponibile solo quando il valore è inferiore rispetto al parametro Top (Superiore).

*2: Il parametro Color (Colore) potrebbe non essere attivo, in base ai valori dei parametri Mode (Modalità) e Stage (Scena).

*3: Il parametro Top è disponibile solo quando il valore è superiore rispetto al parametro Bottom.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
● Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

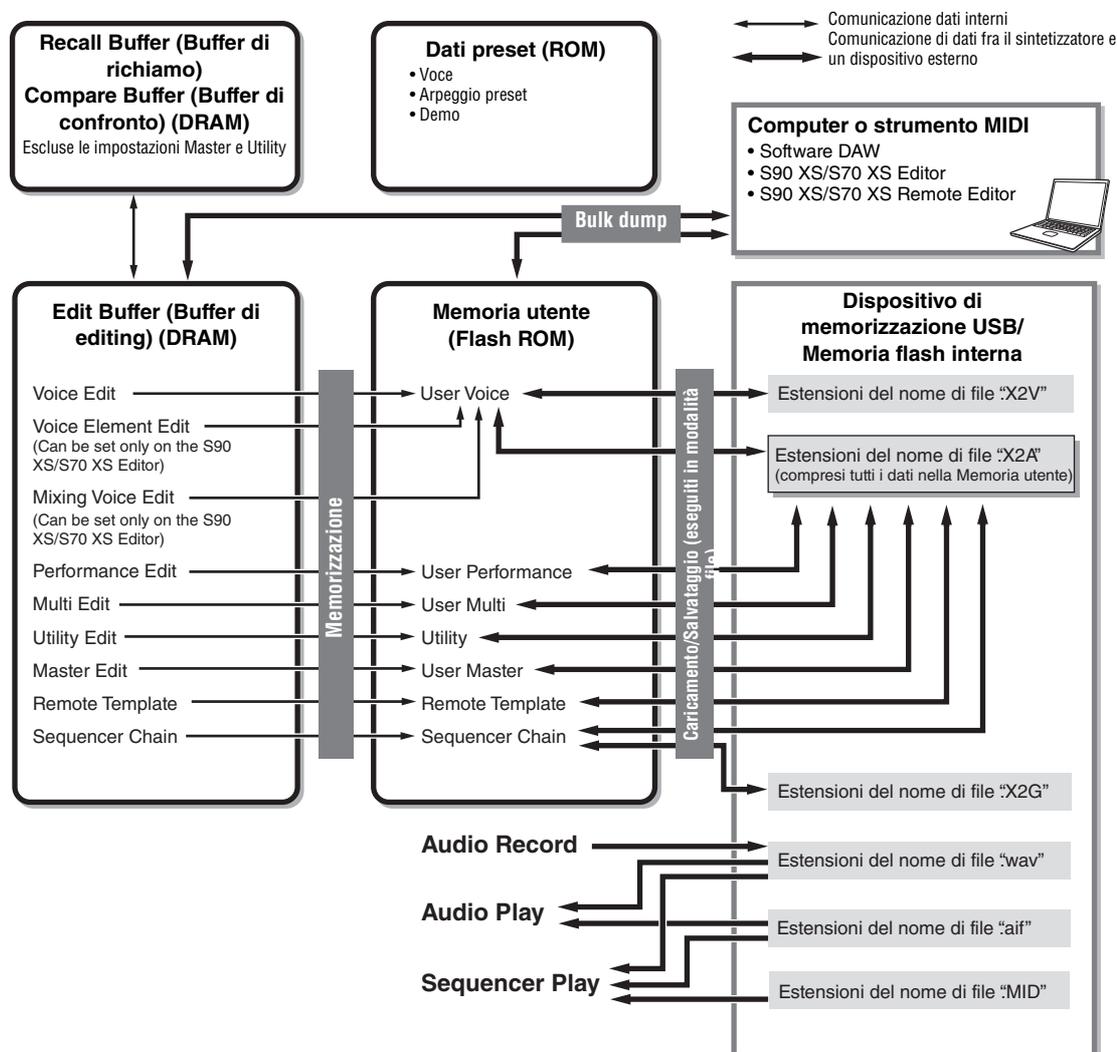
Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Memoria interna

Questo strumento consente di creare dati di molti tipi diversi, ivi compresi voci, performance e programmi multi. 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 della S90 XS/S70 XS



In modalità registrazione/riproduzione audio e riproduzione in sequenza, l'accesso a questo tipo di memoria viene effettuato direttamente attraverso le funzionalità presenti in tali modalità.

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 di 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). Questo strumento è dotato solamente di una DRAM. Poiché i dati contenuti in DRAM vanno persi quando lo strumento viene spento, prima di tale operazione si consiglia di salvare sempre i dati su un dispositivo di memorizzazione USB o sulla memoria flash interna in modalità file.

Struttura di base

●	Blocchi funzionali
●	Generatore di suoni
●	A/D Input (Ingresso A/D)
●	Arpeggio
●	Sequencer
●	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
●	Controller
●	Effect (Effetto)
●	Memoria interna

Riferimenti

●	Voice
●	Performance
●	Multi
●	SEQ Play
●	Master
●	Remote
●	File
●	Audio Rec/Play
●	Utility

Appendice

●	Informazioni sull'interfaccia MIDI
●	Messaggi sul display
●	Risoluzione dei problemi

Buffer di editing e memoria utente

Il buffer di editing è la zona della memoria destinata ai dati sottoposti a editing che rientrano tra i seguenti tipi: voce, performance, master e programma multi. I dati sottoposti a editing che si trovano in questa posizione vengono memorizzati nella memoria utente.

Se viene selezionata un'altra voce, performance, master o programma multi, l'intero contenuto del buffer di editing verrà riscritto con i dati relativi alla voce/performance/master/programma multi della nuova selezione. È pertanto necessario accertarsi di memorizzare eventuali dati importanti prima di selezionare un'altra voce ecc.

Buffer di editing e buffer di richiamo

Se si è selezionata un'altra voce/performance/programma multi senza aver memorizzato quella in corso di editing, è possibile richiamare gli editing originali, poiché il contenuto del buffer di editing viene conservato nella memoria di backup.

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

Memoria flash interna

Oltre alle memorie descritte in precedenza, questo strumento dispone di una memoria flash interna il cui utilizzo è analogo a quello del dispositivo di memorizzazione USB esterno. È possibile utilizzare la memoria flash interna come destinazione dei file gestiti in modalità file mode e dei dati audio creati in modalità registrazione/riproduzione audio (pagina 131). È inoltre possibile utilizzare questa memoria come destinazione del backup di dati, poiché conserva i dati salvati anche dopo lo spegnimento.

NOTA La capacità della memoria flash interna è pari a 192 MB.



ATTENZIONE

L'esecuzione della configurazione di fabbrica comporta la formattazione della memoria flash interna. Assicurarsi di salvare i dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB prima di eseguire la configurazione di fabbrica.

Struttura di base

	Blocchi funzionali
	Generatore di suoni
	A/D Input (Ingresso A/D)
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
	Controller
	Effect (Effetto)
●	Memoria interna

Riferimenti

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Appendice

	Informazioni sull'interfaccia MIDI
	Messaggi sul display
	Risoluzione dei problemi

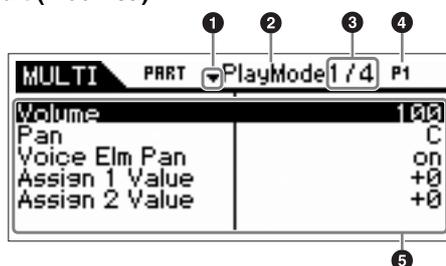
Riferimenti

In questa sezione sono illustrati in dettaglio tutti i parametri e le impostazioni disponibili in S90 XS/S70 XS e S90 XS/S70 XS Editor. In Element Edit (Modifica di elementi) e da alcuni parametri di Common Edit (Modifica comune), è possibile modificare i parametri solo su S90 XS/S70 XS Editor. Quando le modifiche fra S90 XS/S70 XS Editor e lo strumento S90 XS/S70 XS vengono sincronizzate, la modifica di un parametro in S90 XS/S70 XS Editor agisce sullo stesso parametro dello strumento S90 XS/S70 XS e vice-versa. In altre parole, qualsiasi modifica effettuata nel software di editing o nell'hardware si riflette automaticamente su entrambi. Ciò fornisce un'interfaccia semplice e integrata che facilita la creazione e la modifica dei dati. Per ulteriori informazioni sulla sincronizzazione dei dati fra i due componenti, vedere il manuale di istruzioni di S90 XS/S70 XS Editor.

Informazioni sui segni dell'EDITOR (EDITOR)

Nella sezione Riferimenti, i parametri disponibili soltanto in S90 XS/S70 XS Editor sono contrassegnati dai segni dell'EDITOR.

Come usare la schermata Edit (Modifica)



- ❶ Questi segni indicano la presenza di pagine nascoste aggiuntive verso l'alto (▲) o verso il basso (▼). Per visualizzare la pagina precedente o successiva, premere i pulsanti cursore [▲]/[▼] in modo da spostare il cursore all'interno del display.
- ❷ Indica il nome della schermata Edit che è attualmente selezionata per le operazioni di modifica.
- ❸ Indica il numero di pagina attualmente visualizzato nella schermata Edit selezionata. Ad esempio, il simbolo "2/4" indica che la schermata Edit attualmente selezionata è costituita da quattro pagine, di cui la seconda è visualizzata.
- ❹ Indica la parte selezionata in modalità prestazioni o multi. Per modificare la parte, agire sui pulsanti [PART SELECT] in modalità prestazioni. Per selezionare la parte, premere il pulsante [PART] (la relativa spia si accende), e premere il pulsante numerico desiderato in modalità multi.
- ❺ Vengono visualizzati i parametri correntemente modificabili. Selezionare il parametro che si desidera modificare usando i pulsanti cursore [▲]/[▼]/[◀]/[▶] e regolare le impostazioni mediante il data dial.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Modalità voce

Voice Play (Riproduzione della voce)

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

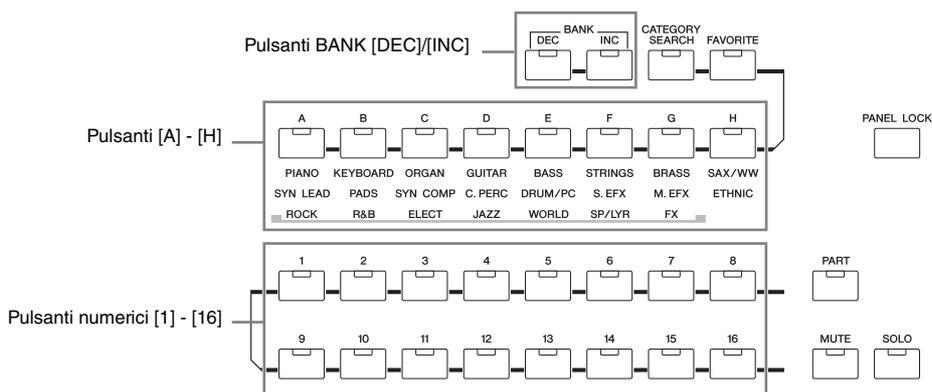
Procedura Premere il pulsante [VOICE].



Schermata Voice Play

Selezionare una voce preimpostata

Il sintetizzatore include delle voci in ciascuno dei 16 banchi: Preset 1 - 8 (Preimpostata 1 - 8), User 1 - 4 (Utente 1 - 4), GM, Preset Drum (Batteria preimpostata), User Drum (Batteria utente) e GM Drum (Batteria GM). Il banco è costituito da otto gruppi (da A ad H), ciascuno contenente 16 voci. Per selezionare la voce desiderata, selezionare il banco, il gruppo e quindi il numero.



1 Premere il pulsante [VOICE].

Richiama la schermata Voice Play. (Si accende la luce del pulsante [VOICE].)

2 Selezionare un banco di voce usando i pulsanti BANK [DEC]/[INC].

In questo modo, quando si suona la tastiera viene riprodotta la voce indicata sul display.

3 Selezionare un gruppo.

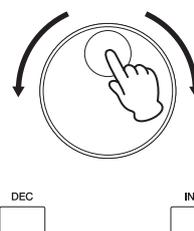
Premere un pulsante [A] - [H] per selezionare una voce. Se è stato selezionato un banco preimpostato/batteria utente nella fase precedente, premere un pulsante [A] - [D] (preimpostato) o [A] - [B] (utente) per selezionare un gruppo. Si noti che il banco batteria GM contiene solo una voce della batteria, quindi non è possibile selezionare un gruppo.

4 Selezionare una voce.

Premere un pulsante numerico [1] - [16] per selezionare una voce.

In questo modo (passi 2 - 4), è possibile chiamare la voce desiderata.

NOTA Quando viene selezionata una voce nello stesso banco o gruppo, non è necessario selezionare nuovamente il banco o il gruppo. Usare i pulsanti [DEC] e [INC] o il data dial per selezionare il numero di voce. Con questa operazione è possibile richiamare le voci in gruppi e banchi precedenti o successivi.



Struttura di base	
■	Voice
■	Performance
■	Multi
■	SEQ Play
■	Master
■	Remote
■	File
■	Audio Rec/Play
■	Utility

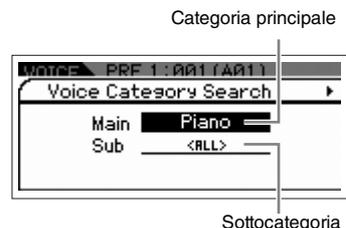
Voice	
Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Appendice

Uso della funzione Category Search (Ricerca di categoria)

Le voci sono suddivise in pratiche categorie, qualunque sia il banco in cui si trovano. Le categorie sono divise, a loro volta, in base al tipo di strumento generale o alle caratteristiche del suono. La funzione Category Search permette di accedere rapidamente ai suoni desiderati.

- 1 Premere il pulsante [CATEGORY SEARCH] nella modalità riproduzione della voce.**
Si apre la finestra di dialogo Category Search.
- 2 Ruotare il data dial per selezionare la categoria principale.**
- 3 Spostare il cursore su "Sub" (sottocategoria) mediante i pulsanti cursore [▼] e agire sul data dial per selezionare la sottocategoria.**
- 4 Premere il pulsante [ENTER] o i pulsanti cursore [▶] per richiamare la categoria desiderata.**
Viene così visualizzato l'elenco delle voci della categoria selezionata.
- 5 Selezionare una voce usando i pulsanti cursore [▲]/[▼] o agendo sul data dial.**
Per cambiare la categoria, premere il pulsante cursore [◀] oppure il pulsante [EXIT] e tornare al passo 2.
- 6 Per richiamare la voce, premere il pulsante [ENTER].**
In questo modo la finestra di dialogo Category Search viene chiusa.



Struttura di base

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Raggruppamento delle voci più utilizzate – Categoria Favorite (Preferiti)

Category Search include una pratica categoria dei preferiti in cui l'utente potrà riunire le voci che usa più spesso per poterle selezionare più rapidamente. In questo modo è possibile selezionare rapidamente le voci desiderate tra la vasta gamma di quelle disponibili nello strumento.

Registrazione delle voci nella categoria dei preferiti

- 1 Per richiamare l'elenco delle voci della categoria selezionata, eseguire i passi 1 - 4 della sezione "Uso della funzione Category Search" a pagina 28.**
- 2 Premere il pulsante cursore [▶] per spostare il cursore nella colonna di selezione dei Preferiti.**
- 3 Premere i pulsanti cursore [▲]/[▼], i pulsanti [DEC]/[INC] oppure ruotare il data dial per selezionare la voce preferita.**
- 4 Premere il pulsante [ENTER] per selezionare la casella dei Preferiti.**
Dopo aver selezionato la casella, la voce scelta verrà registrata nella categoria dei preferiti. Per deselegionare la casella, premere nuovamente il pulsante [ENTER].
Per registrare un'altra voce, ripetere i passi da 3 a 4.
NOTA La categoria dei preferiti viene registrata automaticamente dopo aver selezionato la casella.
- 5 Per completare la registrazione delle voci nella categoria dei preferiti, premere il pulsante [VOICE] e tornare alla schermata Voice Play.**
La voce selezionata viene visualizzata nella finestra di dialogo Category Search.



Per registrare/rimuovere l'attuale voce nella/dalla categoria dei preferiti, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere contemporaneamente il pulsante [FAVORITE].

Appendice

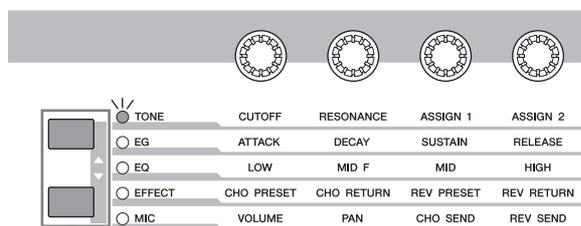
Selezione di una voce dalla categoria dei preferiti

- 1 Premere il pulsante [FAVORITE] in modalità riproduzione della voce.**
Viene visualizzato l'elenco delle voci registrate nella categoria dei preferiti.
- 2 Selezionare una voce agendo sui pulsanti cursore [▲]/[▼], sui pulsanti [DEC]/[INC] o sul data dial.**
- 3 Per richiamare la voce, premere il pulsante [ENTER].**

Uso di knob e slider

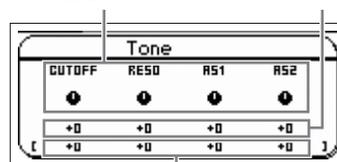
Questi strumenti permettono di regolare i parametri della voce corrente, ad esempio la profondità degli effetti, le caratteristiche di attacco/rilascio, il colore tonale, ecc. È possibile assegnare cinque funzioni a ciascun knob, oppure effettuare le selezioni dai pulsanti funzione dei knob. Ad ogni pressione del pulsante, la spia lampeggia alternativamente in ordine discendente, TONE | EG | EQ | EFFECT | MIC.

Funzioni assegnate ai knob



Pulsanti funzione dei knob

Funzioni assegnate ai knob 1 - 4 Valori correnti delle funzioni



Valore non modificato (salvato precedentemente)

Quando la spia TONE è accesa:		
Knob 1	CUTOFF	Aumenta o riduce la frequenza di taglio del filtro per regolare la brillantezza del suono.
Knob 2	RESONANCE	Aumenta o diminuisce la risonanza per amplificare il livello del segnale nell'area della frequenza di taglio. Enfatizzando gli armonici in questa area, si otterrà un suono "incisivo" distintivo, più forte e brillante.
Knob 3	ASSIGN 1	È possibile assegnare diverse funzioni ai knob. Per controllare le funzioni assegnate correntemente, richiamare la finestra a comparsa dei knob agendo sui medesimi. La schermata Controller (Controllore) nella modalità di modifica comune della voce permette di attribuire le funzioni ai knob.
Knob 4	ASSIGN 2	
Quando la spia EG è accesa:		
Knob 1	ATTACK	Aumenta o diminuisce il tempo di attacco EG della voce corrente. Più basso è il valore, più è rapido l'attacco.
Knob	DECAY (Tempo di decay)	Aumenta o diminuisce il tempo di decay AEG della voce corrente, controllando la velocità con cui il volume passa dal livello di attacco massimo al livello di sustain. Più basso è il valore, più rapido è il decay.
Knob 3	SUSTAIN	Aumenta o diminuisce il livello di sustain EG in cui il volume permane mentre viene premuto un tasto, dopo l'attacco e il decay iniziale. Ruotare il knob in senso orario per rendere il taglio del suono più nitido dopo il decay.
Knob 4	RELEASE	Aumenta o diminuisce il tempo di rilascio EG del suono per determinare la velocità con cui il volume passa dal livello di sustain a zero quando viene rilasciato un tasto. Più basso è il valore, più veloce è il rilascio.
Quando la spia EQ è accesa:		
Knob 1	LOW (Guadagno Low)	Aumenta o diminuisce il guadagno Low EQ per la modifica del suono.
Knob 2	MID F (Frequenza intermedia)	Aumenta o diminuisce la frequenza intermedia EQ intorno cui viene regolata la banda agendo sul knob 3 (MID).
Knob 3	MID (Guadagno Middle)	Aumenta o diminuisce il guadagno Middle EQ per la modifica del suono.
Knob 4	HIGH (Guadagno High)	Aumenta o diminuisce il guadagno High EQ per la modifica del suono.
Quando la spia EFFECT è accesa:		
Knob 1	CHO PRESET (Chorus preimpostato)	Alterna il chorus preimpostato. Durante la modifica della preimpostazione, l'utente potrà anche impostare simultaneamente una serie di altri parametri correlati.
Knob 2	CHO RETURN (Ritorno del chorus)	Regola del livello di ritorno del chorus
Knob 3	REV PRESET (Riverbero preimpostato)	Alterna il riverbero preimpostato. Durante la modifica della preimpostazione, l'utente potrà anche impostare simultaneamente una serie di altri parametri correlati.
Knob 4	REV RETURN (Ritorno del riverbero)	Regola il livello di ritorno del riverbero
Quando la spia MIC è accesa:		
Knob 1	VOLUME	Regola il volume dei segnali che sono immessi dal jack MIC INPUT del pannello posteriore.
Knob 2	PAN	Regola il pan dei segnali che sono immessi dal jack MIC INPUT del pannello posteriore.
Knob 3	CHO SEND (Mandata chorus)	Regola del livello di mandata del chorus
Knob 4	REV SEND (Mandata riverbero)	Regola il livello di mandata del riverbero

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

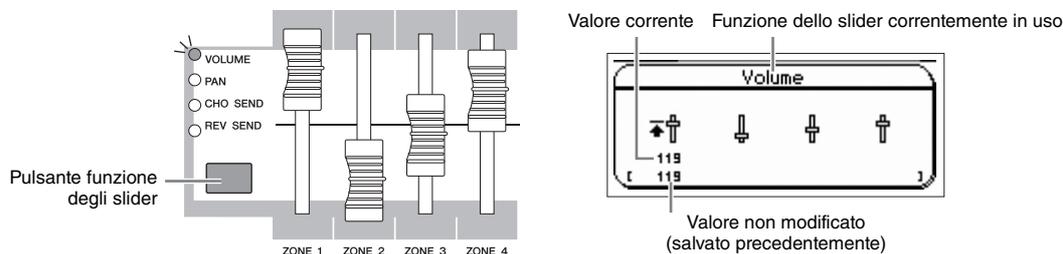
Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

Funzioni assegnate agli slider

È possibile assegnare quattro funzioni agli slider, oppure effettuare la selezione dal pulsante funzione degli slider. Ad ogni pressione del pulsante, la spia lampeggia alternativamente in ordine discendente, VOLUME | PAN | CHO SEND | REV SEND.



Slider 1 è disponibile solo nella modalità voce. I quattro slider permettono di regolare i parametri della schermata Play Mode nella modalità di editing della voce.

VOLUME	Regola il livello della voce
PAN	Regola la posizione pan stereo della voce corrente.
CHO SEND (Chorus Send)	Regola del livello di mandata del chorus
REV SEND (Reverb Send)	Regola il livello di mandata del riverbero

NOTA Dopo aver disattivato tutte le spie premendo ripetutamente il pulsante funzione degli slider in modalità di editing della voce, è possibile regolare i livelli degli elementi 1 - 4 agendo sugli slider 1 - 4.

Indicatore Edit (E)

Quando si modifica il valore del parametro in modalità di riproduzione della voce o in modalità di editing, l'indicatore Edit (E) viene visualizzato nell'angolo superiore destro del monitor LCD, che indica che la voce corrente è stata editata, ma non ancora archiviata. Per archiviare lo stato editato corrente, premere il pulsante [STORE] per archiviare la voce editata.

Memorizzazione della voce creata

1 Premere il pulsante [STORE] per richiamare il display Voice Store (Memorizzazione della voce).



2 Specificare il percorso di memorizzazione della voce.

Selezionare un numero e un banco di voce come destinazione, usando il data dial e i pulsanti [DEC] e [INC]. Servirsi dei pulsanti [A] - [H] e [1] - [16] per selezionare un numero di voce.

NOTA Quando viene visualizzata questa schermata, è possibile udire il suono originale di destinazione premendo il pulsante [EDIT] per richiamare la modalità confronto. Premendo di nuovo il pulsante EDIT si esce dalla modalità confronto.

3 Premere il pulsante [ENTER]. Nella schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.

Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [EXIT].

4 Premere il pulsante [ENTER] per eseguire tale operazione.

Concluso il salvataggio della voce, sul display appare il messaggio "Completed" (Completato) e l'utente è rimandato alla schermata Voice Play.

ATTENZIONE

L'operazione di memorizzazione sovrascrive le impostazioni precedenti nella memoria di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti nella memoria flash interna o in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE. Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere a pagina 127.

Struttura di base

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
Arpeggio	
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
Controller	
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
Effect	
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
Effect	
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Appendice

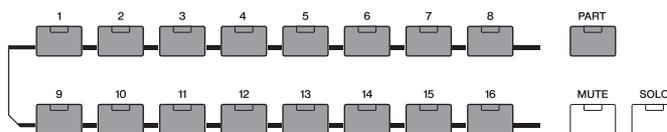
Impostazione del canale di trasmissione MIDI della tastiera

È possibile determinare il canale di trasmissione MIDI su cui la performance della tastiera/controllore invia i dati MIDI (a un sequencer esterno, a un generatore di suoni o ad altro dispositivo).

1 Premere il pulsante [PART].

Il pulsante [PART] si accende.

2 Selezionare il canale di trasmissione MIDI premendo un pulsante numerico [1] - [16].



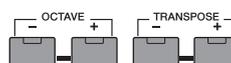
3 Dopo aver effettuato l'impostazione, premere il pulsante [PART] per tornare allo stato originale.

La spia del pulsante [PART] si spegne.

NOTA Lo stesso parametro è presente anche nel canale di trasmissione della tastiera (pagina 137) della schermata MIDI della modalità utility. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro.

Impostazione di ottava/trasposizione della tastiera

Per alternare l'estensione di pitch quando si suona la tastiera, servirsi dei pulsanti OCTAVE [-]/[+] e TRANSPOSE [-]/[+].



Il pulsante OCTAVE [-]/[+] permette di regolare il pitch della tastiera a intervalli di un'ottava fino a un massimo di tre ottave. L'utente potrà ad esempio ridurre il pitch per ottenere note molto basse, oppure aumentarlo per ottenere voci soliste. I controlli OCTAVE [-]/[+] permettono di eseguire questa operazione in modo semplice e veloce. L'estensione va da -3 a +3, in cui 0 è il pitch standard. Premere contemporaneamente i pulsanti [-] e [+] per tornare all'impostazione del valore iniziale (0). L'intervallo di ottave corrente è visibile dallo stato della spia LED dei pulsanti OCTAVE [-]/[+]. Quando viene fatta una modifica di un'ottava verso l'alto o verso il basso, la spia corrispondente si accende. Quando viene fatta una modifica di due ottave verso l'alto o verso il basso, la spia corrispondente lampeggia lentamente. Quando viene fatta una modifica di tre ottave verso l'alto o verso il basso, la spia corrispondente lampeggia rapidamente.

Il pulsante TRANSPOSE [-]/[+] permette di trasferire il pitch della tastiera in semitoni (fino a 11 semitoni). In questo modo, è possibile riprodurre la stessa posizione anche se i dati della song o di un altro lettore di strumenti traspongono il picco. Mediante i controlli di trasposizione verso l'alto e verso il basso, l'utente potrà eseguire questa operazione in tutta facilità. Premere contemporaneamente i pulsanti [-] e [+] per tornare all'impostazione del valore iniziale (0). Quando l'impostazione è di un semitono verso l'alto o verso il basso, la spia corrispondente si accende.

NOTA Questo parametro è identico in Keyboard Octave e Keyboard Transpose (pagina 133) nella schermata MIDI della modalità utility. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro.

Struttura di base

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEG	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
Supplementary Info.	

Appendice

Uso della funzione di arpeggio

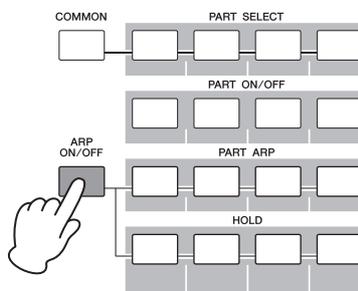
Questa funzione permette di attivare i pattern ritmici, i riffs e le frasi usando la voce corrente, semplicemente suonando le note sulla tastiera.

Tipi di arpeggio

Lo strumento include 6,779 tipi di arpeggio (suddivisi in 18 categorie) comprendenti: sintetizzatore, piano, chitarra, basso, archi, batteria, ecc.

Attivazione/disattivazione dell'arpeggio

Per attivare o disattivare l'arpeggio, premere il pulsante [ARP ON/OFF] sul pannello.

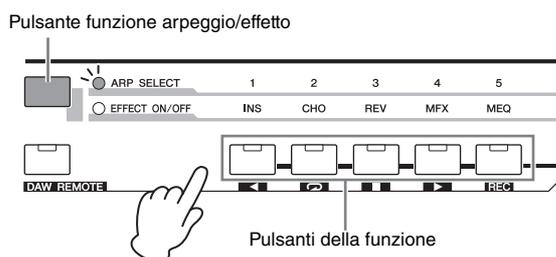


Selezione di un pattern della batteria (Tipo di arpeggio)

- 1 Premere il pulsante [EDIT] nella modalità voce.
- 2 Selezionare "Arpeggio" agendo sui pulsanti cursore, quindi premere [ENTER].
- 3 Selezionare "Arp Select" e scegliere l'Arp 1 - 5 desiderato usando il data dial.
Quando si seleziona "ARP SELECT" del pulsante dalla funzione di arpeggio/effetto, è possibile scegliere Arp 1 - 5 mediante i pulsanti relativi alle funzioni.
- 4 Selezionare il tipo di Arp 1 - 5 e premere il pulsante [ENTER].
- 5 Selezionare il pattern desiderato modificando la categoria principale/sottocategoria/tipo usando il data dial.
- 6 Salvare il pattern di arpeggio, premendo il pulsante [STORE].

Selezione dell'arpeggio 1 - 5

Per scegliere uno dei cinque tipi di arpeggio, usare il pulsante della funzione di arpeggio/effetto e i pulsanti relativi alle funzioni.



- 1 Per attivare la funzione di arpeggio, premere il pulsante [ARP ON/OFF].
- 2 Selezionare "ARP SELECT" premendo il pulsante della funzione di arpeggio/effetto.
- 3 Impostare il tipo di arpeggio usando i pulsanti della funzione.

Struttura di base

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Appendice

Uso del jack MIC INPUT

Collegando un microfono al jack MIC INPUT che si trova sul pannello posteriore dello strumento, l'utente potrà cantare durante la propria performance. È inoltre possibile applicare l'effetto di questo strumento, incluso l'effetto Vocoder, al segnale di ingresso del jack MIC INPUT. Nell'esempio di seguito, viene illustrato come procedere per cantare e suonare la tastiera contemporaneamente.

- 1 Collegare il microfono alla presa MIC INPUT.
- 2 Per attivare la funzione Mic Input, premere il pulsante [MIC ON/OFF].
- 3 Per regolare il livello di ingresso del segnale, usare il knob INPUT GAIN.
Regolare il guadagno di ingresso in modo che la spia PEAK lampeggi brevemente quando si suona al livello più forte.
- 4 Selezionare "MIC" premendo il pulsante funzione dei knob e regolare il volume agendo sul knob del VOLUME.
- 5 In base alle preferenze, regolare PAN, CHO SEND, REV SEND agendo sui rispettivi knob.

Come enfatizzare il suono con gli effetti

È possibile applicare vari effetti alla voce.

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per entrare in modalità utility.
- 2 Selezionare la voce nella schermata Utility Select (Selezione utility), quindi premere [ENTER].
- 3 Selezionare "A/D FX", quindi premere il pulsante [ENTER].
- 4 Selezionare "InsA", quindi premere il pulsante [ENTER].
- 5 Spostare il cursore sulla categoria degli effetti e scegliere la categoria desiderata usando il data dial e i pulsanti [DEC] e [INC].
- 6 Spostare il cursore su Type (Tipo), e selezionare il tipo di effetto desiderato agendo sul data dial e i pulsanti [DEC] e [INC].

Altre funzioni

Richiamo della schermata Simple (Semplice)

In modalità di riproduzione della voce, è possibile impostare l'aspetto del cosiddetto display "Simple" tenendo premuto il pulsante [SHIFT], quindi premendo i pulsanti cursore [<][>]. Questo display mostra il nome della voce in un carattere più grande. Sono disponibili tre tipi di carattere.



Display Simple 1



Display Simple 2



Display Simple 3

NOTA Quando si passa al display Simple, il nome della voce selezionata inizia a scorrere. Per interrompere lo scorrimento, premere il pulsante [EXIT]. Per far scorrere nuovamente la voce, premere il pulsante [ENTER].

Funzione di blocco del pannello

La funzione di blocco del pannello può disattivare temporaneamente l'operazione del pannello e impedire un'operazione non intenzionale durante la prestazione dal vivo. Premendo il pulsante [PANEL LOCK], la spia corrispondente si accende e tutti i pulsanti/knob/slider, eccetto Master Volume/Input Gain/rotella Pitch Bend/rotella Modulation/pedale Foot Switch, saranno bloccati. Premere nuovamente il pulsante [PANEL LOCK] per sbloccare il pannello.

NOTA L'utente potrà anche impostare i pulsanti cui applicare la funzione di blocco del pannello nella schermata Panel Lock (Blocco del pannello) (pagina 145) dell'utility. Quando il target del blocco pannello viene impostato come eccetto a "All" (Tutto), pulsante [PANEL LOCK] si accende e inizia a lampeggiare.

Struttura di base

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

Normal Voice Edit

Le voci normali, che contengono suoni strumentali (piano, organo, chitarra, ecc.) riproducibili sull'intera estensione della tastiera, possono essere formate da un massimo di elementi. Vi sono due tipi di schermate per l'editing di una voce normale: le schermate di Common Edit che permettono di modificare le impostazioni comuni a tutti gli elementi; le schermate di Element Edit che permettono di modificare singoli elementi.

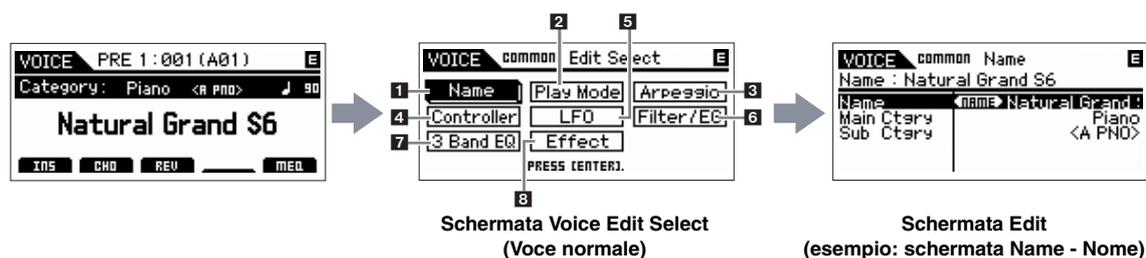
In questa sezione, sono illustrati i parametri della voce normale.

Common Edit

Tali parametri consentono di apportare modifiche globali (o comuni) a tutti e quattro gli elementi della voce normale selezionata.

Procedura

[VOICE] → Selezionare la voce normale → [EDIT] → Selezionare la schermata desiderata nella schermata Voice Edit Select (Selezione di editing della voce) → [ENTER] → schermata Edit



1 Name

Name

Immettere il nome desiderato per la voce. Se si sposta il cursore su Name premendo il pulsante [ENTER] verrà visualizzata la finestra di dialogo relativa all'assegnazione del nome in cui è possibile immettere il nome desiderato con una lunghezza massima di 20 caratteri. Per maggiori istruzioni su come inserire un carattere, vedere il manuale di istruzioni di S90 XS/S70 XS.

Main Ctgr (Categoria principale)

Sub Ctgr (Sottocategoria)

Determina la categoria principale e la sottocategoria della voce.

La categoria può essere usata come parola chiave che rappresenta la caratteristica della voce. Attribuendo l'impostazione adeguata, sarà possibile individuare facilmente la voce desiderata fra una serie di voci.

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

Impostazioni: vedere l'elenco delle categorie di voci a [pagina 64](#).

2 Modalità Play

Volume

Determina il livello di uscita della voce. Impostare questo parametro per regolare il bilanciamento fra la voce corrente e le altre voci. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: 0 - 127

Pan

Determina la posizione pan stereo della voce. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

NOTA Si noti che il parametro di pan della voce può avere un effetto ridotto o non udibile se il pan di un elemento specifico viene impostato sulla posizione sinistra e il pan di un altro elemento viene impostato sulla posizione destra.

Note Shift (Spostamento note)

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

Impostazioni: -24 - +0 - +24

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

PB Range Upper (Estensione del pitch bend superiore)

PB Range Lower (Estensione del pitch bend inferiore)

Determina l'estensione massima del pitch bend in semitoni.

Se il parametro Upper (superiore) è impostato su +12, muovendo la rotella del pitch bend verso l'alto si otterrà un innalzamento massimo del pitch pari un'ottava. D'altro canto, se il parametro Lower (inferiore) è impostato su -12, muovendo la rotella del pitch bend verso il basso si avrà un abbassamento massimo del pitch pari a un'ottava (12 semitoni).

Impostazioni: -48 semi, +0 semi, +24 semi

Mono/Poly

Seleziona se la voce della parte viene eseguita in monofonia (una sola nota alla volta) o in polifonia (più note contemporaneamente).

Impostazioni: mono, poly

mono	Se il parametro è impostato su mono la riproduzione della voce selezionata viene eseguita in modalità monofonica una sola nota alla volta. Per molti suoni strumentali (come bassi e solista sintetizzato), le performance legato risulteranno più morbide e naturali rispetto a quando questo parametro è impostato su "poly".
poly	Se è impostato su "poly", la riproduzione della voce selezionata viene eseguita polifonicamente (può essere riprodotto un accordo o più note contemporaneamente).

Modalità di assegnazione dei tasti

Questa modalità è utile quando due o più istanze della stessa nota sono ricevute pressoché simultaneamente, oppure senza un messaggio di disattivazione della nota corrispondente.

Impostazioni: single (singolo), multi

single	Quando si imposta la modalità "single" e la doppia esecuzione della stessa nota è trasmessa al generatore di suono interno, la prima nota verrà interrotta appena viene riprodotta la nota successiva.
multi	Quando è impostata la riproduzione "multi" e la doppia esecuzione della stessa nota è trasmessa al generatore di tono interno tutte le note sono riprodotte simultaneamente.

Porta Sw (Interruttore portamento)

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

Impostazioni: off, on

Porta Time (Tempo portamento)

Determina il tempo di transizione pitch quando viene applicato il portamento. L'effetto del parametro cambia in base alle impostazioni della modalità di durata del portamento. A un valore più alto corrisponde una durata di modifica del pitch superiore, o una velocità minore.

Impostazioni: 0 - 127

Porta Mode (Modalità portamento)

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

Impostazioni: fingered, fulltime

fingered	Il portamento viene applicato solo quando si suona un legato (cioè se si suona la nota successiva prima di rilasciare la nota precedente).
fulltime	Il portamento viene applicato a tutte le note.

Porta Time Mode (Modalità tempo di portamento)

Determina in che modo il pitch cambia nel tempo.

Impostazioni: rate1, time1, rate2, time2

rate1	Il pitch cambia alla velocità specificata.
time1	Il pitch cambia nel tempo specificato.
rate2	Il pitch cambia alla velocità specificata entro un'ottava.
time2	Il pitch cambia nel tempo specificato entro un'ottava.

Porta Lgt Slope (Slope legato portamento)

Quando Mono/Poly è impostato su "mono", la riproduzione del legato può produrre un attacco innaturale in base alla forma d'onda assegnata alla voce selezionata. Per risolvere questo problema, servirsi di questo parametro per regolare l'attacco della voce. In genere, questo deve essere impostato su un valore basso per le forme d'onda con tempi di attacco brevi e su un valore alto per le forme d'onda con tempi di attacco lunghi.

Impostazioni: 0 - 7

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Micro Tune Bank (Banco micro tuning)

Determina il banco di micro tuning.

Impostazioni: preset (preimpostato), user (utente)

preset	Contiene 13 tipi di micro tuning preimpostati.
user	Contiene i tipi di micro tuning originali creati nella schermata Micro Tune (pagina 140) della modalità utility.

Micro Tune No. (Numero di micro tuning)

Determina il numero di micro tuning. Il banco preimpostato ne include 13 tipi, fra cui il più comune "temperamento equabile". Per maggiori informazioni sul micro tuning, vedere la relativa sezione a (pagina 64) delle informazioni supplementari.

Impostazioni: banco preimpostato: 1 - 13 (Vedere l'elenco di micro tuning a pagina 64)
Banco utente: 1 - 8

Micro Tune Root (Radice di micro tuning)

Imposta la nota di base per ciascuna scala. Per alcune scale, questa impostazione potrebbe non essere necessaria.

Impostazioni: C - B

3 Arpeggio

Determina se l'elemento in fase di editing influirà su tutti e cinque gli arpeggi assegnati a ciascuna voce ("Arp Edit") o solo sull'arpeggio selezionato ("Arp 1 - 5 Type").

Arp Sw (Interruttore arpeggio)

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. È anche possibile attivare o disattivare l'arpeggio dal pannello frontale mediante il pulsante [ARP ON/OFF].

Impostazioni: off, on

Arp Select (Selezione arpeggio 1 - 5)

Selezionare un arpeggio fra "ARP1" - "ARP5". L'icona della croma visualizzata nelle impostazioni indica che è selezionato uno dei tipi di arpeggio (diverso da "off"). Quando il pulsante della funzione di arpeggio/effetto è impostato su "ARP SELECT", è possibile selezionare "Arp 1" - "Arp 5" mediante i pulsanti relativi alle funzioni.

Impostazioni: Arp 1 - Arp 5

Arp Edit (Editing arpeggio)

Determina se l'elemento in fase di editing influirà su tutti e cinque gli arpeggi assegnati a ciascuna voce.

Arp Sw

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. Questo parametro corrisponde al parametro Arp Select nella schermata Arp Select di Voice Edit Editing voce.

Impostazioni: off, on

Arp Hold (Mantenimento arpeggio)

Quando il parametro è impostato su "on", l'arpeggio viene ripetuto automaticamente in modo ciclico, senza alcun intervento sulla tastiera, e continua finché non viene premuto il tasto successivo.

Impostazioni: sync-off (vedere di seguito), off, on

sync-off	Quando il parametro è impostato su "sync off", la riproduzione dell'arpeggio continua in background, anche quando si rilasciano i tasti. Premere un tasto qualsiasi per riattivare la riproduzione dell'arpeggio.
----------	---

NOTA È possibile ottenere lo stesso risultato ricevendo il "SUSTAIN" della modifica di controllo (Control #64) quando "Arp Sw" è attivato.

Arp Tempo (Tempo di 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 137) 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.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
● Common Edit	
	Name
●	Play Mode
●	Arpeggio
	● Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Appendice

Velocity Rate (Intervallo di velocità)

Determina lo scostamento della velocità di riproduzione dell'arpeggio dal valore originale. Se l'impostazione è del 100%, vengono utilizzati i valori originali. Le impostazioni inferiori al 100% riducono la velocità delle note dell'arpeggio, mentre quelle superiori al 100% la aumentano. Se il valore di velocità risultante è inferiore a 0, questo verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 127, questo verrà impostato su 127.

Impostazioni: 0 - 200%

Gate Time Rate (Velocità tempo del gate)

Determina lo scostamento del tempo di gate (lunghezza) delle note di arpeggio rispetto al valore originale. Se l'impostazione è del 100%, vengono utilizzati i tempi di gate originali. Se l'impostazione è inferiore al 100%, i tempi di gate delle note di arpeggio saranno ridotti, mentre risulteranno prolungati se l'impostazione è superiore al 100%. 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: 0 - 200%

Unit Multiply (Moltiplicazione unità)

Regola il tempo di riproduzione dell'arpeggio in base al tempo. Utilizzando questo parametro, è possibile creare un tipo di arpeggio differente da quello originale, ad esempio, se si imposta un valore pari al 200%, il tempo della riproduzione verrà raddoppiato (il tempo viene dimezzato). Se invece si imposta un valore del 50%, il tempo di riproduzione verrà dimezzato e il tempo viene raddoppiato. Il tempo di riproduzione normale è 100%.

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

Quantize Value (Quantizza valore)

Determina su quali beat saranno allineati i dati della nota nella song, oppure su quali beat della song verrà applicato il swing. Il numero a destra di ciascun valore indica la risoluzione delle semimine in clock.

Impostazioni: 60 (biscroma terzina), 80 (terzina da una semicroma), 120 (nota da una semicroma), 160 (terzina da una croma), 240 (croma), 320 (terzina da una semiminima), 480 (semiminima).

Quantize Strngth (Forza di quantizzazione)

Imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono attirati verso il beat di quantizzazione più vicino. Un'impostazione del 100% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value menzionato sopra. Un'impostazione di 0% non produce alcuna quantizzazione. L'impostazione del 50% fa sì che gli eventi di nota vengano attirati verso il mezzo punto fra 0% e 100%.

Impostazioni: 0% - 100%

Swing

Ritarda le note sui beat pari (in levare) per produrre uno stile swing. Le impostazioni superiori a 1 ritardano le note dell'arpeggio, quelle inferiori a 1 le anticipano. L'impostazione dello 0% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value, eliminando l'effetto swing. Un uso appropriato di questa impostazione consente di creare ritmi swing e suonate in terzine, come shuffle e bounce.

Impostazioni: -120 - +120

NOTA Se il parametro Quantize Value è impostato sul valore di terzine, lo swing viene applicato all'ultima nota di ciascuna terzina.

Octave Range (Intervallo di ottava)

Specifica l'intervallo di arpeggio massimo in ottave. Le impostazioni con valori positivi aumentano l'intervallo di ottave della riproduzione dell'arpeggio verso l'alto mentre le impostazioni con valori negativi lo aumentano verso il basso.

Impostazioni: -3 - +0 - +3

Change Timing (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

Modalità velocità

Regola la velocità delle note di arpeggio quando viene ricevuto il messaggio Note On (Nota on).

Impostazioni: original, thru

original	L'arpeggio viene riprodotto alle velocità preprogrammate incluse nei dati di sequenza dell'arpeggio.
thru	L'arpeggio viene riprodotto secondo la velocità dell'esecuzione. Ad esempio se si suona molto energicamente il volume dell'arpeggio aumenta.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Modalità tasti

Determina il modo in cui viene riprodotto l'arpeggio quando vengono ricevuti messaggi Note On.

Impostazioni: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort	Quando si suonano note specifiche, ad esempio le note di un accordo, viene riprodotta la stessa sequenza, qualunque sia l'ordine delle note suonate.
thru	Quando si suonano note specifiche, ad esempio le note di un accordo, la sequenza risultante cambia in base all'ordine delle note.
direct	Gli eventi di nota della sequenza dell'arpeggio non vengono suonati si sentono soltanto le note suonate sulla tastiera. Durante la riproduzione dell'arpeggio, vengono applicati al suono di esecuzione del generatore di suoni eventi quali pan e brillantezza. Utilizzare questa impostazione quando i tipi di arpeggio includono dati non relativi alle note oppure quando viene selezionato "Ctrl" come tipo di categoria.
sort +direct	L'arpeggio viene riprodotto in base all'impostazione "sort" e anche la nota premuta viene suonata.
thru +direct	L'arpeggio viene riprodotto in base all'impostazione "thru", e anche la nota premuta viene suonata.

NOTA Alcuni tipi di arpeggio della categoria "Cntr" potrebbero non avere eventi di nota. Quando è selezionato questo tipo di arpeggio e la modalità tasti è impostata su "sort" o "thru", non verrà riprodotto alcun suono, anche se si preme una nota sulla tastiera.

Note Limit Lo/Hi (Limite di nota Lo/Hi)

Determina la nota più bassa e la nota più alta nell'intervallo di note dell'arpeggio. Le note ricevute in questo intervallo attivano l'arpeggio. Ad esempio, se si imposta come limite di note "C5 - C4" (do5 - do4), l'arpeggio viene attivato suonando le note nei due intervalli da C -2 a C4 (do-2 a do4) e da C5 a G8 (do5 - sol8); le note riprodotte fra C4 e C5 (do4 - do5) non hanno effetto sull'arpeggio.

Impostazioni: C -2 - G8 (do-2 - sol8)

NOTA Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante SHIFT e premere il tasto desiderato.

Velocity Limit Lo/Hi (Limite di velocità Lo/Hi)

Determina la velocità più bassa e la velocità più alta che possono attivare la riproduzione dell'arpeggio. L'arpeggio verrà riprodotto solo per le note ricevute entro l'intervallo della velocità specificato. Ad esempio, se si imposta un limite di velocità di 93 - 34, l'arpeggio potrà essere riprodotto fra due intervalli di velocità distinti: piano (1 - 34) e forte (93 - 127).

Impostazioni: 1 - 127

Octave Shift (Spostamento di ottava)

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

Impostazioni: -10 - +10

Loop

Se il parametro è impostato su "on", l'arpeggio continua ciclicamente mentre si tengono premute le note. Se è impostato su "off", l'arpeggio viene riprodotto solo una volta anche se si tengono premute le note.

Impostazioni: off, on

Modalità di attivazione

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. Normalmente, questo parametro dovrebbe essere impostato su "gate".

Impostazioni: gate, toggle

NOTA L'impostazione "toggle" della modalità di attivazione ha priorità sulle impostazioni "Arp Hold" della schermata Arp Edit (pagina 36). Pertanto, anche quando il parametro Arp Hold è impostato su "on" oppure "sync off", alla pressione di una nota viene avviata/interrotta la riproduzione dell'arpeggio, quando la modalità di attivazione è impostata su "toggle".

Accnt Vel Th (Soglia di velocità accento)

Alcuni tipi di arpeggio includono dati di sequenza speciali, le cosiddette "frasi di accento", che possono essere riprodotte solo quando vengono ricevute le velocità superiori a un valore specificato. Questo parametro determina la velocità minima che attiva la frase di accento.

Impostazioni: off, 1 - 127

Accnt Strt Qtz (Quantizza inizio di accento)

Determina il tempo di inizio della frase di accento quando viene ricevuta la velocità specificata nel parametro Accent Velocity Threshold sopra. 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

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
●	Common Edit
	Name
	Play Mode
●	Arpeggio
●	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Appendice

Random SFX (SFX casuale)

Alcuni tipi di arpeggio includono la funzione Random SFX che permette di attivare suoni speciali (come il rumore delle corde di chitarra) quando viene ricevuto un messaggio Note Off (Nota off). Questo parametro determina se Random SFX è attivo.

Impostazioni: off, on

SFX Vel Offset (Offset di velocità SFX)

Determina il valore di offset per cui le note Random SFX verranno spostate dalle velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a 1, questo verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 127, questo verrà impostato su 127.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

SFX Key on Ctrl (Tasto SFX su Ctrl)

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

Impostazioni: off, on

Arp 1 - 5 Type (Tipo di arpeggio 1 - 5)

Determina le impostazioni dell'arpeggio selezionato in Arp Select.

Main Ctgry (Categoria principale)

Sub Ctgry (Sottocategoria)

Determina la categoria principale e la sottocategoria dell'arpeggio del tipo di arpeggio desiderato.

Impostazioni: vedere l'elenco delle categorie di arpeggio a [pagina 7](#).

Type (Tipo di arpeggio)

Determina il numero del tipo di arpeggio desiderato dalla categoria specificata. Il numero e il nome del tipo di arpeggio selezionato sono indicati nella seconda riga della schermata. Vedere l'elenco dei tipi di arpeggio nel documento Data List (documentazione PDF separata).

Impostazioni: off, pre0001 - 6779, usr0001 - 0256

NOTA Per informazioni su come usare l'elenco dei tipi di arpeggio nel documento Data List (documentazione PDF separata), vedere [pagina 9](#).

Vel Rate (Offset intervallo di velocità)

Determina il valore di offset per cui le note di arpeggio verranno spostate dalle relative velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a 1, questo verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 127, questo verrà impostato su 127.

Impostazioni: -100% - +0% - +100%

GTime Rate (Offset di intervallo del tempo di gate)

Determina il tempo di gate (durata) delle note 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%

4 Controller (Controllore)

Assign 1 Value (Valore di Assign 1)

Assign 2 Value (Valore di Assign 2)

Determina il valore di offset di cui le funzioni assegnate ai knob Assign 1/2 verranno spostate rispetto alle rispettive impostazioni originali.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

NOTA Le funzioni assegnate ai knob Assign 1/2 possono essere impostate in "Ctrl Set 1 - 6 Src" della schermata Controller.

A. Func 1 Mode (Modalità funzione assegnabile 1)

A. Func 2 Mode (Modalità funzione assegnabile 2)

Determina se i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] funzionano in modalità latch o momentary. Quando queste opzioni sono impostate su "latch" la selezione del pulsante determina il cambiamento dello stato della spia da acceso a spento. Quando queste opzioni sono impostate su "momentary" (momentaneo) e si tiene premuto il pulsante la spia si accende, mentre se si rilascia il pulsante la spia si spegne.

Impostazioni: momentary, latch

Struttura di base

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

Ctrl Set 1 - 6 Src (Origine set controller 1 - 6)

Determina quale controller del pannello assegnare e usare per il set selezionato. È possibile assegnare più funzioni a un controller.

Impostazioni: PitchBend (rotella pitch bend), ModWheel (rotella modulazione), AfterTch (aftertouch), FootCtrl1 (foot controller 1), FootSw (Interruttore pedale), Ribbon (Controller nastro), Breath (Controller respiro), Assign 1, Assign 2, FootCtrl2 (foot controller 2), A. Func 1 (Funzione assegnabile 1), A. Func 2 (Funzione assegnabile 2)

NOTA In questo parametro, è possibile modificare il numero di controllo del display Controller in modalità utility.

NOTA Per determinare il grado in cui la rotella pitch bend influisce sul parametro di destinazione (di seguito), regolare i valori di Pitch Bend Range Upper e Pitch Bend Range Lower nella schermata Play Mode (pagina 35).

Ctrl Set 1 - 6 Dest (Destinazione set controller 1 - 6)

Determina il parametro controllato dal controller di origine (menzionato sopra). È possibile selezionare un parametro per ciascun controller fra i 101 a disposizione, incluso il volume, il pitch e la profondità LFO.

Impostazioni: vedere l'elenco dei controlli nel documento Data List (documentazione PDF separata).

NOTA Per "Insertion Effect A Parameter 1 - 16" (Parametro A effetto Insertion 1 - 16), "Insertion Effect B Parameter 1 - 16" (Parametro A effetto Insertion 1 - 16) e "Vocoder 1 - 32" descritti nell'elenco dei controlli, sono visualizzati nel display i nomi di parametro attuali del tipo di effetto selezionato. Se "insA/B---(Prm 1 - 16)" è mostrato al posto di un nome definito, a quel parametro non viene assegnata alcuna funzione.

NOTA Quando almeno uno dei parametri "Controller Set 1 - 6 Element Sw" (Interruttore elemento set controller 1 - 6) è impostato su "off" e i parametri correlati all'elemento sono assegnati a uno dei parametri "Ctrl Set 1 - 6 Dest" (Destinazione elemento set controller 1 - 6), verrà visualizzato un punto esclamativo (!) all'inizio del valore di "Ctrl Set 1 - 6 Src" (Origine set controller 1 - 6), "Ctrl Set 1 - 6 Dest" e "Ctrl Set 1 - 6 Depth" (Profondità set controller 1 - 6). Questo indica che la funzione specificata come destinazione non è applicata a tutti gli elementi.

Ctrl Set 1 - 6 Depth (Profondità set controller 1 - 6)

Determina il grado con cui il controller di origine ha effetto sul parametro di destinazione. Per i valori negativi, il funzionamento del controller è inverso: pertanto, se il controller è impostato sul valore massimo, i cambiamenti sul parametro saranno minimi.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Controller Set 1 - 6 Element Sw (Interruttore elemento set controller 1 - 6) **EDITOR**

Determina se il controller selezionato influisce oppure no su ogni singolo elemento. Questo parametro viene disabilitato quando "Ctrl Set 1 - 6 Dest", descritto in precedenza, è impostato su un parametro non correlato agli elementi della voce. Quando alcuni pulsanti sono impostati su "on", gli elementi corrispondenti sono influenzati dal controller selezionato.

5 LFO (LFO comune)

Determina il modo in cui il vibrato, il tremolo e l'effetto wah sono riprodotti usando l'LFO (oscillatore a bassa frequenza). Dalle seguenti schermate, è possibile impostare i parametri LFO di base comuni a tutti gli elementi della voce.

Wave (Onda)

Seleziona l'onda e determina in che modo la forma d'onda LFO modula il suono.

Impostazioni: triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4 (Square 1/4), squ1/3 (Square 1/3), square, squ2/3 (Square 2/3), squ3/4 (Square 3/4), trapezoid, S/H1 (Sample and Hold 1), S/H2 (Sample and Hold 2), user

user (utente)	È possibile creare un'onda LFO personalizzata selezionando questa opzione. Le onde LFO possono essere create solo in S90 XS/S70 XS Editor. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione "Modello LFO utente" a (pagina 43).
---------------	--

Modalità Play

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

Impostazioni: loop, one shot

Speed (Velocità)

Determina la velocità dell'onda LFO. Più alto è il valore, maggiore sarà la velocità. Questo parametro è disabilitato quando "Tempo Sync" (Sincronizzazione tempo) è impostato su "on".

Impostazioni: 0 - 63

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

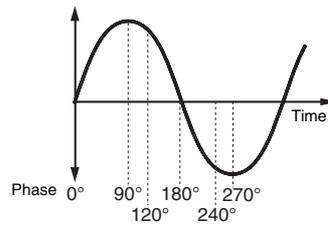
Play	
Normal Voice Edit	
●	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
●	Controller
●	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Appendice

Phase (Fase)

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

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



Tempo Sync

Determina se la velocità dell'LFO è sincronizzata oppure no al tempo dell'arpeggio.

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

NOTA Quando questo parametro è impostato su "on", e il parametro MIDI sync della schermata MIDI in modalità utility è impostato su "auto" (solo se la ricezione del clock MIDI è continua) oppure su "external", la velocità LFO verrà sincronizzata al clock esterno.

Tempo Speed (Velocità tempo)

Questo parametro è disponibile solo quando Tempo Sync (descritto in precedenza) è impostato su "on". Esso permette di impostare in dettaglio i valori di nota che determinano gli impulsi LFO in sincronia con l'arpeggio.

Impostazioni:

16th (semicrome)	8th/3 (terzine di crome)	16th. (semicrome puntate)	8th (crome)
4th/3 (terzine di semiminime)	8th. (crome puntate)	4th (semiminime)	2nd/3 (terzine di minime)
4th. (semiminime puntate)	2nd (mezze note)	whole/3 (terzine di note intere)	2nd. (minime puntate)
4th x 4 (quartine di semiminima; quattro semiminime sul beat)	4th x 5 (quintine di semiminima; cinque semiminime sul beat)	4th x 6 (sestine di semiminima; sei semiminime sul beat)	4th x 7 (settime di semiminima; sette semiminime sul beat)
4th x 8 (ottine di semiminima; otto semiminime sul beat)	4th x 16 (sedici semiminime sul beat)	4th x 32 (trentadue semiminime sul beat)	4th x 64 (sessantaquattro semiminime sul beat)

NOTA L'impostazione del tipo di nota (menzionata sopra) è sincronizzata con il tempo di riproduzione dell'arpeggio.

Key on Reset (Tasto su Reset)

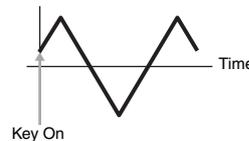
Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che viene ricevuto un messaggio Note On. Sono disponibili le tre seguenti impostazioni:

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

off

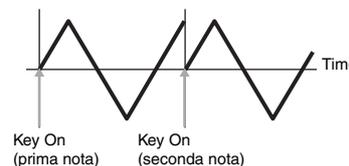
L'LFO continua ciclicamente e liberamente, senza essere sincronizzato con i tasti.

Quando si preme un tasto l'onda LFO viene avviata qualunque sia la fase in cui si trova l'LFO in quel momento.



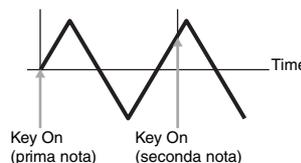
each-on

L'LFO è reimpostato ogni volta che viene suonata una nota e avvia un'onda nella fase specificata nel parametro Phase (di cui sopra).



1st-on

L'LFO è reimpostato ogni volta che viene suonata una nota e avvia una forma d'onda nella fase specificata nel parametro Phase (sopra). Se viene suonata una seconda nota quando la prima è in riproduzione (nessun Note Off ricevuto), l'LFO non verrà reimpostato alla fase specificata (assenza di sincronizzazione) con la seconda nota e successiva.



NOTA La fase iniziale è determinata dal parametro "Phase", sebbene questa fase sia indicata come 0 nell'immagine.

Random Speed (Velocità casuale)

Determina il grado in cui la velocità LFO cambia in modo casuale. L'impostazione di "0" corrisponde alla velocità originale. I valori superiori producono un maggior cambiamento della velocità. Questo parametro è disabilitato quando "Tempo Sync" è impostato su "on".

Impostazioni: 0 - 127

Delay Time (Tempo di delay)

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. Più alto è il valore, maggiore è il tempo di delay.

Impostazioni: 0 - 127

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Fade in Time (Tempo di fade-in)

Determina il tempo di fade-in (esecuzione graduale) dell'effetto LFO una volta scaduto il tempo di delay. Più alto è il valore, più lento sarà il fade-in. Quando è impostato su "0", l'effetto LFO non svanisce e raggiunge il livello massimo appena scade il tempo di delay.

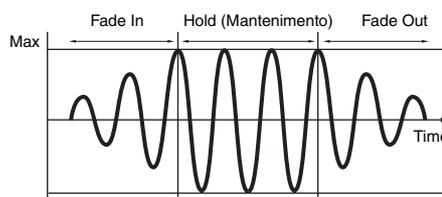
Impostazioni: 0 - 127

Hold Time (Tempo di mantenimento)

Determina per quanto tempo l'LFO viene mantenuto al suo livello massimo. Più alto è il valore, più lungo sarà il tempo di mantenimento.

L'impostazione di "hold" non produce fade out.

Impostazioni: 0 - 126, hold



Fade out Time (Tempo di fade-out)

Determina il tempo di fade-out (dissoluzione graduale) dell'effetto LFO, una volta scaduto il tempo di mantenimento. Più alto è il valore, più lento sarà il fade-out.

Impostazioni: 0 - 127

LFO Set 1 - 3 Dest (Destinazione set LFO 1 - 3)

Determina i parametri che devono essere controllati (modulati) dall'onda LFO. È possibile assegnare tre destinazioni e scegliere fra diversi parametri di destinazione.

Impostazioni: insA1 - insA16, insB1 - insB16, voco1 - voco32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

Parametri effetti (insA1 - insA16, insB1 - insB16, voco1 - voco32)	Ciascun parametro del tipo di effetto selezionato viene modulato ciclicamente. Quando viene selezionato uno di questi parametri, il nome del parametro corrispondente del tipo di effetto selezionato è visualizzato nella parte inferiore del display.
A Mod (Profondità modulazione dell'ampiezza)	L'effetto tremolo prodotto dalla modulazione ciclica del volume.
P mod (Profondità modulazione del pitch)	L'effetto vibrato prodotto dalla modulazione ciclica del pitch.
F mod (Profondità modulazione del filtro)	L'effetto wah prodotto dalla modulazione ciclica della brillantezza tonale.
reso (Risonanza)	Uno speciale effetto wah prodotto dalla modulazione ciclica della risonanza.
pan	Un effetto prodotto dalla modulazione della posizione di pan stereo.
LFOspd (Velocità LFO elemento)	Quando è selezionata, la velocità LFO comune modula ciclicamente la velocità LFO dell'elemento.

NOTA Quando almeno uno dei parametri "LFO Set 1 - 6 Element Sw" è impostato su "off" e i parametri correlati all'elemento sono assegnati a uno dei parametri "Ctrl Set 1 - 3 Dest", verrà visualizzato un punto esclamativo (!) all'inizio del valore di "Ctrl Set 1 - 3 Dest" e "Ctrl Set 1 - 3 Depth". Questo indica che la funzione specificata come destinazione non è applicata a tutti gli elementi.

LFO Set 1 - 3 Depth

Determina la profondità dell'onda LFO.

Impostazioni: 0 - 127

LFO Set 1 - 3 Element Sw (Interruttore elemento LFO set 1 - 3) **EDITOR**

Determina se ogni elemento è influenzato o non dall'LFO in S90 XS/S70 XS Editor. Quando alcuni pulsanti sono impostati su "on", gli elementi corrispondenti sono influenzati dall'LFO.

Impostazioni: on, off

LFO Set 1 - 3 Depth Offset (Offset di profondità LFO set 1 - 3) **EDITOR**

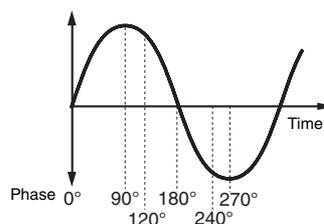
Determina i valori di offset del parametro LFO Set 1 - 3 Depth (di cui sopra) per i rispettivi elementi. Se il valore LFO Set 1 - 3 Depth è inferiore a 0, questo verrà impostato su 0, e se il valore LFO Set 1 - 3 Depth risultante è superiore a 127, questo verrà impostato su 127.

Impostazioni: 0 - 127

LFO Phase Offset (Offset fase LFO) **EDITOR**

Determina i valori di offset del parametro Phase (di cui sopra) per i rispettivi elementi in S90 XS/S70 XS Editor.

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



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

User LFO Cycle (Ciclo LFO utente) **EDITOR**

Determina la quantità di passi per la creazione dell'onda in S90 XS/S70 XS Editor.

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

User LFO Slope (Slope LFO utente) **EDITOR**

Determina le caratteristiche di slope o ramp dell'onda LFO in S90 XS/S70 XS Editor.

Impostazioni: off (disattivato), up (su), down (giù), up&down (su e giù)

off	Non sono creati slope.
up	Crea uno slope verso l'alto.
down	Crea uno slope verso il basso.
up&down	Crea uno slope verso l'alto e uno verso il basso.

User LFO Template (Modello LFO utente) **EDITOR**

È possibile selezionare un modello predefinito per l'onda LFO in S90 XS/S70 XS Editor.

Impostazioni:

all 0 (tutto 0)	I valori di tutti i passi sono impostati su 0.
all -64 (tutto -64)	I valori di tutti i passi sono impostati su -64.
all +63 (tutto +63)	I valori di tutti i passi sono impostati su +63.
saw up (dente di sega in su)	Crea una forma d'onda a dente di sega rivolta verso l'alto.
saw down (dente di sega in giù)	Crea una forma d'onda a dente di sega rivolta verso il basso.
even step (passo pari)	I valori di tutti i passi dispari sono impostati su +63 mentre quelli dei passi pari sono impostati su -64.
odd step (passo dispari)	I valori di tutti i passi pari sono impostati su +63 mentre quelli di tutti i passi dispari sono impostati su -64.
random (casuale)	Crea un'onda di base casuale. Ogni volta che viene premuto un pulsante casuale, viene visualizzata un'onda LFO diversa sul display, in modo casuale.

User LFO Step Value 1 - 16 (Valore passo utente LFO utente 1 - 16) **EDITOR**

Determina il valore di ciascun passo in S90 XS/S70 XS Editor.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

6 Filter/EG (Filtro/EG)

È possibile impostare i parametri Filter/EG comuni a tutti gli elementi della voce. Queste impostazioni permettono di controllare la transizione del suono dal momento in cui è premuto un tasto al momento in cui esso viene rilasciato.

Cutoff

Determina il valore di offset comune delle frequenze di taglio del filtro per tutti gli elementi (pagina 50). Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Resonance

Determina il valore di offset comune di risonanza/profondità del filtro per tutti gli elementi (pagina 50). Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (Tempo di attacco FEG/Tempo di decay/Tempo di rilascio/Profondità)

Determina i parametri FEG (Filter Envelope Generator, generatore di inviluppo del filtro) della voce. Usando il filtro FEG, è possibile controllare la transizione del colore tonale (frequenza di taglio) dal momento in cui viene avviato un suono al momento in cui è interrotto. Le impostazioni effettuate qui sono applicate agli stessi parametri in Filter EG (pagina 51) di Element Edit come offset. "FEG Sustain" non è disponibile qui.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (Tempo di attacco AEG/Tempo di decay/Livello di Sustain/Tempo di rilascio)

Queste impostazioni permettono di controllare il cambiamento di volume dal momento in cui viene riprodotta una nota al momento in cui il suono è interrotto. Le impostazioni effettuate qui sono applicate agli stessi parametri in Amplitude EG (Ampiezza EG) (pagina 54) di Element Edit come offset. Ciascun parametro di Amplitude EG può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

7 3 Band EQ (EQ a 3 bande)

Low Freq (Bassa frequenza) Mid Freq (Frequenza intermedia) High Freq (Alta frequenza)
Low Gain (Guadagno basso) Mid Gain (Guadagno intermedio) High Gain (Guadagno elevato)
Mid Q (Q intermedio)

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. Per la banda Mid, è anche possibile impostare il valore Q. L'impostazione, eccetto per "Low Freq", "High Freq" e "Mid Q", può essere cambiata direttamente dal knob.

Freq (Frequenza)

Determina la frequenza per ciascuna banda di frequenza. Imposta il valore alla frequenza che si desidera attenuare o potenziare.

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

Gain

Determina il guadagno di livello della frequenza (di cui sopra) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata. Più alto è il valore, maggiore è il guadagno. Più basso è il valore, minore è il guadagno.

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

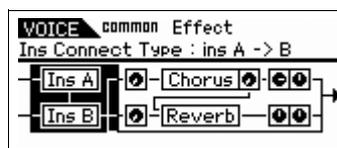
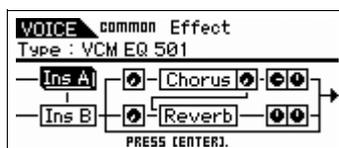
Q

Determina il Q 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: 0,7 - 10,3

NOTA L'impostazione Q è disponibile solo per la banda Mid, che è un EQ di tipo peaking. Il peaking (relativo alla forma di "peak") permette di attenuare/potenziare una frequenza specifica e di controllare il grado di larghezza di banda. D'altro canto, la forma EQ della banda High e Low è il tipo shelving che permette di attenuare/potenziare il segnale nelle frequenze superiori o inferiori all'impostazione di frequenza specificata.

8 Effetto



Ins Connect Type (Tipo di connessione Insertion)

Determina il percorso dell'effetto per gli effetti di Insertion A e B. Le modifiche dell'impostazione sono indicate sul diagramma del display e forniscono un quadro chiaro di come il segnale viene instradato. Per ulteriori informazioni, vedere a [pagina 15](#).

Impostazioni: parallel (parallelo), ins A -> B (insertion A - B), ins B -> A (insertion B - A), vocoder

parallel	I segnali elaborati con l'Insertion Effect A e B verranno inviati a Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.
ins A -> B	I segnali elaborati con l'Insertion Effect A verranno inviati con l'Insertion Effect B e i segnali elaborati con l'Insertion Effect B verranno inviati a Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.
ins B -> A	I segnali elaborati con l'Insertion Effect B verranno inviati all'Insertion Effect A mentre i segnali elaborati con l'Insertion Effect A verranno inviati a Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.
Vocoder	Gli Insertion Effect A e B sono unificati e usati come Vocoder. I segnali elaborati con Vocoder verranno inviati a Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.

Chorus Send (Mandata chorus)

Regola il livello di mandata del chorus. Più alto è il valore, più pronunciato è il chorus. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: 0 - 127

Chorus Return (Ritorno chorus)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Chorus Pan (Pan chorus)

Determina la posizione di pan del suono dell'effetto Chorus.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Chorus To Reverb (Chorus al riverbero)

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb. Più è alto il valore, maggiore è la profondità con cui viene il riverbero è applicato al segnale elaborato da Chorus.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send (Mandata riverbero)

Regola il livello di mandata del riverbero. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Return (Ritorno riverbero)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Pan (Pan riverbero)

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Reverb.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

Element Out 1 - 8 (Uscita elemento 1 - 8) **EDITOR**

Determina quale effetto Insertion (A o B) da usare nell'elaborazione di ogni elemento in S90 XS/S70 XS Editor.

L'impostazione "thru" consente di bypassare gli effetti Insertion per l'elemento specificato.

Impostazioni: thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

Ins A (Effetto Insertion A)

Ins B (Effetto Insertion B)

Vocoder

Chorus (Chorus)

Reverb (Riverbero)

Se il cursore si trova in questa posizione, premendo il pulsante [ENTER] viene visualizzata la schermata Effect Parameter (Parametro effetti).

Parametri effetti

Switch (Interruttore)

Determina se è possibile usare l'effetto Master. Questo parametro non può essere selezionato da questa schermata.

Category

Type

Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, che contengono ciascuna tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere a [pagina 16](#).

NOTA Non è necessario impostare la categoria nella schermata dei parametri Reverb o Vocoder perché questi effetti hanno un'unica categoria rispettivamente.

Preset (Preimpostato)

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 degli effetti preimpostati, consultare il documento Data List (documentazione PDF separata).

Effect Parameter 1 - 16 (Parametro effetti 1 - 16)

Consente di regolare in dettaglio i parametri degli effetti.

Il parametro degli effetti dipende dal tipo di effetto attualmente selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a [pagina 19](#). Per un elenco completo dei tipi di effetti disponibili per ciascun blocco di effetti, consultare l'elenco dei tipi di effetto nel documento Data List (documentazione PDF separata).

NOTA I parametri Vocoder includono da 1 a 32.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Element Edit EDITOR

Per editare i suoni che formano una voce e i parametri di base che determinano il suono, inclusi i parametri Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude ed EG (oscillatore, picco, filtro, ampiezza e generatore di inviluppi), andare alla schermata Element Edit. Questi parametri possono essere modificati solo su S90 XS/S70 XS Editor, e non dal dispositivo stesso. Per ulteriori informazioni su ciascuna finestra di impostazione dei parametri, vedere il manuale di istruzioni di S90 XS/S70 XS Editor.

NOTA Lo strumento S90 XS/S70 XS consente di impostare il livello degli elementi, attivare/disattivare l'interruttore degli elementi e modificare l'elemento assolo.

I pulsanti numerici [1] - [8] permettono di selezionare l'elemento mentre i pulsanti numerici [9] - [16] permettono di attivarlo/disattivarlo e di selezionare l'assolo. Premere il pulsante [MUTE], (la spia corrispondente si accende), e attivare/disattivare l'elemento dai pulsanti numerici [9] - [16]. Premere il pulsante [SOLO] (la relativa spia si accende), per selezionare il Solo Element (Elemento assolo) dai pulsanti numerici [9] - [16].

Nella modalità di editing della voce, l'utente potrà servirsi degli slider per regolare il livello di elementi della voce normale quando il pulsante funzione degli slider viene impostato su "REV SEND" e il pulsante funzione degli slider viene premuto ripetutamente per spegnere tutte le spie della funzione slider.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

● Element Edit

● OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

OSC (Oscillatore)

Element Switch 1 - 8 (Interruttore elementi 1 -8)

Determina se l'elemento attualmente selezionato è attivo o non ("on"/"off"). Quando l'impostazione è su "off", l'elemento modificato correntemente non emette suoni.

Impostazioni: off (inattivo), on (attivo)

Wave Bank (Banco della forma d'onda)

Category (Categoria della forma d'onda)

Number (Numero della forma d'onda)

Name (Nome della forma d'onda)

Determina la forma d'onda assegnata all'elemento. Come Waveform Bank, sono disponibili solo i banchi preimpostati. Per ulteriori informazioni sulle forme d'onda preimpostate, vedere il relativo elenco nel documento Data List (documentazione PDF separata).

XA Control (Controllo di articolazione esteso)

L'articolazione estesa (XA) è una funzione speciale dello strumento S90 XS/S70 XS che fornisce maggiore flessibilità di prestazione e realismo. Questo parametro determina il funzionamento della funzione XA dell'elemento. L'impostazione di questo parametro dovrebbe essere eseguita con riferimento ai cinque tipi di modalità XA descritti di seguito. L'utente potrà riprodurre il suono desiderato in base all'articolazione della performance assegnando lo stesso Elm Group (Gruppo di elementi) agli elementi che hanno una modalità XA analoga.

Impostazioni: normal (normale), legato, key off sound (suono key-off), wave cycle (ciclo d'onda), wave random (onda casuale), all AF off (tutto AF off), AF 1 on, AF 2 on

normal	Quando è selezionato, l'elemento viene riprodotto normalmente ogni volta che si preme la nota.
legato	Quando è selezionato, in modalità mono, viene riprodotto un elemento alternato (diverso da quello usato quando il controllo XA è impostato su "normal") quando si suona la tastiera in stile legato (la nota successiva a una singola nota o melodia viene suonata prima di rilasciare la nota precedente).
Key off sound (Suono tasti off)	Quando è selezionato, l'elemento viene riprodotto ogni volta che viene rilasciata la nota.
wave cycle (ciclo di onda)	Quando è selezionata per più elementi, ciascun suono di elemento è riprodotto alternativamente in base al proprio ordine numerico ogni volta che l'utente suona una nota. (In altre parole, riproducendo la prima nota viene emesso l'elemento 1, riproducendo la seconda viene emesso l'elemento 2, ecc.)
wave random (onda casuale)	Quando è selezionato per più elementi, ciascun elemento suonerà casualmente ogni volta che si preme la nota.
all AF off (Tutte le funzioni assegnabili off)	Quando è selezionato, l'elemento suonerà quando i due pulsanti delle funzioni assegnabili sono disattivati.
AF 1 on (Funzione assegnabile 1 on)	Quando è selezionato, l'elemento suonerà quando il pulsante ASSIGNABLE FUNCTION [1] è attivato.
AF 2 on (Funzione assegnabile 2 on)	Quando è selezionato, l'elemento suonerà quando il pulsante ASSIGNABLE FUNCTION [2] è attivato.

Elm Group (Gruppo elementi)

Determina il gruppo dei controlli XA in modo che gli elementi dello stesso gruppo vengano richiamati in ordine oppure casualmente. Si raccomanda di assegnare lo stesso numero di gruppo agli elementi che hanno lo stesso tipo di modalità XA.

Qui l'impostazione non è disponibile quando i parametri della modalità XA di tutti gli elementi sono impostati su "normal".

Impostazioni: 1 - 8

Key on Delay (Tasto su Delay)

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. Più alto è il valore, maggiore sarà il tempo di delay.

Impostazioni: 0 - 127

Tempo Sync (Sincronizzazione tempo di delay)

Determina se il parametro Key on Delay è sincronizzato oppure non con il tempo dell'arpeggio.

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

Tempo (Tempo di delay)

Determina la durata del parametro Key On Delay quando Tempo Sync è impostato su "on".

Impostazioni:

16th (semicrome)	8th/3 (terzine di crome)	16th. (semicrome puntate)	8th (crome)
4th/3 (terzine di semiminime)	8th. (crome puntate)	4th (semiminime)	2nd/3 (terzine di minime)
4th. (semiminime puntate)	2nd (mezze note)	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)			

Vel Cross Fade (Cross-fade velocità)

Determina la gradazione della riduzione del volume del suono di un elemento rispetto alla distanza delle modifiche di velocità che sono esterne all'impostazione del limite di velocità. L'impostazione di "0" non produce alcun suono al di fuori del limite di velocità. Più alto è il valore, più gradualmente viene ridotto il livello. A livello pratico, questo parametro permette di creare dissolvenze cross-fade della velocità del tutto naturali, in cui i vari elementi (le forme d'onda) cambiano gradualmente a seconda della pressione esercitata quando si suona.

Impostazioni: 0 - 127

Velocity Limit (Limite di velocità)

Determina il valore massimo e minimo dell'intervallo di velocità entro cui risponderà ciascun elemento. L'elemento verrà suonato solo per le note riprodotte entro l'intervallo di velocità specificato. Questo significa che sarà possibile riprodurre il suono di un elemento quando si suona con gentilezza e attivare un altro suono quando si suona in modo più energico. 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).

Impostazioni: 1 - 127

Note Limit (Limite di note)

Determina la nota più bassa e quella più alta sull'estensione della tastiera per ciascun elemento. L'elemento selezionato viene riprodotto soltanto se si suonano le note all'interno di questo intervallo. Se si specifica prima la nota più alta e poi quella più bassa, ad esempio "C5 to C4" (da do5 a do4), l'estensione delle note coperte sarà "C-2 to C4" (da do-2 a do4) e "C5 to G8" (da do5 a sol8).

Impostazioni: C -2 - G8 (do-2 - sol8)

NOTA Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante SHIFT e premere il tasto desiderato.

Tune (Accordatura)

Coarse (Accordatura coarse)

Determina il pitch di ciascun elemento in semitoni.

Impostazioni: -48semi - +0semi - +48semi

Fine (Accordatura fine)

Determina il pitch di ciascun elemento in centesimi.

Impostazioni: -64cent - +0cent - +63cent

Vel Sens (Sensibilità velocità)

Determina il modo in cui il pitch del tasto della batteria selezionato risponde alla velocità. Le impostazioni positive generano un aumento del pitch che è proporzionale alla forza con cui si suona la tastiera; le impostazioni negative generano una riduzione del pitch. Il valore "0" non produce alcun cambiamento del pitch.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

Fine Scaling (Sensibilità scala fine)

Determina il grado in cui le note, e in particolare la loro posizione o l'intervallo di ottava, influenzano il pitch che è stato impostato come Fine Tuning (menzionato sopra) dell'elemento selezionato, tenendo conto che C3 (do3) è il pitch di base. Un'impostazione positiva abbassa il pitch delle note più basse e aumenta il pitch delle note più alte. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Random (Casuale)

Permette di variare casualmente il pitch dell'elemento ogni volta che viene ricevuto un messaggio Note On. Più alto è il valore, maggiore è la variazione del pitch. Il valore "0" non produce alcun cambiamento nel pitch.

Impostazioni: 0 - 127

Pitch Key Follow Center Key (Tasto centrale Pitch Key Follow)

Determina il numero di nota centrale di Pitch Key Follow. Il numero di nota qui impostato ha lo stesso pitch di "normal", indipendentemente dall'impostazione di Pitch Key Follow.

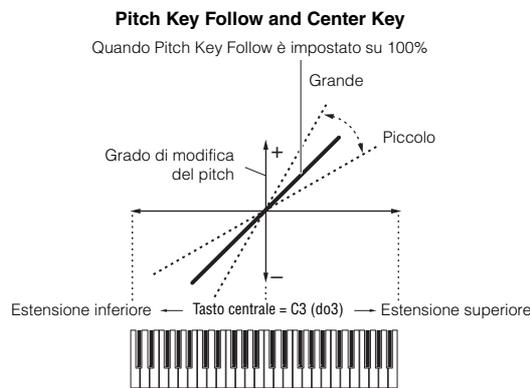
Impostazioni: C -2 - G8 (do-2 - sol8)

Pitch Key Follow (Sensibilità Pitch Key Follow)

Determina la sensibilità dell'effetto Key Follow (intervallo di pitch delle note adiacenti), considerando il pitch di "Pitch Key Follow Center Key" come standard. A +100% (impostazione normale), le note adiacenti sono divise da pitch di un semitono (100 centesimi). Allo 0%, tutte le note hanno lo stesso pitch specificato in Center Key. Con i valori negativi, le impostazioni sono invertite.

Impostazioni: -200% - +0% - +200%

NOTA Questo parametro è utile per creare accordature alternative, oppure per usare i suoni che non devono essere distanziati in semitoni, come i suoni accordati della batteria in una voce normale.



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

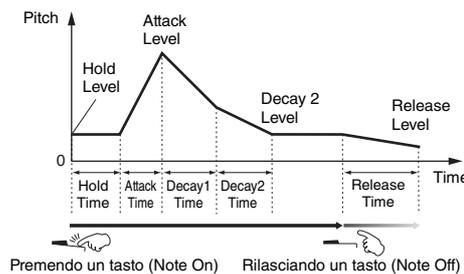
PEG (Pitch EG)

Time

Determina il tempo di transizione di Pitch EG. I parametri del tempo permettono di impostare il tempo fra i punti adiacenti dei seguenti parametri di livello. Un valore superiore aumenta il tempo necessario al raggiungimento del livello successivo.

Impostazioni: 0 - 127

Hold Time (Tempo di mantenimento)	Determina il tempo tra il momento in cui si preme una nota sulla tastiera a quello in cui l'involuppo inizia ad aumentare.
Attack Time (Tempo di attacco)	Determina la velocità di attacco dal pitch iniziale (livello Hold) al pitch normale (livello Attack) della voce una volta scaduto il tempo di mantenimento.
Decay 1 Time (Tempo di decay 1)	Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dal pitch normale (livello di attacco) della voce al pitch specificato come Decay 1 Level.
Decay 2 Time (Tempo di decay 2)	Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dal pitch specificato in Decay 1 Level al pitch specificato come Decay 2 Level.
Release Time (Tempo di rilascio)	Determina la velocità di riduzione dell'involuppo al pitch specificato nel Release Level (Livello di rilascio) quando la nota viene rilasciata.



Level

Determina l'impostazione di livello per il Pitch EG. I parametri di livello permettono di impostare il grado di deviazione del pitch, in base al pitch standard specificato in Coarse Tuning e Fine Tuning della schermata Tune, in ciascun punto dell'involuppo.

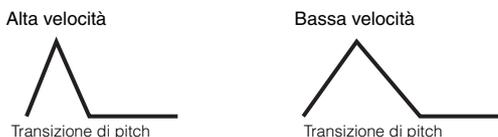
Impostazioni: -128 - +0 - +127

Hold Level (Livello di mantenimento)	Determina il pitch iniziale quando viene premuta la nota.
Attack Level	Determina il pitch normale della nota premuta.
Decay 1 Level	Determina il livello raggiunto dal pitch del suono dal livello di attacco una volta scaduto il tempo di Decay1.
Decay 2 Level	Determina il pitch del livello di sustain che sarà mantenuto quando viene mantenuta una nota.
Release Level	Determina il pitch finale raggiunto dopo il rilascio della nota.

Time Velocity Sens (Sensibilità velocità tempo EG)

Determina il modo in cui il tempo di transizione del Pitch EG (velocità) risponde alla velocità, oppure la forza con cui la nota viene premuta. Quando è impostato su un valore positivo, le velocità elevate producono una velocità di transizione Pitch EG superiore mentre le velocità ridotte producono una velocità di transizione inferiore, come illustrato di seguito. Quando è impostato su un valore negativo, le velocità elevate risultano in una velocità di transizione Pitch EG inferiore, mentre le velocità ridotte risultano in una velocità di transizione superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione di Pitch EG non cambia, qualunque sia la velocità.

Impostazioni: -64 - +0 - +63



Segment (Segmento di sensibilità velocità di tempo EG)

Determina la parte di Pitch EG interessata dal parametro Time Velocity Sens.

Impostazioni: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack	Time Velocity Sens ha effetto sui parametri Attack Time e Hold Time.
atk+dcy (attack+decay)	Time Velocity Sens ha effetto sui parametri Attack Time, Decay 1 Time e Hold Time.
decay	Time Velocity Sens ha effetto su Decay 1/2 Time.
atk+rls (attack+release)	Time Velocity Sens ha effetto su Attack Time, Release Time e Hold Time.
all	Time Velocity Sens ha effetto su tutti i parametri temporali di Pitch EG.

EG Depth (Profondità EG)

Determina l'estensione entro cui varia l'involuppo del pitch. L'impostazione 0 non modifica il pitch. Più il valore differisce da 0, maggiore sarà l'estensione del pitch. Con valori negativi, la modifica del pitch è inversa.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

EG Depth Vel Sens (Sensibilità velocità di profondità EG)

Determina il modo in cui l'estensione del pitch dell'elemento risponde alla velocità. Quando è impostato su un valore positivo, l'estensione del pitch aumenta a velocità elevate e diminuisce a velocità ridotte, come illustrato di seguito. Quando è impostato su un valore negativo, l'estensione del pitch diminuisce a velocità elevate e aumenta a velocità ridotte. Quando è impostato su 0, l'involuppo del pitch non cambia qualunque sia la velocità.

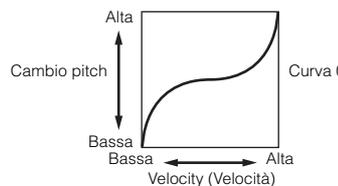
Impostazioni: -64 - +0 - +63



EG Depth Curve (Curva di sensibilità velocità di profondità EG)

Le cinque curve determinano in che modo viene generata l'estensione del pitch in base alla velocità (forza) con cui si suonano le note sulla tastiera. L'asse orizzontale del grafico rappresenta la velocità, mentre l'asse verticale rappresenta l'estensione del pitch.

Impostazioni: Curve 0 - 4 (Curva 0 - 4)



Time Key Follow Center Key (Tasto centrale sensibilità EG Time Key Follow)

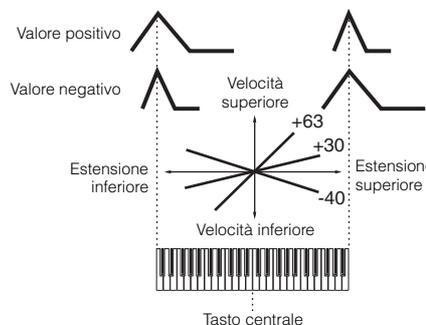
Determina il tasto centrale per il "Time Key Follow". Quando viene riprodotta la nota del tasto centrale, il pitch EG si comporta in base a queste impostazioni.

Impostazioni: C -2 - G8 (do-2 - sol8)

Time Key Follow (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. Quando è impostato su un valore positivo, le note alte risultano in una velocità di transizione del pitch EG superiore mentre le note basse risultano in una velocità di transizione inferiore. Quando è impostato su un valore negativo, si verifica il contrario: le note alte risultano in una velocità di transizione del pitch EG inferiore mentre le note basse risultano in una velocità di transizione superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione del pitch EG non cambia qualunque sia la nota premuta.

Impostazioni: -64 - +0 - +63



Struttura di base

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Element Edit
	OSC
	Tune
●	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Appendice

Filter type (Tipo di filtro)

Type

Determina il tipo di filtro per l'elemento corrente. Per ulteriori informazioni su ciascun tipo, vedere l'elenco dei tipi di filtro nelle informazioni supplementari (pagina 65).

Impostazioni: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

Cutoff

La frequenza di taglio è la frequenza centrale in cui le frequenze indesiderate dell'audio vengono tagliate. Questo parametro determina la frequenza di taglio del filtro in modo da regolare l'effetto del filtro. Le caratteristiche tonali della voce e la funzione della frequenza di taglio differiscono in base al tipo di filtro selezionato. Impostare questo parametro facendo riferimento al grafico dei filtri visualizzati sul display.

Impostazioni: 0 - 255

Cutoff Velocity Sens (Sensibilità velocità di taglio)

Determina il modo in cui la frequenza di taglio (sopra definita Cutoff) risponde alla velocità, o la forza con cui sono riprodotte le note. Le impostazioni positive causano un aumento della frequenza di taglio in base alla forza con cui si suona la tastiera. L'impostazione 0 non modifica la frequenza di taglio, qualunque sia la velocità. Le impostazioni negative aumentano la frequenza di taglio in modo più graduale quando si suona la tastiera più piano.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Distance (Distanza)

Determina la distanza fra due frequenze di taglio, per i tipi di filtro doppio (Dual Filter), composti da due filtri identici combinati in parallelo, e il tipo LPF12 + BPF6. Quando è selezionato uno di questi tipi di filtro, il parametro non è disponibile.

Impostazioni: -128 - +0 - +127

Resonance/Width (Risonanza/Profondità)

La funzione di questo parametro varia in base al tipo 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 della banda. Può essere utilizzato insieme al parametro della frequenza di taglio per aggiungere ulteriore carattere al suono. Il parametro Width viene utilizzato per regolare l'ampiezza della banda delle frequenze di segnale che vengono lasciate passare dal filtro con il BPFw. Se il tipo di filtro è impostato su "LPF6" oppure "thru", questo parametro non è disponibile.

Impostazioni: 0 - 127

Resonance Velocity Sens (Sensibilità velocità di risonanza)

Determina il grado di risposta della risonanza alla velocità, o la forza con cui si suonano le note. L'impostazione di valori positivi risulta in una velocità e risonanza superiori. L'impostazione di 0 non modifica il valore di risonanza. L'impostazione di valori negativi risulta in una velocità inferiore e in una risonanza superiore.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Gain

Determina il guadagno del segnale inviato al filtro. Più basso è il valore, minore sarà il guadagno. Le caratteristiche tonali generate del filtro variano in base all'impostazione di questo valore.

Impostazioni: 0 - 255

Center Key (Sensibilità di taglio Key Follow/Tasto centrale sensibilità HPF Key Follow)

Indica che la nota centrale di Cutoff Key Follow e di HPF Key Follow è C3 (do3). Questo valore non può essere modificato. Tenere presente che questo parametro ha solo una funzione di visualizzazione.

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
● Element Edit
OSC
Tune
PEG
● Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

Cutoff Key Follow (Sensibilità Cutoff Key Follow)

Determina il grado con cui le note, e specificamente la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano il Cutoff (impostato in precedenza) dell'elemento selezionato, prendendo C3 (do3) come pitch di base. Un'impostazione positiva diminuisce la frequenza di taglio per le note basse e l'aumenta per le note più alte. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto.

Impostazioni: -200% - +0% - +200%

HPF Cutoff (Frequenza di taglio del filtro High Pass)

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

Impostazioni: 0 - 255

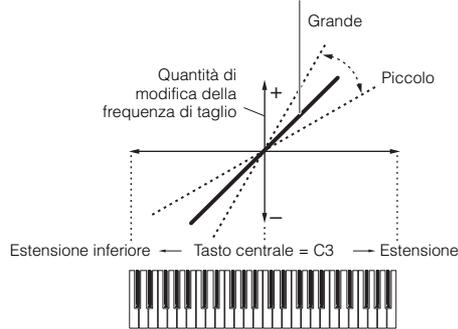
HPF Key Follow (Sensibilità High Pass Filter di Cutoff Key Follow)

Determina il grado con cui le note, e specificamente la loro posizione o l'estensione di ottava, influisce sul Cutoff (impostato di sopra) dell'HPF. Un'impostazione positiva diminuisce la frequenza di taglio per le note basse e l'aumenta per le note più alte. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto. Un valore pari a 0 non produce cambiamenti nella nota. Questo parametro è disponibile solo se si seleziona un filtro di tipo LPF12 o LPF6.

Impostazioni: -200% - +0% - +200%

Cutoff Key Follow e Center Key

Quando Cutoff Key Follow è impostato sul 100%



Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

- Play
- Normal Voice Edit
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Controller
 - LFO
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Effect
- Element Edit
 - OSC
 - Tune
 - PEG
 - Filter Type
 - FEG
 - Filter Scale
 - AMP Level/Pan
 - AEG
 - AMP Scale
 - LFO
 - EQ

Drum Voice Edit

- Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Effect
- Key Edit
 - OSC
 - Tune
 - Filter Type
 - AMP Level/Pan
 - AEG
 - EQ

- Job
 - Recall
 - Bulk

Supplementary Info.

Appendice

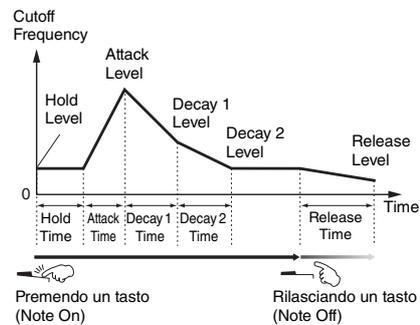
FEG (Filtro EG)

Time

Determina il tempo di transizione del filtro EG. I parametri del tempo permettono di impostare il tempo fra i punti adiacenti dei seguenti parametri di livello. Quando l'impostazione del livello corrente è uguale a quella del livello successivo, il Time corrispondente indica la durata di tempo per cui il livello viene mantenuto nell'impostazione corrente. Un valore superiore aumenta il tempo necessario al raggiungimento del livello successivo.

Impostazioni: 0 - 127

Hold Time (Tempo di mantenimento)	Determina il tempo tra il momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera e il momento in cui l'involuppo inizia ad aumentare.
Attack Time	Determina la velocità dell'attacco dalla frequenza di taglio iniziale (Hold Level) al livello massimo (Attack Level) una volta scaduto il tempo di mantenimento.
Decay 1 Time	Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dalla frequenza di taglio massima (Attack Level) alla frequenza di taglio specificata come Decay 1 Level.
Decay 2 Time	Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dalla frequenza di taglio specificata come Decay 1 Level alla frequenza di taglio specificata come Decay 2 Level.
Release Time	Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dalla frequenza di taglio specificata nel Release Level quando la nota viene rilasciata.



Level

Determina il tempo di transizione del Filtro EG. I parametri di livello permettono di impostare la quantità di modifica del filtro in ciascun punto in base alla frequenza di taglio specificata nel display Filter Type (pagina 50).

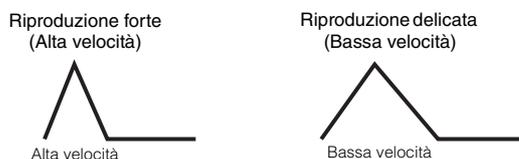
Impostazioni: -128 - +0 - +127

Hold Level	Determina la frequenza di taglio iniziale nel momento in cui viene premuta la nota.
Attack Level	Determina la frequenza di taglio massima raggiunta dall'involuppo quando viene premuta una nota.
Decay 1 Level	Determina la frequenza di taglio del suono dal livello di attacco allo scadere del Decay 1 Time.
Decay 2 Level	Determina la frequenza di taglio che sarà mantenuta quando viene premuta una nota.
Release Level	Determina il pitch finale raggiunto dopo il rilascio della nota.

Time Velocity Sens (Sensibilità velocità tempo EG)

Determina il modo in cui il tempo di transizione del filtro EG (velocità) risponde alla velocità, o la forza con cui la nota viene premuta. Quando è impostato su un valore positivo, le velocità alte risultano in una velocità di transizione del filtro EG inferiore, mentre le velocità ridotte risultano in una velocità di transizione inferiore, come illustrato di seguito. Quando è impostato su un valore negativo, le velocità elevate risultano in una velocità di transizione del filtro EG inferiore mentre le velocità basse risultano in una velocità superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione del filtro EG non cambia, qualunque sia la velocità.

Impostazioni: -64 - +0 - +63



Segment (Segmento di sensibilità velocità tempo EG)

Determina la parte del Filtro EG interessata dal parametro Time Velocity Sens.

Impostazioni: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni precedenti, vedere "Segmento" (pagina 49) di PEG.

EG Depth (Profondità EG)

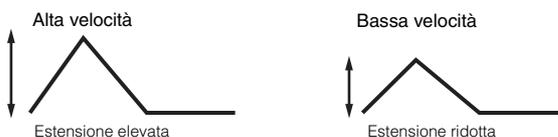
Determina la gamma entro cui varia la frequenza di taglio del filtro EG. Un impostazione di 0 non produce cambiamenti nella frequenza di taglio. Più il valore differisce da 0, maggiore sarà l'estensione della frequenza di taglio. Per i valori negativi, la modifica della frequenza di taglio è inversa.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

EG Depth Vel Sens (Sensibilità velocità di profondità EG)

Determina come l'estensione della frequenza di taglio risponde alla velocità. Quando è impostato su un valore positivo, l'estensione del filtro EG aumenta a velocità elevate e diminuisce a velocità ridotte, come mostrato di seguito. Quando è impostato su un valore negativo, l'estensione del filtro EG diminuisce a velocità elevate e aumenta a velocità ridotte. Quando è impostato su 0, l'estensione del filtro EG rimane invariata qualunque sia la velocità.

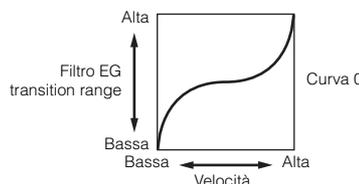
Impostazioni: -64 - +0 - +63



EG Depth Curve (Curva di sensibilità velocità di profondità EG)

Le cinque curve determinano la variazione dell'estensione della transizione del filtro EG in base alla velocità (forza) con cui si suonano le note sulla tastiera. L'asse orizzontale del grafico rappresenta la velocità, mentre l'asse verticale rappresenta l'estensione della frequenza di taglio.

Impostazioni: Curve 0 - 4



Time Key Follow Center Key (Tasto centrale sensibilità EG Time Key Follow)

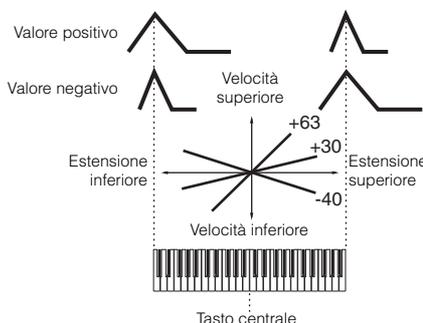
Determina la nota centrale per "Time Key Follow". Quando si suona la nota centrale, il filtro EG si comporta secondo la sua impostazione effettiva.

Impostazioni: C -2 - G8 (do-2 - sol8)

Time Key Follow (Sensibilità EG Time Key Follow)

Determina il grado con cui le note, e specificamente la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano i tempi del Filtro EG per l'elemento selezionato. Quando è impostato su un valore positivo, le note alte risultano in una velocità di transizione del filtro EG elevata mentre le note basse risultano in una velocità inferiore. Quando è impostato su un valore negativo, si verifica il contrario: le note alte risultano in una velocità di transizione del Filtro EG inferiore mentre le note basse risultano in una velocità di transizione superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione del filtro EG non cambia qualunque sia la nota premuta.

Impostazioni: -64 - +0 - +63



Struttura di base

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

Filter Scale (Scala del filtro)

Break Point 1 - 4 (Punto di rottura 1 - 4)

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

Impostazioni: C -2 - G8 (do-2 - sol8)

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

Cutoff Offset 1 - 4 (Offset di taglio 1 - 4)

Determina il valore di offset del parametro Cutoff in ciascun punto di rottura. Per ulteriori informazioni sulla scala dei filtri, vedere il relativo esempio (pagina 67) delle informazioni supplementari.

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.

AMP Level/Pan (Livello di ampiezza/Pan)

Level

Determina il livello di uscita dell'elemento.

Impostazioni: 0 - 127

Level Velocity Sens (Sensibilità velocità di livello)

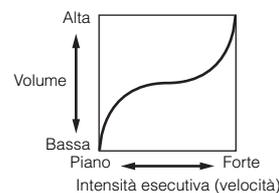
Determina il modo in cui il livello di uscita dell'elemento risponde alla velocità. Le impostazioni positive aumentano il livello di uscita quando si suona la tastiera con più energia. L'impostazione 0 non modifica il livello di uscita. Le impostazioni negative aumentano il livello di uscita quando si suona la tastiera più piano.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Level Velocity Curve (Curva sensibilità velocità di livello)

Le cinque curve determinano in che modo la velocità corrente viene generata in base alla velocità (forza) con cui si suonano le note sulla tastiera. L'asse orizzontale del grafico rappresenta la velocità, mentre l'asse verticale rappresenta l'estensione del volume.

Impostazioni: Curve 0 - 4



Level Velocity Offset (Offset sensibilità velocità di livello)

Aumenta o diminuisce il livello specificato nel Level Velocity Sens menzionato sopra. Un'impostazione di 64 risulta nell'uso dei valori di Level Velocity Sens originali. Le impostazioni superiori a 64 aumentano il livello specificato in Level Velocity Sens. Le impostazioni inferiori a 64 riducono il livello.

Impostazioni: 0 - 127

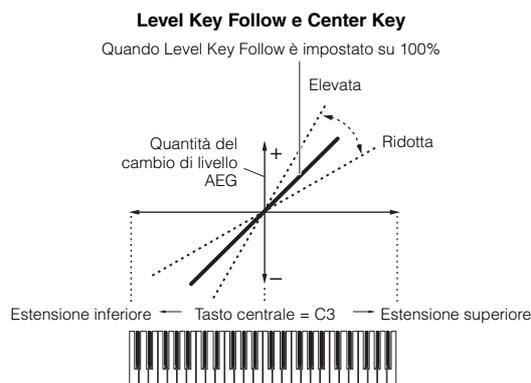
Level Key Follow Center Key (Tasto centrale sensibilità di Level Key Follow)

Indica che la nota centrale del parametro Level Key Follow menzionato sopra è C3 (do3). Questo valore non può essere modificato. Tenere presente che questo parametro ha solo una funzione di visualizzazione.

Level Key Follow (Sensibilità di Level Key Follow)

Determina il grado in cui le note, e specificamente la loro posizione o l'intervallo di ottava, influenzano il livello di ampiezza (impostato in precedenza) dell'elemento selezionato, prendendo C3 (do3) come pitch di base. Un'impostazione positiva riduce il livello di uscita per le note basse e lo aumenta per quelle più alte. L'impostazione 0 non modifica il livello di uscita. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto.

Impostazioni: -200% - +0% - +200%



Struttura di base

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ

Drum Voice Edit

Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ

Job

Recall
Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Pan

Regola la posizione pan stereo del suono.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

Alternate Pan (Pan alternato)

Determina in che misura viene eseguito il pan del suono verso sinistra e verso destra per ciascuna nota che si suona, supponendo la posizione del pan impostata in precedenza come centro. I valori superiori aumentano la profondità di estensione del pan.

Impostazioni: L64 - C - R63

Random Pan (Pan casuale)

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 (menzionata sopra) viene utilizzata come posizione del pan centrale.

Impostazioni: 0 - 127

Scaling Pan (Gradazione del pan)

Determina il grado con cui le note, e specificamente la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano la posizione del pan (impostata di sopra) verso sinistra e verso destra, dell'elemento selezionato. La nota C3 (do3), l'impostazione principale del pan (menzionata sopra) serve come posizione del pan di base. Un'impostazione positiva sposta la posizione del pan verso sinistra per le note più basse e la sposta verso destra per le note più alte. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

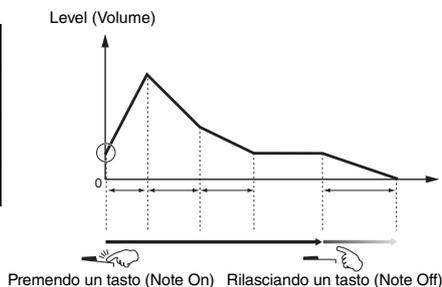
AEG (Ampiezza EG)

Time

Determina il tempo di transizione dell'ampiezza EG. I parametri del tempo permettono di impostare il tempo fra i punti adiacenti dei seguenti parametri di livello. Un valore superiore aumenta il tempo necessario al raggiungimento del livello successivo.

Impostazioni: 0 - 127

Attack Time	Determina la rapidità con cui il suono raggiunge il suo livello massimo dopo aver premuto la nota.
Decay 1 Time	Determina la velocità con cui l'involuppo diminuisce dal livello di attacco del livello Decay 1.
Decay 2 Time	Determina la velocità con cui l'involuppo diminuisce dal livello Decay 1 al livello Decay 2 (livello di sustain).
Release Time	Determina la velocità con cui il volume diminuisce dal livello di sustain a zero quando la nota viene rilasciata.



Level

Determina le impostazioni di livello per l'ampiezza EG. I parametri di livello permettono di impostare il grado di transizione di ciascun punto in base al livello specificato nella schermata Level/Pan (pagina 53).

Impostazioni: 0 - 127

Initial Level	Determina il livello iniziale nel momento in cui viene premuta la nota.
Attack Level	Determina il livello massimo raggiunto dall'involuppo quando viene premuta una nota.
Decay 1 Level	Determina il livello raggiunto dall'involuppo dal livello di attacco una volta scaduto il .
Decay 2 Level	Determina il livello che sarà mantenuto quando viene premuta una nota da 1.

Time Vel Sens (Sensibilità di velocità tempo EG)

Determina il modo in cui il tempo di transizione dell'ampiezza EG (velocità) risponde alla velocità, o la forza con cui la nota viene premuta. Quando è impostato su un valore positivo, le velocità alte risultano in una velocità di transizione dell'ampiezza EG inferiore mentre le velocità basse risultano in una velocità inferiore, come mostrato di seguito. Quando è impostato su un valore positivo, le velocità alte risultano in una velocità di transizione dell'ampiezza EG inferiore mentre le velocità basse risultano in una velocità superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione dell'ampiezza EG non cambia qualunque sia la velocità.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Alta velocità



Velocità superiore

Bassa velocità



Velocità inferiore

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Segment (Segmento di sensibilità velocità tempo EG)

Determina la parte dell'ampiezza EG interessata dal parametro Time Vel Sens.

Impostazioni: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack	Time Velocity Sens influisce su Attack Time.
atk+dcy (attack+decay)	Time Vel Sens influisce su Attack Time e Decay 1 Time.
decay	Time Vel Sens influisce su Decay 1/2 Time.
atk+rls (attack+release)	Time Vel Sens influisce su Attack Time e Release Time.
all	Time Vel Sens influisce su tutti i parametri Amplitude EG Time.

Half Damper (Interruttore Half Damper)

Quando Half Damper Switch è impostato su "on", è possibile produrre un effetto "mezzo pedale" proprio come su un piano acustico usando il controller esterno assegnato alla modifica di controllo n- 64.

Impostazioni: off, on

Half Damper Time (Tempo Half Damper)

Determina la velocità con cui il suono diventa silenzio quando si rilascia il tasto mentre viene premuto il Foot Controller FC3 con il parametro Half Damper attivato. Dopo aver rilasciato il tasto, è possibile controllare il tempo di decay del suono mediante la posizione del Foot Controller, ove l'Half Damper Time dell'ampiezza EG è al valore di decay massimo e il Release Time dell'ampiezza EG al valore di decay minimo. Quando si rilascia il pedale, il tempo di decay dopo il rilascio del tasto equivale a AEG Release Time. È possibile creare un effetto di tipo piano impostando il su un valore minimo e Half Damper Time su un valore superiore.

Questa impostazione è disponibile solo quando il parametro Half Damper è impostato su "on" ed FC3 è usato per il collegamento al pannello posteriore.

Impostazioni: 0 - 127

Time Key Follow Center Key (Tasto centrale Time Key Follow)

(Tasto centrale sensibilità EG Time Key Follow)

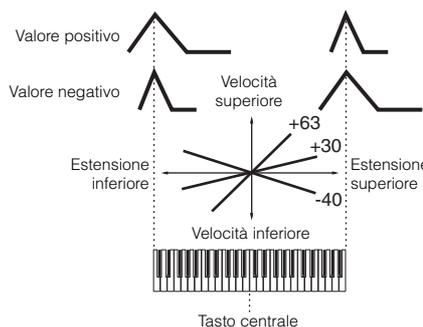
Determina la nota centrale per "Time Key Follow". Quando si suona la nota centrale, l'ampiezza EG si comporta in base alla sua impostazione corrente.

Impostazioni: C -2 - G8

Time Key Follow (Sensibilità EG Time Key Follow)

Determina il grado con cui le note, e specificamente la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano i tempi di ampiezza EG dell'elemento selezionato. Quando è impostato su un valore positivo, le note elevati risultano in una velocità di transizione dell'ampiezza EG elevata e le note basse in una velocità inferiore. Quando è impostato su un valore negativo, le velocità alte risultano in una velocità di transizione dell'ampiezza EG inferiore mentre le velocità basse risultano in una velocità superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione dell'ampiezza EG non cambia qualunque sia la nota premuta.

Impostazioni: -64 - +0 - +63



Struttura di base

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Appendice

LFO

LFO Wave (Onda LFO)

Seleziona l'onda e determina in che modo la forma d'onda LFO modula il suono.

Impostazioni: saw, triangle, square

Speed

Determina la velocità dell'onda LFO. Più alto è il valore, maggiore sarà la velocità.

Impostazioni: 0 - 63

Key on Reset (Tasto su Reset)

Quando è impostato su "on", la forma d'onda LFO è reimpostata ogni volta che viene riprodotta una nota.

Impostazioni: off, on

off	L'LFO continua ciclicamente e liberamente, senza essere sincronizzato con i tasti. Quando si preme un tasto, l'onda LFO viene avviata qualunque sia la fase in cui si trova l'LFO in quel momento.
on	L'LFO è reimpostato ogni volta che viene suonata una nota e avvia un'onda nella fase specificata nel parametro Phase.

Delay

Determina il tempo di delay tra il momento in cui si suona una nota sulla tastiera e quello in cui entra in azione l'LFO. Più alto è il valore, maggiore è il tempo di delay.

Impostazioni: 0 - 127

Fade in Time

Determina il tempo di fade-in (esecuzione graduale) dell'effetto LFO una volta scaduto il tempo di delay. Più alto è il valore, più lento sarà il fade-in. Quando è impostato su "0", l'effetto LFO non svanisce e raggiunge il livello massimo appena scade il tempo di delay.

Impostazioni: 0 - 127

P Mod (Modulazione picco)

Determina la quantità, o profondità, con cui in la forma d'onda LFO varia (modula) il pitch del suono. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

Impostazioni: 0 - 127

F Mod (Modulazione filtro)

Determina la quantità, o profondità, con cui in la forma d'onda LFO varia (modula) la frequenza di taglio del filtro. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

Impostazioni: 0 - 127

A Mod (Profondità di modulazione ampiezza)

Determina la quantità, o profondità, con cui in la forma d'onda LFO varia (modula) l'ampiezza, o volume, del suono. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

Impostazioni: 0 - 127

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
● Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
● LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

EQ

Type (Tipo di EQ)

Definisce il tipo di equalizzatore. Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia in base al tipo di effetto EQ selezionato.

Impostazioni: 2 Band (2 Band EQ), P.EQ (Parametric EQ), Boost 6 (Boost +6dB), Boost 12 (Boost +12dB), Boost18 (Boost +18dB), thru

bande)	Si tratta di un equalizzatore di tipo "shelving" che combina tra loro bande di frequenza alte e basse separate.
P.EQ	L'EQ parametrico per la banda singola permette di attenuare o potenziare i livelli del segnale (guadagno) sulla bassa frequenza in base alle impostazioni di Low Gain. Determina la larghezza di banda con cui il suono viene potenziato o tagliato nel parametro Q.
Boost 6 Boost 12 Boost 18	Potenzia tutta la banda dell'elemento selezionato di 6dB, 12dB e 18dB rispettivamente. Queste impostazioni non hanno parametri regolabili.
thru	Gli equalizzatori sono bypassati e il segnale non viene modificato.

Low Freq (Bassa Frequenza)

Questo parametro è disponibile solo quando il parametro del tipo (EQ Type) è impostato su "2 Band" o "P.EQ". Quando l'impostazione "2 Band", questo determina la misura in cui i segnali inferiori a "Low Freq" saranno potenziati/attenuati. Quando l'impostazione è su "P.EQ", questo determina la frequenza centrale.

Impostazioni: se il Type è impostato su "2 Band": 50,1 Hz - 2,00 kHz. Quando il Type è impostato su "P.EQ": 139,7Hz - 12,9kHz

High Freq (Alta Frequenza)

Questo parametro è disponibile solo quando il parametro del tipo (EQ Type) è impostato su "2 Band". Determina la frequenza centrale della banda EQ superiore.

Impostazioni: 503,8 Hz - 10,1 kHz

Low Gain

Questo parametro è disponibile solo quando il parametro del tipo (EQ Type) è impostato su "2 Band" o "P.EQ". Quando l'impostazione è "2 Band", questo determina la misura in cui i segnali inferiori a "Low Freq" saranno potenziati/attenuati. Quando è impostato su "P.EQ", questo determina la quantità per cui i segnali nell'area della frequenza centrale saranno potenziati/attenuati.

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

High Gain

Questo parametro è disponibile solo quando il parametro Tipo (EQ Type) è impostato su "2 Band" o "P.EQ". Determina la quantità per cui i segnali al di sopra di "High Freq" saranno potenziati/attenuati.

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

Q

Questo parametro è disponibile solo quando il parametro Tipo (EQ Type) è impostato su "P.EQ". Determina il livello di Q della banda. Più basso è il valore impostato, maggiore è l'ampiezza di banda. Più alto è il valore impostato, minore è il valore dell'ampiezza di banda.

Impostazioni: 0,7 - 10,3

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
● Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
● EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

Modifica voce della batteria)

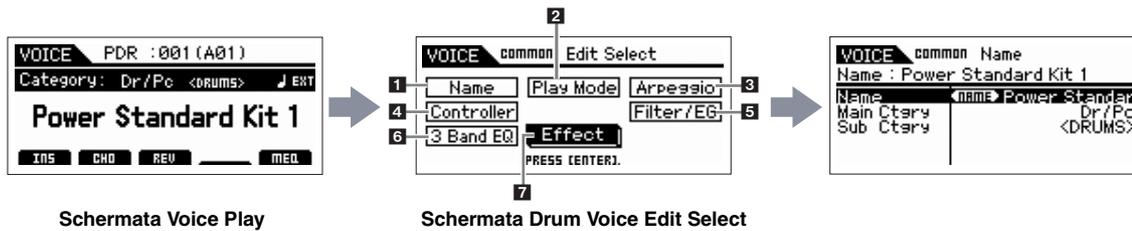
Ciascuna voce della batteria può essere costituita da massimo 73 tasti della batteria, assegnati alle note (C0 a C6) (do0 - do6). Vi sono due tipi di Drum Voice Edit: quelli per Common Edit consentono di editare le impostazioni comuni a tutti i tasti mentre quelli per Key Edit consentono di editare i tasti singoli. Di seguito è illustrato come editare una voce della batteria.

Common Edit

Questi parametri servono per effettuare editing globali (o comuni) di tutti i tasti della voce della batteria selezionata.

Procedura

[VOICE] → Selezionare la voce della batteria desiderata → [EDIT] → Selezionare la schermata desiderata di Voice Edit Select → [ENTER] → schermata Edit



Schermata Voice Play

Schermata Drum Voice Edit Select

1 Name

Uguale alla schermata Name di Normal Voice Common Edit (pagina 34).

2 Modalità Play

Uguale alla schermata Normal Voice Common Edit (pagina 34). Le seguenti impostazioni non sono disponibili per le voci della batteria:

impostazioni Note Shift, impostazioni Mono/Poly, impostazioni della modalità Key Assign, impostazioni Portamento, impostazioni Micro Tuning.

3 Arpeggio

Uguale alla schermata General di Normal Voice Common Edit. Vedere a pagina 36.

4 Controller

Uguale alla schermata Controller di Normal Voice Common Edit (pagina 39). I parametri di Element Switch in S90 XS/S70 XS Editor non sono disponibili nella modalità di voce della batteria.

5 Filter/EG

Uguale alla schermata Filter/EG di Normal Common Edit (pagina 43). I seguenti parametri non sono disponibili per le voci della batteria:

FEG Attack Time, FEG Decay Time, FEG Release Time, FEG Depth, AEG Sustain Level, AEG Release Time.

6 3 Band EQ (EQ 3 bande)

Uguale alla schermata 3 Band EQ di Normal Voice Common Edit (pagina 44).

Struttura di base

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

7 Effetto

Uguale a Effect in Normal Voice Common Edit (pagina 44). La differenza principale è che il parametro Insertion Effect Out in S90 XS/S70 XS Editor è impostato per ciascun tasto della batteria. Inoltre, sono disponibili i quattro seguenti parametri. In questa sezione, sono descritti solo i parametri che sono diversi da Normal Voice.

Key Out (Tasto batteria Out) EDITOR

Determina quale effetto Insertion A o B viene utilizzato per elaborare ciascun tasto della batteria. Questo parametro può essere impostato per ciascun tasto della batteria selezionato nel parametro Key.

Impostazioni: thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

Key EDITOR

Determina il tasto della batteria da editare. È possibile selezionare il tasto facendo clic sulla tastiera di S90 XS/S70 XS Editor. I parametri Key Out, Reverb Send (Key Reverb Send) e Chorus Send (Key Chorus Send) possono essere impostati per ciascun tasto della batteria.

Impostazioni: C0 - C6 (do0 - do6)

Chorus Send (Mandata chorus tasto) EDITOR

Determina il livello del suono del tasto della batteria (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Chorus. Questa impostazione è disponibile solo quando il parametro Key Out è impostato su "thru".

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send (Mandata riverbero tasto) EDITOR

Determina il livello del suono del tasto della batteria (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Reverb. Questa impostazione è disponibile solo quando il parametro Key Out è impostato su "thru".

Impostazioni: 0 - 127

Chorus Ins Send (Mandata Insertion chorus) EDITOR

Quando il parametro Key Out è impostato su "Ins A" o "Ins B", questo determina il livello del suono del tasto della batteria (uscita dall'effetto di Insertion A o B) che viene inviato all'effetto Chorus.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Ins Send (Mandata Insertion riverbero) EDITOR

Quando il parametro Key Out è impostato su "Ins A" o "Ins B", questo determina il livello del suono del tasto della batteria (uscita dall'effetto di Insertion A o B) che viene inviato all'effetto Reverb.

Impostazioni: 0 - 127

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

- Play**
 - Normal Voice Edit**
 - Common Edit**
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Controller
 - LFO
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Effect
 - Element Edit**
 - OSC
 - Tune
 - PEG
 - Filter Type
 - FEG
 - Filter Scale
 - AMP Level/Pan
 - AEG
 - AMP Scale
 - LFO
 - EQ
 - Drum Voice Edit**
 - **Common Edit**
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - **Effect**
 - Key Edit**
 - OSC
 - Tune
 - Filter Type
 - AMP Level/Pan
 - AEG
 - EQ
- Job**
 - Recall
 - Bulk
- Supplementary Info.

Appendice

Key Edit (Modifica tasti) **EDITOR**

Per editare i suoni che formano una voce e i parametri di base che determinano il suono, inclusi i parametri Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude ed EG (oscillatore, picco, filtro, ampiezza e generatore di involucri), andare alla schermata Key Edit. Questi parametri possono essere modificati solo su S90 XS/S70 XS Editor, e non dal dispositivo stesso. Per ulteriori informazioni su ciascuna finestra di impostazione dei parametri, vedere il manuale di istruzioni di S90 XS/S70 XS Editor.

OSC (Oscillatore)

Key

Specifica il tasto della batteria desiderato. È anche possibile selezionare il tasto dalla tastiera di S90 XS/S70 XS Editor.

Impostazioni: C0 - C6 (do0 - do6)

Key Sw (Interruttore tasto)

Determina se il tasto attualmente selezionato viene usato o non. Quando è impostato su "off", il tasto correntemente modificato non emetterà suoni.

Impostazioni: off (inattivo), on (attivo)

Wave Bank (Banco della forma d'onda)

Category (Categoria della forma d'onda)

Number (Numero della forma d'onda)

Name (Nome della forma d'onda)

Determina la forma d'onda assegnata al tasto della batteria. Come Waveform Bank, sono disponibili solo i banchi preimpostati. Per ulteriori informazioni sulle forme d'onda preimpostate, vedere il relativo elenco nel documento Data List (documentazione PDF separata).

Modalità assegnazione

Ciò è utile quando due o più eventi della stessa nota vengono ricevuti pressoché simultaneamente oppure senza un messaggio corrispondente di disattivazione della nota. Per consentire la riproduzione di ciascuna istanza della stessa nota, impostare questo parametro su "multi". In generale, impostare questo parametro su "multi", in particolare se si desidera che i suoni di piatto e tamburo vengano emessi al decay massimo, durante la riproduzione dei più voci in successione. Si noti che l'impostazione "multi" consuma la polifonia globale e può causare il tagli del suono.

Impostazioni: single, multi

single	Quando si imposta la modalità "single" e la doppia esecuzione della stessa nota è trasmessa al generatore di suono interno, la prima nota verrà interrotta appena viene riprodotta la nota successiva.
multi	Quando è impostata la riproduzione "multi" e la doppia esecuzione della stessa nota è trasmessa al generatore di tono interno, tutte le note sono riprodotte simultaneamente.

Receive Note Off (Disattivazione ricezione)

Determina se il tasto della batteria selezionato risponde o non ai messaggi MIDI Note Off. Questo parametro deve essere impostato su "on" quando il tasto della batteria selezionato ha un suono sostenuto e non decadente, in modo che sia possibile interromperlo rilasciando la nota.

Impostazioni: off, on

Alternate Group (Gruppo alternativo)

Determina il gruppo alternativo cui è assegnato il tasto. In un vero kit della batteria, alcuni suoni della batteria non possono essere fisicamente simultanei, come ad esempio il charleston aperto e chiuso. È possibile evitare la riproduzione simultanea dei tasti assegnandoli allo stesso gruppo alternativo. In questa posizione è possibile anche selezionare "off" per consentire la riproduzione simultanea di tali suoni.

Impostazioni: off, 1 - 127

Ins Effect Output (Uscita effetto Insertion)

Determina quale effetto Insertion (A o B) viene utilizzato per elaborare ciascun tasto della batteria. Questo parametro è identico a Key Out (pagina 59) della sezione degli effetti di Drum Voice Common Edit. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro.

Impostazioni: thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Key Edit
●	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Appendice

Reverb Send (Mandata tasto riverbero)

Determina il livello del suono del tasto della batteria (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Reverb. Questa impostazione è disponibile solo quando il parametro "Ins Effect Output" è impostato su "thru". Questo parametro è identico a Reverb Send (pagina 59) della sezione degli effetti di Drum Voice Common Edit. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro.

Impostazioni: 0 - 127

Chorus Send (Mandata tasto chorus)

Determina il livello del suono del tasto della batteria (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Chorus. Questa impostazione è disponibile solo quando il parametro "Ins Effect Output" è impostato su "thru". Questo parametro è identico a Chorus Send (pagina 59) nella sezione degli effetti di Drum Voice Common Edit. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro.

Impostazioni: 0 - 127

Output Select (Selezione uscita)

Determina la o le uscite specifiche per il segnale del singolo tasto della batteria. È possibile assegnare ogni suono di tasto della batteria in modo che venga emesso dal jack di uscita specifico dell'hardware nel pannello posteriore. Questa funzione consente di applicare un effetto esterno ad uno strumento della batteria specifico. Questa impostazione è disponibile solo se il parametro "Ins Effect Output" è impostato su "thru".

Impostazioni: per ulteriori informazioni, fare riferimento all'elenco di selezione di uscita a (pagina 68) delle informazioni supplementari.

Tune (Accordatura)

Coarse (Accordatura coarse)

Determina il pitch di ciascun tasto della batteria in semitoni.

Impostazioni: -48semi - +0semi - +48semi

Fine (Accordatura fine)

Determina il pitch di ciascun tasto della batteria in centesimi.

Impostazioni: -64cent - +0cent - +63cent

Vel Sens (Sensibilità velocità del pitch)

Determina il modo in cui il pitch del tasto della batteria selezionato risponde alla velocità. Impostazioni positive fanno sì che il cambiamento di pitch aumenti se si suona la tastiera con più energia, mentre valori negativi fanno sì che esso diminuisca. L'impostazione 0 non modifica il pitch. Le impostazioni negative aumentano il livello di pitch più gradualmente quando si suona la tastiera più piano.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Tipo di filtro)

Cutoff

Aumenta o riduce la frequenza di taglio del filtro low pass per regolare la brillantezza del suono. Il suono può essere reso più nitido aumentando la frequenza di taglio e reso più cupo o smorzato abbassandola.

Impostazioni: 0 - 255

Cutoff Vel Sens (Sensibilità velocità di cutoff)

Determina il modo in cui la frequenza di taglio risponde alla velocità, o la forza con cui la nota viene riprodotta. Le impostazioni positive causano un aumento della frequenza di taglio in base alla forza con cui si suona la tastiera. L'impostazione 0 non modifica la frequenza di taglio qualunque sia la velocità. Le impostazioni negative aumentano la frequenza di taglio in modo più graduale quando si suona la tastiera più piano.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Resonance

Determina l'enfasi data alla frequenza di taglio per aggiungere maggiore carattere al suono. A valori più alti corrisponde un effetto più pronunciato. Questo parametro può essere combinato alla frequenza di taglio per aggiungere ulteriore carattere al suono.

Impostazioni: 0 - 127

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

HPF Cutoff (Frequenza di taglio del filtro High Pass)

Determina la frequenza di taglio del filtro High Pass. A valori più alti corrisponde un effetto più pronunciato. Questo parametro può essere combinato alla frequenza di taglio per aggiungere ulteriore carattere al suono.

Impostazioni: 0 - 255

AMP Level/Pan (Ampiezza Level/Pan)

Level

Determina il livello di uscita del tasto della batteria.

Impostazioni: 0 - 127

Velocity Sens

Determina il modo in cui il livello di uscita del tasto della batteria risponde alla velocità. Le impostazioni positive aumentano il livello di uscita quando si suona la tastiera con più energia. L'impostazione 0 non modifica il livello di uscita. Le impostazioni negative aumentano il livello di uscita quando si suona la tastiera più piano.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Pan

Regola la posizione del pan stereo del suono.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

Alternate Pan

Determina in che misura viene eseguito il pan del suono verso sinistra e verso destra per ciascuna nota che si suona, supponendo che la posizione del pan del parametro menzionato sopra è impostata al centro. I valori superiori aumentano la profondità di estensione del pan.

Impostazioni: L64 - C - R63

Random Pan

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 (menzionata sopra) viene utilizzata come posizione del pan centrale.

Impostazioni: 0 - 127

AEG (Ampiezza EG)

Time

Determina il tempo di transizione dell'ampiezza EG. Un valore superiore aumenta il tempo necessario al raggiungimento del livello successivo.

Impostazioni: Attack (Attack Time), Decay 1 (Decay 1 Time): 0 - 127, Decay 2 (Decay 2 Time): 0 - 126, hold

Attack (Attack Time)	Determina il tempo necessario prima che il suono raggiunga il pieno volume (Attack Level) quando viene premuta una nota.
Decay 1 (Decay 1 Time)	Determina il tempo necessario prima che il suono passi da Attack Level a Decay 1 Level quando viene premuta una nota.
Decay 2 (Decay 2 Time)	Determina la tempo di decay del suono da Decay 1 Level, dopo che viene rilasciata la nota.

Level

Determina le impostazioni di livello per l'ampiezza EG.

Impostazioni: 0 - 127

Decay 1 (Decay 1 Level)	Determina il livello in cui l'ampiezza EG raggiunge l'Attack Level una volta scaduto il Decay1 Time.
-------------------------	--

EQ

In questa schermata è possibile impostare i parametri dell'equalizzatore per ciascun tasto della batteria. È uguale a Normal Voice Common Edit. Vedere a [pagina 57](#).

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Voice Job (Job della voce)

La modalità di job della voce include semplici strumenti di inizializzazione e memorizzazione dei dati.

Procedura [VOICE] → Selezionare Voice Program → [JOB] → schermata Voice Job Select



Recall (Richiamo)

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 Recall per ripristinare la voce con le ultime modifiche apportate. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire il richiamo.

Bulk (Bulk Dump)

Questa funzione consente di inviare tutte le impostazioni di parametro modificate per la voce selezionata a un computer o altro dispositivo MIDI per l'memorizzazione dei dati. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire il Bulk Dump.

NOTA Per eseguire questa funzione, tenere premuti contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e il pulsante [VOICE].

NOTA Per eseguire la funzione relativa al bulk dump, è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI corretto. Per ulteriori informazioni sull'impostazione del numero di dispositivo MIDI, vedere a [pagina 138](#).

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

● Recall

● Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Informazioni supplementari

Elenco delle categorie di voci

È l'elenco delle categorie principali e delle sottocategorie cui appartengono le voci di S90 XS/S70 XS.

Categoria principale	Sottocategoria					
Piano (Piano acustico)	APno Piano (Piano acustico)	Layer	Modrn (Moderno)	Vintg (Vintage)	Arp (Arpeggio)	---
Keys (Tastiera)	EP (Piano elettrico)	FM (Piano FM)	Clavi	Synth	Arp	---
Organ	Tn Whl (Tone Wheel)	Combo	Pipe	Synth	Arp	---
Guitar	A. Gtr (Chitarra acustica)	E.Cln (Elettrica pulita)	E. Dst (Distorsione elettrica)	Synth	Arp	---
Basso	ABass (Basso acustico)	EBass (Basso elettrico)	SynBs (Basso Synth)	Arp (Arpeggio)	---	---
String (Corde)	Solo	Ensem (Ensemble)	Pizz (Pizzicato)	Synth	Arp	---
Brass	Solo	BrsEn (Ensemble ottoni)	Orche (Orchestra)	Synth	Arp	---
SaxWW (Sax/Clarinetto)	Sax (Saxofono)		WWind (Clarinetto)	RPipe (Canne/Organo)	Arp	---
SynLd (Solista Synth)	Analg (Analogico)	Digitl (Digitale)	H Hop (Hip Hop)	Dance	Arp	---
Pads (Pad/Chorus Synth)	Analg (Analogico)	Warm	Brite (Brillante)	Choir	Arp	---
SyCmp (Comp Synt)	Analg (Analogico)	Digitl (Digitale)	Fade In	Hook	Arp (Arpeggio)	---
CPerc (Chromatic Percussion)	Malet (Percussione battenti)	Bell (Campane)	SynBl (Campana synth)	PDrum (Batteria pitched)	Arp	---
Dr / Pc (Batteria/Percussione)	Drums	Perc (Percussione)	Synth (Sintetizzatore)	Arp (Arpeggio)	---	---
S.EFX (Kit effetto Sound)	Move (Moving)	Ambie (Ambient)	Natur (Natura)	SciFi (Sci-Fi)	Arp	---
M. EFX (Effetto Musicale)	Spostamento	Ambie	Sweep	Hit	Arp	---
Ethnc (Etnico)	Bowed	Pluk (Pizzicato)	Struk (Percosso)	Blown (Soffiato)	Arp	---
Vocoder	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

Micro Tuning

Nelle sezioni che seguono, è illustrato in dettaglio il parametro "Micro Tune" della schermata Play Mode (pagina 36) dei parametri Voice Edit.

Cos'è il Micro Tuning?

Questa funzione permette di modificare la scala della tastiera dall'accordatura normale (temperamento equabile) a un altro tipo di accordatura in una serie di scale speciali. È possibile determinare il tipo di scala per ciascuna voce selezionando semplicemente il numero di accordatura (tuning) In alternativa, si possono usare i tipi di Micro Tuning personalizzati che sono stati creati nella schermata Micro Tune (pagina 140) in modalità utility.

Elenco di Micro Tuning

Micro Tuning n.	Tipo	Radice del Micro Tuning	Commenti
1	Equabile	---	L'accordatura di "compromesso" usata negli ultimi 200 anni nella musica occidentale e che si trova sulla maggior parte delle tastiere elettroniche. Ogni semitono è esattamente 1/12 di un'ottava e la musica può essere suonata facilmente in qualsiasi tonalità. Tuttavia, nessun intervallo è perfettamente "accordato".
2	PureMajor (Maggiore puro)	C - B	Questa accordatura è studiata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente la terza maggiore e la quinta giusta) nella scala maggiore siano puri. Ciò vuol dire che gli altri intervalli risulteranno fuori tono. Occorre specificare la tonalità (C - B) in cui si suona.
3	PureMinor	C - B	
4	Werckmeister	C - B	Andreas Werckmeister, contemporaneo di Bach, progettò questa accordatura in modo che gli strumenti a tastiera potessero suonare in qualsiasi tonalità. Ogni tasto ha un carattere esclusivo.
5	Kirnberger	C - B	Johann Philipp Kirnberger, compositore del XVIII secolo, creò questo temperamento della scala per consentire le esecuzioni in qualsiasi tonalità.
6	Vallot&Yng	C - B	Francescantonio Vallotti e Thomas Young, entrambi vissuti a metà del XVIII secolo, ritennero opportuno regolare l'accordatura pitagorica in cui le prime sei quinte sono più basse di un valore identico.
7	1/4 Shift	---	Questa è la normale scala a temperamento equabile aumentata di 50 centesimi.
8	1/4 tone	---	Ventiquattro note equispaziate per ottava. Occorre suonare ventiquattro note per spostarsi di un'ottava.
9	1/8 tone	---	Quarantotto note equispaziate per ottava. Occorre suonare quarantotto note per spostarsi di un'ottava.
10	Indian (Indiana)	---	Si riscontra in genere nella musica indiana (solo tasti bianchi).
11	Arabic 1 (Arabo 1)	C - B	Si riscontra in genere nella musica araba.
12	Arabic 2 (Araba 2)		
13	Arabic 3 (Araba 3)		

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Esempi di impostazione della destinazione

In questa sezione, sono indicati alcuni pratici esempi su come usare le assegnazioni "Ctrl Set 1 - 6 Dest (Controller Set Destination)" della schermata Control nei parametri Voice Common Edit (pagina 40).

Per controllare il volume:	Volume (volume)
Per applicare il vibrato alla voce:	Common LFO Depth1 - 3 (C-LFO dpth1 - 3) ^{*1}
Per cambiare il pitch:	Pitch elemento (Accordatura Coarse) ^{*2}
Per controllare la brillantezza della voce:	Frequenza del filtro dell'elemento (Cutoff) ^{*2}
Per modificare la velocità dell'altoparlante rotante:	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Rotor Slow) ^{*3}
Per applicare l'effetto pedale wah alla voce:	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) ^{*4}

Relativamente a *1 - *4, sono necessarie le seguenti impostazioni oltre all'impostazione menzionata sopra.

- *1 Selezionare "LFO" nella schermata Voice Edit Select | [ENTER] | "Modalità Play" = "loop"
Selezionare "LFO" nella schermata Voice Edit Select | [ENTER] | "Dest 1 - 3" = "P mod"
- *2 Controller Set in Voice Common Edit di S90 XS/S70 XS Editor | "SW (Element Switch)" = "on"
- *3 Selezionare l'effetto nella schermata Voice Edit Select | [ENTER] | selezionare "Ins A/B" | [ENTER] | "Type" = "Rotary Speaker"
Effetto in Voice Common Edit di S90 XS/S70 XS Editor | "Element Out" / "Key Out" = ins A/B (assegnato al tipo "Rotary Speaker")
- *4 Selezionare l'effetto nella schermata Voice Edit Select | [ENTER] | selezionare "Ins A/B" | [ENTER] | "Type" = "VCM Pedal Wah"
Effetto in Voice Common Edit di S90 XS/S70 XS Editor | "Element Out" / "Key Out" = ins A/B (assegnato al tipo "VCM Pedal Wah")

Filter Type List Filter Type List (Elenco dei tipi di filtro) EDITOR

Nelle sezioni di seguito, è illustrato in dettaglio il tipo di filtro specificato nella schermata Filter Type (pagina 50) dei parametri Voice Element.

■ LPF (Filtro Low Pass)

Questo è un tipo di filtro che lascia passare solo i segnali al di sotto della frequenza di taglio. Il suono può essere reso più brillante aumentando la frequenza di taglio del filtro. Al contrario, il suono può essere reso più cupo diminuendo la frequenza di taglio del filtro. È possibile usare la risonanza per aggiungere maggiore carattere al suono. Questo tipo di filtro è il più noto e utile per produrre i suoni di sintetizzatore classici.

LPF24D

Un filtro low-pass dinamico da 24dB/ott. con un suono digitale caratteristico. Rispetto al tipo LPF 24A descritto di seguito, questo filtro può produrre un effetto di risonanza più pronunciato.

LPF24A

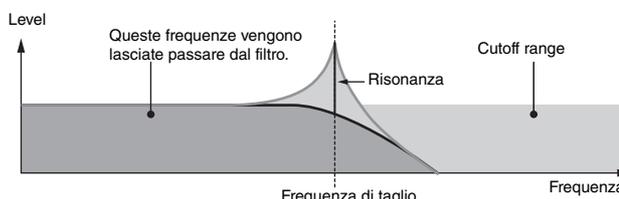
Un filtro low-pass dinamico digitale con caratteristiche simili al filtro di synth analogico a 4 poli.

LPF18

LPF dinamico a 3 poli (-18db/ott).

LPF18s

LPF dinamico a 3 poli (-18db/ott) ma con una curva di frequenza più piatta.



■ HPF (Filtro High Pass)

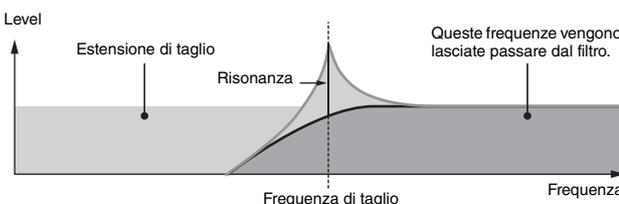
Questo è un tipo di filtro che lascia passare solo i segnali al di sopra della frequenza di taglio. È possibile usare la risonanza per aggiungere maggiore carattere al suono.

HPF24D

Un filtro high-pass dinamico da 24dB/ott. con un suono digitale caratteristico. È in grado di produrre un effetto di risonanza pronunciato.

HPF12

Filtro high-pass dinamico da 12dB/ott.



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

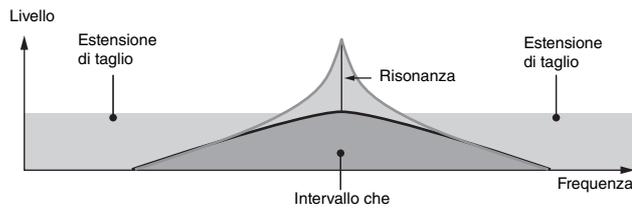
Appendice

■ BPF (Filtro Band Pass)

Il tipo di filtro è una combinazione di LPF e HPF. Quando è selezionato, è possibile impostare la frequenza di taglio intorno cui il segnale audio è fatto passare.

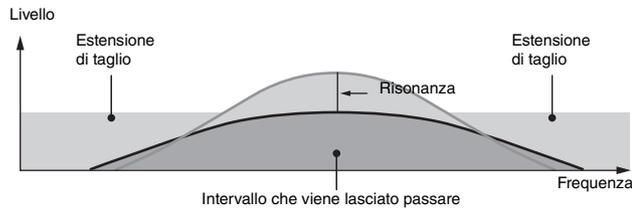
BPF12D

La combinazione di HPF e LPF di 12 dB/ott. con un suono digitale caratteristico.



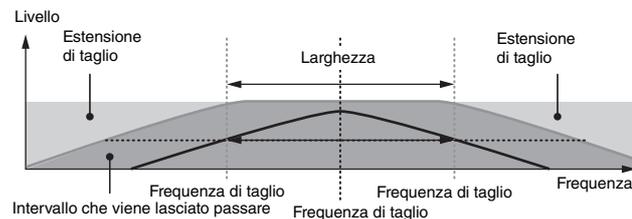
BPF6

La combinazione di un HPF e LPF di -6 dB/ott.



BPFw

Un filtro passa banda da 12dB/ott. che combina filtri high-pass e low-pass per ottenere impostazioni di larghezza di banda più ampie.

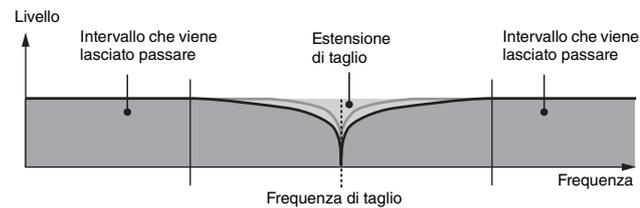


■ BEF (Filtro di eliminazione della banda)

Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare la frequenza di taglio intorno cui il segnale audio è silenziato o eliminato. Il filtro di eliminazione della banda ha un effetto opposto sul suono rispetto al filtro di pass della banda.

BEF12

BEF6



■ Dual Type Filter (Filtro di tipo doppio)

Questo tipo è una combinazione di due tipi di filtro identici. È possibile modificare la distanza fra due frequenze di taglio. È possibile modificare la distanza fra due frequenze di taglio.

Dual LPF (LPF doppio)

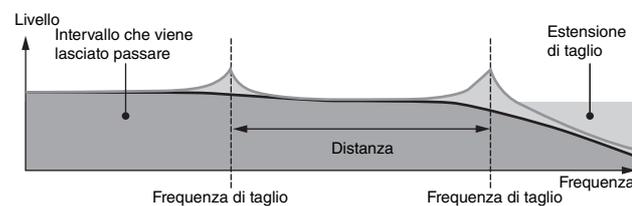
Due filtri low-pass da 12dB/ott. collegati in parallelo.

Dual HPF (HPF doppio)

Due filtri high-pass da 12dB/ott. collegati in parallelo.

Dual BPF (BPF doppio)

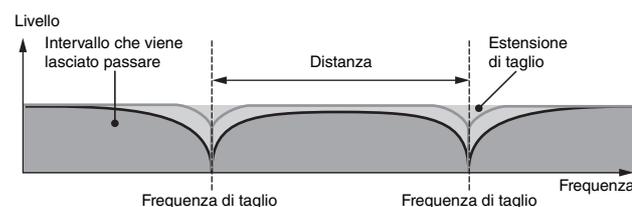
Due filtri passa banda da 6dB/ott. collegati in parallelo.



Solo la frequenza di taglio più bassa viene impostata direttamente sulla finestra.

Dual BEF (BEF doppio)

Due filtri di eliminazione della banda da 6dB/ott. collegati in parallelo.



Solo la frequenza di taglio più bassa viene impostata direttamente sulla finestra.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Appendice

■ Combination Type Filter (Filtro di tipo combinazione)

Questo tipo è una combinazione di due tipi di filtro diversi. È possibile modificare la distanza fra due frequenze di taglio.

LPF12+HPF12

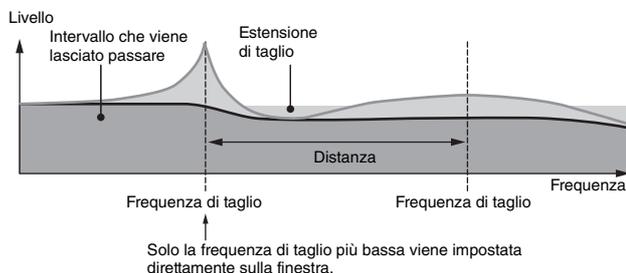
Una combinazione di un filtro -12 dB/ott e di un filtro high-pass. Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare il taglio HPF e HPF Key Follow. Solo il grafico LPF viene visualizzato sul display.

LPF6+HPF6

Una combinazione di un filtro -6 dB/ott e di un filtro high-pass. Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare il taglio HPF e HPF Key Follow. Solo il grafico LPF viene visualizzato sul display.

LPF12+BPF6

Una combinazione di un filtro -6 dB/ott e di un filtro band-pass. È possibile modificare la distanza fra due frequenze di taglio.

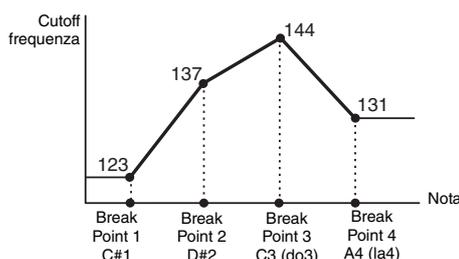


Esempio di impostazione di una scala di filtro **EDITOR**

Segue un esempio di come impostare la scala di filtro in Filter Scale (pagina 53) dei parametri Voice Element Edit.

Per le impostazioni dell'esempio di seguito, il valore della frequenza di taglio base è 127 e i valori di offset del taglio delle impostazioni del punto di rottura selezionato cambiano di conseguenza il valore di base. La frequenza di taglio cambia in modo lineare fra tutti i punti di rottura successivi, come illustrato.

	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3 (do3)	C4 (do4)
Cutoff Offset	-4	+10	+17	+4

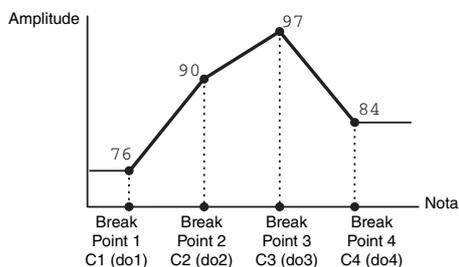


Esempio di impostazione della scala di ampiezza **EDITOR**

Segue un esempio di come impostare la scala di ampiezza di AMP Scale (pagina 55) dei parametri Voice Element Edit.

Per le impostazioni illustrate nell'esempio di seguito, il valore di ampiezza di base (volume) per l'elemento selezionato è 80 e i diversi valori di offset del livello nelle impostazioni dei punti di rottura cambiano di conseguenza il valore di base. L'ampiezza cambia in modo lineare fra tutti i punti di rottura successivi, come illustrato.

	1	2	3	4
Break Point	C1 (do1)	C2 (do2)	C3 (do3)	C4 (do4)
Level Offset	-4	+10	+17	+4



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Output Select List (Elenco di selezione di uscita) **EDITOR**

Nelle seguenti sezioni, è illustrato come impostare la selezione dell'uscita che permette di determinare le assegnazioni di uscita dei segnali. Output Select è specificato in molte posizioni diverse: OSC (Oscillatore) dei parametri di Drum Key Edit in S90 XS/S70 XS Editor, nella schermata Voice A/D Out e A/D FX dei parametri Utility e in Click Output Sel del parametro Utility General.

Indicazione sul display	Destinazione di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
drum (batteria)	Vedere di seguito*	Vedere di seguito*

* L'impostazione "drum" può essere selezionata nella schermata Multi Part Edit delle parti assegnate alla voce della batteria. Nella parte modificata, il suono viene emesso mediante il set di destinazione della finestra Drum Key Edit come "Output Select".

NOTA Quando Output Select è impostato, un valore diverso da "L&R" o "drum" in Reverb/Chorus Send viene corretto automaticamente su 0 e il Dry Level è impostato automaticamente su "127".

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Appendice

Modalità performance

Modalità riproduzione 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. La modalità riproduzione performance è il "portale" principale, mediante il quale si accede alla modalità performance in cui è possibile selezionare e riprodurre una performance. In questa modalità, è anche possibile modificare alcune impostazioni della performance.

Procedura Premere il pulsante [PERFORM].

Selezione di una performance

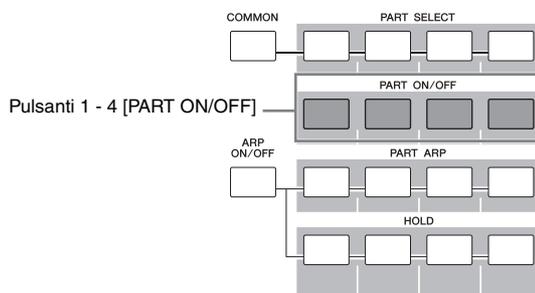
La tastiera S90 XS/S70 XS contiene 128 performance in ciascuno dei banchi utente 1 - 4. L'operazione di selezione delle performance è praticamente identica a quella delle voci. Vedere a [pagina 27](#). Come nel caso della modalità riproduzione audio, è possibile utilizzare la funzione Category Search (Ricerca categoria) ([pagina 28](#)) e la categoria Favorite Category (Categoria preferiti) ([pagina 28](#)) in modalità riproduzione performance.

Attivazione/disattivazione di una parte

La modalità riproduzione performance consente di attivare o disattivare le quattro parti della performance corrente come si desidera. È possibile attivare questa funzione premendo il pulsante [PERFORM] per accedere alla modalità riproduzione performance.

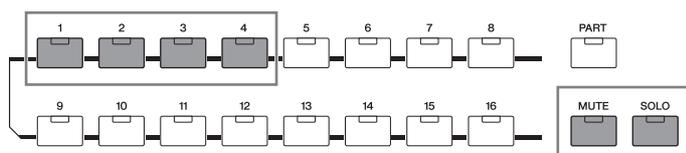
Attivazione o disattivazione della parte

È possibile attivare o disattivare la parte utilizzando i pulsanti 1 - 4 PART ON/OFF dei pulsanti di controllo delle performance. Quando la spia è accesa, la parte corrispondente è impostata su On.



Esclusione/esecuzione solistica di una parte

È possibile attivare o disattivare la funzione di esclusione/esecuzione solistica delle parti utilizzando i pulsanti [MUTE]/[SOLO] e i pulsanti [1] - [4]. Quando la spia [MUTE]/[SOLO] è accesa, lo stato on/off delle funzioni Mute e Solo relative a ciascuna parte può essere modificato rispettivamente con i pulsanti [1] - [4]. In entrambi i casi, dai pulsanti [1] - [4], è possibile modificare solo lo stato delle parti attivate tramite i pulsanti [PART ON/OFF].



Struttura di base

- Voice
- Performance**
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter / EG
 - EQ
 - Effect
 - Parameter
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter / EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
 - Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize
 - Supplementary Info.

Appendice

Utilizzo della funzione Arpeggio

Questa funzione consente di attivare i pattern ritmici, i riff e le frasi utilizzando la voce corrente, semplicemente suonando le note sulla tastiera. Nella modalità performance, a ognuna delle quattro parti è assegnato ciascuno dei quattro tipi di arpeggio. Questo significa che non è possibile riprodurre i quattro tipi di arpeggio contemporaneamente. Provare a selezionare performance differenti e controllare i diversi tipi di arpeggio.

NOTA: Per informazioni sulla funzione Arpeggio, vedere a pagina 7.

Riproduzione di un arpeggio

Poiché le performance preset dispongono già del proprio arpeggio preassegnato, è possibile riprodurre l'arpeggio selezionando la performance desiderata, quindi attivando il pulsante [ARP ON/OFF] e premendo una nota qualsiasi.

La procedura da applicare per l'utilizzo dell'arpeggio è la stessa descritta per la modalità voce (pagina 32).

Attivazione o disattivazione della riproduzione dell'arpeggio per ciascuna parte

È possibile attivare o disattivare la parte utilizzando i pulsanti 1 - 4 [PART ARP] nei pulsanti di controllo delle performance.

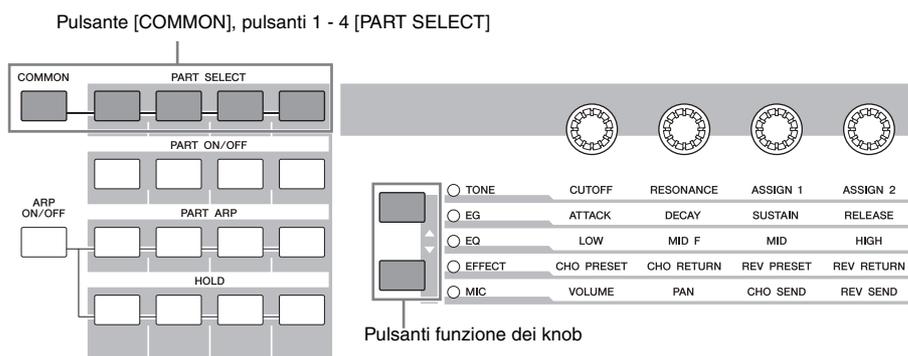
Attivazione o disattivazione del parametro Arpeggio Hold (Mantenimento arpeggio) per ciascuna parte

È possibile attivare o disattivare il parametro Arpeggio Hold (pagina 84) per ogni parte della performance utilizzando i pulsanti 1 - 4 [HOLD]. Quando il parametro Arpeggio Hold è impostato su "on" la riproduzione dell'arpeggio continua anche se la nota viene rilasciata.

Utilizzo dei knob

Una delle caratteristiche più avanzate delle performance della tastiera S90 XS/S70 XS è rappresentata dall'ampio gruppo di controlli in tempo reale disponibili, in particolare i knob. Questi controlli consentono di regolare una vasta gamma di parametri per la performance corrente, ad esempio la profondità degli effetti, le caratteristiche di attacco/rilascio, il colore tonale e così via; inoltre possono essere utilizzati per modificare il suono mentre si riproduce, si personalizza e si esegue l'editing rapido della performance.

La funzione assegnata a ciascun knob ha effetto sulla parte selezionata tramite il pulsante [COMMON] o i pulsanti 1 - 4 [PART SELECT] nei pulsanti di controllo delle prestazioni. È possibile modificare la funzione utilizzando i pulsanti funzione dei knob.



1 Selezionare l'impostazione della funzione da assegnare ai knob.

Premere ripetutamente i pulsanti funzione dei knob per selezionare la funzione desiderata. Ad ogni pressione del pulsante, la spia lampeggia alternativamente nel seguente ordine: TONE, EG, EQ, EFFECT e MIC. Le funzioni assegnate ai knob vengono modificate in base allo stato della spia.

2 Modificare il colore tonale.

Muovendo i knob, è possibile modificare diversi aspetti del suono della voce in tempo reale, durante la riproduzione. Le stesse funzioni come la modalità voce vengono assegnate al knob 1-4. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 29.

NOTA: Quando si preme il pulsante [COMMON], ogni funzione assegnata al knob viene applicata a tutte le parti. Premendo uno dei pulsanti 1 - 4 [PART SELECT], le operazioni del knob vengono applicate alla parte selezionata. Tenere presente che i parametri assegnati a ASSIGN 1/2 (ASSEGNA 1) ed EFFECT (EFFETTO) di TONE (TONO) vengono sempre applicati a tutte le parti.

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

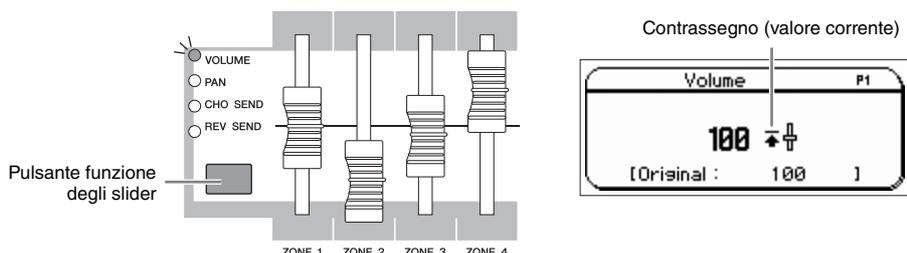
Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Appendice

Controllo del volume, del pan e dell'effetto mediante lo slider

I quattro slider disponibili sull'estrema sinistra consentono di regolare il volume, il pan, la mandata chorus e la mandata riverbero per ciascuna delle quattro parti. È possibile modificare la funzione utilizzando i pulsanti funzione degli slider.



NOTA: Quando il parametro "Slider Mode" (Modalità slider) è impostato su "catch" (blocco) nella schermata General (Generale) (pagina 135) della modalità Utility, se è visualizzato un contrassegno, lo spostamento dello slider non influisce sul suono. Una volta che lo slider supera questo punto, il contrassegno invece scompare e il suono viene modificato dallo spostamento dello slider.

Schermata Performance Play (Riproduzione performance)

È possibile richiamare la schermata Performance Play premendo il pulsante [PERFORM].

1 Performance Bank (Banco performance)

2 Performance Number (Numero performance)

Indicano il banco e il numero della performance selezionata. Un banco è una posizione di memoria che include dati di 128 performance differenti. Sono disponibili quattro banchi (Utente 1 - 4). Ciascuna performance all'interno del banco è assegnata a un numero di performance compreso tra 001 e 128. Questo formato corrisponde ai pulsanti [A] - [H] e ai pulsanti [1] - [16]. Di seguito sono elencati i numeri delle performance e il gruppo/numeri corrispondenti.

3 Category (categoria principale <sottocategoria>)

Indica la categoria della performance selezionata. "Category", che è composta dalla categoria principale e dalla sottocategoria, è una parola chiave che indica le caratteristiche dello strumento o il tipo di suono. Ciascuna performance può essere registrata come una categoria principale e la relativa sottocategoria. È possibile modificare le impostazioni della categoria nella schermata Name (Nome) (pagina 73) della modalità Performance Common Edit (Editing comune performance).

4 Performance Name (Nome performance)

Indica il nome della performance corrente.

5 Current Part (Parte corrente)

Indica la parte selezionata.

6 Tempo (Tempo)

Indica il tempo per l'arpeggio.

7 On/Off Status of the Effects (Stato on/off degli effetti)

Indica lo stato di attivazione o disattivazione degli effetti nella performance corrente.

Indicatore Edit (E)

Quando si modifica il valore del parametro in modalità riproduzione performance o in modalità editing, l'indicatore Edit (E) viene visualizzato nell'angolo superiore destro del monitor LCD. Questo fornisce una rapida conferma del fatto che la performance corrente è stata modificata ma non ancora memorizzata. Per memorizzare lo stato corrente, seguire le istruzioni riportate di seguito.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Appendice

Memorizzazione della performance creata

- 1 Premere il pulsante [STORE] per richiamare la schermata Performance Store (Memorizzazione performance).



- 2 Impostare la destinazione per la memorizzazione della performance.

Selezionare un banco e un numero di performance come destinazione, utilizzando il data dial e i pulsanti [DEC] e [INC]. È possibile utilizzare i pulsanti [A] - [H] e [1] - [16] per selezionare un numero di performance.

NOTA Premendo il pulsante [EDIT] nella schermata Store (Memorizzazione), è possibile controllare il suono della voce/performance/multi nella destinazione di memorizzazione.

NOTA È possibile determinare la destinazione di memorizzazione utilizzando la funzione Category Search.

- 3 Premere il pulsante [ENTER]. Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.

Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [EXIT].

- 4 Premere invece il pulsante [ENTER] per eseguirla.

Dopo la memorizzazione della performance, sul display viene visualizzato il messaggio "Completed" (Completato) e l'utente verrà reintrodotta nella schermata Performance Play.

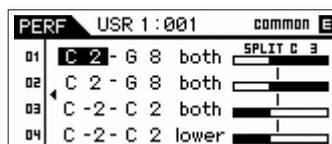
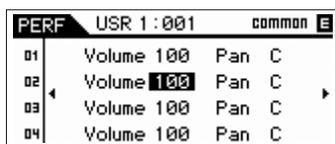
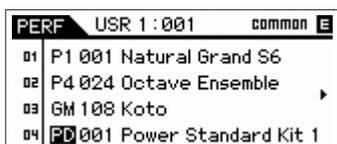
ATTENZIONE

L'operazione di memorizzazione sovrascrive le impostazioni precedenti nella memoria di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti nella memoria flash interna o in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE. Per ulteriori informazioni sulla procedura, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

Mixing

La schermata Mixing contiene informazioni su ciascuna parte della performance e consente di effettuare diverse impostazioni. Consente inoltre di scambiare la voce tra le diverse parti e di definire impostazioni quali volume, pan e split permettendo di finalizzare il mix sullo strumento stesso.

Procedura [PERFORM] → [MIXING]



Nella schermata Mixing, è possibile impostare le opzioni relative al banco/numero voce, volume, pan, limite delle note, split posizione inferiore/superiore e punto di split. Modificare il parametro desiderato selezionato tramite i pulsanti cursore, utilizzando il data dial o i pulsanti [DEC]/[INC].

NOTA: Quando il cursore si trova in corrispondenza del parametro alla fine della pagina, premendo i pulsanti cursore [▲]/[▼] viene richiamata la pagina successiva. Tenendo premuto il pulsante [SHIFT], quindi premendo i pulsanti cursore [◀]/[▶] viene richiamata la pagina successiva, indipendentemente dalla posizione del cursore.

NOTA: Quando il cursore si trova in corrispondenza del limite delle note/punto di split, è possibile determinare il limite delle note/punto di split, tenendo premuto il pulsante [SHIFT] quindi premendo la nota desiderata sulla tastiera.

NOTA: Per poter attivare la funzione di split, è necessario impostare "Split Sw" (Sw split) su "on" nella schermata Play Mode (Modalità play) (pagina 74) di Performance Common Edit (Editing comune performance).

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Appendice

Performance Edit (Editing performance)

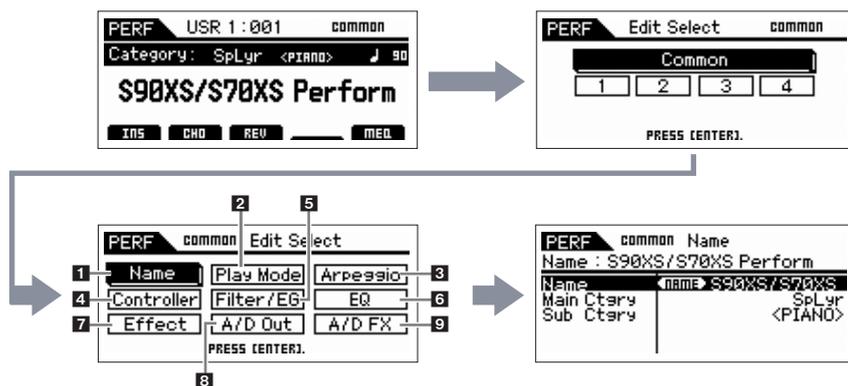
Performance Edit (Editing performance) è costituita dai parametri Common Edit (Editing comune) per l'editing delle impostazioni comuni di tutte le parti e dai parametri Part Edit (Editing parte) per la modifica delle singole parti. In questa sezione vengono illustrati i parametri Performance Edit.

Common Edit

Common Edit consente di modificare i parametri comuni a tutte le parti della performance selezionata.

Procedura

[PERFORM] → Selezionare il programma performance → [EDIT] → Selezionare la visualizzazione desiderata nella schermata Performance Edit Select (Selezione editing performance) → [ENTER] → Schermata Edit (Editing)



1 Nome

Name (Nome prestazione)

Consente di immettere il nome desiderato per la performance attualmente sottoposta a editing. Se si sposta il cursore su Name premendo il pulsante [ENTER] verrà visualizzata la finestra di dialogo relativa all'assegnazione del nome in cui è possibile immettere il nome desiderato con una lunghezza massima di 20 caratteri. Utilizzare il data dial e i pulsanti cursore per selezionare il carattere desiderato (nella sezione inferiore della finestra di dialogo), quindi utilizzare il pulsante [INC] o [DEC] per spostare il cursore (nella riga superiore della finestra di dialogo) nella posizione desiderata. Ripetere questa operazione fino al completamento del nome desiderato. Una volta completato il nome, premere il pulsante [ENTER] per immetterlo effettivamente o il pulsante [EXIT] per annullare l'assegnazione del nome e tornare alla schermata originale.

Main Ctgr (Categoria principale)

Sub Ctgr (Sottocategoria)

Determinano la categoria e la sottocategoria della performance.

"Category" può essere utilizzata come parola chiave per rappresentare la caratteristica della performance. Attribuendo l'impostazione adeguata, sarà possibile individuare facilmente la performance desiderata tra una serie di performance. Sono disponibili 7 categorie principali che indicano il tipo di musica o di suono. Sono disponibili fino a 12 sottocategorie per ciascuna categoria principale, che specificano i tipi di strumento in maggior dettaglio.

Impostazioni: vedere l'elenco delle categorie delle performance a [pagina 92](#).

2 Modalità play

Volume

Determina il livello di uscita dell'intera performance.

Impostazioni: 0 - 127

Pan

Determina la posizione stereo pan della performance.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

NOTA: Tenere presente che il parametro relativo al pan della parte può avere un effetto ridotto o non udibile se l'impostazione del pan per una parte specifica si trova sulla posizione sinistra e il pan di un'altra parte sulla posizione destra.

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Appendice

Chorus Send (Mandata chorus)

Regola il livello di mandata del chorus. Più alto è il valore, più pronunciato è il chorus.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send (Mandata riverbero)

Regola il livello di mandata del riverbero. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero.

Impostazioni: 0 - 127

Split Sw (Interruttore di split)

Determina se le impostazioni del punto di split e della posizione inferiore/superiore dello split nel parametro della parte sono attivati (on) o disattivati (off).

Impostazioni: on, off

Split Point (Punto di split)

Determina il numero di note del punto di split che separano le due diverse sezioni della tastiera:

Impostazioni: C -2 - G8 (do-2 - sol8)

NOTA: Quando il parametro inferiore/superiore di split 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 split che all'impostazione del limite delle note.

NOTA: Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante SHIFT e premere il tasto desiderato.

Porta Sw (Interruttore comune portamento)

Porta Part 1 Sw / Part 2 Sw / Part 3 Sw / Part 4 Sw (Portamento Parte 1 Sw/Parte 2 Sw/Parte 3 Sw/Parte 4 Sw)

Determina se il portamento viene applicato o meno alla performance corrente. È possibile determinare l'impostazione di attivazione/disattivazione del portamento di ciascuna parte quando l'interruttore comune del portamento è impostato su on. L'interruttore del portamento di ciascuna parte non è disponibile quando l'interruttore comune del portamento è impostato su off (in ciascuna interruttore della parte è visualizzato "---").

Impostazioni: on, off

NOTA: Questo parametro non è disponibile per la parte delle percussioni.

Time Offset (Offset tempo)

Determina il tempo di transizione pitch quando viene applicato il portamento. È possibile regolare il tempo del portamento per la voce assegnata a ciascuna parte come offset. A un valore più elevato corrisponde una durata di modifica del pitch più lunga o una velocità minore.

Impostazioni: -64 - +63

3 Arpeggio

Determina se l'elemento in fase di editing influirà su tutti e cinque gli arpeggi assegnati a ciascuna voce ("Arp Edit" (Editing arpeggio)) o solo sull'arpeggio selezionato ("Arp 1 - 5 Type") (Tipo di arpeggio 1 - 5).

Arp Common Sw (Interruttore comune arpeggio)

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. È anche possibile attivare o disattivare l'arpeggio dal pannello frontale mediante il pulsante [ARP ON/OFF].

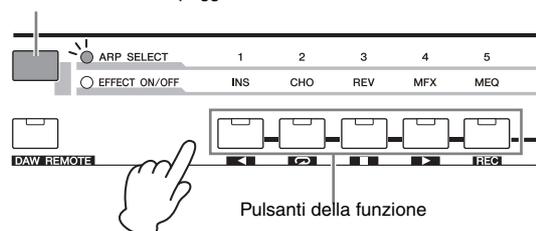
Impostazioni: off, on

Arp 1 - 5 Select (Selezione arpeggio 1 - 5)

Selezionare un arpeggio fra "ARP1" - "ARP5". L'icona della cromia visualizzata nelle impostazioni indica che è selezionato uno dei tipi di arpeggio (diverso da "off"). Quando si seleziona "ARP SELECT" tramite il pulsante dalla funzione di arpeggio/effetto, è possibile scegliere Arp 1 - 5 mediante i pulsanti relativi alle funzioni.

Impostazioni: Arp 1 - Arp 5

Pulsante funzione arpeggio/effetto



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Appendice

Arp Tempo (Tempo di arpeggio)

Determina il tempo dell'arpeggio.

Impostazioni: 5 - 300

NOTA: Se si utilizza questo strumento con un sequencer esterno, un software DAW o un dispositivo MIDI e si desidera sincronizzare l'arpeggio con tale dispositivo, impostare il parametro MIDI Sync (Sincronizzazione MIDI) della schermata Utility MIDI (MIDI Utility) (pagina 137) su "external" (esterno) o "auto" (automatico). Se il parametro MIDI Sync è impostato su "auto" (soltanto se il clock MIDI viene ricevuto in modo continuo) o su "external", il parametro del tempo in questa posizione indicherà "external" e non può essere modificato.

Sync Qntz Val (Valore 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.

Impostazioni: 60 (biscroma), 80 (terzina da una semicroma), 120 (nota da una semicroma), 160 (terzina da una croma), 240 (croma), 320 (terzina da una semiminima), 480 (semiminima), off

4 Controller

A. Func 1 Mode (Modalità funzione assegnabile 1)

A. Func 2 Mode (Modalità funzione assegnabile 2)

Determina se i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] funzionano in modalità latch o momentary (momentaneo). Quando queste opzioni sono impostate su "latch", la selezione del pulsante determina il cambiamento dello stato della spia da acceso a spento. Quando queste opzioni sono impostate su "momentary" e si tiene premuto il pulsante, la spia si accende, mentre se si rilascia il pulsante la spia si spegne.

Impostazioni: momentary, latch

5 Filtro/EG

Cutoff (Taglio)

Aumenta o riduce la frequenza di taglio del filtro di passaggio basso per regolare la brillantezza del suono. Il suono può essere reso più nitido aumentando la frequenza di taglio, e reso più cupo o smorzato abbassandola. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Resonance (Risonanza)

Determina l'enfasi data alla frequenza di taglio per aggiungere maggiore carattere al suono. A valori più alti corrisponde un effetto più pronunciato. Può essere utilizzata insieme al parametro di frequenza di taglio per aggiungere ulteriore carattere al suono. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (Tempo di attacco FEG/Tempo di decay/Tempo di rilascio/Profondità)

Determina i parametri FEG (Filter Envelope Generator, generatore di inviluppo del filtro) per ciascuna parte. Utilizzando il filtro FEG, è possibile controllare la transizione del colore tonale (frequenza di taglio) dal momento in cui viene avviato un suono al momento in cui è interrotto. Le impostazioni effettuate qui sono applicate agli stessi parametri in Filter EG (Filtro EG) (pagina 51) di ciascuna voce come offset. "FEG Sustain" (Sustain FEG) non è disponibile qui.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (Tempo di attacco AEG/Tempo di decay/Livello di Sustain/Tempo di rilascio)

Queste impostazioni consentono di controllare il cambiamento di volume dal momento in cui viene riprodotta una nota al momento in cui il suono è interrotto. La modalità delle impostazioni effettuate qui viene applicata agli stessi parametri in Amplitude EG (EG Ampiezza) (pagina 62) di ciascuna parte come offset. Ciascun parametro AEG può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Appendice

6 EQ

3 Band EQ (EQ a tre bande)

Low Freq (Bassa frequenza)
Low Gain (Guadagno basso)

Mid Freq (Frequenza intermedia)
Mid Gain (Guadagno intermedio)
Mid Q (Q intermedio)

High Freq (Alta frequenza)
High Gain (Guadagno elevato)

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 performance. Per la banda Mid, è anche possibile impostare il valore Q. Questi parametri, ad eccezione di "Low Freq", "High Freq" e "Mid Q", possono essere modificati direttamente mediante i knob. Le impostazioni qui effettuate vengono applicate come offset alle impostazioni EQ di ciascuna parte.

Freq (Frequenza)

Determina la frequenza per ciascuna banda di frequenza. Imposta il valore alla frequenza che si desidera attenuare o potenziare.

Impostazioni: Low Freq: -64 - +0 - +63, Mid Freq: -64 - +0 - +63, High Freq: -64 - +0 - +63

Gain (Guadagno)

Determina il guadagno di livello della frequenza (di cui sopra) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata. Più alto è il valore, maggiore è il guadagno. Più basso è il valore, minore è il guadagno.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Q

Determina il Q per la banda Mid. Più alto è il valore, minore è l'ampiezza di banda. Più basso è il valore, maggiore è l'ampiezza di banda.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

NOTA: L'impostazione Q è disponibile solo per la banda Mid, che è un EQ di tipo peaking. Il peaking (relativo alla forma di "peak") consente di attenuare/potenziare una frequenza specifica e di controllare il grado di ampiezza di banda. Dall'altro lato, la forma EQ della banda High e Low è il tipo shelving che consente di attenuare/potenziare il segnale nelle frequenze superiori o inferiori all'impostazione di frequenza specificata.

Master EQ (EQ master)

Questa schermata consente di applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le parti della performance selezionata.

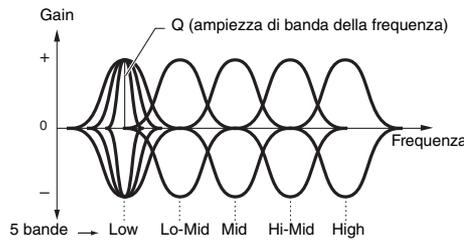
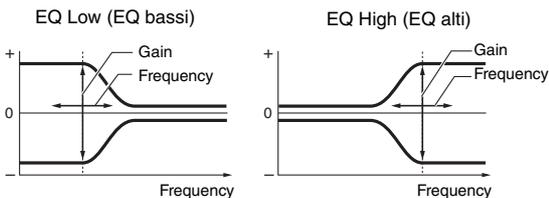
Shape (Forma)

Consente di selezionare una delle due forme dell'equalizzatore: shelving o peaking. Questo parametro non è disponibile per le bande Low e High.

Impostazioni: shelv, peak

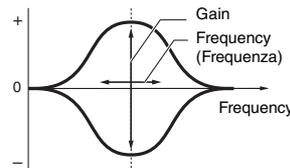
shelv (tipo shelving)

Questo tipo di forma EQ consente di attenuare/potenziare il segnale nelle frequenze superiori o inferiori all'impostazione di frequenza specificata.



peak (tipo peaking)

Questo tipo di forma EQ consente di attenuare/potenziare il segnale all'impostazione di frequenza specificata.



Freq

Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/potenziare dall'impostazione "Gain" riportata di seguito.

Impostazioni: Low (Basso)

Quando la forma è impostata su "shelv": 32 Hz - 2,0 kHz

Quando la forma è impostata su "peak": 63 Hz - 2,0 kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Hz - 10,0 kHz

High (Alto)

da 500 Hz a 16,0 kHz

Gain

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

Impostazioni: -12 dB - +0 dB - +12 dB

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

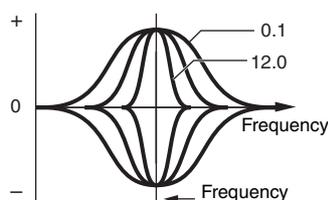
Appendice

Q

Varia il livello di segnale nell'impostazione di frequenza per creare varie caratteristiche della curva di frequenza. Più alto è il valore impostato, minore è il valore dell'ampiezza di banda. Più basso è il valore impostato, maggiore è l'ampiezza di banda.

Impostazioni: 0,1 - 12,0

NOTA: Quando i parametri Shape di Low e High sono impostati su "shelv", i parametri "Q" di Low e High non sono disponibili.



7 Effetto

1 Chorus Return (Ritorno chorus)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

2 Chorus Pan (Pan chorus)

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Chorus.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

3 Chorus To Reverb (Chorus al riverbero)

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb. Più è alto il valore, maggiore è la profondità con cui viene applicato il riverbero al segnale elaborato dal chorus.

Impostazioni: 0 - 127

4 Reverb Return (Ritorno riverbero)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

5 Reverb Pan (Pan riverbero)

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Reverb.

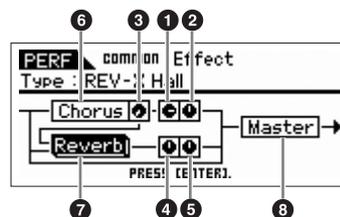
Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

6 Chorus

7 Reverb

8 Master

Se il cursore si trova in questa posizione, premendo il pulsante [ENTER] viene visualizzata la schermata Effect Parameter (Parametro effetti).



Parametri degli effetti

Switch (Interruttore)

Determina se è possibile utilizzare l'effetto Master. Questo parametro non può essere selezionato da questa schermata. Se la funzione di arpeggio/effetto è impostata su "EFFECT ON/OFF" (ATTIVAZIONE/DISATTIVAZIONE EFFETTO) è possibile attivare/disattivare ciascun effetto mediante i pulsanti relativi alle funzioni.

Category (Categoria)

Type (Tipo)

Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, che contengono ciascuna tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: i dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a [pagina 16](#).

NOTA: La categoria non viene modificata nella schermata relativa ai parametri degli effetti Reverb e Master poiché esiste solo una categoria di questo tipo.

Preset (Preimpostato)

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 degli effetti preimpostati, consultare il data list (documentazione PDF separata).

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Appendice

Parametro degli effetti 1 - 16

Il parametro degli effetti dipende dal tipo di effetto attualmente selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a [pagina 19](#). Per un elenco completo dei tipi di effetti disponibili per ciascun blocco di effetti, consultare l'elenco dei tipi di effetto nel documento data list (documentazione PDF separata).

8 A/D Out (Uscita A/D)

Da questa schermata è possibile definire le impostazioni dell'uscita applicate al segnale della parte A/D Input in modalità performance.

Volume

Determina il livello di uscita della parte A/D Input. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Pan

Determina la posizione stereo pan della parte A/D Input. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

Output Select (Selezione uscita)

Determina l'assegnazione del jack di uscita per la parte A/D Input.

Impostazioni: vedere di seguito.

Indicazione sul display	Destinazione di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
Vocoder	Effetto Insertion Parte 1	—

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. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send

Determina il livello di mandata del segnale della Parte Audio Input inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Dry Level (Livello Dry)

Determina il livello della parte A/D Input che non è stata elaborata con gli effetti System (Reverb, Chorus).

Impostazioni: 0 - 127

Ins Effect Sw (Interruttore effetto Insertion)

Determina se gli effetti Insertion vengono applicati al segnale della parte A/D Input.

Impostazioni: off, on

NOTA: I parametri Reverb Send, Chorus Send e Dry Level non sono disponibili se l'opzione di selezione dell'output non è impostata su "L&R".

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

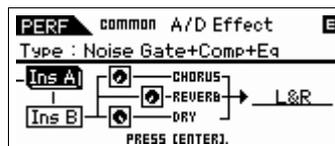
Initialize

Supplementary Info.

Appendice

9 A/D FX (Effetto A/D)

Qui è possibile impostare i tipi di effetti Insertion applicati al segnale di ingresso audio in modalità performance. Da questa schermata è possibile richiamare la schermata per l'impostazione dei parametri degli effetti Insertion A/B.



Ins Connect Type (Tipo di connessione Insertion)

Determina la connessione tra gli effetti di Insertion A e B. Le modifiche dell'impostazione sono indicate sul diagramma della schermata e forniscono un quadro chiaro del modo in cui il segnale viene instradato. Il tipo di effetto viene visualizzato nella parte superiore della schermata.

Impostazioni: ins A -> B, ins B -> A

ins A -> 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 Reverb e Chorus.
ins B -> 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 Reverb e Chorus.

Chorus Send

Regola il livello di mandata del chorus per la parte A/D Input. Più alto è il valore, più pronunciato è il chorus. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send

Regola il livello di mandata del riverbero per la parte A/D Input. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Dry Level

Determina il livello di ciascuna parte che non è stata elaborata con gli effetti System (Reverb, Chorus).

Impostazioni: 0 - 127

Output Select

Consente di impostare la destinazione di output del monitor.

Impostazioni: vedere di seguito.

Indicazione sul display	Destinazione di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
Vocoder	Effetto Insertion Parte 1	—

NOTA: I valori Reverb Send e Chorus Send sono impostati su "0" e Dry Level è impostato su "127" se l'opzione di selezione dell'output non è impostata su "L&R".

Ins A (Effetto Insertion A)

Ins B (Effetto Insertion B)

Se il cursore si trova in questa posizione, premendo il pulsante [ENTER] viene visualizzata la schermata Effect Parameter (Parametro effetti).

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter / EG
 - EQ
 - Effect
 - Parameter
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter / EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
 - Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize
- Supplementary Info.

Appendice

Parametri degli effetti

Switch (Interruttore)

Determina se è possibile utilizzare l'effetto Master. Questo parametro non può essere selezionato da questa schermata.

Category

Type

Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, che contengono ciascuna tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: i dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a [pagina 16](#).

NOTA: La categoria non viene modificata nella schermata relativa ai parametri degli effetti Reverb e Master poiché esiste solo una categoria di questo tipo.

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 delle preimpostazioni di ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List (documentazione PDF separata).

Parametro degli effetti 1 - 16

Il parametro degli effetti dipende dal tipo di effetto correntemente selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a [pagina 19](#). Per un elenco completo dei tipi di effetti disponibili per ciascun blocco di effetti, consultare l'elenco dei tipi di effetto nel documento data list (documentazione PDF separata).

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

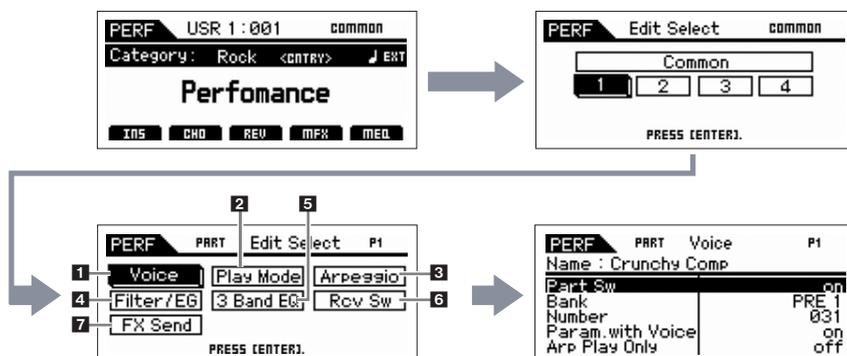
Appendice

Part Edit (Editing parte)

Questi parametri consentono di modificare le singole parti che costituiscono una performance.

Procedura

[PERFORM] → Selezionare i programmi performance → [EDIT] → Selezionare la parte "1" - "4" desiderata nella schermata Performance Edit Select → [ENTER] → Selezionare la visualizzazione desiderata nella schermata Performance Part Edit Select (Selezione editing parte performance) → [ENTER] → schermata Edit (Editing)



1 Voce

Part Sw (Interruttore parte)

Determina se la parte attualmente modificata è impostata su on o off. Quando questa opzione è impostata su off, la parte attualmente modificata non emetterà suoni. Questo pulsante funziona insieme al pulsante [PART ON/OFF].

Impostazioni: off (inattivo), on (attivo)

Bank (Banco) Number (Numero)

Determina la voce assegnata alla parte corrente specificando il relativo banco e numero.

NOTA: È possibile selezionare un programma utilizzando i pulsanti BANK [INC]/[DEC], [A] - [H] e i pulsanti numerici [1] - [16] nella sezione "Bank" o "Number" quando e le spie [PART]/[MUTE]/[SOLO] sono spente. È possibile selezionare la voce corrispondente alla parte corrente premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH].

Param. with Voice (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 (Frequenza di taglio filtro), Filter Resonance (Risonanza filtro), Amplitude EG (AEG, Amplitude Envelope Generator), Filter EG (FEG, Filter Envelope Generator), Pitch Bend Range (Upper/Lower) (Estensione pitch bend (superiore/inferiore), Note Shift (Spostamento note), Assignable 1/2 (1/2 assegnabile)

NOTA: A prescindere dal parametro con l'impostazione voce, le seguenti impostazioni vengono sempre copiate quando si seleziona una voce normale: Mono/Poly (Mono/Polifonia), Porta Sw (Interruttore parte portamento) Porta Time (Tempo portamento) e Porta Mode (Modalità portamento).

Impostazioni: off (non copiato), on (copiato)

Arp Play Only (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

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Appendice

2 Modalità play

Volume

Regola il volume di ogni parte. Utilizzare questo parametro per regolare il bilanciamento tra la parte corrente e le altre parti. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: 0 - 127

Pan

Determina la posizione pan stereo della parte. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

NOTA: Si noti che il parametro relativo al pan della parte può avere un effetto ridotto o non udibile se il pan di un elemento specifico della voce viene impostato sulla posizione sinistra e il pan di un altro elemento viene impostato sulla posizione destra.

Voice Elm Pan (Pan elemento voce)

Determina se vengono applicate le singole impostazioni pan per ogni elemento (della voce assegnata alla parte selezionata). Se questo parametro è impostato su "off", la posizione pan di base per la parte selezionata è il centro.

Impostazioni: on, off

Assign 1 Value (Valore di Assign 1)

Assign 2 Value (Valore di Assign 2)

Determina il valore di offset di cui le funzioni assegnate ai knob Assign 1/2 verranno spostate rispetto alle rispettive impostazioni originali. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Note Shift (Spostamento note)

Regola il pitch della parte in semitoni.

Impostazioni: -24 - +0 - +24

Detune (Modifica accordatura)

Regola l'accordatura della parte in incrementi di 0,1 Hz.

Impostazioni: -12,8 Hz - +0 Hz - +12,7 Hz

PB Range Upper (Estensione del pitch bend superiore)

PB Range Lower (Estensione del pitch bend inferiore)

Determina l'estensione massima del pitch bend in semitoni. Se il parametro Upper (Superiore) è impostato su +12, muovendo la rotella del pitch bend verso l'alto si otterrà un innalzamento massimo del pitch pari un'ottava. Dall'altro lato, se il parametro Lower (Inferiore) è impostato su -12, muovendo la rotella del pitch bend verso il basso si avrà un abbassamento massimo del pitch pari a un'ottava (12 semitoni).

Impostazioni: -48 semi - +0 semi - +24 semi

Mono/Poly

Seleziona se la voce della parte viene suonata in monofonia (una sola nota alla volta) o in polifonia (più note contemporaneamente).

Impostazioni: mono, poly

mono	Se il parametro è impostato su "mono" la riproduzione della voce selezionata viene eseguita in modalità monofonica una sola nota alla volta. Per molti suoni strumentali (come bassi e solista sintetizzato), le performance legato risulteranno più morbide e naturali rispetto a quando questo parametro è impostato su "poly".
poly	Se impostato su "poly", la riproduzione della voce selezionata viene eseguita polifonicamente (può essere riprodotto un accordo o più note contemporaneamente).

NOTA: Questo parametro non è disponibile per le parti a cui è assegnata una voce di percussione.

Note Limit Lo/Hi (Limite di nota bassa/alta)

Imposta la nota più bassa e quella più alta dell'estensione della tastiera per ciascuna parte. Ciascuna parte suonerà soltanto le note riprodotte entro l'estensione specificata. Se si specifica prima la nota più alta e poi quella più bassa, ad esempio "C5 to C4" (da do5 a do4), l'estensione delle note coperte sarà "C-2 to C4" (da do-2 a do4) e "C5 to G8" (da do5 a sol8).

Impostazioni: C -2 - G8 (do-2 - sol8)

NOTA: Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante SHIFT e premere il tasto desiderato.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter / EG
 - EQ
 - Effect
 - Parameter
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter / EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
 - Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize
- Supplementary Info.

Appendice

Velocity Limit Lo/Hi (Limite velocità bassa/alta)

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. Se viene specificato prima il valore massimo e poi il minimo, ad esempio "93 to 34" (da 93 a 34), l'intervallo della velocità coperto è "1 to 34" (da 1 a 34) e "93 to 127" (da 93 a C127).

Impostazioni: 1 - 127

NOTA: Per impostare il valore della velocità direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere un tasto.

Split Lo/Up (Split inferiore/superiore)

Determina quale area della tastiera riprodurrà il suono. Quando è selezionato "upper", il suono verrà riprodotto dalle note del punto di split (parametro Common) o dalle note upper. Quando è selezionato "lower", il suono verrà riprodotto dalle note inferiori al punto di split (parametro Common). 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

Porta Sw (Interruttore portamento)

Determina se il portamento viene applicato a ogni parte.

Impostazioni: off, on

NOTA: Questo parametro non è disponibile per le parti a cui è assegnata una voce di percussione.

Porta Time (Tempo 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

NOTA: Questo parametro non è disponibile per le parti a cui è assegnata una voce di percussione.

Porta Mode (Modalità portamento)

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

Impostazioni: fingered, fulltime

fingered	Il portamento viene applicato solo quando si suona un legato (cioè se si suona la nota successiva prima di rilasciare la nota precedente).
fulltime	Il portamento è applicato a tutte le note.

NOTA: Questo parametro non è disponibile per le parti a cui è assegnata una voce di percussione.

Output Select

Determina l'uscita specifica per la singola parte. Sono disponibili le impostazioni riportate in seguito. È possibile assegnare il suono di parte in modo che venga emesso da un jack di uscita specifico dell'hardware sul pannello posteriore.

NOTA: I parametri Reverb Send, Chorus Send e Dry Level non sono disponibili se l'opzione di selezione dell'output non è impostata su "L&R".

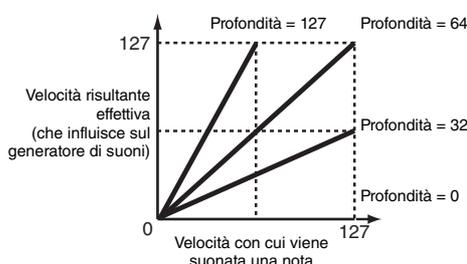
Impostazioni: L&R, asL&R, asL, asR, drum (solo la voce della batteria)

Vel Sens Depth (Profondità di sensibilità alla velocità)

Determina l'entità con cui il volume risultante del generatore di suoni risponde alla forza di esecuzione. Più alto è il valore, maggiore è la risposta del volume alla forza di esecuzione (come mostrato a destra). Se il valore è impostato su 0, il volume rimane costante indipendentemente dalla forza con cui si suona. Ciò è utile, ad esempio, per creare un suono autentico di una voce d'organo.

Impostazioni: 0 - 127

Quando Offset (sotto) è impostato su 64:



Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

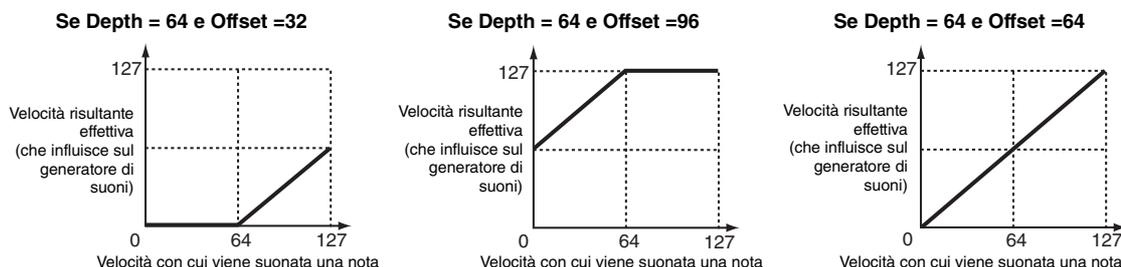
- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter / EG
 - EQ
 - Effect
 - Parameter
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter / EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
- Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize
- Supplementary Info.

Appendice

Vel Sens Offset (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. Se il risultato è inferiore o uguale a 1, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.

Impostazioni: 0 - 127

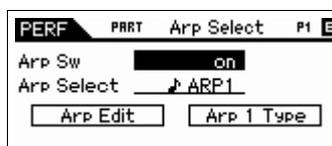


3 Arpeggio

Arp Sw (Interruttore arpeggio)

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. È possibile attivare o disattivare l'interruttore relativo all'arpeggio dal pannello frontale con il pulsante [ARP ON/OFF].

Impostazioni: off, on



Arp Select (Selezione arpeggio 1 - 5)

Selezionare un arpeggio fra "ARP1" - "ARP5". L'icona della cromia visualizzata nelle impostazioni indica che è selezionato uno dei tipi di arpeggio (diverso da "off"). Se la funzione di arpeggio/effetto è impostata su "ARP SELECT", è possibile selezionare Arp 1 - 5 mediante i pulsanti relativi alle funzioni.

Impostazioni: Arp 1 - Arp 5

Arp Edit

Determina in quale modo l'elemento in fase di editing influirà su tutti e cinque gli arpeggi assegnati a ciascuna voce.

Arp Sw

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. Questo parametro corrisponde al parametro "Arp Select" nella schermata Arp Select di Voice Edit (Editing voce).

Impostazioni: off, on

Arp Hold

Quando il parametro è impostato su "on", l'arpeggio viene ripetuto automaticamente in modo ciclico, senza alcun intervento sulla tastiera, e continua finché non viene premuto il tasto successivo.

Impostazioni: sync-off (vedere di seguito), off, on

sync-off	Quando il parametro è impostato su "sync off", la riproduzione dell'arpeggio continua in background, anche quando si rilasciano i tasti. Premere un tasto qualsiasi per riattivare la riproduzione dell'arpeggio.
----------	---

NOTA: È possibile ottenere lo stesso risultato ricevendo il "SUSTAIN" della modifica di controllo (Control #64) quando "Arp Sw" è attivato.

Arp MIDI Out Sw (Interruttore uscita MIDI arpeggio)

Se questo parametro è impostato su "on", i dati di riproduzione dell'arpeggio vengono trasmessi dal terminale MIDI.

Impostazioni: off (non output), on (output)

Arp Transmit Ch (Canale di trasmissione arpeggio)

Determina il canale di trasmissione MIDI per i dati di riproduzione dell'arpeggio. Se questo parametro è impostato su "kbd-ch", il canale dell'arpeggio è impostato sullo stesso canale MIDI, indicato nella impostazione relativa la canale di trasmissione della tastiera (pagina 137) nella schermata Utility MIDI (MIDI Utility).

Impostazioni: 1- 16, kbd-ch (Canale tastiera)

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Appendice

Voice with Arp (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 di cui è stato eseguito l'editing. Quando è impostato su "on", la voce appropriata viene assegnata alla parte di cui è stato eseguito l'editing al posto della voce assegnata attualmente. Quando è impostato su "off", la voce appropriata non viene assegnata alla parte di cui è stato eseguito l'editing. Viene mantenuta la voce assegnata correntemente.

Impostazioni: off (non copiato), on (copiato)

Velocity Rate (Intervallo di velocità)

Determina il valore di offset per cui le note di arpeggio verranno spostate dalle relative velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a 1, verrà impostato su 1 e se il valore è maggiore di 127, verrà impostato su 127.

Impostazioni: 0 - 200%

Gate Time Rate (Velocità tempo del gate)

Determina lo scostamento del tempo di gate (lunghezza) delle note di arpeggio rispetto al valore originale. Se l'impostazione è del 100%, vengono utilizzati i tempi di gate originali. Se l'impostazione è inferiore al 100%, i tempi di gate delle note di arpeggio saranno ridotti, mentre risulteranno prolungati se l'impostazione è superiore al 100%. Il tempo di gate non può essere ridotto oltre il minimo normale di qualsiasi valore al di fuori di tale intervallo verrà limitato automaticamente al minimo.

Impostazioni: 0 - 200%

Unit Multiply (Moltiplicazione unità)

Regola il tempo di riproduzione dell'arpeggio in base al tempo. Utilizzando questo parametro, è possibile creare un tipo di arpeggio differente da quello originale, ad esempio, se si imposta un valore pari al 200%, il tempo della riproduzione verrà raddoppiato (il tempo viene dimezzato). Se invece si imposta un valore pari al 50%, il tempo di riproduzione verrà dimezzato e il tempo viene raddoppiato. Il tempo di riproduzione normale è 100%.

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

Quantize Value (Quantizza valore)

Determina su quali beat saranno allineati i dati della nota nell'arpeggio oppure su quali beat 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 da una semicroma), 120 (nota da una semicroma), 160 (terzina da una croma), 240 (croma), 320 (terzina da una semiminima), 480 (semiminima).

Quantize Strngth (Forza di quantizzazione)

Imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono attirati verso il beat di quantizzazione più vicino. Un'impostazione del 100% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value menzionato sopra.

Un'impostazione di 0% non produce alcuna quantizzazione. L'impostazione del 50% fa sì che gli eventi di nota vengono attirati verso il mezzo punto fra 0% e 100%.

Impostazioni: 0% - 100%

Swing

Ritarda le note sui beat pari (in levare) per produrre uno stile swing. Le impostazioni superiori a 0 ritardano le note dell'arpeggio, quelle inferiori a 0 le anticipano. L'impostazione dello 0% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value, eliminando l'effetto swing. Un uso appropriato di questa impostazione consente di creare ritmi swing e suonate in terzine, come shuffle e bounce.

Impostazioni: -120 - +120

NOTA: Se il parametro Quantize Value è impostato sul valore di terzine, lo swing viene applicato all'ultima nota di ciascuna terzina.

Octave Range (Intervallo di ottava)

Specifica l'intervallo di arpeggio massimo in ottave. Le impostazioni con valori positivi aumentano l'intervallo di ottave della riproduzione dell'arpeggio verso l'alto, mentre le impostazioni con valori negativi lo aumentano verso il basso.

Impostazioni: -3 - +0 - +3

Change Timing (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 è impostato su "measure" (misura), il tipo di arpeggio viene attivato all'inizio della misura successiva.

Impostazioni: realtime, measure

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Appendice

Velocity Mode (Modalità velocità)

Regola la velocità delle note di arpeggio quando viene ricevuto il messaggio Note On (Nota on).

Impostazioni: original, thru

original	L'arpeggio viene riprodotto alle velocità preprogrammate incluse nei dati di sequenza dell'arpeggio.
thru	L'arpeggio viene riprodotto secondo la velocità dell'esecuzione. Ad esempio, se si suona molto energicamente, il volume dell'arpeggio aumenta.

Key Mode (Modalità tasti)

Determina in che modo viene riprodotto l'arpeggio quando si suona la tastiera.

Impostazioni: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort	Quando si suonano note specifiche, ad esempio le note di un accordo, viene riprodotta la stessa sequenza, qualunque sia l'ordine delle note suonate.
thru	Quando si suonano note specifiche, ad esempio le note di un accordo, la sequenza risultante cambia in base all'ordine delle note.
direct	Gli eventi di nota della sequenza dell'arpeggio non vengono suonati; si sentono soltanto le note suonate sulla tastiera. Durante la riproduzione dell'arpeggio, vengono applicati al suono di esecuzione del generatore di suoni eventi quali pan e brillantezza. Utilizzare questa impostazione se i tipi di arpeggio includono dati non relativi alle note oppure se è selezionato "Ctrl" come tipo di categoria.
sort +direct	L'arpeggio è riprodotto in base all'impostazione "sort" e anche la nota premuta viene suonata.
thru +direct	L'arpeggio viene riprodotto in base all'impostazione "thru" e anche la nota premuta viene suonata.

NOTA: Alcuni tipi di arpeggio della categoria "Cntr" potrebbero non avere eventi di nota. Quando è selezionato un tipo di arpeggio e la modalità tasti è impostata su "sort" o "thru", non verrà riprodotto alcun suono, anche se si preme una nota sulla tastiera.

Note Limit Lo/Hi

Determina la nota più bassa e la nota più alta nell'intervallo di note dell'arpeggio. Le note ricevute in questo intervallo attivano l'arpeggio. Ad esempio, se si imposta come limite di note "C5 - C4" (do5 - do4), l'arpeggio viene attivato suonando le note nei due intervalli da C -2 a C4 (do-2 a do4) e da C5 a G8 (do5 - sol8); le note riprodotte fra C4 e C5 (do4 - do5) non hanno effetto sull'arpeggio.

Impostazioni: C -2 - G8

NOTA: Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante SHIFT e premere il tasto desiderato.

Velocity Limit Lo/Hi

Determina la velocità più bassa e la velocità più alta che possono attivare la riproduzione dell'arpeggio. L'arpeggio verrà riprodotto solo per le note ricevute entro l'intervallo della velocità specificato. Ad esempio, se si imposta un limite di velocità di 93 - 34, l'arpeggio potrà essere riprodotto fra due intervalli di velocità distinti: piano (1 - 34) e forte (93 - 127).

Impostazioni: 001 - 127

NOTA: È inoltre possibile impostare il valore direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo un tasto.

Octave Shift (Spostamento di ottava)

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

Impostazioni: -10 - +10

Loop (Ciclo)

Se è impostato su "on", l'arpeggio continua ciclicamente mentre si tengono premute le note. Se è impostato su "off", l'arpeggio viene riprodotto solo una volta anche se si tengono premute le note.

Impostazioni: off, on

Trigger Mode (Modalità di attivazione)

Quando il parametro è impostato su "gate", l'arpeggio viene riprodotto quando viene premuta una nota e interrotto quando la nota viene 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. Normalmente, questo parametro deve essere impostato su "gate".

Impostazioni: gate, toggle

NOTA: L'impostazione "toggle" del parametro Trigger Mode ha priorità sulle impostazioni "on" del parametro Hold nella schermata Arpeggio Edit (pagina 84). Pertanto, anche quando il parametro Hold è impostato su "on", alla pressione di una nota viene avviata/interrotta la riproduzione dell'arpeggio, se il parametro Trigger Mode è impostato su "toggle".

Accnt Vel Th (Soglia di velocità accento)

Alcuni tipi di arpeggio includono dati di sequenza speciali, denominati "frasi di accento", che possono essere riprodotti solo quando vengono ricevute le velocità superiori a un valore specificato. Questo parametro determina la velocità minima che attiva la frase di accento.

Impostazioni: off, 1 - 127

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Appendice

Acct Strt Qtz (Quantizza inizio di accento)

Determina il tempo di inizio della frase di accento quando viene ricevuta la velocità specificata nel parametro Accent Velocity Threshold (sopra). Quando il parametro è impostato su "off", la frase di accento viene avviata non appena la velocità viene ricevuta. Quando 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

Random SFX (SFX casuale)

Alcuni tipi di arpeggio includono la funzione Random SFX che permette di attivare suoni speciali (come il rumore delle corde di chitarra) quando vengono ricevuti messaggi Note Off (Nota off). Questo parametro determina se Random SFX è attivo.

Impostazioni: off, on

SFX Vel Offset (Offset di velocità SFX)

Determina il valore di offset per cui le note Random SFX verranno spostate dalle velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a 1, verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 127, verrà impostato su 127.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

SFX Key on Ctrl (Tasto SFX casuale su Ctrl)

Quando il parametro è impostato su "off", il suono speciale Random SFX viene riprodotto con la velocità preprogrammata. Quando è impostato su "on", il suono speciale Random SFX viene riprodotto con la velocità generata alla pressione della nota.

Impostazioni: off, on

Arp 1 - 5 Type (Tipo di arpeggio 1 - 5)

Determina le impostazioni dell'arpeggio selezionato in "Arp Select".

Main Ctgr Sub Ctgr

Determina la categoria principale e la sottocategoria dell'arpeggio del tipo di arpeggio desiderato.

Impostazioni: vedere l'elenco delle categorie di arpeggio a [pagina 7](#).

Type (Tipo di arpeggio)

Determina il numero del tipo di arpeggio desiderato dalla categoria specificata. Il numero e il nome del tipo di arpeggio selezionato sono indicati nella seconda riga della schermata. Vedere l'elenco dei tipi di arpeggio nel documento Data List (documentazione PDF separata).

NOTA: Per informazioni su come utilizzare l'elenco del tipo di arpeggio nel data list (documentazione PDF separata), vedere [pagina 9](#).

Vel Rate (Offset di intervallo di velocità)

Determina il valore di offset per cui le note di arpeggio verranno spostate dalle relative velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a 1, verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 127, verrà impostato su 127.

Impostazioni: -100% - +0% - +100%

GTime Rate (Offset di intervallo del tempo di gate)

Determina il tempo di gate (durata) delle note 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%

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Appendice

4 Filtro/EG

Cutoff

Determina la frequenza di taglio del filtro, ovvero la frequenza centrale in cui i segnali vengono influenzati quando passano attraverso ciascun filtro. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Resonance (Risonanza)

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 utilizzato per impostare la risonanza. Se è selezionato un filtro BPFw, questo parametro viene utilizzato per regolare l'ampiezza di banda della frequenza.

La risonanza viene utilizzata per impostare la quantità di risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio. Può essere utilizzata insieme al parametro di frequenza di taglio per aggiungere ulteriore carattere al suono.

Il parametro Width (Ampiezza) viene utilizzato per regolare l'ampiezza della banda delle frequenze di segnale che vengono lasciate passare dal filtro con il BPFw. Le impostazioni effettuate qui sono applicate come offset agli stessi parametri nella schermata Filter (Editing) (pagina 50) di Voice Common Edit (Editing comune voce).

Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (Tempo di attacco FEG/Tempo di decay/Tempo di rilascio/Profondità)

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (Tempo di attacco AEG/Tempo di decay/Livello di Sustain/Tempo di rilascio)

Determina le impostazioni EG di base per volume e filtro per la parte selezionata. I valori del parametro controbilanciano gli stessi parametri del gruppo dell'elemento impostato in Voice Element Edit (Editing elemento voce) della voce assegnata. Per ulteriori dettagli sull'ampiezza e il filtro EG, vedere la schermata Filter/EG a (pagina 43) in Voice Edit. Tuttavia, nel caso di suoni di batteria, sono disponibili solo AEG Attack (Tempo di attacco AEG) e AEG Decay (Tempo di decay AEG). Ciascun parametro AEG può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

5 EQ a tre bande

È possibile applicare EQ parametrici a tre bande a ciascuna parte per regolare il suono. Le forme EQ per Low e High sono impostate sui tipi shelving.

Freq

Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/potenziati dall'impostazione "Gain" riportata di seguito. Valori più alti producono frequenze più alte. Il parametro Mid Freq può essere modificato direttamente mediante il knob.

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

Gain

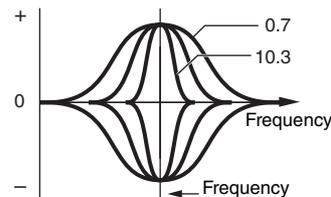
Determina il guadagno di livello della frequenza (di cui sopra) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -12 dB - +0 dB - +12 dB

Q

Varia il livello di segnale nell'impostazione di frequenza per creare varie caratteristiche della curva di frequenza. Più alto è il valore impostato, minore è il valore dell'ampiezza di banda. Più basso è il valore impostato, maggiore è l'ampiezza di banda.

Impostazioni: 0,7 - 10,3



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Appendice

6 Rcv Sw (Interruttore di ricezione)

Questa schermata consente di impostare il modo in cui ciascuna parte risponde ai vari dati MIDI, come i messaggi Control Change. Se il parametro relativo è impostato su "on", la parte corrispondente risponde ai dati MIDI appropriati. Ciascun nome di controller in questa schermata indica i dati MIDI generati utilizzando il controller corrispondente.

NOTA: Per le parti a cui viene assegnata il suono di batteria, Sustain non è disponibile.

NOTA: Le impostazioni Bank Select (Selezione banco) Program Change (Modifica programma) e Pan non sono disponibili in modalità performance.

NOTA: Se "Control Change" in questa posizione è impostato su "off", i relativi parametri collegati non sono disponibili.

Impostazioni: off, on

7 FX Send (Mandata effetti)

Chorus Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte selezionata inviato all'effetto Chorus. Più alto è il valore, più pronunciato è il chorus. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte selezionata inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: 0 - 127

Dry Level

Determina il livello della parte selezionata che non è stato elaborato con gli effetti System (Reverb, Chorus).

Impostazioni: 0 - 127

NOTA: I parametri Reverb Send, Chorus Send e Dry Level non sono disponibili se l'opzione di selezione dell'output non è impostata su "L&R".

Ins Effect Sw (Interruttore 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

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

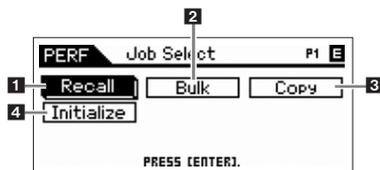
Appendice

Modalità job performance

La modalità job performance offre facili strumenti di organizzazione e inizializzazione da utilizzare durante la creazione e l'archiviazione delle performance.

Procedura

[PERFORM] → Selezionare Performance → [JOB] → schermata Performance Job Select (Selezione job performance)



1 Recall (Richiamo)

Se prima di salvare una performance in fase di editing se ne seleziona un'altra, tutte le modifiche apportate fino a quel momento alla prima voce vengono annullate. In tal caso, è possibile utilizzare la funzione Recall per ripristinare la performance con le ultime modifiche apportate. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire il richiamo.

2 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: È possibile eseguire questa funzione tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [PERFORM].

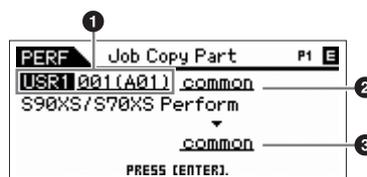
NOTA: Per eseguire la funzione relativa al bulk dump, è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI corretto. Per informazioni sull'impostazione del numero di dispositivo MIDI, vedere [pagina 137](#).

3 Copia

Part (Parte)

Questa utile operazione consente di copiare le impostazioni Common Edit e Part Edit di una determinata performance nella performance attualmente modificata. Risulta utile nel caso in cui 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.



1 Source Performance (Performance origine)

Determina il banco e il numero della performance da copiare. Se è selezionato "current" (corrente), 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 - 4, ---
Numero performance: 001 (A01) - 128 (H16), corrente

NOTA: È possibile selezionare la performance premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH] quando il cursore si trova in corrispondenza della performance origine.

2 Data type of the source (Tipo di dati dell'origine)

Determina il tipo di dati di origine, incluso il numero della parte. In base all'impostazione specificata in questa posizione, il tipo di dati della destinazione verrà impostato automaticamente sull'elemento appropriato.

Impostazioni: common, part 1 - 4, A/D

3 Data type of the destination (Tipo di dati della destinazione)

Determina il tipo di dati della destinazione, incluso il numero della parte. In base all'impostazione specificata in questa posizione, il tipo di dati della destinazione verrà impostato automaticamente sull'elemento appropriato.

Impostazioni: common, part 1 - 4, A/D

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

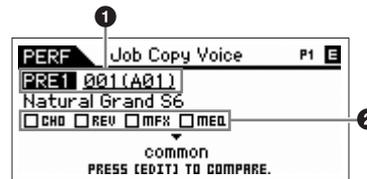
Supplementary Info.

Appendice

Voice (Voce)

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. Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata voce dispone di impostazioni relative alla voce che si desidera utilizzare nel programma 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.



1 Source Voice (Voce origine)

Determina il banco e il numero della voce da copiare.

Impostazioni: Banco: PRE1 - 8, USR1 - 4, GM, GMDR, PDR, UDR
Numero di voce: 001 (A01) - 128 (H16)

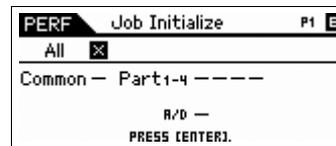
2 Determina le unità di effetti che vengono copiate

Determina le impostazioni relative agli effetti EQ o master della voce di origine che verranno copiate nella performance corrente. È possibile selezionare le unità di effetti da copiare da Reverb, Chorus, Master Effect e Master EQ.

NOTA: Persino quando ciascun effetto Reverb 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 Reverb e Chorus nella modalità voce alla voce copiata, impostare manualmente Reverb Send e Chorus Send nella schermata Multi Mixing (Mixing multi) della modalità di modifica della parte multi sullo stesso valore della modalità di modifica della voce.

4 Inizializzazione

Questa funzione consente di ripristinare (inizializzare) tutti i parametri delle performance ai valori predefiniti. Consente inoltre di inizializzare selettivamente alcuni parametri, ad esempio le impostazioni Common, le impostazioni per ciascuna parte e così via.



All (Tutti i parametri)

Vengono inizializzate tutte le impostazioni per la performance selezionata. Se è impostato su "on", non è possibile spostare il cursore.

Common (Parametri comuni)

Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri Common per la performance selezionata.

NOTA: Insertion Effect Switch è un parametro Part. Pertanto, selezionare le caselle desiderate delle parti 1 - 4 (descritte di seguito) se si desidera inizializzare le impostazioni del parametro Insertion Effect Switch.

Part 1 - 4 (Parametri parte 1 - 4)

Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri per le parti attivate.

A/D (Parametri Input A/D)

Questa è la parte immessa dal dispositivo audio esterno collegato al jack MIC INPUT. Quando è selezionata determina l'inizializzazione di tutte le impostazioni dei parametri per A/D Input Part (pagina 78) di Common Edit.

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Appendice

Informazioni supplementari

Performance Category List (Elenco categorie di performance)

Questo è l'elenco delle categorie principali e delle sottocategorie cui appartengono le performance rispettive della tastiera S90 XS/S70 XS.

Categoria principale	Sottocategoria											
	Top40	Clasic (Classic Rock)	Hard (Hard Rock)	Cntry (Country)	Blues	Folk	Balad (Ballad)	Film	---			
Rock (Rock/Pops)												
R&B (R&B / Hip Hop)	HipHp (Hip Hop)	Modrn (Modern R&B)	Clasic (Classic R&B)	Funk	---							
Elect (Electronic)	Tekno (Techno)	Trnce (Trance)	House (Dance Pop / House)	D&B (Breakbeats / D&B)	Chill (Chillout / Ambient)	---						
Jazz	Swing	Modrn (Modern Jazz)	Smoth (Smooth Jazz)	JzFnk (Jazz Funk)	Club (Club Jazz)	---						
World	Latin	Regae (Reggae/ Dancehall)	Ethno (Ethnic/ World)	---								
SpLyr (Splits & Layers)	Piano	Organ	Synth	Symph (Symphonic)	String (Strings)	WWind (Woodwind)	Brass	Guitr (Guitar)	Basso	Cperc (Chromatic Percussion)	Pad	---
FX	Seq (Sequence)	Hard	Soft	S.EFX (Sound Effect)	---							
--- (Nessuna assegnazione)	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Appendice

Modalità multi

La modalità multi consente di configurare la tastiera S90 XS/S70 XS come generatore di suoni multimedico da utilizzare con programmi musicali per computer o sequencer esterni. Se ogni traccia di un file di song utilizza un canale MIDI diverso, è possibile assegnare indipendentemente ciascuna delle parti di una multi a questi canali MIDI. In questo modo è possibile riprodurre i dati della song su un sequencer facendo corrispondere ad ogni traccia una voce diversa. È possibile creare una multi contenente fino a un massimo di 16 parti mediante il generatore di suoni interno (pagina 6). Poiché esiste un solo banco per le multi, non è necessario effettuare una selezione.

NOTA: Informazioni sul banco utente delle multi

Al momento dell'acquisto, il generatore di suoni dispone di una serie completa di 128 tracce preprogrammate nel banco utente. Se una traccia viene sovrascritta in un banco utente, tale traccia viene persa. In fase di memorizzazione della traccia sottoposta a editing fare attenzione a non sovrascrivere tracce importanti.

Modalità multi play

In questa modalità è possibile selezionare e riprodurre una qualsiasi traccia.

Procedura

Premere il pulsante [MULTI/SEQ PLAY].



Schermata Multi Play



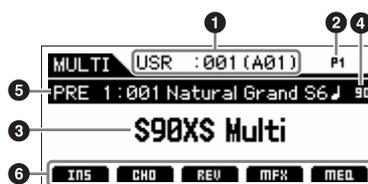
Schermata Simple (Semplice)

Selezione di un programma

La tastiera S90 XS/S70 XS dispone di 128 tracce predefinite memorizzate nella memoria utente interna. Il banco è costituito da otto gruppi (da A ad H), ciascuno contenente 16 programmi multi. La selezione di tracce multi è praticamente identica a quella delle voci. Per richiamare il programma multi desiderato, selezionare il gruppo e il numero mediante i pulsanti [A] - [H] e i pulsanti [1] - [16].

Schermata Multi Play

- ① Numero della multi
- ② Numero della parte
- ③ Nome della multi
- ④ Tempo dell'arpeggio
- ⑤ Banco/Numero/Nome della voce corrente
- ⑥ Stato on/off (attivazione/disattivazione) di Ins (Inserimento), Cho (Chorus), Rev (Riverbero), Master Effect (Effetto Master), Master EQ (EQ Master)



NOTA: Per cambiare la visualizzazione nella schermata Simple, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante cursore [◀]/[▶].

NOTA: È possibile selezionare la voce corrispondente alla parte corrente premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH].

Indicatore Edit (Modifica) (E)

Quando si modifica il valore del parametro in modalità multi play o edit, nell'angolo superiore destro del monitor LCD viene visualizzato l'indicatore Edit (E), che indica che la multi corrente è stata modificata, ma non ancora memorizzata. Per memorizzare lo stato corrente, seguire le istruzioni riportate di seguito.

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Appendice

Memorizzazione della multi creata

1 Premere il pulsante [STORE] per richiamare la schermata Multi Store (Memorizzazione multi).

2 Impostare la destinazione per la memorizzazione della multi.

Selezionare un numero di multi come destinazione usando il data dial e i pulsanti [DEC] e [INC]. È possibile utilizzare i pulsanti [A] - [H] e [1] - [16] per selezionare tale numero.

NOTA Quando si preme il pulsante [EDIT] nella schermata Store (Memorizzazione), è possibile controllare il suono della multi nella destinazione di memorizzazione.

3 Premere il pulsante [ENTER]. Nella schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.

Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [EXIT].

4 Premere il pulsante [ENTER] per eseguire tale operazione.

Dopo la memorizzazione della multi, viene visualizzato un messaggio indicante che l'operazione è stata completata e si ritorna alla schermata Multi Play.

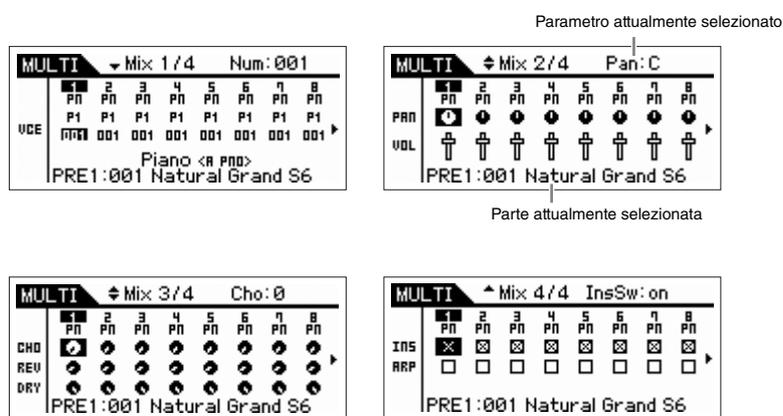
ATTENZIONE

L'operazione di memorizzazione sovrascrive le impostazioni precedenti nella memoria di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti nella memoria flash interna o in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE. Per ulteriori informazioni sulla procedura, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

Mixing

Per mixing si intendono le impostazioni del blocco di generatore di suoni per la riproduzione della song nella modalità multi. La modalità mixing consente di cambiare le impostazioni relative alla voce e agli effetti per ciascuna parte.

Procedura [MULTI/SEQ PLAY] → [MIXING]



Nella schermata Mixing vengono elencati i parametri principali per le otto parti che è possibile modificare. Se il cursore è posizionato nella parte 8, premere il pulsante cursore [▶] per mostrare l'elenco di parti da 9 a 16. Se il cursore è posizionato nella parte 16, premere il pulsante cursore [▶] per mostrare l'elenco di parti A/D. In questa schermata è possibile controllare i seguenti parametri in Part Edit (Modifica parte). Per ulteriori informazioni, consultare la sezione relativa a tale argomento.

- Bank/Number (Banco/Numero)
- Pan
- Volume
- Chorus Send (Mandata chorus)
- Reverb Send (Mandata riverbero)
- Dry Level
- Ins Effect Sw (Interruttore effetto Insertion)
- Arp Sw (Interruttore arpeggio)

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Appendice

Multi Edit (Modifica Multi)

Multi Edit è costituita dai parametri Common Edit (Modifica comune) per la modifica delle impostazioni comuni a tutte le parti e dai parametri Part Edit (Modifica parte) per la modifica delle singole parti. Common Edit consente di modificare le impostazioni globali comuni a tutte le parti, ad esempio le impostazioni relative all'effetto master, all'EQ master e al controller. Part Edit consente di regolare i diversi parametri per ciascuna delle 16 parti in conformità con le tracce corrispondenti dei dati di song.

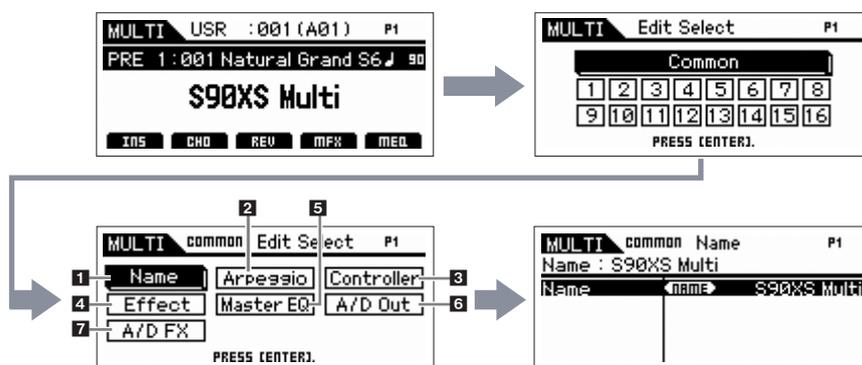
In questa sezione vengono illustrati i parametri Multi Edit.

Common Edit

Common Edit consente di modificare i parametri comuni a tutte le parti della multi selezionata.

Procedura

[MULTI] → Selezionare il programma multi → [EDIT] → Selezionare la visualizzazione Common (Comune) nella schermata Multi Edit Select (Selezione modifica multi) → [ENTER] → schermata Edit (Modifica)



1 Nome

Name (Nome multi)

Immettere il nome desiderato per la multi attualmente sottoposta a editing. Se si sposta il cursore su "Name", premendo il pulsante [ENTER] verrà visualizzata la finestra di dialogo relativa all'assegnazione del nome in cui è possibile immettere il nome desiderato con una lunghezza massima di 20 caratteri. Utilizzare il data dial e i pulsanti cursore per selezionare il carattere desiderato (nella sezione inferiore della finestra di dialogo), quindi utilizzare il pulsante [INC] o [DEC] per spostare il cursore (nella riga superiore della finestra di dialogo) nella posizione desiderata. Ripetere questa operazione fino al completamento del nome desiderato. Una volta completato il nome, premere il pulsante [ENTER] per immetterlo effettivamente o il pulsante [EXIT] per annullare l'assegnazione del nome e tornare alla schermata originale.

2 Arpeggio

Determina se l'elemento in fase di editing influirà su tutti e cinque gli arpeggi assegnati a ciascuna voce ("Arp Edit") (Editing arpeggio) o solo sull'arpeggio selezionato ("Arp 1 - 5 Type") (Tipo di arpeggio 1 - 5).

Arp Common Sw (Interruttore comune arpeggio)

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. È possibile attivare o disattivare l'interruttore relativo all'arpeggio dal pannello frontale con il pulsante [ARP ON/OFF].

Impostazioni: off, on

Arp 1 - 5 Select (Selezione arpeggio 1 - 5)

Selezionare un arpeggio fra "ARP1" - "ARP5". L'icona della cromia visualizzata nelle impostazioni indica che è selezionato uno dei tipi di arpeggio (diverso da "off"). Se la funzione di arpeggio/effetto è impostata su "ARP SELECT", è possibile selezionare Arp 1 - 5 mediante i pulsanti relativi alle funzioni.

Impostazioni: Arp 1 - Arp 5

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Appendice

Arp Tempo (Tempo di arpeggio)

Determina il tempo dell'arpeggio.

Impostazioni: 5 - 300

NOTA: Se si utilizza questo strumento con un sequencer esterno, un software DAW o un dispositivo MIDI e si desidera sincronizzare l'arpeggio con tale dispositivo, impostare il parametro MIDI Sync (Sincronizzazione MIDI) della schermata Utility MIDI (pagina 137) su "external" (esterno) o "auto" (automatico). Se il parametro MIDI Sync è impostato su "auto" (soltanto se il clock MIDI viene ricevuto in modo continuo) o su "external", il parametro del tempo in questa posizione indicherà "external" e non potrà essere modificato.

Sync Qntz Val (Valore 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.

Impostazioni: 60 (biscroma), 80 (terzina da una semicroma), 120 (nota da una semicroma), 160 (terzina da una croma), 240 (croma), 320 (terzina da una semiminima), 480 (semiminima), off

3 Controller

A. Func 1 Mode (Modalità funzione assegnabile 1)

A. Func 2 Mode (Modalità funzione assegnabile 2)

Determina se i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] funzionano in modalità latch o momentary. Quando queste opzioni sono impostate su "latch", la selezione del pulsante determina il cambiamento dello stato della spia da acceso a spento. Quando queste opzioni sono impostate su "momentary" (momentaneo) e si tiene premuto il pulsante, la spia si accende, mentre se si rilascia il pulsante la spia si spegne.

Impostazioni: momentary, latch

4 Effetto

1 Chorus Return (Ritorno chorus)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

2 Chorus Pan (Pan del chorus)

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Chorus.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

3 Chorus To Reverb (Chorus al riverbero)

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb. Più è alto il valore, maggiore è la profondità con cui il riverbero viene applicato al segnale elaborato da Chorus.

Impostazioni: 0 - 127

4 Reverb Return (Ritorno riverbero)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

5 Reverb Pan (Pan riverbero)

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Reverb.

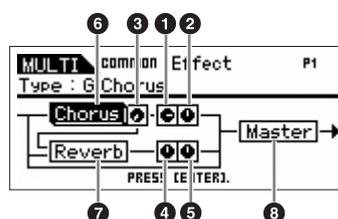
Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

6 Chorus

7 Reverb (Riverbero)

8 Master

Se il cursore si trova in questa posizione, premendo il pulsante [ENTER] viene visualizzata la schermata Effect Parameter (Parametro effetti).



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Appendice

Parametri degli effetti

Switch (Interruttore)

Questo parametro è disponibile solo per l'effetto Master.

Category (Categoria)

Type (Tipo)

Dalla colonna Category è possibile selezionare una delle categorie di effetti che contengono ciascuna tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: i dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a [pagina 16](#).

NOTA: La categoria non viene modificata nella schermata relativa ai parametri degli effetti Reverb e Master poiché esiste solo una categoria di questo tipo.

Preset (Preimpostato)

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 delle preimpostazioni di ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List (documentazione PDF separata).

Parametro degli effetti 1 - 16

Il parametro degli effetti dipende dal tipo di effetto attualmente selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a [pagina 19](#). Per un elenco completo dei parametri degli effetti disponibili per ciascun tipo di effetto, consultare l'elenco dei tipi di effetto nel documento Data List (documentazione PDF separata).

5 Master EQ (EQ master)

Da questa schermata è possibile applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le parti della multi selezionata.

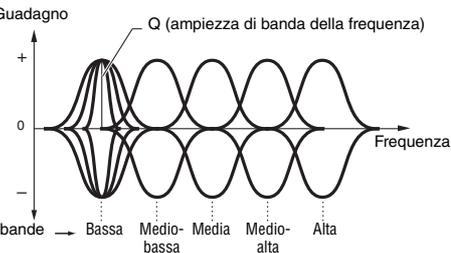
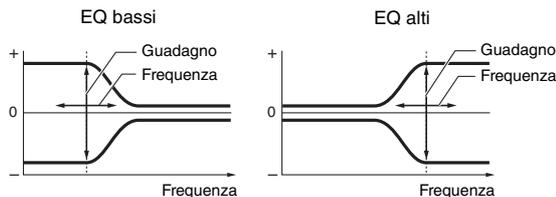
Shape (Forma)

Consente di selezionare una delle due forme dell'equalizzatore: shelving o peaking. Questo parametro non è disponibile per le bande Low e High.

Impostazioni: shelv, peak

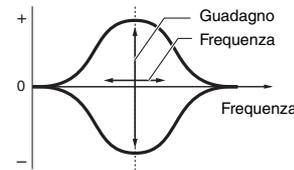
shelv (tipo shelving)

Questo tipo di forma EQ consente di attenuare/potenziare il segnale nelle frequenze superiori o inferiori all'impostazione di frequenza specificata.



peak (tipo peaking)

Questo tipo di forma EQ consente di attenuare/potenziare il segnale all'impostazione di frequenza specificata.



Freq (Frequenza)

Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/potenziati dall'impostazione "Gain" riportata di seguito.

Impostazioni: Low

Quando la forma è impostata su "shelv": 32 Hz - 2,0 kHz, quando la forma è impostata su "peak": 63 Hz - 2,0 kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Hz - 10,0 kHz

High

500 Hz - 16,0 kHz

Gain

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

Impostazioni: -12 dB - +0 dB - +12 dB

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

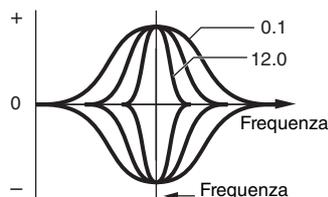
Appendice

Q

Varia il livello di segnale nell'impostazione di frequenza per creare varie caratteristiche della curva di frequenza. Più alto è il valore impostato, minore è il valore dell'ampiezza di banda. Più basso è il valore impostato, maggiore è l'ampiezza di banda.

Impostazioni: 0,1 - 12,0

NOTA: Quando i parametri Shape di Low e High sono impostati su "shelv", i parametri "Q" di Low e High non sono disponibili.



6 A/D Out (Output A/D)

Da questa schermata è possibile definire le impostazioni di uscita applicate al segnale della parte A/D Input in modalità multi.

Volume

Determina il livello di uscita della parte A/D Input. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Pan

Determina la posizione pan stereo della parte A/D Input. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

Output Select (Selezione uscita)

Determina l'assegnazione del jack di uscita per la parte A/D Input.

Impostazioni: vedere di seguito.

Indicazione sul display	Destinazione di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Effetto Insertion Parte 1 Voice	----

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. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Dry Level

Determina il livello della parte A/D Input che non è stato elaborata con gli effetti System (Reverb, Chorus).

Impostazioni: 0 - 127

Ins Effect Sw

Determina se gli effetti Insertion vengono applicati al segnale della parte A/D Input.

Impostazioni: off, on

NOTA: I parametri Reverb Send, Chorus Send e Dry Level non sono disponibili se l'opzione di selezione dell'output non è impostata su "L&R".

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

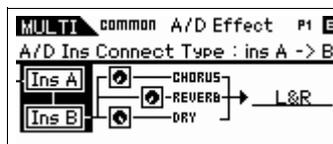
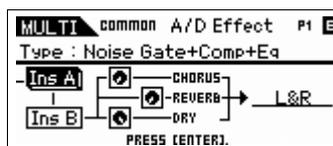
Appendice

7 A/D FX (Effetto A/D)

Da questa schermata è possibile impostare i tipi di effetti Insertion applicati al segnale Audio Input in modalità multi ed è possibile richiamare la schermata per l'impostazione dei parametri degli effetti Insertion A/B.

Ins Connect Type (Tipo di connessione Insertion)

Determina il percorso dell'effetto per gli effetti Insertion A e B quando il cursore è posizionato in corrispondenza di Ins A/B. Le modifiche dell'impostazione vengono indicate nel diagramma sulla schermata e forniscono un quadro chiaro delle modalità in cui il segnale viene instradato. Il tipo di effetto viene visualizzato nella parte superiore della schermata.



Impostazioni: ins A -> B, ins B -> A

ins A -> 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 Reverb e Chorus.
ins B -> 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 Reverb e Chorus.

Chorus Send

Determina il livello inviato all'effetto Chorus. Più alto è il valore, più pronunciato è il chorus. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send

Determina il livello inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: 0 - 127

Dry Level

Determina il livello che non è stato elaborato con gli effetti di sistema (Reverb, Chorus).

Impostazioni: 0 - 127

Output Select

Determina la destinazione di uscita.

Impostazioni: vedere di seguito.

Indicazione sul display	Destinazione di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Effetto Insertion Parte 1 Voice	----

NOTA: I valori Reverb Send e Chorus Send sono impostati su "0" e Dry Level è impostato su "127" se l'opzione di selezione dell'output non è impostata su "L&R".

Ins A (Insertion A)

Ins B (Insertion B)

Se il cursore si trova in questa posizione, premendo il pulsante [ENTER] viene visualizzata la schermata Insertion Effect Parameter (Parametro effetto Insertion).

Parametri degli effetti

Switch

Questo parametro è disponibile solo per l'effetto Master. Non è possibile modificarlo qui.

Category

Type

Dalla colonna Category è possibile selezionare una delle categorie di effetti che contengono ciascuna tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: i dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a [pagina 16](#).

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Appendice

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 delle preimpostazioni di ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List (documentazione PDF separata).

Parametro degli effetti 1 - 16

Il parametro degli effetti dipende dal tipo di effetto attualmente selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a [pagina 19](#). Per un elenco completo dei parametri degli effetti disponibili per ciascun tipo di effetto, consultare l'elenco dei tipi di effetto nel documento Data List (documentazione PDF separata).

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

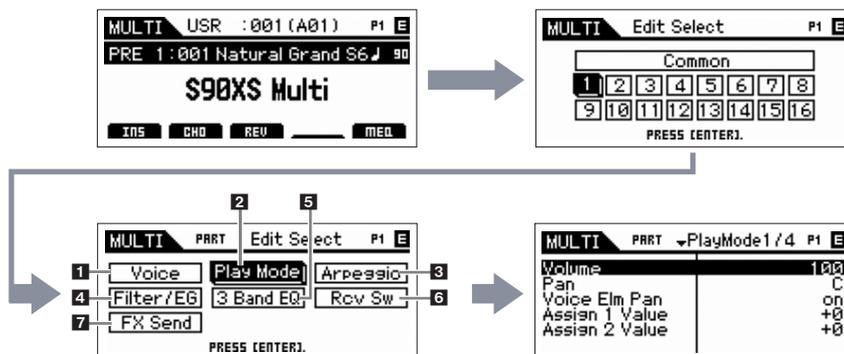
Appendice

Part Edit

Part Edit consente di modificare i parametri delle singole parti che costituiscono una multi.

Procedura

[MULTI/SEQ PLAY] → Selezionare i programmi multi → [EDIT] → Selezionare la parte "1" - "16" desiderata nella schermata Multi Edit Select → [ENTER] → Selezionare la visualizzazione desiderata nella schermata Multi Part Edit Select (Selezione modifica parte multi) → [ENTER] → schermata Edit



1 Voce

Receive Ch (Canale di ricezione)

Determina il canale di ricezione MIDI per la parte selezionata. Il canale di trasmissione MIDI per la modifica in tempo reale dei dati controllati è lo stesso dell'impostazione di questo parametro.

Impostazioni: 01 - 16, off

Bank (Banco) Number (Numero)

Determina la voce assegnata alla parte corrente specificando il relativo banco e numero.

NOTA: È possibile selezionare un programma utilizzando i pulsanti BANK [INC]/[DEC], [A] - [H] e i pulsanti [1] - [16] nella sezione "Bank" o "Number" quando il cursore è posizionato in corrispondenza di "Bank" o "Number" e le spie [PART]/[MUTE]/[SOLO] sono disattivate. È possibile selezionare la voce corrispondente alla parte corrente premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH].

Param. with Voice (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 (Frequenza di taglio filtro), Filter Resonance (Risonanza filtro), Amplitude EG (AEG, Amplitude Envelope Generator), Filter EG (FEG, Filter Envelope Generator), Pitch Bend Range (Upper/Lower) (Estensione pitch bend (superiore/inferiore), Note Shift (Spostamento note), Assignable 1/2 (1/2 assegnabile)

NOTA: A prescindere dal parametro con l'impostazione voce, le seguenti impostazioni vengono sempre copiate quando si seleziona una voce normale: Mono/Poly (Mono/Polifonia), Porta Sw (Interruttore parte portamento), Porta Time (Tempo portamento) e Porta Mode (Modalità portamento).

Impostazioni: off (non copiato), on (copiato)

Arp Play Only (Solo play 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

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Appendice

2 Modalità play

Volume

Regola il volume di ogni parte. Utilizzare questo parametro per regolare il bilanciamento fra la parte corrente e le altre parti. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: 0 - 127

Pan

Determina la posizione pan stereo della parte. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)

NOTA: Si noti che il parametro relativo al pan della parte può avere un effetto ridotto o non udibile se il pan di un elemento specifico della voce viene impostato sulla posizione sinistra e il pan di un altro elemento viene impostato sulla posizione destra.

Voice Elm Pan (Pan elemento voce)

Determina se vengono applicate le singole impostazioni pan per ogni elemento (della voce assegnata alla parte selezionata). Se questo parametro è impostato su "off", la posizione pan di base per la parte selezionata è il centro.

Impostazioni: on, off

Assign 1 Value (Valore di Assign 1)

Assign 2 Value (Valore di Assign 2)

Determina il valore di offset di cui le funzioni assegnate ai knob Assign 1/2 verranno spostate rispetto alle rispettive impostazioni originali. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Note Shift

Regola il pitch della parte in semitoni.

Impostazioni: -24 - +0 - +24

Detune

Regola l'accordatura della parte in incrementi di 0,1 Hz.

Impostazioni: -12,8 Hz - +0 Hz - +12,7 Hz

PB Range Upper (Estensione del pitch bend superiore)

PB Range Lower (Estensione del pitch bend inferiore)

Determina l'estensione massima del pitch bend in semitoni. Se il parametro Upper (Superiore) è impostato su +12, muovendo la rotella del pitch bend verso l'alto si otterrà un innalzamento massimo del pitch pari un'ottava.

Analogamente, se il parametro Lower (Inferiore) è impostato su -12, muovendo la rotella verso il basso si otterrà un abbassamento massimo del pitch pari un'ottava.

Impostazioni: -48 semi - +0 semi - +24 semi

Mono/Poly

Seleziona se la voce della parte viene suonata in monofonia (una sola nota alla volta) o in polifonia (più note contemporaneamente).

Impostazioni: mono, poly

mono	Se il parametro è impostato su "mono", la riproduzione della voce selezionata viene eseguita in modalità monofonica (una sola nota alla volta). Per molti suoni strumentali (come bassi e solista sintetizzato), le performance legato risulteranno più morbide e naturali rispetto a quando questo parametro è impostato su "poly".
poly	Se è impostato su "poly", la riproduzione della voce selezionata viene eseguita polifonicamente (può essere riprodotto un accordo o più note contemporaneamente).

Note Limit Lo/Hi (Limite nota bassa/alta)

Impostare la nota più bassa e quella più alta dell'estensione della tastiera per ciascuna parte. Ciascuna parte suonerà soltanto le note riprodotte entro l'estensione specificata. Se si specifica prima la nota più alta e poi quella più bassa, ad esempio "C5 to C4" (da do5 a do4), l'estensione delle note coperte sarà "C-2 to C4" (da do-2 a do4) e "C5 to G8" ((da do5 a sol8).

Impostazioni: C2 - G8 (DO2 - SOL8)

NOTA: Per impostare la nota direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il tasto desiderato.

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Appendice

Velocity Limit Lo/Hi (Limite velocità bassa/alta)

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 della velocità specificato. Se viene specificato prima il valore massimo e poi il minimo, ad esempio "93 to 34" (da 93 a 34), l'intervallo della velocità coperto è "1 to 34" (da 1 a 34) e "93 to 127" (da 93 a C127).

Impostazioni: 1 - 127

NOTA: Per impostare il valore della velocità direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere un tasto.

Porta Sw

Determina se il portamento viene applicato a ogni parte.

Impostazioni: off, on

Porta Time

Determina il tempo di transizione del pitch. A un valore più elevato corrisponde una durata di modifica del pitch più lunga o una velocità minore.

Impostazioni: 0 - 127

Porta Mode

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

Impostazioni: fingered, fulltime

fingered	Il portamento viene applicato solo quando si suona un legato (cioè se si suona la nota successiva prima di rilasciare la nota precedente).
fulltime	Il portamento viene applicato a tutte le note.

Output Select

Determina l'uscita specifica per la singola parte. Sono disponibili le seguenti impostazioni. È possibile assegnare il suono di ogni parte in modo che venga emesso da un jack di uscita specifico dell'hardware sul pannello posteriore.

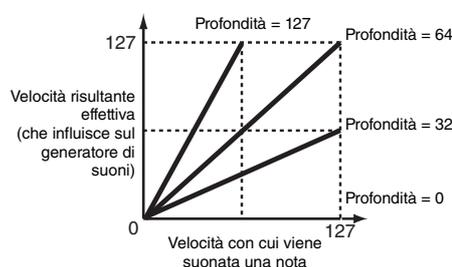
Impostazioni: L&R, asL&R, asL, asR, drum (solo voce della batteria)

Vel Sens Depth (Profondità di sensibilità alla velocità)

Determina l'entità con cui il volume risultante del generatore di suoni risponde alla forza di esecuzione. Più alto è il valore, maggiore è la risposta del volume alla forza di esecuzione (come mostrato a destra). Se il valore è impostato su 0, il volume rimane costante indipendentemente dalla forza con cui si suona. Ciò è utile, ad esempio, per creare un suono autentico di una voce d'organo.

Impostazioni: 0 - 127

Quando Offset (sotto) è impostato su 64:

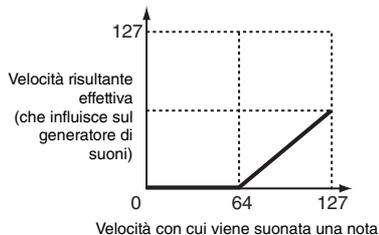


Vel Sens Offset (Offset di sensibilità alla velocità)

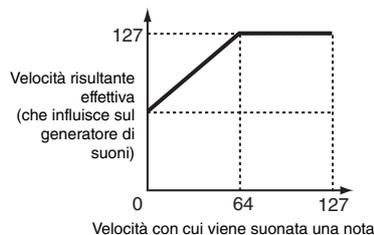
Determina l'entità di regolazione delle velocità suonate per l'effetto risultante della velocità. Ciò consente di aumentare o diminuire tutte le velocità dello stesso valore e quindi di compensare automaticamente la dinamica di esecuzione, troppo forte o troppo debole. Se il risultato è inferiore o uguale a 1, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.

Impostazioni: 0 - 127

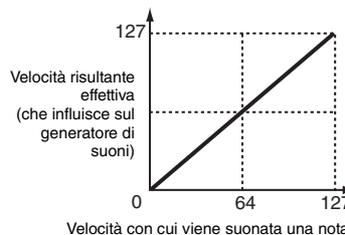
Se Profondità = 64 e Offset =32



Se Profondità = 64 e Offset =96



Se Profondità = 64 e Offset =64



Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Appendice

3 Arpeggio

Arp Sw

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. È possibile attivare o disattivare l'interruttore relativo all'arpeggio dal pannello frontale con i pulsanti 1 - 4 [PART ARP].

Impostazioni: off, on

Arp Select (Selezione arpeggio 1 - 5)

Selezionare un arpeggio fra "ARP1" - "ARP5". L'icona della croma visualizzata nelle impostazioni indica che è selezionato uno dei tipi di arpeggio (diverso da "off"). Se la funzione di arpeggio/effetto è impostata su "ARP SELECT", è possibile selezionare Arp 1 - 5 mediante i pulsanti relativi alle funzioni. Questo parametro può essere attivato per un massimo di quattro parti.

Impostazioni: Arp1 - Arp 5

Editing arpeggio

Determina se l'elemento in fase di editing influirà su tutti e cinque gli arpeggi assegnati a ciascuna voce.

Arp Sw

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. Il parametro è lo stesso di "Arp Select" nella schermata Arp Select in Part Edit.

Impostazioni: off, on

Arp Hold (Mantenimento arpeggio)

Quando è impostato su "on", l'arpeggio viene ripetuto automaticamente in modo ciclico, senza alcun intervento sulla tastiera, e continua finché non viene premuto il tasto successivo. È possibile impostare questo parametro mediante i pulsanti 1 - 4 [HOLD] sul pannello.

Impostazioni: sync-off (vedere di seguito), off, on

sync-off	Quando è impostato su "sync off", la riproduzione dell'arpeggio continua in background, anche quando si rilasciano i tasti. Premere un tasto qualsiasi per riattivare la riproduzione dell'arpeggio.
----------	--

NOTA: È possibile ottenere lo stesso risultato ricevendo il "SUSTAIN" della modifica di controllo (Control #64) quando "Arp Sw" è attivato.

Arp MIDI Out Sw (Interruttore uscita MIDI arpeggio)

Se questo parametro è impostato su "on", i dati di riproduzione dell'arpeggio vengono trasmessi dal terminale MIDI.

Impostazioni: off (non uscita), on (uscita)

Arp Transmit Ch (Canale di trasmissione arpeggio)

Determina il canale di trasmissione MIDI per i dati di riproduzione dell'arpeggio. Se questo parametro è impostato su "kbd-ch", i dati di riproduzione dell'arpeggio verranno trasmessi attraverso il canale MIDI specificato come canale di ricezione della parte corrente.

Impostazioni: 1- 16, kbd-ch (Canale tastiera)

Voice with Arp (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 di cui è stato eseguito l'editing. Quando è impostato su "on", la voce appropriata viene assegnata alla parte di cui è stato eseguito l'editing al posto della voce assegnata attualmente. Quando è impostato su "off", la voce appropriata non viene assegnata alla parte di cui è stato eseguito l'editing. Viene mantenuta la voce assegnata correntemente.

Impostazioni: off (non copiato), on (copiato)

Velocity Rate (Intervallo di velocità)

Determina il valore di offset per cui le note di arpeggio verranno spostate dalle relative velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a 1, verrà impostato su 1 e se il valore è maggiore di 127, verrà impostato su 127.

Impostazioni: 0 - 200%

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Appendice

Gate Time Rate (Velocità tempo del gate)

Determina lo scostamento del tempo di gate (lunghezza) delle note di arpeggio rispetto al valore originale. Se l'impostazione è del 100%, vengono utilizzati i tempi di gate originali. Se l'impostazione è inferiore al 100%, i tempi di gate delle note di arpeggio saranno ridotti, mentre risulteranno prolungati se l'impostazione è superiore al 100%. 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: 0 - 200%

Unit Multiply (Moltiplicazione unità)

Regola il tempo di riproduzione dell'arpeggio in base al tempo. Utilizzando questo parametro, è possibile creare un tipo di arpeggio differente da quello originale, ad esempio, se si imposta un valore pari al 200%, il tempo della riproduzione verrà raddoppiato (il tempo viene dimezzato). Se invece si imposta un valore pari al 50%, il tempo di riproduzione verrà dimezzato e il tempo viene raddoppiato. Il tempo di riproduzione normale è 100%.

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

Quantize Value (Quantizza valore)

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

Impostazioni: 60 (biscroma), 80 (terzina da una semicroma), 120 (nota da una semicroma), 160 (terzina da una croma), 240 (croma), 320 (terzina da una semiminima), 480 (semiminima).

Quantize Strngth (Forza di quantizzazione)

Imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono attirati verso il beat di quantizzazione più vicino. Un'impostazione del 100% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value menzionato sopra. Un'impostazione di 0% non produce alcuna quantizzazione. L'impostazione del 50% fa sì che gli eventi di nota vengono attirati verso il mezzo punto fra 0% e 100%.

Impostazioni: 0% - 100%

Swing

Ritarda le note sui beat pari (in levare) per produrre uno stile swing. Le impostazioni superiori a 0 ritardano le note dell'arpeggio, quelle inferiori a 0 le anticipano. L'impostazione dello 0% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value, eliminando l'effetto swing. Un uso appropriato di questa impostazione consente di creare ritmi swing e suonate in terzine, come shuffle e bounce.

Impostazioni: -120 - +120

NOTA: Se il parametro Quantize Value è impostato sul valore di terzine, lo swing viene applicato all'ultima nota di ciascuna terzina.

Octave Range (Intervallo di ottava)

Specifica l'intervallo di arpeggio massimo in ottave. Le impostazioni con valori positivi aumentano l'intervallo di ottave della riproduzione dell'arpeggio verso l'alto, mentre le impostazioni con valori negativi lo aumentano verso il basso.

Impostazioni: -3 - +0 - +3

Change Timing (Tempo di passaggio)

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

Impostazioni: realtime, measure

Velocity Mode (Modalità velocità)

Regola la velocità delle note di arpeggio quando viene ricevuto il messaggio Note On (Nota on).

Impostazioni: original, thru

original	L'arpeggio viene riprodotto alle velocità preprogrammate incluse nei dati di sequenza dell'arpeggio.
thru	L'arpeggio viene riprodotto secondo la velocità dell'esecuzione. Ad esempio, se si suona molto energicamente, il volume dell'arpeggio aumenta.

Struttura di base

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Appendice

Key Mode (Modalità tasti)

Determina la modalità in cui viene riprodotto l'arpeggio quando si suona la tastiera.

Impostazioni: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort	Quando si suonano note specifiche, ad esempio le note di un accordo, viene riprodotta la stessa sequenza, qualunque sia l'ordine delle note suonate.
thru	Quando si suonano note specifiche, ad esempio le note di un accordo, la sequenza risultante cambia in base all'ordine delle note.
direct	Gli eventi di nota della sequenza dell'arpeggio non vengono suonati; si sentono soltanto le note suonate sulla tastiera. Durante la riproduzione dell'arpeggio, eventi come il pan e la brillantezza, sono applicati al suono di performance del generatore di suoni. Utilizzare questa impostazione quando i tipi di arpeggio includono dati non relativi alle note oppure quando viene selezionato "Ctrl" come tipo di categoria.
sort +direct	L'arpeggio è riprodotto in base all'impostazione "sort" e anche la nota premuta viene suonata.
thru +direct	L'arpeggio viene riprodotto in base all'impostazione "thru" e anche la nota premuta viene suonata.

NOTA: Alcuni tipi di arpeggio della categoria "Cntr" potrebbero non avere eventi di nota (pagina 12). Quando è selezionato questo tipo di arpeggio e la modalità tasti è impostata su "sort" o "thru", non verrà riprodotto alcun suono, anche se si preme una nota sulla tastiera.

Note Limit Lo/Hi

Determina la nota più bassa e la nota più alta nell'intervallo di note dell'arpeggio. Le note ricevute in questo intervallo attivano l'arpeggio. Ad esempio, se si imposta come limite di note "C5 - C4" (do5 - do4), l'arpeggio viene attivato suonando le note nei due intervalli da C -2 a C4 (do-2 a do4) e da C5 a G8 (do5 - sol8); le note riprodotte fra C4 e C5 (do4 - do5) non hanno effetto sull'arpeggio.

Impostazioni: C -2 - G8

NOTA: Per impostare la nota direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il tasto desiderato.

Velocity Limit Lo/Hi

Determina la velocità più bassa e più alta che possono attivare la riproduzione dell'arpeggio. L'arpeggio verrà riprodotto solo per le note ricevute entro l'intervallo della velocità specificato. Ad esempio, se si imposta un limite di velocità di 93 - 34, l'arpeggio potrà essere riprodotto fra due intervalli di velocità distinti: piano (1 - 34) e forte (93 - 127).

Impostazioni: 1 - 127

NOTA: Per impostare il valore della velocità direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere un tasto.

Octave Shift (Spostamento di ottava)

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

Impostazioni: -10 - +10

Loop

Se il parametro è impostato su "on", l'arpeggio continua ciclicamente mentre si tengono premute le note. Se è impostato su "off", l'arpeggio viene riprodotto solo una volta anche se si tengono premute le note.

Impostazioni: off, on

Trigger Mode (Modalità di attivazione)

Quando è impostato su "gate", l'arpeggio viene riprodotto quando viene premuta una nota e interrotto quando la nota viene 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. Normalmente, questo parametro deve essere impostato su "gate".

Impostazioni: gate, toggle

NOTA: L'impostazione "toggle" del parametro Trigger Mode ha priorità sulle impostazioni "on" del parametro Hold nella schermata Arpeggio Edit (Modifica arpeggio) (pagina 104). Pertanto, anche quando il parametro Hold è impostato su "on", alla pressione di una nota viene avviata/interrotta la riproduzione dell'arpeggio, se il parametro Trigger Mode è impostato su "toggle".

Accnt Vel Th (Soglia di velocità accento)

Alcuni tipi di arpeggio includono dati di sequenza speciali, denominati "frasi di accento", che possono essere riprodotti solo quando vengono ricevute le velocità superiori a un valore specificato. Questo parametro determina la velocità minima che attiva la frase di accento.

Impostazioni: off, 1 - 127

Accnt Strt Qtz (Quantizza inizio di accento)

Determina il tempo di inizio della frase di accento quando viene ricevuta la velocità specificata nel parametro Accent Velocity Threshold sopra. Quando il parametro è impostato su "off", la frase di accento viene avviata non appena la velocità viene ricevuta. Quando 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

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Appendice

Random SFX (SFX casuale)

Alcuni tipi di arpeggio includono la funzione Random SFX che permette di attivare suoni speciali (come il rumore delle corde di chitarra) quando vengono ricevuti messaggi Note Off (Nota off). Questo parametro determina se Random SFX è attivo.

Impostazioni: off, on

SFX Vel Offset (Offset di velocità SFX)

Determina il valore di offset per cui le note Random SFX verranno spostate dalle velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a 0, verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 127, verrà impostato su 127.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

SFX Key on Ctrl (Tasto SFX su Ctrl)

Quando il parametro è impostato su "off", il suono speciale Random SFX viene riprodotto con la velocità preprogrammata. Quando è impostato su "on", il suono speciale Random SFX viene riprodotto con la velocità generata alla pressione della nota.

Impostazioni: off, on

Tipo di arpeggio 1 - 5

Determina le impostazioni dell'arpeggio selezionato in "Arp Select".

Main Ctgr (Categoria principale)

Sub Ctgr (Sottocategoria)

Determina la categoria principale e la sottocategoria dell'arpeggio del tipo di arpeggio desiderato.

Impostazioni: vedere l'elenco di categorie nella struttura di base ([pagina 7](#)).

Type (Tipo di arpeggio)

Determina il numero del tipo di arpeggio desiderato dalla categoria specificata. Il numero e il nome del tipo di arpeggio selezionato sono indicati nella seconda riga della schermata. Vedere l'elenco dei tipi di arpeggio nel documento Data List (documentazione PDF separata).

NOTA: Per informazioni su come usare l'elenco del tipo di arpeggio nell'elenco di dati (documentazione PDF separata), vedere [pagina 9](#).

Vel Rate (Offset di intervallo di velocità)

Determina il valore di offset per cui le note di arpeggio verranno spostate dalle relative velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a 1, verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 127, verrà impostato su 127.

Impostazioni: -100% - +0% - +100%

GTime Rate (Offset di intervallo del tempo di gate)

Determina il tempo di gate (durata) delle note 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%

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Appendice

4 Filtro/EG

Cutoff (Taglio)

Determina la frequenza di taglio del filtro, ovvero la frequenza centrale in cui i segnali vengono influenzati quando passano attraverso ciascun filtro. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Resonance (Risonanza)

La funzione di questo parametro varia in base al tipo di filtro selezionato. Se è selezionato un filtro LPF, HPF, BPF (escluso il BPFw) o BEF, questo parametro viene utilizzato per impostare la risonanza. Se è selezionato un filtro BPFw, questo parametro viene utilizzato per regolare l'ampiezza di banda della frequenza.

La risonanza viene utilizzata per impostare la quantità di risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio. Può essere utilizzato insieme al parametro della frequenza di taglio per aggiungere ulteriore carattere al suono.

Il parametro Width (Ampiezza) viene utilizzato per regolare l'ampiezza della banda delle frequenze di segnale che vengono lasciate passare dal filtro con il BPFw. Le impostazioni effettuate qui sono applicate come offset agli stessi parametri nella schermata Filter (pagina 50) di Voice Common Edit (Modifica comune voce).

Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (Tempo di attacco FEG/Tempo di decay/Tempo di rilascio/Profondità)

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (Tempo di attacco AEG/Tempo di decay/Livello di Sustain/Tempo di rilascio)

Determina le impostazioni EG di base per volume e filtro per la parte selezionata. I valori del parametro controbilanciano gli stessi parametri dell'elemento assegnato in Voice Element Edit della voce assegnata. Per ulteriori dettagli sull'ampiezza e il generatore di involucri, vedere la schermata Filter/EG a (pagina 43) in Voice Edit (Modifica voce).

Tuttavia, nel caso di suoni di batteria, sono disponibili solo AEG Attack (Tempo di attacco AEG) e AEG Decay (Tempo di decay AEG). Ciascun parametro AEG può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

5 EQ a tre bande

È possibile applicare EQ parametrici a 3 bande a ciascuna parte per regolare il suono. Le forme EQ per Low e High sono impostate sui tipi shelving.

Freq

Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/potenziati dall'impostazione "Gain" riportata di seguito. Valori più alti producono frequenze più alte. Il parametro Mid Freq (Frequenza intermedia) può essere modificato direttamente mediante il knob.

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

Gain

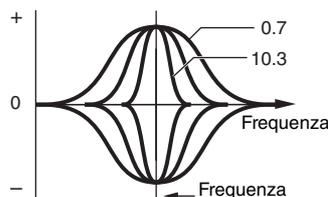
Determina il guadagno di livello della frequenza (di cui sopra) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante il knob.

Impostazioni: -12 dB - +0 dB - +12 dB

Q

Varia il livello di segnale nell'impostazione di frequenza per creare varie caratteristiche della curva di frequenza. Più alto è il valore impostato, minore è il valore dell'ampiezza di banda. Più basso è il valore impostato, maggiore è l'ampiezza di banda.

Impostazioni: 0,7 - 10,3



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Appendice

6 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. Se il parametro relativo è impostato su "on", la parte corrispondente risponde ai dati MIDI appropriati. Ciascun nome di controller in questa schermata indica i dati MIDI generati utilizzando il controller corrispondente.

NOTA: Per le parti a cui viene assegnato il suono di batteria, Sustain non è disponibile.

NOTA: Se "Control Change" in questa posizione è impostato su "off", i relativi parametri collegati non sono disponibili.

Impostazioni: off, on

7 Mandata effetti

Chorus Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte selezionata inviato all'effetto Chorus. Più alto è il valore, più pronunciato è il chorus. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte selezionata inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante lo slider.

Impostazioni: 0 - 127

Dry Level

Determina il livello della parte selezionata che non è stato elaborato con gli effetti System (Reverb, Chorus).

Impostazioni: 0 - 127

NOTA: I parametri Reverb Send, Chorus Send e Dry Level non sono disponibili se l'opzione di selezione dell'output non è impostata su "L&R".

Ins Effect Sw

Determina le parti disponibili per l'effetto Insertion. Quando questo interruttore è impostato su "on", viene attivato l'effetto Insertion della voce assegnata alla parte. Verificare che questo parametro sia impostato su "on" per qualsiasi parte/voce a cui è necessario applicare effetti Insertion.

La tastiera S90 XS/S70 XS dispone di otto sistemi di effetti Insertion che consentono di impostare questo parametro su "on" per un massimo di otto parti. Se sono già attivate otto parti, il parametro non può essere attivato per parti aggiuntive.

Impostazioni: off, on

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

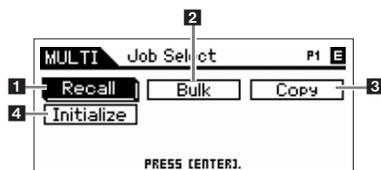
Appendice

Job multi

La modalità job multi offre facili strumenti di inizializzazione e archiviazione.

Procedura

[MULTI/SEQ PLAY] → Selezionare il programma multi → [JOB] → schermata Multi Job Select (Selezione job multi)



1 Richiamo

Se si sta editando una multi che non è stata memorizzata prima di passare a un'altra multi, le modifiche effettuate saranno eliminate. In tal caso, è possibile utilizzare la funzione Recall per ripristinare la multi con le ultime modifiche apportate. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire il richiamo.

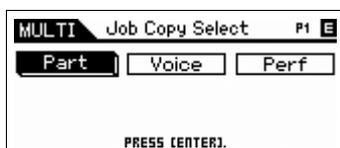
2 Bulk

Questa funzione consente di inviare tutte le impostazioni di parametri modificate per la multi 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: È possibile eseguire questa funzione tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [MULTI/SEQ PLAY].

NOTA: Per eseguire la funzione relativa al bulk dump, è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI corretto. Per informazioni sull'impostazione del numero di dispositivo MIDI, vedere a [pagina 138](#).

3 Copia



Schermata Copy Select (Selezione copia)

Part (Parte)

Questa comoda operazione consente di copiare le impostazioni Common Edit e Part Edit di una determinata multi alla traccia attualmente in fase di editing. Questa operazione è particolarmente utile nel caso in cui si stia creando una multi e si desideri utilizzare impostazioni dei parametri di un'altra multi.

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.

1 Source Multi (Multi origine)

Determina il numero della multi da copiare. Se è selezionato "current", la multi corrente viene specificata come multi di origine. In questo modo è possibile copiare le impostazioni dei parametri da una parte a una parte differente con la multi corrente. Di conseguenza, è possibile copiare le impostazioni dei parametri da una parte a una parte differente della stessa multi.

Impostazioni: numero della multi: 001 (A01) - 128 (H16), current

2 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, part 1 - 16, A/D

3 Tipo di dati della destinazione

Determina il tipo di dati di destinazione, 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, part 1 - 16, A/D

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Appendice

Voice

Questa comoda operazione consente di copiare le impostazioni relative agli effetti ed EQ master di una determinata voce alla multi attualmente in fase di editing. Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata voce dispone di impostazioni relative agli effetti che si desidera utilizzare nel programma multi.

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.

1 Source Voice (Voce origine)

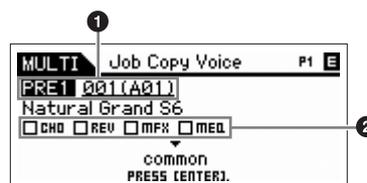
Determina il banco e il numero della voce da copiare.

Impostazioni: Bank: PRE1 - 8, USR1 - 4, PDR, UDR, GM, GMDR, Voice number (Numero voce): 001 (A01) - 128 (H16)

2 Determina le unità di effetti che vengono copiate

Determina le impostazioni relative agli effetti o EQ master della voce di origine che verranno copiate nella multi corrente. È possibile selezionare le unità di effetti da copiare da Reverb, Chorus, Master Effect e Master EQ.

NOTA: Persino quando ciascun effetto Reverb e Chorus è impostato su "on", l'esecuzione del job non determina la copia del livello di mandata dalla voce alla multi. Se si desidera applicare la stessa profondità di Reverb e Chorus nella modalità voce alla voce copiata, impostare manualmente Reverb Send e Chorus Send nella schermata Multi Mixing (Mixing multi) della modalità di modifica della parte multi sullo stesso valore della modalità di modifica della voce.



Perf

Questa comoda operazione consente di copiare le impostazioni relative agli effetti ed EQ master di una determinata performance alla multi attualmente modificata. Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata performance dispone di impostazioni relative agli effetti che si desidera utilizzare nel programma Multi.

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.

1 Source Performance

Determina il banco e il numero della performance da copiare.

Impostazioni: Bank: USR1 - 4, Performance number: 001 (A01) - 128 (H16)

2 Determina le unità di effetti che vengono copiate

La copia del job comporterà in sostanza la copia di tutti i parametri dalla performance specificata alla multi specificata. È possibile selezionare le unità di effetti da copiare da Reverb, Chorus, Master EQ, Master Effect e A/D, Ins Sw.

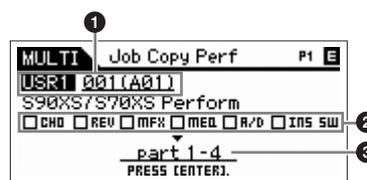
3 Tipo di dati della destinazione

Determina la parte della multi di destinazione.

Impostazioni: part 1 - 4, part 5 - 8, part 9 - 12, part 13 - 16

NOTA: Il canale di ricezione MIDI della multi corrente viene specificato nel modo seguente a seconda della parti target.

part 1 - 4	Ch 1	part 9 - 12	Ch 9
part 5 - 8	Ch 5	part 13 - 16	Ch 13



4 Inizializzazione

Questa funzione consente di ripristinare (inizializzare) tutti i parametri della multi riportandoli alle impostazioni predefinite. Consente inoltre di inizializzare selettivamente alcuni parametri, ad esempio le impostazioni Common, le impostazioni per ciascuna parte e così via.

All (Tutti i parametri)

Tutte le impostazioni per la multi selezionata vengono inizializzati. Se è impostato su "on", non è possibile spostare il cursore.

Common

Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri Common per la multi selezionata.

NOTA: Insertion Effect Switch è un parametro Part. Pertanto selezionare le caselle desiderate delle parti 1 - 16 (descritte di seguito) se si desidera inizializzare le impostazioni del parametro Insertion Effect Switch.

Part 1 - 16

Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri per le parti attivate.

A/D

Questa è la parte immessa dal dispositivo audio esterno collegato al jack MIC INPUT. Le impostazioni di parametri per A/D input Part (pagina 98) di Common Edit vengono inizializzate.



Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Arpeggio
 - Controller
 - Effect
 - Parameter
 - Master EQ
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
- Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize

Appendice

Modalità riproduzione in sequenza

Sequence Play (Riproduzione in sequenza)

Nella modalità riproduzione in sequenza è possibile riprodurre direttamente i dati delle song SMF (Standard MIDI File Formato 0/1) o i file audio (file .wav e .aif in 44,1 kHz/16-bit/stereo) senza dover utilizzare un computer o un sequencer esterno.

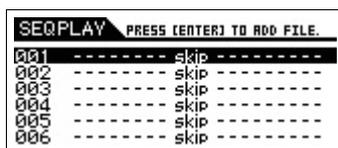


ATTENZIONE

Non rimuovere né inserire il dispositivo di memorizzazione USB mentre la modalità riproduzione in sequenza è attiva.

Procedura

[MULTI/SEQ PLAY] → schermata Multi Play (Riproduzione multi) → [MULTI/SEQ PLAY] → schermata Sequence Play



Schermata Sequence Play

Impostazione dell'ordine di riproduzione dei file/audio MIDI (Chain)

Nella schermata Sequence Play è possibile impostare l'ordine dei file MIDI/audio da riprodurre, il multi da utilizzare per ciascun file MIDI e il punto di arresto del programma chain, assegnando ognuno di questi elementi a un Chain Step (Passaggio consecutivo). Il programma così impostato viene eseguito in base al numero progressivo di Chain Step. È possibile programmare un massimo di 100 Chain Step. Una volta raggiunto il numero 100, la riproduzione riprende con il numero 001.

1 Selezione di un multi per la riproduzione del file MIDI

Selezionare il numero di Chain Step con i pulsanti cursore [▲]/[▼], quindi selezionare un multi utilizzando il data dial o i pulsanti [DEC]/[INC].

2 Selezione di un file MIDI/audio

Selezionare un numero di Chain Step e premere il pulsante [ENTER] per visualizzare la schermata di caricamento dei file. È possibile selezionare un file MIDI/audio archiviato nella memoria flash interna o sul dispositivo di memorizzazione USB esterno. Dopo aver selezionato il file, premere il pulsante [EXIT] per ritornare alla schermata di riproduzione in sequenza.

3 Assegnazione dei parametri a ciascun Chain Step

È possibile assegnare ai Chain Step i parametri riportati di seguito:

- skip (salta): salta il Chain Step corrente, determinando il passaggio del programma Chain a quello successivo.
- end (termina): si arresta, quindi torna al Chain Step numero 001.
- stop (interrompi): interrompe il programma Chain.

È possibile selezionare questi parametri utilizzando i pulsanti data dial o [DEC]/[INC].

4 Riproduzione/arresto della riproduzione con il pulsante [START/STOP]

Durante la riproduzione del programma Chain, il pulsante [START/STOP] lampeggia. Se si desidera arrestare la riproduzione nel mezzo del programma Chain (cioè prima che giunga al termine), premere il pulsante [START/STOP]. La riproduzione si arresta automaticamente quando il programma Chain giunge al termine o viene arrestato, anche se non si preme il pulsante [START/STOP].

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

SEQ Play

Play

Edit

Job

Appendice

Modifica del tempo di riproduzione

Durante la riproduzione di un file MIDI, è possibile modificare il tempo della riproduzione tramite il data dial o mediante i pulsanti [DEC]/[INC]. Quando si avvia la riproduzione della song, il valore del tempo contenuto nel file della song viene automaticamente impostato in base a questo parametro. Se necessario, è possibile modificare il tempo della riproduzione.

NOTA: Non è possibile modificare il tempo della riproduzione durante la ricezione del clock MIDI esterno quando il parametro "MIDI sync" della schermata Utility MIDI (pagina 137) è impostato su "external" o "auto".

Memorizzazione dell'ordine dei Chain Step

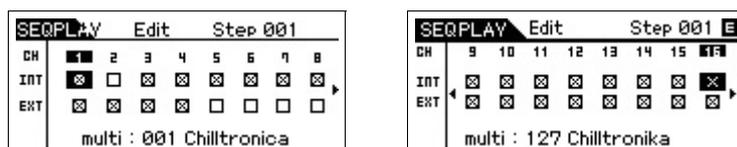
Se si desiderano memorizzare le impostazioni nella modalità riproduzione in sequenza, premere il pulsante [STORE] prima di spegnere il modulo. Quando viene visualizzato il messaggio di conferma (richiamato tramite il pulsante [STORE]), premere il pulsante [ENTER] per memorizzare l'impostazione.

Sequence Play Edit (Modifica della riproduzione in sequenza)

In Sequence Play Edit è possibile determinare le impostazioni MIDI per ciascun file MIDI assegnato a ciascun Chain Step e le impostazioni del volume di riproduzione per ciascun file audio assegnato a ciascun Chain Step.

Procedura

Premere il pulsante [EDIT] nella schermata Sequence Play.



Schermata CH 1 - 8 display/schermata CH 9 - 16

INT SW (Interruttore interno)

Consente di determinare se i dati di performance musicale relativi a ciascuna traccia vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno. Se si utilizza il generatore di suoni interno, spostare il cursore sul canale desiderato, quindi inserire il segno di spunta con il pulsante [INC]. Quando si rimuove il segno di spunta con il pulsante [DEC], i dati presenti nel canale MIDI specificato non influenzeranno il generatore di suoni interno.

EXT SW (Interruttore esterno)

Consente di determinare se i dati di performance musicale relativi a ciascuna traccia vengono trasmessi o meno al dispositivo MIDI esterno. Se si utilizza un dispositivo MIDI esterno, spostare il cursore sul canale desiderato, quindi inserire il segno di spunta con il pulsante [INC]. Quando si rimuove il segno di spunta con il pulsante [DEC], i dati presenti nel canale MIDI specificato non influenzeranno il dispositivo MIDI esterno.

Schermata Audio Setting (Impostazione audio)

Se il cursore si trova al parametro in CH16, premendo il pulsante cursore [▶] viene visualizzata la schermata Audio Setting. La schermata Audio Setting visualizza la posizione di riproduzione corrente del file MIDI/audio tramite un'icona slider e un valore temporale. In questo punto è possibile impostare il livello di riproduzione audio utilizzando il data dial o i pulsanti [DEC]/[INC].

NOTA: È possibile visualizzare la schermata Audio Setting solo quando si seleziona il Chain Step a cui il file MIDI/audio è assegnato e quindi si preme il pulsante [EDIT].

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

SEQ Play

Play

Edit

Job

Appendice

Sequence Play Job (Job di riproduzione in sequenza)

Il Sequence Play Job consente di inserire/eliminare i Chain Step o inizializzare l'intero ordine dei Chain Step.

Procedura [MULTI/SEQ PLAY] → schermata Sequence Play → [JOB]



Schermata Sequence Play Job Select (Selezione job di riproduzione in sequenza)

INSERT (INSERIMENTO)

Inserisce nel Chain Step corrente un Chain Step a cui è stato assegnato "skip" e incrementa di 1 il numero di tutti i passi già programmati dopo la posizione del cursore.

NOTA: Se al Chain Step numero 100 (ultimo passo) viene assegnato un valore diverso da "skip", non è possibile inserire un nuovo Chain Step.

DELETE (ELIMINAZIONE)

Elimina il Chain Step correntemente selezionato e riduce di 1 i numeri di tutti i passi già programmati dopo la posizione del cursore. Se si elimina l'ultimo Chain Step, un Chain Step a cui è assegnato un valore "skip" viene inserito nell'ultimo Chain Step.

INITIALIZE (INIZIALIZZAZIONE)

Inizializza tutti Chain Step.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

SEQ Play

Play

Edit

Job

Appendice

Modalità master

La modalità master presenta le due funzionalità seguenti:

- Possibilità di creare, memorizzare ed eseguire fino a 128 programmi costituiti da una voce, una performance o un multi.
- Possibilità di impostare, per ciascun programma master, quattro zone della tastiera indipendenti.

È possibile utilizzare la modalità master per memorizzare le impostazioni utilizzate più spesso, incluse le informazioni sulla modalità utilizzata, e richiamarle istantaneamente in qualsiasi momento alla semplice pressione di un pulsante. Inoltre, è possibile memorizzare sul master le impostazioni di controllo dei dispositivi MIDI esterni, consentendo così la modifica in sequenza dei generatori di suoni MIDI esterni collegati a questo strumento durante le performance dal vivo.

Riproduzione master

Per attivare la modalità riproduzione master e visualizzare la relativa schermata, premere il pulsante [MASTER] nella modalità corrente.

Procedura Premere il pulsante [MASTER]

Selezionare un programma master

La S90 XS/S70 XS dispone di 128 Master predefinite memorizzate nella memoria utente interna. Il banco è costituito da otto gruppi (da A ad H), ciascuno contenente 16 programmi master. La selezione di un master è praticamente identica a quella delle voci. Per richiamare il programma master desiderato, selezionare il gruppo e il numero appropriati.



- 1 Numero di programma master (gruppo/numero)
- 2 Nome di programma master
- 3 Modalità
- 4 Numero di programma (gruppo/numero)
- 5 Categoria <Sottocategoria>
- 6 Tempo dell'arpeggio
- 7 Stato di attivazione/disattivazione di Insertion Effect/Chorus/Reverb/Master Effect/Master EQ (Effetto inserzione/Chorus/Riverbero, Effetto master, EQ master)
- 8 Numero della parte (Performance/Multi)
- 9 Banco voce/Numero/Nome voce della parte (Multi) corrente

Memorizzazione del master creato

- 1 Premere il pulsante [STORE] per richiamare la schermata di memorizzazione master.
- 2 Impostare la destinazione per la memorizzazione del master.
Selezionare il numero di master come destinazione mediante i pulsanti del data dial, [DEC] e [INC]. È possibile utilizzare i pulsanti [A] - [H] e [1] - [16] per selezionare un numero di master.
- 3 Premere il pulsante [ENTER]. (Nella schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)
Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [EXIT].
- 4 Premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di memorizzazione.
Dopo il salvataggio del master, viene visualizzato il messaggio "Completed" e si ritorna alla schermata di riproduzione master.

ATTENZIONE

L'operazione di memorizzazione sovrascrive le impostazioni precedenti nella memoria di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti nella memoria flash interna o in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

Struttura di base

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Master

Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize

Appendice

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.

Procedura

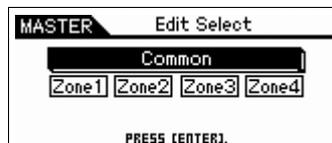
[MASTER] → Selezionare il programma master → [EDIT] → schermata Master Edit Select (Selezione modifica master)

Common Edit (Modifica comune) e Zone Edit (Modifica zona)

In modalità master è possibile dividere la tastiera in un massimo di quattro aree indipendenti, chiamate "zone". A ciascuna zona è possibile assegnare canali MIDI diversi, nonché funzioni diverse dei knob e degli slider.

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, questo consente di usare la S90 XS/S70 XS per svolgere il ruolo di diverse tastiere.

Vi sono due tipi di schermate per Master Edit: quelli per la modifica dei parametri, comuni a tutte e otto le zone, e quelli per la modifica delle singole zone.

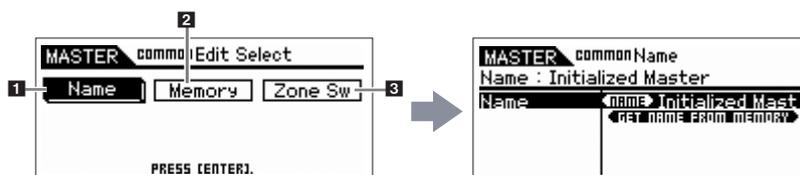


Common Edit

Consente di modificare i parametri comuni a tutte le zone.

Procedura

[MASTER] → Selezionare il programma master → [EDIT] → Selezionare la schermata "Common" (Comune) nella schermata Master Edit Select → [ENTER] → schermata Master Common Edit Select (Selezione modifica comune master)



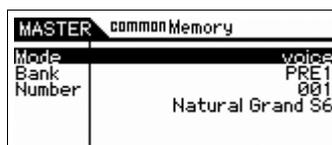
1 Name (Nome)

Specificare il nome per il master. Si tratta della medesima funzione di Name Edit (Modifica nome) della modalità programma multi. Quando il cursore si trova sull'icona "Get Name From Memory" (Acquisisci nome da memoria), premendo il pulsante [ENTER] il nome della voce/performance/programma multi viene copiato nel nome del master.



2 Memory (Memoria)

Determina il numero di programma richiamato quando si seleziona il master. Viene visualizzata la voce/performance/programma multi selezionato. È possibile selezionare le voci e le performance utilizzando la funzione Category Search (Cerca categoria).



Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Master

Play
Edit Select
● Common Select
● Name
● Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize

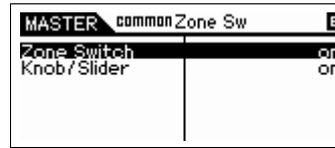
Appendice

3 Zone Sw (Interruttore zone)

Zone Switch

Attiva o disattiva la suddivisione della tastiera in un massimo di otto aree indipendenti (chiamate "zone").

Impostazioni: off, on



Knob/Slider

Quando lo "Zone Switch" è impostato su "on", i knob e gli slider operano come dispositivi di controllo della zona, mentre quando è impostato su "off", operano come dispositivo di controllo selezionato dalle funzioni Knob/Slider.

Quando è impostato su "on", le spie delle funzioni knob e slider si spengono e i knob e gli slider operano come dispositivo di controllo della zona. Quando i knob e gli slider operano come dispositivi di controllo della zona, è possibile determinare le funzioni assegnate ai knob e agli slider nella schermata Edit di ciascuna zona.

Impostazioni: off, on

NOTA: Quando "Zone Switch" è impostato su "on", è possibile selezionare lo stato on/off premendo i pulsanti della funzione knob.

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Master

Play	
Edit Select	
●	Common Select
	Name
	Memory
●	Zone Sw
Zone Edit Select	
	Transmit
	Note
	Preset
	Knob/Slider
Job Select	
	Bulk
	Initialize

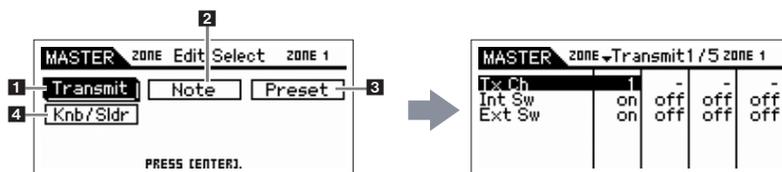
Appendice

Zone Edit

Determina i parametri delle zone.

Procedura

[MASTER] → Selezionare il programma master → [EDIT] → Selezionare "Zone 1 - 4" nella schermata Master Edit Select → [ENTER] → schermata Master Zone Edit Select



1 Transmit (Trasmissione)

In questa schermata è possibile impostare il modo in cui ogni zona trasmette i messaggi MIDI quando si suona la tastiera.

Tx Ch (Canale di trasmissione)

Determina il canale di trasmissione MIDI per ogni zona.

Impostazioni: 1 - 16

Int Sw (Interruttore interno)

Determina se i dati MIDI per ogni zona vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno.

Impostazioni: on (trasmesso), off

NOTA: Quando il parametro Local Control è impostato su "off" nel display MIDI (pagina 137) in modalità utility, i dati MIDI per ciascuna zona non verranno trasmessi al generatore di suoni, anche se il parametro Int Sw è impostato su "on".

Ext Sw (Interruttore esterno)

Determina se i dati MIDI di ogni zona vengono trasmessi o meno a un dispositivo esterno.

Impostazioni: on (trasmesso), off

Int Bank Sel (Selezione banco interno)

Ext Bank Sel (Selezione banco esterno)

Int PC (Modifica programma interno)

Ext PC (Modifica programma esterno)

In questa schermata è possibile determinare se i messaggi MIDI per il controllo della selezione della voce per ciascuna zona vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno/esterno.

Impostazioni: on, off, ---

NOTA: Nessuno di questi parametri è disponibile quando "Ins Sw"/"Ext Sw" è impostato su "off".

Pitch Bend

After Touch (Canale After Touch)

Modulazione

Foot Ctrl 1, 2 (foot controller 1, 2)

Sustain (Pedale sustain)

Foot switch

Knob

Slider

A. Func 1, 2 (Funzione assegnabile 1, 2)

Vol/Express (Volume/Espressione)

Pan

In questa schermata è possibile determinare se i messaggi MIDI per il controllo delle impostazioni non correlate alle voci, ad esempio Control Change (Modifica controllo), Pitch Bend e Channel Aftertouch, vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno/esterno. Se si desidera trasmettere un determinato messaggio MIDI da una certa zona a un generatore di suoni interno/esterno, selezionare la casella corrispondente.

Impostazioni: on, off, ---

NOTA: Nessuno di questi parametri è disponibile quando "Ins Sw"/"Ext Sw" è impostato su "off".

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Master

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

Appendice

2 Nota

Questa schermata consente di impostare i parametri di pitch e tastiera per ogni zona, in modo da definire gli split di zona e determinare l'estensione del pitch per ogni zona.

MASTER	ZONE	Note	ZONE 1	
Octave		+0	+0	+0
Transpose		+0	+0	+0
Note Lmt Lo	C	-2	C	-2
Note Lmt Hi	G	8	G	8

Octave (Cambio di ottava)

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

Trasposizione

Determina il numero di semitoni in base al quale l'estensione della zona viene alzata o abbassata.

Impostazioni: -11 - +0 (predefinito) - +11

Note Lmt Lo (Limite basso delle note)

Note Lmt Hi (Limite alto delle note)

Determina la nota più bassa e quella più alta dell'estensione di ogni zona.

Impostazioni: C -2 - G8 (do -2 - sol8)

NOTA: Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante SHIFT e premere il tasto desiderato.

3 Preset

Da questa schermata potete effettuare le impostazioni relative alla voce per ciascuna zona, che verranno trasmesse automaticamente come messaggi MIDI quando il master è selezionato.

MASTER	ZONE	Preset	ZONE 1	
Bank MSB		000	000	000
Bank LSB		000	000	000
PC		001	001	001
Volume		100	100	100
Pan		C	C	C
MIDISendSw			off	

Bank MSB (Selezione banco MSB)

Bank LSB (Selezione banco LSB)

PC (Numero program change)

Determina le impostazioni relative alle voci per ciascuna zona nel master selezionato. Le voci selezionate dipendono dai dispositivi MIDI esterni.

Impostazioni: Bank MSB (Selezione banco MSB): 000 - 127
 Bank LSB (Selezione banco LSB): 000 - 127
 PC (Numero program change): 001 - 128

Volume

Determina le impostazioni del volume per ciascuna zona nel master selezionato.

Impostazioni: 000 - 127

Pan

Determina le impostazioni pan per ciascuna zona nel master selezionato.

Impostazioni: L64 - C - R63

MIDI Send Sw (Interruttore di mandata MIDI)

L'impostazione dei parametri di questa schermata determina la trasmissione (on) o meno del messaggio MIDI. Quando impostato su "on", la modifica del valore di questa schermata determina la trasmissione dei messaggi MIDI corrispondenti al generatore di suoni interno/esterno.

Impostazioni: off, on

NOTA: Questa impostazione ritorna automaticamente su off allo spegnimento.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Master

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

Appendice

4 Knob/Slider

In questa schermata è possibile determinare quali numeri di Control Change vengono trasmessi a un generatore di suoni interno/esterno quando si utilizzano i knob e gli slider per ciascuna zona.

NOTA: Queste impostazioni diventano effettive solo se il parametro "Knob/Slider" in Zone Switch è impostato su "on". In altre parole, i knob e gli slider operano come dispositivi di controllo quando le spie delle funzioni knob e slider si spengono.

MASTER	zone	Knob/Slider	zone 1	zone 2	zone 3	zone 4
Knob		10	10	10	10	10
Slider		07	07	07	07	07

Knob Slider

Determina quali numeri di Control Change vengono trasmessi quando si utilizzano i knob/gli slider per ciascuna zona. I knob 1 - 4 e gli slider 1 - 4 operano come knob/slider per le zone 1 - 4.

Impostazioni: off, 01 - 95

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Master

Play	
Edit Select	
Common Select	
	Name
	Memory
	Zone Sw
<input checked="" type="radio"/>	Zone Edit Select
	Transmit
	Note
	Preset
<input checked="" type="radio"/>	Knob/Slider
Job Select	
	Bulk
	Initialize

Appendice

Master Job

La modalità master job offre facili strumenti di inizializzazione e archiviazione. Per accedere alla modalità master job, premere il pulsante [JOB] nella modalità master. Per tornare alla schermata originale, premere il pulsante [EXIT].

Procedura

[MASTER] → Selezionare i programmi master → [Job] → schermata Master Job Select



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 eseguire la funzione Bulk Dump, è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI corretto (pagina 138). Quando un messaggio bulk viene trasmesso dalla S90 XS/S70 XS con il numero di dispositivo impostato su "All", la S90 XS/S70 XS viene riconosciuto come dispositivo numero 1; quando il numero di dispositivo è impostato su "off", la S90 XS/S70 XS non trasmette il messaggio bulk.

NOTA: È inoltre possibile inviare il Bulk Dump dalla Tastiera, tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [MASTER].

Inizializzazione

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 e le impostazioni Zone.

1 All (Tutti i parametri)

Determina l'inizializzazione o meno di tutte le impostazioni per il master selezionato. Se è impostato su "on", non sarà possibile impostare gli altri parametri in questa schermata.

Impostazioni: on (trasmesso), off

2 Common

Determina l'inizializzazione o meno di tutti i parametri Common per il master selezionato. Se è impostato su "on", l'esecuzione del job determinerà l'inizializzazione di tutte le impostazioni dei parametri di Common Edit.

Impostazioni: on (trasmesso), off

3 Zone

Determina l'inizializzazione o meno di tutte le impostazioni dei parametri di zona per il master selezionato. Se è impostato su "on", l'esecuzione del job determinerà l'inizializzazione di tutte le impostazioni dei parametri di modifica della zona. È possibile selezionare le impostazioni dopo un'operazione di inizializzazione tramite 4 Init Type.

Se questo parametro è impostato su "off", il parametro (4 - 7) non è disponibile.

Impostazioni: on (trasmesso), off

4 Init Type (Tipo di inizializzazione)

Determina la modalità di inizializzazione delle impostazioni dei parametri di zona per il master selezionato. Sono disponibili tre metodi di inizializzazione. Se si desiderano determinare altre impostazioni, eseguire l'inizializzazione tramite il metodo più idoneo, quindi modificare i parametri di modifica della zona.

Impostazioni: split, zona, layer

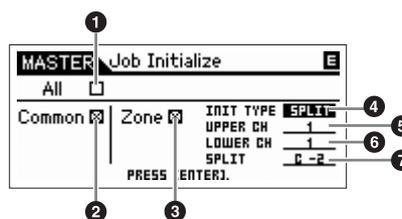
Split

Imposta la zona 1 e la zona 2 su on, suddivide l'estensione della tastiera utilizzando zona 1 e zona 2. "Upper Ch" determina il canale di trasmissione MIDI dell'estensione superiore della tastiera, "Lower Ch" determina il canale di trasmissione MIDI dell'estensione inferiore della tastiera, mentre "Split Point" determina il numero di nota (C -2 - G8) che separa le due estensioni della tastiera.

zona

Vedere di seguito.

zona	Tx Ch	Int Sw	Ext Sw	Limite basso delle note	Limite alto delle note
1	1	on	on	C -2	B0 (si0)
2	2	on	on	C1 (do1)	B2 (si2)
3	3	on	on	C3 (do3)	B4 (si4)
4	4	on	on	C5 (do5)	G8



Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Master

- Play
- Edit Select
 - Common Select
 - Name
 - Memory
 - Zone Sw
 - Zone Edit Select
 - Transmit
 - Note
 - Preset
 - Knob/Slider
- Job Select
 - Bulk
 - Initialize

Appendice

layer

Imposta su "on" la zona 1 e la zona 2, quindi consente la sovrapposizione delle due parti. Con "Upper Ch" e "Lower Ch" si determinano rispettivamente i canali di trasmissione MIDI delle due zone. Questa funzionalità è detta "layer".

5 Upper Ch (Canale superiore)

6 Lower Ch (Canale inferiore)

Determinano rispettivamente i canali di trasmissione MIDI della zona 1 e della zona 2, quando il tipo di inizializzazione è impostato su "layer" o "split".

Impostazioni: 1 - 16

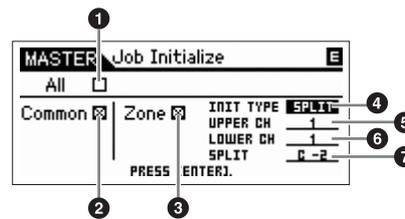
7 Punto di split

Determina il punto di split che divide la tastiera nella zona 1 e nella zona 2, quando il tipo di inizializzazione è impostato su "split". Con l'impostazione di questo parametro, il limite alto delle note della zona 1 viene automaticamente impostato sulla nota un semitono più in basso rispetto al punto di split così impostato, mentre il limite basso delle note della zona 2 viene automaticamente impostato sulla stessa nota del punto di split così impostato.

Impostazioni: C -2 - G8

NOTA: Nella schermata Note (pagina 119) di Zone Edit è possibile impostare i parametri di limite alto e limite basso delle note.

NOTA: Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante SHIFT e premere il tasto desiderato.



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Master

Play	
Edit Select	
Common Select	
	Name
	Memory
	Zone Sw
Zone Edit Select	
	Transmit
	Note
	Preset
	Knob/Slider
Job Select	
	Bulk
●	Initialize

Appendice

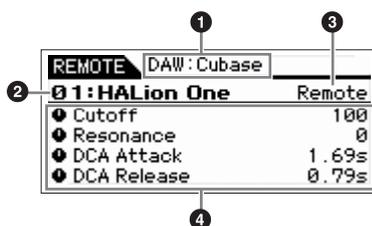
Modalità remota

In modalità remota è possibile utilizzare gli slider, i knob 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 utilizzando i pulsanti funzione e controllare la posizione della song nel software DAW utilizzando il data dial, anziché il mouse o la tastiera del computer.

Grazie alla modalità remota della tastiera S90 XS/S70 XS è possibile controllare le seguenti applicazioni DAW: Cubase, Logic Pro, SONAR e Digital Performer. L'impostazione dell'accordatura è disponibile nelle pagine Utility.

Procedura Premere il pulsante [DEMO/SONG].

Viene visualizzata la schermata di controllo remoto (analoga a quella mostrata di seguito) e i controlli del pannello, ad esempio pulsanti, knob, slider e data dial vengono attivati per l'utilizzo remoto del software del computer (le loro normali funzioni sono disattivate). Premere di nuovo questo pulsante per uscire dalla modalità remota.



1 Nome del software DAW

Visualizza il nome del software DAW impostato nella modalità Utility, (pagina 143).

2 Control Template Number/Template Name (Numero modello di controllo/nome modello)

Nella tastiera S90 XS/S70 XS è possibile salvare fino a 50 modelli di controllo. Per modificare questi modelli, utilizzare l'editor remoto della tastiera S90 XS/S70 XS. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di questo strumento, fare riferimento al Manuale di istruzioni dell'editor remoto della tastiera S90 XS/S70 XS.

3 Parameter Values of the Knob Output Select in each Template (Valori parametri di Selezione output knob in ciascun modello)

Visualizza i valori dei parametri di Knob Output Select impostati nel modello remoto. È possibile impostare l'opzione Knob Output Select con l'editor della tastiera S90 XS/S70 XS. Nella seguente situazione, l'impostazione del parametro Knob Out Select, verrà automaticamente visualizzata come "CC".

- MIDI In/Out (Ingresso/Uscita MIDI) è impostata su "MIDI".
- DAW Select (Selezione DAW) è impostata su un valore diverso da "Cubase".

4 Parameter name (Nome parametro)

Visualizza i parametri che è possibile modificare tramite i knob e gli slider disponibili sul pannello. I parametri visualizzati sono gli ultimi quattro che sono stati utilizzati tramite i knob e gli slider.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

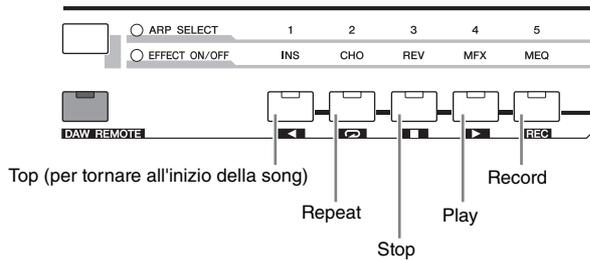
Remote

Appendice

Utilizzo in modalità remota

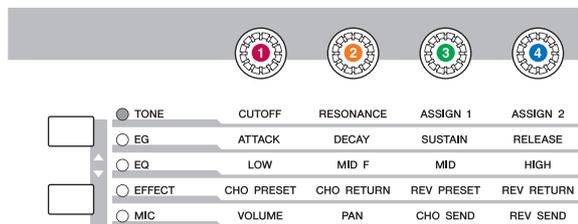
Transport (Trasporto)

In modalità remota, i pulsanti funzione fungono da pulsanti di controllo del trasporto.



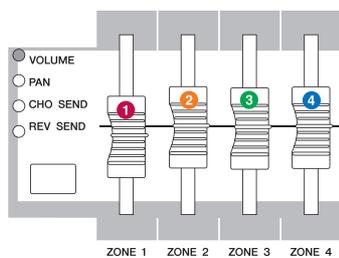
Knob

In modalità remota, a ciascun knob è possibile assegnare due funzioni. È possibile modificare la funzione utilizzando i pulsanti funzione dei knob. A ciascun pulsante della funzione Knob è possibile assegnare quattro funzioni (posizione superiore/inferiore). Quando si preme il pulsante della funzione Knob, sul display viene visualizzata la funzione assegnata. Quando si preme il pulsante della funzione Knob (posizione superiore), la spia "TONE" lampeggia. Quando si preme il pulsante della funzione Knob (posizione inferiore), lampeggia invece la spia "MIC".



Slider

In modalità remota, a ciascuno slider è possibile assegnare una funzione. Quando si preme il pulsante funzione degli slider, sul display viene visualizzata la funzione assegnata. Quando si preme il pulsante funzione degli slider, la spia "VOLUME" lampeggia.



NOTA: Tenere presente che per assegnare le funzioni ai knob e agli slider, è necessario utilizzare l'editor remoto della tastiera S90 XS/S70 XS. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di questo strumento, fare riferimento al Manuale di istruzioni dell'editor remoto della tastiera S90 XS/S70 XS.

NOTA: Quando si utilizza la serie Cubase del software DAW, è prima necessario installare gli strumenti remoti della tastiera S90 XS/S70 XS nel computer. L'editor remoto della tastiera S90 XS/S70 XS ed Extension vengono installati nel computer durante l'installazione degli strumenti remoti della tastiera S90 XS/S70 XS. Extension è un software che integra la tastiera S90 XS/S70 XS con Cubase.

È possibile scaricare gli strumenti remoti della tastiera S90 XS/S70 XS al seguente indirizzo:
<http://www.yamahasynt.com/download/>

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Remote

Appendice

Principale utilizzo mediante i pulsanti in modalità remota

[SHIFT]	Quando si utilizza il knob tenendo premuto questo pulsante, il valore viene lentamente modificato.
OCTAVE [-]/[+]	Diminuisce o aumenta il pitch della tastiera con intervalli di ottave.
TRANSPOSE [-]/[+]	Determina di quanti semitoni l'estensione della tastiera viene spostata verso l'alto o verso il basso.
Funzione degli slider	Visualizza la funzione degli slider sul display.
Slider 1 - 4	Controlla il parametro assegnato.
Funzione Knob (posizione superiore/inferiore)	Consente di visualizzare la funzione Knob (posizione superiore/inferiore) sul display.
Function (Funzione)	Funziona come trasporto per il software DAW.
[UTILITY]	Visualizza la schermata di controllo remoto nella modalità Utility.
[EXIT]	Consente di tornare alla visualizzazione predefinita della schermata di controllo remoto.
[STORE]	Memorizza il modello di controllo modificato.
[DEC]/[INC]	Invia messaggi Program Change.
Data Dial	Modifica la posizione del trasporto.
BANK SELECT [DEC]/[INC]	Modifica i modelli di controllo.
[MUTE]/[SOLO]	Esclude o effettua esecuzioni solistiche della traccia selezionata in Cubase.
[A] - [H]	Agisce come tasti funzione 1 - 8

NOTA: I pulsanti Data Dial e [A] - [H] non sono disponibili quando si utilizza Digital Performer.

Altre funzioni

Velocity Meter (Indicatore di velocità)

Quando Velocity Meter è impostato nella schermata di controllo remoto della modalità Utility, le spie [COMMON], [PART SELECT] 1 - 4, [PART ON/OFF], [ARP ON/OFF], [PART ARP] e [ARP HOLD] lampeggiano come un indicatore di velocità in base alle performance della tastiera.

HID Device Function (Funzione dispositivo HID)

I seguenti tasti funzionano come dispositivo HID USB, allo stesso modo di una tastiera del computer.

Cursore [▲]/[▼]/[◀]/[▶]	Tasti cursore
[ENTER]	Tasto Enter
[EXIT]	Tasto Esc
Tasti [1] - [10]	Tasti numerici
Tasto [14]	Tasto . (punto)
Tasto [15]	Tasto -
Tasto [16]	Tasto +

Learning Function (Funzione apprendimento)

Quando la posizione del cursore del mouse si trova in corrispondenza di un parametro sullo strumento VST nella serie Cubase versione 4,5 o successive, utilizzando il knob/slider mentre si tiene premuto il pulsante della funzione Knob/slider, è possibile assegnare il parametro richiesto al knob/slider. Premendo il pulsante [STORE], è possibile salvare l'impostazione nel modello di controllo corrente.

NOTA: Questa funzione non è disponibile a seconda del software specifico utilizzato. Per informazioni più aggiornate, visitare la seguente pagina: <http://www.yamahasynth.com/>

Informazioni sulle porte MIDI

Per controllare il software DAW, la tastiera S90 XS/S70 XS utilizza due porte MIDI. Ciascuna porta consente di gestire i seguenti messaggi:

Porta 1

- Messaggi MIDI della tastiera, Pitch Bend e Modulation Wheel.
- Messaggi Control Change tramite i knob quando Knob Out Select è impostata su "CC" nel modello di controllo.
- Messaggi Program Change quando la modalità PC Change è impostata su "PC" o su "PC + Remote" (PC+Remota) nella schermata di controllo remoto della modalità Utility.

Porta 2

- Messaggi solo per il controllo remoto tramite il pannello dello strumento.
- Messaggi remoti tramite i knob quando Knob Out Select è impostata su "Remote" (Remota) nel modello di controllo.
- Messaggi Program Change quando la modalità PC Change è impostata su "Remote" o su "PC + Remote" nella schermata di controllo remoto della modalità Utility.
- Messaggi di comunicazione con il software della serie Cubase.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Remote

Appendice

Modalità file

Nella modalità file sono disponibili gli strumenti per il trasferimento dei dati (ad esempio, voce e performance) tra questo strumento e un dispositivo di memorizzazione USB esterno collegato alla porta USB TO DEVICE (Da USB a dispositivo).



Procedura

[UTILITY] → Schermata File Select → Selezionare "Save" (Salva) o "Load" (Carica) → [ENTER]

Terminologia in modalità file

Per l'utilizzo della modalità file è necessario comprendere diversi termini. In questa sezione viene illustrata la terminologia relativa alla modalità file.

File

Proprio come con un computer, è possibile gestire come file i diversi tipi di dati creati su questo strumento, ad esempio voce e performance, e salvarli su un dispositivo esterno di memorizzazione USB. Ciascun file è dotato di un nome e di un'estensione descritti di seguito.

Nome file

Proprio come con un computer, in modalità file è possibile assegnare un nome al file. Sul display dello strumento è possibile utilizzare nomi file di massimo 20 caratteri alfabetici. 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 attraverso i controlli del pannello dello strumento. La modalità file dello strumento supporta dieci diversi tipi di estensioni diverse, 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. In genere, la dimensione di un file audio, ivi comprese le Waveform, è decisamente maggiore della dimensione di un file MIDI. 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 memorizzazione USB collegati alla porta USB TO DEVICE.

Directory (Dir)

Caratteristica organizzativa su un dispositivo di memorizzazione dei dati (come un disco rigido), che consente di raggruppare insieme i file di dati in base al tipo o all'applicazione. Il termine "directory" è equivalente al termine "cartella". La modalità file 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".

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

File

File Select

Save

Load

File Job

Delete

Rename

New Directory

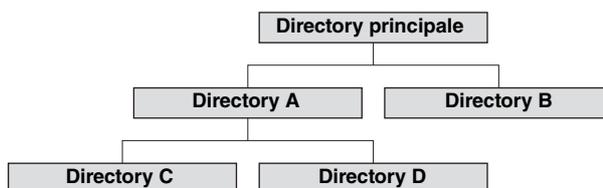
Format

Copy

Appendice

Passaggio dalla directory (cartella) corrente a un'altra

Nell'illustrazione 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 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 salire o scendere lungo la struttura gerarchica delle cartelle.



Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

File

File Select	
<input type="radio"/>	Save
<input type="radio"/>	Load
File Job	
<input type="checkbox"/>	Delete
<input type="checkbox"/>	Rename
<input type="checkbox"/>	New Directory
<input type="checkbox"/>	Format
<input type="checkbox"/>	Copy

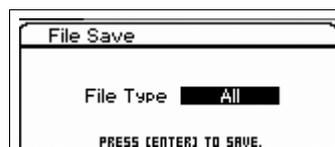
Appendice

Salvataggio

Con questo strumento è possibile salvare i dati dopo averli creati. Nella schermata Save sono visualizzati solamente i file che è possibile salvare nei dispositivi di memorizzazione USB o nella memoria flash interna. Come etichetta di volume da salvare, il dispositivo di memorizzazione USB viene indicato come "xxx_usb*-**" (nome del dispositivo di memorizzazione USB e numero) e la memoria flash interna come "internal".

Utilizzare i pulsanti cursore [▲]/[▼] per selezionare i file all'interno della stessa directory, utilizzare i pulsanti [◀]/[▶] per accedere alla directory, utilizzare il pulsante [ENTER] per salvare il file e utilizzare il pulsante [EXIT] per ritornare alla directory principale.

Se il pulsante [ENTER] o il pulsante cursore [▶] vengono premuti quando il cursore di trova nella posizione [NEW FILE] all'inizio di ciascuna directory, la finestra di dialogo per la selezione del tipo di file verrà visualizzata.



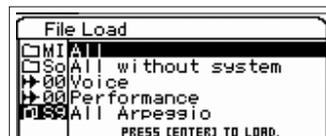
Selezionare un tipo di file e premere il pulsante [ENTER] per visualizzare la schermata di assegnazione dei nomi. Dopo l'assegnazione di un nome a un file, premere il pulsante [ENTER] per visualizzare la schermata di conferma. Premere nuovamente il pulsante [ENTER] per salvare il file.

È possibile il salvataggio dei seguenti tipi di file.

All	Tutti i dati presenti nella User Memory interna di questo sintetizzatore (Flash ROM) vengono trattati come un unico file e possono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB. Questo tipo di file include anche il Control Template (Modello di controllo) della modalità remota.	.X2A
All Voice	Tutti i dati User Voice (Voce utente) presenti nella User Memory interna di questo sintetizzatore (Flash ROM) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB.	.X2V
Seq Chain	I dati di Chain della modalità esecuzione sequenze presenti nella memoria utente interna del modulo (Flash ROM) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB.	.X2C

Caricamento

Nella schermata File Load (Caricamento file) il contenuto del file specificato viene caricato nello strumento.



Di seguito viene fornito un elenco dei tipi di file che è possibile caricare.

Tipi di file per S90 XS/S70 XS	All (.X2A), All Voice (.X2V), Seq Chain (.X2C), S90 XS/S70 XS Editor (.X2E)
Tipi di file per S90 ES	All (.S7A), All Voice (.S7V), S90 ES Voice Editor (.S7E)
Tipi di file per MOTIF XS	All (.X0A), All Voice (.X0V), All Arpeggio (.X0G), MOTIF XS Editor (.X0E)
Tipi di file per MOTIF-RACK XS	MOTIF-RACK XS Editor (.X1E)
Altri tipi di file	Wave (.wav), AIFF (.aif), formato SMF tipo 0/1 (.mid) (Per i file Wave e AIFF, sono supportati solo i file di 44,1 kHz/16-bit.)

Caricamento di un file "All"

Il caricamento di file "All" consente di caricare solo dati specifici (Bank o Program) oppure tutti i dati inclusi nel file "All". Selezionare il file "All", quindi premere il pulsante [ENTER] o il pulsante cursore [▶] per visualizzare la schermata che consente di selezionare uno degli elementi riportati di seguito.

All

Quando questa voce è selezionata, tutti i dati vengono caricati.

All without system (All senza sistema)

Quando questa voce è selezionata, tutti i dati vengono caricati ad eccezione delle impostazioni Utility.

Voice (Voce)

Quando questa voce è selezionata, premere il pulsante [ENTER] per caricare tutte le User Voice o premere il pulsante cursore [▶] per visualizzare la schermata Bank Select (Selezione banco).

Performance

Quando questa voce è selezionata, premere il pulsante [ENTER] per caricare tutte le User Performances (Performance utente) o premere il pulsante cursore [▶] per visualizzare la schermata Bank Select.

All Arpeggio

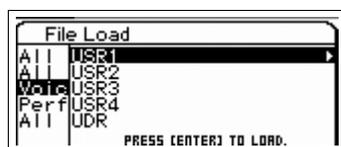
Quando questa voce è selezionata, tutti i dati di Arpeggio vengono caricati.

Seq Chain

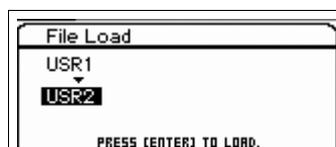
Quando questa voce è selezionata, tutti i dati di Chain della modalità esecuzione sequenze vengono caricati.

Schermata Bank Select

In questa schermata, che viene visualizzata quando i dati Voice e i dati Performance vengono caricati, è possibile selezionare l'origine del caricamento e la destinazione del caricamento del banco.



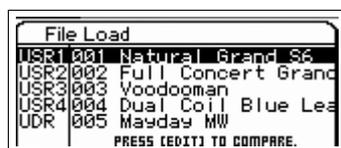
Schermata di selezione dell'origine del caricamento



Schermata di selezione della destinazione del caricamento

Nella schermata origine del caricamento, selezionare se vengono caricate tutte le voci contenute nel banco o solo un programma specifico. Spostare il cursore sul banco che si desidera caricare, quindi premere il pulsante [ENTER] per visualizzare la schermata di destinazione del caricamento. Premere il pulsante cursore [▶] nella schermata di origine del caricamento per visualizzare la schermata di selezione dei programmi.

Schermata di selezione dei programmi



Schermata di selezione dell'origine del caricamento



Schermata di selezione della destinazione del caricamento

Nella schermata di origine del caricamento, selezionare il programma da caricare, quindi premere il pulsante [ENTER] o il pulsante cursore [▶] per visualizzare la schermata di selezione della destinazione del caricamento. Selezionare il banco e il numero, quindi premere il pulsante [ENTER] per aprire la schermata di conferma.

NOTA: È possibile selezionare un programma utilizzando i pulsanti BANK [INC]/[DEC], [A] - [H] e i pulsanti numerici [1] - [16] nella sezione "Bank" o "Number" quando e le spie [PART]/[MUTE]/[SOLO] sono disattivate. È possibile selezionare la voce corrispondente alla Parte corrente premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH].

NOTA: Quando viene visualizzata questa schermata, è possibile udire il suono originale di destinazione premendo il pulsante [EDIT] per richiamare la modalità confronto. Premendo di nuovo il pulsante [EDIT] si esce dalla modalità confronto.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

File

File Select

Save

Load

File Job

Delete

Rename

New Directory

Format

Copy

Appendice

Caricamento dei dati All Voice

La funzione è identica a quella descritta per la selezione della voce durante il caricamento dei dati All. La selezione e il caricamento dei dati All Voice consente il caricamento di tutte le voci o il caricamento tramite ciascun banco oppure il caricamento di un solo programma.

Caricamento dei dati Seq Chain

Esegue il caricamento dei dati Chain della modalità esecuzione sequenze. La funzione è identica a quella descritta per la selezione della Seq Chain durante il caricamento dei dati All.

Caricamento dei dati Editor

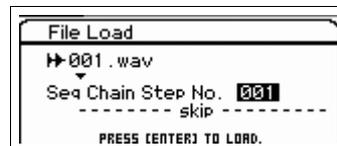
È possibile caricare i dati User Voice dai file S90 XS/S70 XS Editor. La procedura e i parametri di caricamento sono uguali a quelli usati per caricare "All Voice" dei dati All.

Caricamento dei dati All Arpeggio

È possibile caricare tutti i file All Arpeggio salvati sul MOTIF XS. È disponibile solo il caricamento di tutti i dati arpeggio utente. La funzione è identica a quella descritta per la selezione di "All Arp" durante il caricamento dei dati All.

Caricamento di altri dati

È possibile caricare file audio (.wav/.aif) e file MIDI Standard da aggiungere a passi richiesti nella modalità esecuzione sequenze. Selezionare un file e premere il pulsante [ENTER] per visualizzare la schermata di caricamento dei file. Selezionare il passo su cui caricare il file, quindi premere il pulsante [ENTER] per aprire la schermata di conferma.



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

File

File Select

Save

● Load

File Job

Delete

Rename

New Directory

Format

Copy

Appendice

File Job

La schermata File Job consente l'eliminazione di file/directory, la modifica del nome di file/directory, la creazione di directory e la formattazione dei dispositivi di memorizzazione.



Procedura

[FILE] → Schermata File Select → Selezionare "Save" o "Load" → [ENTER] → Selezionare un file o directory → [JOB]

Eliminazione

Elimina il file o la directory selezionata. Questo parametro non viene visualizzato se si seleziona un dispositivo di memorizzazione o [NEW FILE].

Ridenominazione

Modifica il nome del file o della directory selezionata. Immettere il nome file nella finestra di dialogo di assegnazione dei nomi con una lunghezza massima di 20 caratteri.

NOTA: Questo parametro non è disponibile se si seleziona un dispositivo di memorizzazione o [NEW FILE].

Nuova directory

Crea una nuova directory nella directory corrente. Immettere il nome directory nella finestra di dialogo di assegnazione dei nomi con una lunghezza massima di 20 caratteri. Questo parametro non viene visualizzato se si seleziona un dispositivo di memorizzazione.

Formato

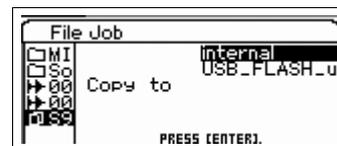
Esegue la formattazione del dispositivo di memorizzazione USB o della memoria flash interna.

NOTA: Non è possibile modificare il nome dell'etichetta di volume della memoria flash interna (interna).

NOTA: Nella formattazione di un dispositivo di memorizzazione USB il file system è FAT32.

Copia

Copia il file selezionato nella directory principale di un dispositivo di memorizzazione. Questa funzione viene visualizzata solo quando un file è selezionato. Nella schermata di selezione del dispositivo di memorizzazione visualizzato eseguendo questa funzione, selezionare il dispositivo di memorizzazione desiderato, quindi premere il pulsante [ENTER] per copiare il file. Se esiste già un file con lo stesso nome, verrà visualizzato un messaggio di conferma.



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

File

File Select

Save

Load

File Job

Delete

Rename

New Directory

Format

Copy

Appendice

Modalità registrazione/riproduzione audio

Nella modalità registrazione/riproduzione audio, è possibile registrare la performance della tastiera sotto forma di file audio nella directory principale del dispositivo di memorizzazione USB esterno o nella memoria flash interna, permettendo la riproduzione dei file audio del dispositivo specificato.

Procedura

Pulsante [AUDIO REC/PLAY] → schermata Audio Record/Play Select (Selezione registrazione/riproduzione audio)



Rec (Registrazione)

In questa sezione viene illustrato come registrare le proprie performance nella tastiera sotto forma di file wave di 44,1 kHz/16-bit. Le performance possono essere registrate fino ad un massimo di 74 minuti ad un livello di registrazione fisso.

NOTA: Il tempo di registrazione disponibile varia a seconda del dispositivo di memorizzazione USB. È possibile memorizzare fino a 18 minuti di performance sulla memoria flash interna.

Rec Storage (Memorizzazione registrazione)

La directory principale dell'etichetta volume selezionata verrà utilizzata come destinazione di registrazione. È possibile selezionare come destinazione di registrazione la memoria flash interna o un dispositivo di memorizzazione USB. Tenere presente che non è possibile selezionare le directory all'interno di ciascuna etichetta volume. Il nome file viene assegnato automaticamente.

Impostazioni: interno, dispositivo di memorizzazione USB

Livello trigger

Determina il livello del segnale a cui avrà inizio la registrazione. Per ottenere risultati ottimali, impostare il livello più basso possibile per acquisire l'intero segnale, ma non basso al punto tale da registrare rumori indesiderati. Premere il pulsante [ENTER] per richiamare la schermata Record Standby (Standby registrazione). Se si seleziona "manual" (manuale), la registrazione si avvia immediatamente premendo il pulsante [ENTER].

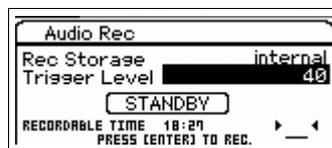
Impostazioni: manuale, 1 - 127

Recordable Time (Durata di registrazione, solo indicativa)

Indica la durata di registrazione disponibile in base alla memoria disponibile. Il tempo indicato viene calcolato supponendo un segnale stereo a una frequenza di registrazione di 44,1 kHz.

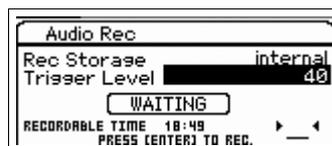
Schermata STANDBY

Determina il valore del livello di memorizzazione e trigger della registrazione.



Schermata WARNING

Indica che lo strumento è in attesa di un livello superiore al livello di trigger. Quando il livello della riproduzione supera il livello di trigger, la registrazione ha inizio. Premendo il pulsante [ENTER] si avvia la registrazione in questa schermata. Premendo il pulsante [EXIT] si ritorna alla schermata di standby.



Schermata RECORDING

Indica che la registrazione è in corso. Durante la registrazione, la durata di registrazione diminuisce. Al termine della performance, premere il pulsante [ENTER]. Alla richiesta di confermare il salvataggio, selezionare "Si" per salvare il file sul dispositivo di memorizzazione. Selezionare "No" per tornare alla schermata Standby.



Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Audio Record/Play

Audio Rec/Play Select

Rec

Play

Audio Play Job

Delete

Rename

New Directory

Format

Copy

Appendice

Premendo il pulsante [EXIT] durante la registrazione, è possibile ritornare alla schermata Audio Record/Play Select e continuare la registrazione. La spia [AUDIO REC/PLAY] lampeggia durante la registrazione, consentendo di constatare facilmente lo stato di registrazione. In questa situazione è inoltre possibile modificare i programmi della modalità corrente. Tenere premuto il pulsante [SHIFT], quindi premere il pulsante [AUDIO REC/PLAY] per ritornare alla schermata di registrazione, quindi premere [ENTER] per completare la registrazione.

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play**
- Utility

Audio Record/Play

Audio Rec/Play Select

- Rec
- Play

Audio Play Job

- Delete
- Rename
- New Directory
- Format
- Copy

Appendice

Play (Riproduzione)

È possibile riprodurre direttamente i file audio archiviati nella memoria flash interna o sul dispositivo di memorizzazione USB esterno. Il formato audio disponibile è .wav/.aif a 44,1 kHz/16-bit/stereo. La procedura operativa e l'icona del display sono le stesse della modalità file (pagina 126). Quando la registrazione in modalità registrazione/riproduzione audio termina, questa schermata viene visualizzata automaticamente.



Schermata File Select (Selezione file)

Schermata File Select (Selezione file)

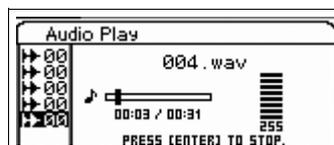
È possibile selezionare il file audio da riprodurre. Selezionare il file audio, quindi premere il pulsante [ENTER] o il pulsante cursore [▶] per avviare la riproduzione attraverso la relativa schermata. Premere nuovamente il pulsante [ENTER] per richiamare la schermata Play Standby (Standby riproduzione). Premere il pulsante [EXIT] o il pulsante cursore [◀] per tornare alla schermata di selezione dei file.



NOTA: Se si cerca di riprodurre un file audio non disponibile, viene visualizzato un messaggio d'errore.

Schermata Play File (Riproduzione file)

La schermata viene visualizzata durante la riproduzione del file audio. Nella parte superiore della schermata viene visualizzato il nome del file. Nella parte inferiore della schermata, vengono visualizzati il tempo totale e il tempo trascorso della riproduzione corrente del file audio, sia come valori numerici sia come barre di stato. Nella sezione destra della schermata, viene visualizzato l'indicatore di livello della riproduzione. Il valore del livello della riproduzione viene visualizzato sotto all'indicatore di livello.



È possibile regolare il livello di riproduzione del file audio tramite i pulsanti [DEC]/[INC] o mediante il data dial. Quando il livello della riproduzione è impostato su "255", il file audio verrà riprodotto al livello di registrazione originale. Per arrestare brevemente la riproduzione, premere il pulsante [ENTER].

NOTA: Non è possibile l'applicazione degli effetti interni al suono della riproduzione audio.

NOTA: Non è possibile la registrazione interna della riproduzione audio.

Schermata Play Standby

Questa schermata viene visualizzata premendo il pulsante [ENTER] nella schermata Play File. Premere nuovamente il pulsante [ENTER] per riprendere la riproduzione del brano dal punto in cui era stata interrotta. Premere il pulsante [EXIT] o il pulsante cursore [◀] per tornare alla schermata di selezione dei file.



Audio Play Job (Job di riproduzione audio)

Selezionare un file audio, quindi premere il pulsante [JOB] per eliminare/rinominare il file.

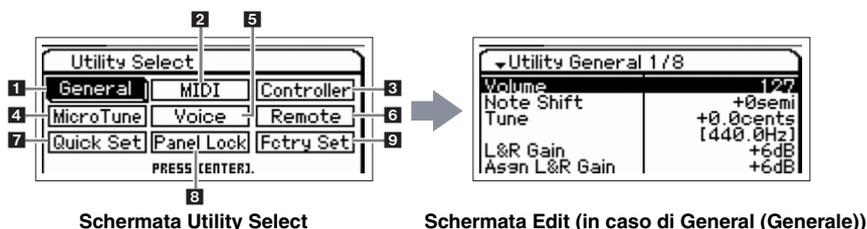
NOTA: Questa funzionalità è uguale alla funzionalità "Delete" (Elimina) e "Rename" (Rinomina) della modalità file (pagina 130).

Modalità utility

In modalità utility è possibile impostare i parametri validi per tutto il sistema di questo strumento. Premere il pulsante [UTILITY] per passare alla relativa modalità. Per tornare alla schermata originale, premere il pulsante [EXIT].

Procedura

[UTILITY] → Selezionare la visualizzazione desiderata nella schermata Utility Select (Selezione utilità) → [ENTER] → Schermata Edit (Modifica)



Schermata Utility Select

Schermata Edit (in caso di General (Generale))

1 General

Volume (Volume)

Determina il volume globale dello strumento.

Impostazioni: 0 - 127

Note Shift (Spostamento note)

Determina di quanti semitoni viene spostato il pitch di tutte le note.

Impostazioni: -24 semi, +0 semi, +24 semi

Tune (Accordatura)

Determina l'accordatura di tutto il suono della S90 XS/S70 XS. L'accordatura può essere regolata in incrementi di centesimi.

Impostazioni: -102,4 centesimi [414,7 Hz], +0 centesimi [440,0 Hz], +102,3 centesimi [466,8 Hz]

L&R Gain (Guadagno L&R)

Determina il guadagno di uscita dei jack OUTPUT L/MONO e R.

Impostazioni: 0 dB, +6 dB

Asgn L&R Gain (Assegna guadagno L&R)

Determina il guadagno di uscita dei jack ASSIGNABLE OUTPUT L&R.

Impostazioni: 0 dB, +6 dB

Kbd Octave (Ottava di tastiera)

Determina di quante ottave l'estensione della tastiera viene spostata verso l'alto o verso il basso. Questa impostazione può essere cambiata anche premendo uno qualsiasi dei tasti OCTAVE.

Impostazioni: -3 - +0 - +3

Kbd Transpose (Trasposizione tastiera)

Determina di quanti semitoni l'estensione della tastiera viene spostata verso l'alto o verso il basso. Questa impostazione può essere cambiata anche premendo uno qualsiasi dei tasti TRANSPOSE.

Impostazioni: -11 semi, +0 semi, +11 semi

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select	
●	General
	Layer/Split/Drum Assign
	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

Appendice

Kbd. Vel Curve (Velocità tastiera)

Le 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.

Impostazioni: normal, soft, hard, wide, fixed (normale, morbida, dura, ampia, fissa)

normal	Questa "curva" lineare produce una corrispondenza equivalente tra la forza con cui si suona la tastiera (velocità) e l'effettivo cambiamento di suono.
soft	Questa curva produce una risposta aumentata, specifica per velocità più basse.
hard	La curva diminuisce efficacemente la risposta generale in confronto alle curve normali.
wide	Questa impostazione produce curve di risposta opposte per velocità più basse e più alte. Amplia l'estensione dinamica apparente del controller e produce quindi un cambiamento minore del suono se si suona in maniera più delicata, un cambiamento maggiore se si suona in maniera più forte.
fixed	Questa impostazione produce sempre la stessa variazione di suono (impostata dal parametro Fixed Velocity (Velocità fissa), di seguito) indipendentemente dalla forza di esecuzione.

Kbd Fixed Vel (Velocità fissa tastiera)

Questo parametro è disponibile soltanto se si seleziona la curva di velocità "fixed" descritta in precedenza. La velocità della nota suonata viene fissata sul valore qui impostato.

Impostazioni: 1 - 127

FS Sustain Pedal (Selezione pedale Foot Switch Sustain)

Determina quale modello di un foot controller facoltativo 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

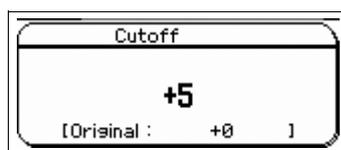
NOTA: Questa impostazione non è necessaria se si controlla la funzione half-damper mediante messaggi di Control Change da un dispositivo MIDI esterno nello strumento.

Knob/Slidr Disp Time (Tempo di visualizzazione di knob/slider)

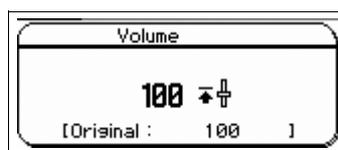
Determina se l'utilizzo di knob o slider comporti la visualizzazione delle relative finestre popup.

Impostazioni: off, 1 sec, 1,5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep (off, 1 sec, 1,5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, mantieni)

off	Se questa opzione è selezionata, la finestra popup non viene visualizzata neppure se si utilizzano knob e slider.
1 sec - 5 sec	L'utilizzo di knob e slider determina la visualizzazione della finestra popup per 1 - 5 secondi, prima di chiudersi automaticamente.
keep	L'utilizzo di knob e slider determina la visualizzazione della finestra popup. Se la finestra è aperta, è necessario richiamare una finestra popup, una finestra di dialogo o una schermata diversa oppure premere i pulsanti [ENTER] o [EXIT] per chiuderla.



Visualizzazione della finestra popup Knob

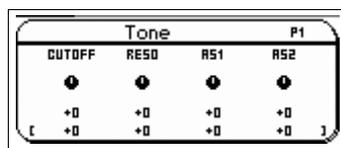


Visualizzazione della finestra popup Slider

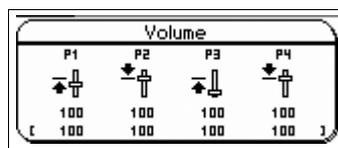
Knob/Slidr Func Disp Sw (Interruttore schermata funzioni dei knob/degli slider)

Determina la visualizzazione della finestra popup relativa alle funzioni dei knob (pagina 29) o degli slider (pagina 30) dopo aver premuto i relativi tasti funzione. Diversamente dalle finestre popup Knob e Slider, non è possibile impostare l'ora in cui visualizzare queste finestre.

Impostazioni: off, on



Visualizzazione finestra popup delle funzioni dei knob



Visualizzazione finestra popup delle funzioni degli slider

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Utility

Utility Select

<input checked="" type="radio"/>	General
	Layer/Split/Drum Assign
	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

Appendice

Knob Curve (Curva knob)

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 del knob.

Impostazioni: 1 - 5

Modalità slider

Determina in quale modo l'utilizzo degli slider influisce sul valore del parametro.

Impostazioni: catch, jump

catch	L'utilizzo di slider non avrà effetto immediato sul valore, ma solo una volta che la posizione dello slider avrà raggiunto la posizione corrispondente al valore corrente.
jump	L'utilizzo di slider avrà effetto immediato sul valore, modificando il valore corrente nel nuovo valore corrispondente alla posizione dello slider.

Bank Wrap Around (Riavvolgimento dei banchi)

L'utilizzo dei pulsanti BANK [DEC]/[INC] per alternare le impostazioni banco/parte della modalità voce/prestazione determina se la selezione del pulsante cursore [destr] avverrà costantemente in modo alternato passando dall'ultimo banco o dall'ultima parte al primo banco o alla prima parte e viceversa (dall'ultimo elemento al primo). Se il parametro è impostato su "on", l'alternanza è continua.

Impostazioni: off, on

Auto Load (Caricamento automatico)

Determina se la funzione di caricamento automatico è attiva o meno. Se è attiva, lo strumento caricherà automaticamente i file specificati (da dispositivo USB o memoria flash interna) nella memoria User ogni volta che si accende lo strumento. Il file da caricare è indicato in questa schermata. Il file di caricamento automatico verrà indicato nella schermata File Load (Caricamento file) visualizzata premendo il pulsante [ENTER].

Impostazioni: off, on

Modalità accensione

Determina la modalità accensione predefinita e il banco di memoria. Ciò permette di selezionare quale condizione viene richiamata automaticamente all'accensione.

Impostazioni: performance, voice (USER1), voice (PRE1), voice (GM), master, multi (performance, voce (USER1), voce (PRE1), voce (GM), master, multi

performance	Alla successiva accensione, l'utente entra nella modalità performance e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma (USR: 001).
voice (USER1)	Alla successiva accensione, l'utente entra nella modalità voce e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma delle voci utente (USR1: 001).
voice (PRE1)	Alla successiva accensione, l'utente entra nella modalità voce e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma delle voci preimpostate (PRE1: 001).
voice (GM)	Alla successiva accensione, l'utente entra nella modalità voce e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma delle voci preimpostate (GM: 001).
master	Alla successiva accensione, l'utente entra nella modalità master e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma (001).
multi	Alla successiva accensione, l'utente entra nella modalità multi e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma (001).

NOTA: Assicurarsi di memorizzare le impostazioni Utility nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di spegnere lo strumento. Le impostazioni Utility andranno perse se lo strumento viene spento senza procedere con l'operazione di memorizzazione.

Modalità LCD

Consente di attivare/disattivare la retroilluminazione dell'LCD.

Impostazioni: normal, reverse (normale, contrario)

Click Sw (Interruttore di clic)

Attiva/disattiva il suono del clic (metronomo). È inoltre possibile impostare questo parametro tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [START/STOP].

Impostazioni: off, on

Click Beat (Beat di clic)

Determina l'indicazione di tempo del clic (metronomo). L'accento viene applicato al primo beat dell'indicazione di tempo qui impostata. L'indicazione di tempo del file MIDI standard selezionato nella modalità Esecuzione sequenze sostituisce il valore qui impostato.

Impostazioni: 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Utility

Utility Select	
●	General
	Layer/Split/Drum Assign
	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

Appendice

Click Tempo (Tempo di clic)

Determina il tempo del suono del clic (metronomo). Il tempo impostato verrà applicato alla riproduzione dell'arpeggio. Se la sincronizzazione MIDI è impostata su "external" (esterna) o "auto" (automatica) con la trasmissione di clock MIDI (F8), viene ora visualizzata l'impostazione "external" e non è possibile configurare il tempo.

Impostazioni: 5 - 300, external (5 - 300, esterna)

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

Click Volume (Volume di clic)

Determina il livello di volume del suono del clic (metronomo).

Impostazioni: 0 - 127

Click Type (Tipo di clic)

Determina il tipo di tono (voce) del suono del clic (metronomo). Sono disponibili dieci tipi.

Impostazioni: 1 - 10

Click Output Sel (Selezione uscita di clic)

Determina la destinazione di uscita del suono del clic (metronomo).

Impostazioni: L&R, asL&R, asL, asR

Layer/Split/Drum Assign

Determina i parametri per la funzione Performance Creator (pulsanti [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN]).

Type (Tipo)

Determina quale voce viene assegnata per prima se si utilizza la funzione Performance Creator. Se si seleziona "manual" (manuale), viene assegnata la voce specificata come banco o numero di seguito. Se si seleziona "casuale", viene assegnata una voce in modo casuale.

Impostazioni: manual, random (manuale, casuale)

Bank (Banco)

Number (Numero)

Name (Nome)

Determina quale voce viene assegnata per prima se si utilizza la funzione Performance Creator. Selezionare la voce desiderata configurando il banco e il numero. Il nome viene determinato in modo automatico.

Impostazioni: Bank: PRE1 - 8, USR1 - 4, PDR, UDR, GM, GMDR

Number: 001 - 128

Name: solo indicazione

Split Lo/Up (Split inferiore/superiore)

Determina l'area della tastiera a cui viene assegnata la prima voce in fase di 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

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

Voice Select

Arpeggio

A/D Out

A/D FX

Master FX

Master EQ

Remote

Quick Set

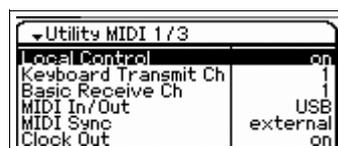
Panel Lock

Fctry Set

Appendice

2 MIDI

Consente di configurare le impostazioni MIDI dello strumento.



Local Control

Determina se il generatore di suoni dello strumento risponde o meno all'esecuzione sulla tastiera. Se si imposta "Local Control" su "off", i knob, gli slider, la tastiera e qualsiasi controller sul pannello vengono disconnessi internamente dal generatore di suoni. Anche se è impostato su "off", i dati saranno trasmessi via MIDI. Inoltre il generatore di suoni interno risponderà ai messaggi ricevuti via MIDI.

Impostazioni: off, on

Keyboard Transmit Ch (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 voce/performance).

Impostazioni: 1 - 16, off

NOTA: In modalità multi, i messaggi MIDI creati mediante tastiera, knob o slider vengono inviati al blocco di generazione suoni o ai dispositivi MIDI esterni attraverso il canale MIDI corrispondente al canale di ricezione MIDI della parte selezionata in quel momento. Il canale di ricezione di ogni parte può essere impostato nella schermata Voice (pagina 101) di Multi Part Edit.

Basic Receive Ch (Canale di ricezione di base)

Determina il canale di ricezione MIDI quando il sintetizzatore è impostato in modalità di generazione di suono monotimbrico (modalità voce/performance).

Impostazioni: 1 - 16, omni, off

NOTA: In modalità multi, il canale di ricezione di ogni parte può essere impostato nella schermata Voice (pagina 101) di Multi Part Edit.

MIDI In/Out (Ingresso/uscita MIDI)

Determina i terminali fisici di uscita/ingresso che verranno utilizzati per trasmettere e ricevere i dati MIDI.

Impostazioni: MIDI, USB

NOTA: Se un cavo USB non è connesso alla tastiera S90 XS/S70 XS, il terminale MIDI verrà automaticamente utilizzato per la trasmissione e la ricezione di dati MIDI, anche se questo parametro è impostato su "USB".

MIDI Sync (Sincronizzazione MIDI)

Determina se la riproduzione dell'arpeggio sarà sincronizzata al clock interno dello strumento o a un clock MIDI esterno.

Impostazioni: internal, external, auto (interno, esterno, automatico)

internal	Sincronizzazione con il clock interno. È possibile utilizzare questa impostazione se il generatore di suoni deve essere usato da solo o come sorgente master clock per un altro dispositivo.
external	Sincronizzazione con un clock MIDI ricevuto da uno strumento MIDI esterno via MIDI. È possibile utilizzare questa impostazione quando si desidera utilizzare il dispositivo esterno come master.
auto	Se il clock MIDI viene trasmesso in modo costante da un computer o un dispositivo MID esterno, il clock interno della tastiera S90 XS/S70 XS non è in funzione e la tastiera S90 XS/S70 XS è sincronizzata con il clock esterno. Se il clock MIDI non viene trasmesso dal computer o dal dispositivo MIDI esterno, il clock interno della tastiera S90 XS/S70 XS 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.

NOTA: Se si imposta lo strumento 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 allo strumento nel modo appropriato.

Clock Out (Uscita clock)

Determina se i messaggi MIDI clock (F8H) verranno trasmessi via MIDI.

Impostazioni: off, on

NOTA: Se la sincronizzazione MIDI è impostata su "external", il clock MIDI dello strumento non verrà trasmesso a un dispositivo esterno.

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Utility

Utility Select	
General	
	Layer/Split/Drum Assign
●	MIDI
Controller	
Micro Tune	
Voice Select	
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	

Appendice

Seq Control (Controllo Sequencer)

Determina se i segnali di controllo del sequencer start (FAH), continue (FBH), stop (FCH) e song position pointer (F2H) verranno ricevuti e/o trasmessi mediante il terminale MIDI OUT/USB.

Impostazioni: off, in, out, in/out

off	Non trasmesso/riconosciuto.
in	Riconosciuto ma non trasmesso.
out	Trasmesso ma non riconosciuto.
in/out	Trasmesso/riconosciuto.

Bank Select Sw (Interruttore selezione banco)

Questo parametro abilita o disabilita i messaggi di selezione banco, sia in trasmissione che in ricezione. Se impostato su "on", il generatore di suoni risponde ai messaggi di selezione banco in arrivo e, qualora si utilizzi il pannello di controllo, trasmette anche i messaggi di selezione banco appropriati. Se è impostato su "off", i messaggi di selezione banco non possono essere trasmessi o ricevuti.

Impostazioni: off, on

Prg Change Sw (Interruttore di Program Change)

Questo parametro abilita o disabilita i messaggi Program Change, sia in trasmissione che in ricezione. Se impostato su "on", il generatore di suoni risponde ai messaggi Program Change in arrivo e, qualora si utilizzi il pannello di controllo, trasmette anche i messaggi Program Change appropriati. Se è impostato su "off", i messaggi Program Change non possono essere trasmessi o ricevuti.

Impostazioni: off, on

Controller Reset (Reset controller)

Determina lo stato dei controller (modulation wheel, aftertouch, foot controller, Breath Controller, knob e così via) quando si passa da una voce all'altra. Se è impostato su "hold" (mantieni), 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
Modulation wheel:	minima
Aftertouch:	minima
Foot controller:	massima
Foot switch:	disattivata

Ribbon Controller:	centrale
Breath Controller:	massima
Funzione assegnabile:	disattivata
Espressione:	massima

Receive Bulk (Volume ricezione)

Determina se è possibile ricevere dati bulk dump dal software DAW o dai dispositivi MIDI esterni.

Impostazioni: protect (not received), on (received) (protetti (non ricevuti), on (ricevuti))

Bulk Interval (Intervallo volumi)

Determina il tempo di intervallo della trasmissione bulk dump quando si utilizza questa funzionalità o si riceve una richiesta bulk dump. La funzione bulk dump consente di salvare i dati voce, performance e multi nel buffer di edit (DRAM) e trasmetterli come bulk data (messaggio esclusivo di sistema) al software DAW su un computer o uno strumento MIDI esterno.

Impostazioni: 0 - 900ms

Device No. (Numero dispositivo)

Determina il numero di dispositivo utilizzato dalla tastiera S90 XS/S70 XS per la ricezione o la trasmissione dei dati. Il numero deve corrispondere al numero di dispositivo del software DAW o del dispositivo MIDI esterno durante la trasmissione o la ricezione di dati bulk dump, di modifica dei parametri o altri messaggi esclusivi di sistema.

Impostazioni: 1 - 16, all, off (1 - 16, tutto, off)

all	Se questa impostazione è selezionata, vengono ricevuti messaggi esclusivi di sistema per tutti i numeri di dispositivo MIDI. Lo strumento è riconosciuto come numero di dispositivo 1.
off	Se questa impostazione è selezionata, non è possibile trasmettere o ricevere i messaggi esclusivi di sistema, quali bulk dump e parameter change. Quando si tenta di eseguire una trasmissione o ricezione di messaggi esclusivi di sistema, viene visualizzato un messaggio di errore.

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

Voice Select

Arpeggio

A/D Out

A/D FX

Master FX

Master EQ

Remote

Quick Set

Panel Lock

Fctry Set

Appendice

3 Controller

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

Utility Controller 1/2	
RB Ctrl No.	22
FC 1 Ctrl No.	11
FC 2 Ctrl No.	4
FS Ctrl No.	88

RB Ctrl No. (Numero Ribbon Controller)

Determina il numero di Control Change riconosciuto dallo strumento come operazione del Ribbon Controller.

Impostazioni: off, 1 - 95

FC 1 Ctrl No. (Numero di controllo foot controller 1)

FC 2 Ctrl No. (Numero di controllo foot controller 2)

Determina il numero di Control Change riconosciuto da questo strumento come operazione dei foot controller 1 e 2.

Impostazioni: off, 1 - 95

FS Ctrl No. (Numero di controllo foot switch)

Determina il numero di Control Change riconosciuto da questo strumento come operazione del foot switch.

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)

AS 1 Ctrl No. (Numero di controllo assegnabile 1)

AS 2 Ctrl No. (Numero di controllo assegnabile 2)

Determina il numero di Control Change corrispondente ai knob ASSIGN 1 e ASSIGN 2.

Impostazioni: off, 1 - 95

A. Func 1 Ctrl No. (Numero di controllo funzione assegnabile 1)

A. Func 2 Ctrl No. (Numero di controllo funzione assegnabile 2)

Determina il numero di Control Change riconosciuto da questo strumento come operazione dei pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2].

Impostazioni: off, 1 - 95

BC Ctrl No. (Numero di controllo Breath Controller)

Determina il numero di Control Change riconosciuto da questo strumento come Breath Controller.

Impostazioni: off, 1 - 95

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

Voice Select

Arpeggio

A/D Out

A/D FX

Master FX

Master EQ

Remote

Quick Set

Panel Lock

Fctry Set

Appendice

4 Micro Tuning

In questa schermata è possibile creare Micro Tuning originali nel banco utente. L'accordatura di un'ottava avrà effetto su tutte le ottave da C -2 a G8.

Number (Numero Micro Tuning)

Determina 1 - 8 parti in cui memorizzare l'impostazione Micro Tuning creata.

Impostazioni: 1 - 8

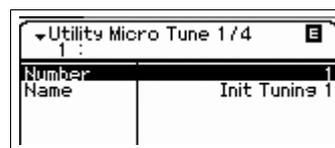
Name (Nome Micro Tuning)

Immette il nome desiderato per il Micro Tuning. Se il cursore è situato in questa posizione, premere il pulsante [ENTER] o il knob Encoder per richiamare la finestra di dialogo in cui è possibile immettere il nome desiderato, con una lunghezza massima di 20 caratteri.

C - B (Offset accordatura C - Offset accordatura B)

Consente di accordare singole note in centesimi per creare Micro Tuning originali.

Impostazioni: -99 cent - +0 cent - +99 cent



5 Selezione voce

Consente di selezionare la schermata contenente i parametri applicati all'intera modalità voce.

Arpeggio voci

In questa schermata è possibile eseguire le impostazioni MIDI per l'arpeggio in modalità voce.

Arp MIDI Out Sw (Interruttore uscita MIDI arpeggio)

Determina se i dati di riproduzione dell'arpeggio in modalità voce costituiscono l'uscita per i dispositivi esterni come messaggi MIDI. In tal qual caso l'impostazione deve essere attivata su "on".

Impostazioni: off, on

Arp Transmit Ch (Canale di trasmissione arpeggio)

Determina il canale di trasmissione MIDI attraverso il quale verranno inviati i dati di riproduzione dell'arpeggio ai dispositivi esterni come messaggi MIDI (se il parametro Switch - Interruttore - in alto è impostato su "on").

Impostazioni: 1 - 16

Uscita A/D voce

È possibile impostare parametri come destinazione di uscita, volume, pan ed effetto Insertion relativi al segnale audio acquisito dal jack MIC INPUT (INGRESSO MIC) in modalità voce.

Volume

Determina il livello del volume del segnale audio acquisito dal jack MIC INPUT. Questo parametro può essere modificato direttamente dal knob.

Impostazioni: 0 - 127

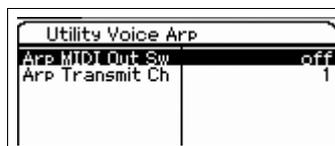
Pan

Determina la posizione del pan stereo del segnale audio acquisito dal jack MIC INPUT. Questo parametro può essere modificato direttamente dal knob.

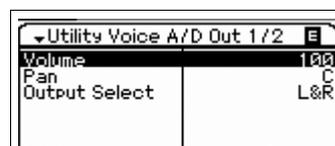
Impostazioni: L63 (estrema sinistra) - C (centro) - R63 (estrema destra)



Schermata Voice Select



Schermata Voice Arpeggio



Schermata Voice A/D Output

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

● Micro Tune

● Voice Select

● Arpeggio

● A/D Out

A/D FX

Master FX

Master EQ

Remote

Quick Set

Panel Lock

Fctry Set

Appendice

Output Select (Selezione uscita)

Determina la destinazione di uscita del segnale audio acquisito dal jack MIC INPUT.

Impostazioni: vedere di seguito.

Indicazione sul display	Destinazione di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
Vocoder	Effetto Insertion della voce	----

Chorus Send (Mandata chorus)

Determina il livello di mandata del segnale MIC INPUT inviato all'effetto Chorus. Più alto è il valore, più pronunciato è il chorus. Questo parametro può essere modificato direttamente dal knob.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send (Mandata riverbero)

Determina il livello di mandata del segnale MIC INPUT inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero. Questo parametro può essere modificato direttamente dal knob.

Impostazioni: 0 - 127

Dry Level

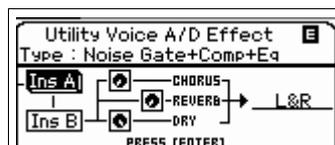
Determina il livello del segnale MIC INPUT che non è stato elaborato con gli effetti di sistema (Reverb, Chorus).

Impostazioni: 0 - 127

NOTA: Se l'opzione di selezione dell'uscita è impostata su un valore diverso da "L&R", la mandata riverbero o chorus viene corretta automaticamente su 0 e il Dry Level è impostato automaticamente su 127.

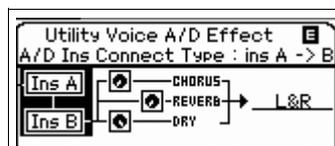
Effetto A/D voce

Da questa schermata è possibile impostare i tipi di effetto Insertion applicati al segnale di ingresso audio in modalità performance. Da questa schermata è possibile richiamare la schermata per l'impostazione dei parametri degli effetti Insertion A/B.



Ins Connect Type (Tipo di connessione Insertion)

Determina il percorso dell'effetto per gli effetti Insertion A e B quando il cursore è posizionato in corrispondenza di Ins A/B. Le modifiche dell'impostazione vengono indicate nel diagramma sulla schermata e forniscono un quadro chiaro delle modalità in cui il segnale viene instradato. Il nome e il valore del parametro sono indicati nella parte superiore della schermata.



Impostazioni: ins A -> B, ins B -> A

ins A -> 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 Reverb e Chorus.
ins B -> 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 Reverb e Chorus.

Chorus Send

Determina il livello inviato all'effetto Chorus. Più alto è il valore, più pronunciato è il chorus. Il parametro è lo stesso di Chorus Send nella schermata Voice A/D Output. Questo parametro può essere modificato direttamente dal knob.

Impostazioni: 0 - 127

Reverb Send

Determina il livello inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero. Il parametro è lo stesso di Reverb Send nella schermata Voice A/D Output. Questo parametro può essere modificato direttamente dal knob.

Impostazioni: 0 - 127

Dry Level

Determina il livello che non è stato elaborato con gli effetti di sistema (Reverb, Chorus). Il parametro è lo stesso di Dry Level nella schermata Voice A/D Output.

Impostazioni: 0 - 127

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

● Voice Select

Arpeggio

● A/D Out

● A/D FX

Master FX

Master EQ

Remote

Quick Set

Panel Lock

Fctry Set

Appendice

Output Select

Determina la destinazione di uscita.

Impostazioni: vedere di seguito.

Indicazione sul display	Destinazione di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
Vocoder	Effetto Insertion della voce	----

NOTA Se l'opzione di selezione dell'uscita è impostata su un valore diverso da "L&R", la mandata riverbero o chorus viene corretta automaticamente su 0 e il Dry Level è impostato automaticamente su 127.

Ins A (Insertion A)

Ins B (Insertion B)

Se il cursore si trova in questa posizione, premendo il pulsante [ENTER] viene visualizzata la schermata Insertion Effect Parameter (Parametro effetto Insertion).

Parametri degli effetti

Switch

Questo parametro è disponibile solo per Master Effect e non può essere modificato in questa posizione.

Category (Categoria)

Type (Tipo)

Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, che contengono ciascuna tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: i dettagli sulle categorie e i tipi di effetto sono descritti a [pagina 16](#).

Preset (Preimpostato)

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 ulteriori informazioni sulle impostazioni di preset relative a ciascun tipo di effetto, fare riferimento al documento Data List (documentazione PDF separata).

Parametri degli effetti 1 - 16

Il parametro degli effetti dipende dal tipo di effetto attualmente selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a [pagina 19](#). Per un elenco completo dei parametri degli effetti disponibili per ciascun tipo di effetto, consultare l'elenco dei tipi di effetto nel documento Data List (documentazione PDF separata).

Effetto master voce

Determina i parametri degli effetti Master in modalità voce. Queste impostazioni influiscono su tutte le voci.

Switch

Determina se l'effetto Master viene applicato o meno alla voce. Se impostato su "on", l'effetto Master verrà applicato.

Impostazioni: off, on

Category

Type

Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, che contengono ciascuna tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: i dettagli sulle categorie e i tipi di effetto sono descritti a [pagina 16](#).

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 ulteriori informazioni sulle impostazioni di preset relative a ciascun tipo di effetto, fare riferimento al documento Data List (documentazione PDF separata).

Parametri degli effetti 1 - 16

Il parametro degli effetti dipende dal tipo di effetto attualmente selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a [pagina 19](#). Per un elenco completo dei parametri degli effetti disponibili per ciascun tipo di effetto, consultare l'elenco dei tipi di effetto nel documento Data List (documentazione PDF separata).

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

● Voice Select

Arpeggio

A/D Out

● A/D FX

Master FX

Master EQ

Remote

Quick Set

Panel Lock

Fctry Set

Appendice

EQ master voce

In questa schermata è possibile impostare parametri EQ master in modalità voce, che consentono di controllare l'EQ in cinque bande di frequenza indipendenti. Queste impostazioni influiscono su tutte le voci.

I parametri sono gli stessi disponibili nella schermata Master EQ in Multi Common Edit (Modifica comune multi) (pagina 97).

6 Remoto

Consente di impostare i parametri remoti. È possibile richiamare direttamente la schermata di controllo remoto premendo il pulsante [DAW REMOTE] sul pannello per immettere la modalità remota, quindi premendo il pulsante [UTILITY].



DAW Select (Selezione DAW)

Determina il software applicativo DAW controllabile dall'operazione sul pannello di questo strumento.

Impostazioni: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

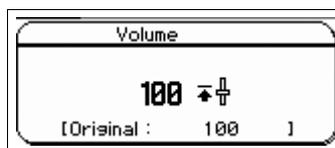
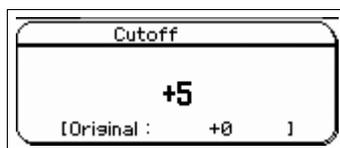
NOTA: Se la spia [DAW REMOTE] è accesa, è sufficiente selezionare un tipo di DAW per richiamare automaticamente le impostazioni remote.

Knob/Sldr Disp Time (Tempo di visualizzazione di knob/slider)

Determina se l'utilizzo di knob o slider comporti la visualizzazione delle relative finestre popup.

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 knob e slider.
1 sec - 5 sec	L'utilizzo di knob e slider determina la visualizzazione della finestra popup per 1 - 5 secondi, prima della chiusura automatica della schermata.
keep	L'utilizzo di knob e slider determina la visualizzazione della finestra popup. Se la finestra è aperta, è necessario richiamare una finestra popup, una finestra di dialogo o una schermata diversa oppure premere i pulsanti [ENTER] o [EXIT] per chiuderla.



Visualizzazione della finestra popup Knob Visualizzazione della finestra popup Slider

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 del knob.

Impostazioni: 1 - 5

NOTA: I seguenti parametri possono essere impostati anche nella schermata General dell'utility.

Modalità slider

Determina in quale modo l'utilizzo degli slider influisce sul valore del parametro.

Impostazioni: catch, jump

catch	L'utilizzo di slider non avrà effetto immediato sul valore, ma solo una volta che la posizione dello slider avrà raggiunto la posizione corrispondente al valore corrente.
jump	L'utilizzo di slider avrà effetto immediato sul valore, modificando il valore corrente nel nuovo valore corrispondente alla posizione dello slider.

Prog Change Mode (Modalità Program Change)

Determina quali messaggi verranno trasmessi al computer quando si utilizzano i pulsanti [DEC]/[INC] o il data dial. Se si seleziona "PC", i messaggi Program Change verranno trasmessi mediante la porta MIDI 1, mentre se si seleziona "remote" (remoto) verranno trasmessi mediante la porta MIDI 2. Se infine si seleziona "PC+remote" (PC+remoto), entrambi i tipi di messaggi verranno trasmessi mediante le porte MIDI 1 e 2.

Impostazioni: PC+remote, PC, remote

NOTA: Il parametro è impostato su "PC" se "DAW Select" è impostato su un valore diverso da "Cubase".

Velocity Meter (Indicatore di velocità)

Determina se le velocità generate dalle performance della tastiera verranno indicate o meno con i pulsanti Performance Control. Se l'opzione è impostata su "on", i pulsanti Performance Control opereranno come indicatori di velocità.

Impostazioni: off, on

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

● Voice Select

Arpeggio

A/D Out

A/D FX

Master FX

● Master EQ

● Remote

Quick Set

Panel Lock

Fctry Set

Appendice

7 Configurazione rapida

Consente di richiamare le impostazioni dei parametri relative alla connessione esterna in modalità performance o multi selezionandola dal preset. In questo modo sarà possibile impostare agevolmente i parametri in varie schermate sui valori appropriati con un'unica operazione.

Quick Setup

Se il cursore si trova in questa posizione, premendo il pulsante [ENTER] viene visualizzata la finestra di dialogo Quick Setup (pagina 144). In questo strumento sono disponibili tre combinazioni delle seguenti impostazioni dei parametri adatte per le operazioni comuni di sequencing MIDI:

- Local Control
- MIDI Sync
- Clock Out
- Arp MIDI Out Sw (Interruttore uscita MIDI arpeggio)

È possibile selezionare ed eseguire queste combinazioni nella finestra di dialogo Quick Setup per modificare immediatamente tutte le impostazioni in base all'applicazione o all'utilizzo desiderati. Le tre combinazioni possono essere modificate impostando i seguenti parametri nella schermata Quick Setup dell'utility.

Setup 1 - 3 Local Control

Setup 1 - 3 MIDI Sync

Setup 1 - 3 Clock Out

Setup 1 - 3 Arp MIDI Out Sw

Regola ogni valore di Quick Setup 1 - 3.

Impostazioni: vedere di seguito.

Local Control	off, on
MIDI Sync	internal, external, auto
Clock Out	off, on
Arp MIDI Out Sw	all off, all on (tutte attivate, tutte disattivate)

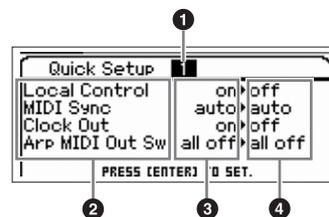
Finestra di dialogo Quick Setup

Questa finestra di dialogo consente di eseguire la configurazione rapida selezionando il relativo numero e premendo il pulsante [ENTER].

1 Quick Setup Number (Numero configurazione rapida)

Questo parametro consente di selezionare tre tipi di impostazioni registrate nella configurazione rapida. Di seguito sono indicati tre tipi di impostazioni iniziali.

Impostazioni: 1 - 3



Numero configurazione rapida	Descrizione	Parametri	Osservazioni
1	Se si registrano dati di performance diversi dai dati dell'arpeggio nel software DAW di un computer.	Local control: off MIDI: auto Clock Out: off Arp MIDI Out Sw: all off	Verificare che Echo Back (MIDI Thru) (Ritorno echo (MIDI Thru)) nel software DAW sia impostato su "on".
2	Se si registrano dati di performance contenenti i dati dell'arpeggio nel software DAW di un computer.	Local control: on MIDI: auto Clock Out: off Arp MIDI Out Sw: all on	Verificare che Echo Back (MIDI Thru) nel software DAW sia impostato su "off".
3	Se si utilizza la tastiera S90 XS/S70 XS come dispositivo indipendente, senza connetterla a un software DAW o ad altri dispositivi MIDI.	Local control: on MIDI: internal Clock Out: on Arp MIDI Out Sw: all off	

2 Parametri della configurazione rapida (solo indicazione)

Visualizza i parametri per la configurazione rapida.

3 Impostazioni correnti per ogni parametro (solo indicazione)

4 Nuove impostazioni dopo aver eseguito la configurazione rapida per ogni parametro (solo indicazione)

Struttura di base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Utility

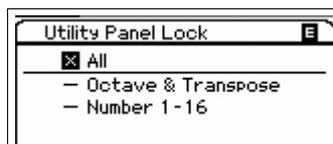
Utility Select

General	
	Layer/Split/Drum Assign
MIDI	
	Controller
	Micro Tune
Voice Select	
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	
●	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

Appendice

8 Blocco pannello

Determina quali pulsanti non saranno disponibili quando si preme il pulsante [PANEL LOCK] sul pannello.



All (Panel Lock Section All) (Tutto - sezione Tutto del blocco del pannello)

Octave & Transpose (Panel Lock Section Octave and Transpose)

(Ottava e trasposizione - sezione Ottava e trasposizione del blocco del pannello)

Number 1 - 16 (Panel Lock Section Number 1 - 16) (Numero 1 - 16 - sezione Numero 1 - 16 del blocco del pannello)

Se viene immesso il segno di spunta nella casella di controllo "All", i pulsanti e i controller non saranno più accessibili, ad eccezione di quelli indicati di seguito.

- Pitch Bend wheel (Rotella pitch bend)
- Modulation wheel
- INPUT GAIN knob (Knob guadagno ingresso)
- Master Volume slider (Slider volume master)
- Keyboard (Tastiera)

Se viene immesso il segno di spunta nella casella di controllo "Octave & Transpose", i pulsanti OCTAVE e TRANSPOSE non saranno più accessibili.

Se viene immesso il segno di spunta nella casella di controllo "Number 1 - 16", i pulsanti [1] - [16] non saranno più accessibili.

Impostazioni: on, off

9 Impostazioni di fabbrica

È possibile ripristinare la memoria User del generatore di suoni (pagina 24), riportandola sulle impostazioni predefinite di fabbrica. L'impostazione Power On Auto Factory Set (Impostazione automatica di fabbrica per accensione) su questa schermata sarà memorizzata automaticamente all'esecuzione di questo parametro.



ATTENZIONE

Se si ripristinano le impostazioni di fabbrica predefinite, la memoria flash interna e i dati della memoria User interna (tutte le impostazioni voci utente, multi e di sistema nella utility creata) verranno sovrascritti con i valori di fabbrica predefiniti. Prestare attenzione a non perdere dati importanti, eseguendone un backup in un dispositivo di memorizzazione USB come file con il tipo "All" (Tutti) in modalità file o un computer utilizzando la funzione bulk dump (pagina 127).

Auto Factory Set (Power On Auto Factory Set)

Se il parametro è impostato su "on", la memoria User verrà ripristinata alle impostazioni di fabbrica predefinite all'accensione. Se si modifica questa impostazione, accertarsi di eseguire la funzione Factory Set per finalizzare le modifiche.

Impostazioni: off, on



ATTENZIONE

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. Per questo motivo l'impostazione dovrebbe essere su "off".

Struttura di base

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

Voice Select

Arpeggio

A/D Out

A/D FX

Master FX

Master EQ

Remote

Quick Set

● Panel Lock

● Fctry Set

Appendice

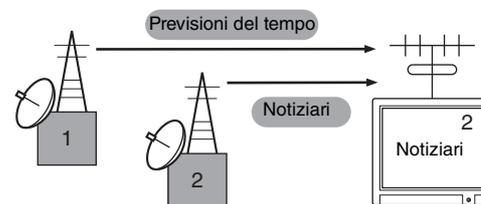
Informazioni sull'interfaccia MIDI

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. Lo scambio dei dati può essere effettuato anche tra strumenti e apparecchiature musicali di produttori diversi. 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. Molti messaggi MIDI riportati nel Formato dati MIDI sono espressi in numeri decimali, binari ed esadecimali. Questi ultimi sono caratterizzati dalla dicitura "H (hexadecimal)" all'inizio della riga di dati o alla fine dei valori. Altri caratteri in minuscolo (solitamente "n" o "x") rappresentano numeri.

Canale MIDI

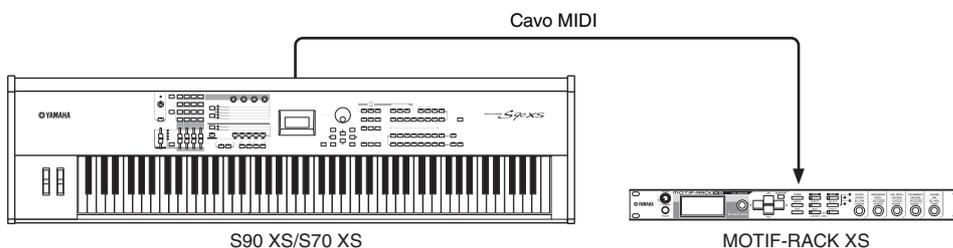
I dati di performance MIDI sono assegnati a uno dei sedici canali MIDI. Questo permette di inviare contemporaneamente i dati di performance di sedici diverse parti strumentali attraverso un unico cavo MIDI.

I canali MIDI sono come i canali TV. Ogni stazione TV trasmette i programmi della propria rete su un canale specifico. I televisori ricevono contemporaneamente i programmi di varie stazioni TV e sono gli utenti a scegliere il programma da guardare.



L'interfaccia MIDI funziona secondo lo stesso principio di base.

Lo strumento che trasmette, invia i dati MIDI allo strumento ricevente su un canale MIDI specifico (canale di trasmissione MIDI) attraverso un cavo MIDI. Se il canale MIDI (canale di ricezione MIDI) dello strumento ricevente corrisponde al canale di trasmissione, lo strumento ricevente suonerà secondo i dati inviati dallo strumento che trasmette. Per informazioni dettagliate su come impostare i canali di trasmissione e di ricezione MIDI, fare riferimento a [pagina 138](#).



Canali e porte MIDI

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

Porta 1

Il blocco del generatore di suoni in questo strumento è in grado di riconoscere ed utilizzare solo questa porta. Quando si utilizza la tastiera S90 XS/S70 XS come generatore di suoni da uno strumento MIDI esterno o da un computer, si dovrebbe impostare la porta MIDI su 1 sul dispositivo MIDI connesso o sul computer.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

● Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Porta 2

Questa porta viene utilizzata dalla tastiera per controllare il software DAW sul computer utilizzando la funzione di controllo remoto.

Porta 3

Questa porta viene utilizzata come porta MIDI thru.

I dati MIDI ricevuti sulla porta 3 tramite il terminale USB TO HOST verranno ritrasmessi ad un dispositivo MIDI esterno tramite il terminale MIDI OUT. I dati MIDI ricevuti sulla porta 3 tramite il terminale MIDI IN verranno ritrasmessi ad un dispositivo esterno (computer, ecc.) tramite il terminale USB TO HOST.

Porta 4

Questa porta viene utilizzata solo per lo scambio di dati dell'editor della tastiera S90 XS/S70 XS. Nessun altro software o dispositivo può utilizzare questa porta.

Porta 5

Questa porta viene utilizzata solo per lo scambio di dati dell'editor remoto della tastiera S90 XS/S70 XS. Nessun altro software o dispositivo può utilizzare questa porta.

Se si utilizza una connessione USB, accertarsi che la porta di trasmissione MIDI corrisponda alla porta di ricezione MIDI e che il canale di trasmissione MIDI corrisponda al canale di ricezione MIDI.

Accertarsi di impostare la porta MIDI del dispositivo esterno connesso allo strumento secondo quanto descritto in precedenza.

Messaggi MIDI trasmessi/riconosciuti dal sintetizzatore

I messaggi MIDI possono essere divisi in due gruppi: messaggi di canale e messaggi di sistema. Di seguito vengono descritti i vari tipi di messaggi MIDI che il sintetizzatore può riconoscere/trasmettere. I messaggi trasmessi/riconosciuti da questo sintetizzatore sono riportati nel Formato dati MIDI e nel Prospetto di implementazione MIDI del documento Data List (documento PDF separato).

Messaggi di canale

I messaggi di canale contengono i dati relativi alla performance sulla tastiera per il canale specifico.

Note ON/OFF (Nota ON/OFF)

Messaggi generati quando si suona sulla tastiera.

Note On: messaggio generato quando si preme un tasto.

Note Off: messaggio generato quando si rilascia un tasto.

Ogni messaggio comprende un numero di nota specifico che corrisponde al tasto premuto, oltre ad un valore di velocità basato sulla pressione con cui si preme il tasto.

Intervallo di ricezione della nota = C -2 (0) - G8 (127), C3 = 60

Intervallo della velocità = 1 - 127 (solo se si riceve la velocità Note On)

Control Change (Modifica del controllo)

I messaggi di Control Change consentono di selezionare il banco voci, il volume di un controllo, il pan, la modulazione, il tempo di portamento, la luminosità e vari altri parametri di controller, attraverso numeri di Control Change specifici che corrispondono ad ognuno dei vari parametri.

Bank Select MSB (Selezione banco MSB) (controllo n. 0)

Bank Select LSB (controllo n. 32)

Messaggi che selezionano i numeri dei banchi voce di variazione combinando e inviando MSB e LSB da un dispositivo esterno. Le funzioni dei messaggi MSB e LSB dipendono dalla modalità del generatore di suoni.

I numeri MSB selezionano il tipo di voce (normale o batteria), mentre i numeri LSB selezionano i banchi voce.

La selezione di un nuovo banco non diventa operativa fino a quando non viene ricevuto il successivo messaggio Program Change (Modifica del programma).

Per modificare le voci (inclusi i banchi voce), trasmettere Bank Select MSB, LSB, quindi Program Change in questo ordine.

Per ulteriori informazioni su banchi e programmi, vedere l'elenco voci nel documento Data List (documento PDF separato).

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

● Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Modulation (Modulazione) (controllo n. 1)

Messaggi che controllano la profondità del vibrato utilizzando la modulation wheel. Un valore pari a 127 produce il vibrato massimo, mentre un valore pari a 0 non produce alcun vibrato.

Portamento Time (Tempo di portamento) (controllo n. 5)

Messaggi che controllano la durata del portamento, ovvero il glide di pitch continuo fra due note successive. Un valore pari a 127 produce il tempo di portamento massimo, mentre un valore pari a 0 produce il tempo di portamento minimo.

Quando il parametro Portamento Switch (controllo n. 65) è impostato su on, il valore qui impostato può regolare la velocità di cambiamento del pitch.

Data Entry MSB (MSB di immissione di dati) (controllo n. 6)

Data Entry LSB (LSB di immissione di dati) (controllo n. 38)

Questi parametri specificano il valore di eventi RPN MSB e LSB. Il valore del parametro è determinato dalla combinazione di MSB e LSB.

Main Volume (Volume principale) (controllo n. 7)

Messaggi che controllano il volume di ogni parte. Un valore pari a 127 produce il volume massimo, mentre un valore pari a 0 disattiva del tutto il volume. Consente un controllo dettagliato del bilanciamento del livello fra le parti.

Pan (controllo n. 10)

Messaggi che controllano la posizione del pan stereo di ogni parte (per l'uscita stereo). Un valore pari a 127 posiziona il suono all'estrema destra, mentre un valore pari a 0 lo sposta all'estrema sinistra.

Expression (Espressione) (controllo n. 11)

Messaggi che controllano l'espressione dell'intonazione di ogni parte nel corso della performance. Un valore pari a 127 produce il volume massimo, mentre un valore pari a 0 disattiva del tutto il volume. Questo parametro produce variazioni del volume durante la riproduzione.

Hold1 (controllo n. 64)

Messaggi che controllano l'attivazione o la disattivazione del sustain. Le note suonate mentre si preme il pedale avranno l'effetto di sustain. I valori tra 64 e 127 attivano il sustain, mentre i valori tra 0 e 63 lo disattivano.

Portamento (controllo n. 65)

Messaggi che controllano l'attivazione e la disattivazione del portamento. Quando il valore viene impostato tra 0 e 63 il portamento è disattivato, quando è impostato tra 64 e 127 il portamento è attivato.

Quando "Mono/Poly" è impostato su "mono", se questo parametro è impostato su ON, è possibile eseguire i passaggi di legato suonando agevolmente le note successive senza interruzioni (in altre parole tenendo premuto il tasto fino alla nota successiva).

La lunghezza (grado) dell'effetto di portamento è controllata dal Portamento Time (controllo n. 5).

Sostenuto (controllo n. 66)

Messaggi che controllano l'attivazione o la disattivazione del sostenuto. I valori tra 64 e 127 attivano il sostenuto, mentre i valori tra 0 e 63 lo disattivano.

Se si premono note specifiche e quindi si tiene premuto il pedale del sostenuto, alle note suonate viene applicato il sustain mentre se ne suonano altre, finché non si rilascia il pedale.

Harmonic Content (Contenuto armonico) (controllo n. 71)

Messaggi che regolano la risonanza del filtro impostata per ogni parte. Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto ai dati voce.

Release Time (Tempo di rilascio) (controllo n. 72)

Messaggi che regolano il tempo di rilascio dell'AEG impostato per ogni parte.

Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto ai dati voce.

Attack Time (Tempo di attacco) (controllo n. 73)

Messaggi che regolano il tempo di attacco dell'AEG impostato per ogni parte.

Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto ai dati voce.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

● Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Brightness (Luminosità) (controllo n. 74)

Messaggi che regolano la frequenza di taglio del filtro impostata per ogni parte. Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto ai dati voce.

Decay Time (Tempo di decay) (controllo n. 75)

Messaggi che regolano il tempo di decay dell'AEG impostato per ogni parte. Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto ai dati voce.

Effect1 Depth (Livello di mandata del riverbero) (controllo n. 91)

Messaggi che regolano il livello di mandata dell'effetto Reverb.

Effect2 Depth (Livello di mandata del chorus) (controllo n. 93)

Messaggi che regolano il livello di mandata dell'effetto Chorus.

Data Increment (Aumento dei dati) (controllo n. 96)

Data Decrement (Decremento dei dati) (controllo n. 97)

Messaggi che aumentano o diminuiscono di 1 il valore MSB della sensibilità del pitch bend, dell'accordatura fine o del coarse tune. Per assegnare uno di questi parametri occorre utilizzare prima l'RPN del dispositivo esterno.

RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) (LSB del numero di parametro registrato) (controllo n. 100)

RPN MSB (MSB del numero di parametro registrato) (controllo n. 101)

Usato principalmente come valore di offset per la sensibilità del pitch bend, dell'accordatura e di altre impostazioni delle parti.

Inviare anzitutto i messaggi RPN MSB e LSB per specificare il parametro da controllare. Utilizzare quindi i messaggi Data Increment/Decrement per impostare il valore del parametro specificato.

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. Di conseguenza, dopo aver utilizzato l'RPN, conviene impostare un valore Null (7FH, 7FH) per evitare risultati imprevisti.

Possono essere ricevuti i seguenti numeri RPN.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETRO
00H	00H	Pitch Bend Sensitivity (Sensibilità del pitch bend)
00H	01H	Fine Tune (Accordatura fine)
00H	02H	Coarse Tune
7FH	7FH	Null

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

● Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Messaggi della modalità canale

2° BYTE	3° BYTE	MESSAGGIO
120	0	All Sounds Off (Tutti i suoni off)
121	0	Reset All Controllers (Ripristina tutti i controller)
123	0	All Notes Off (Tutte le note off)
126	0 - 16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (controllo n. 120)

Cancella tutti i suoni attualmente trasmessi sul canale specificato. Lo stato dei messaggi di canale come Note On e Hold On viene mantenuto.

Reset All Controllers (controllo n. 121)

Riporta tutti i controller ai rispettivi valori iniziali. Di seguito sono indicati i parametri influenzati:

CONTROLLER	VALORE
Pitch Bend Change (Modifica del pitch bend)	0 (centro)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch (Aftertouch polifonico)	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max.)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft Pedal (Sordina)	0 (off)
Portamento Control (Controllo del portamento)	Cancella il numero del tasto sorgente del portamento
RPN	Numero non specificato; i dati interni non cambiano
NRPN	

All Notes Off (controllo n. 123)

Cancella tutte le note attualmente attive per il canale specificato. Se è stato attivato il parametro Hold1 o Sostenuto, le note continueranno a suonare fino quando il parametro non verrà disattivato.

Mono (controllo n. 126)

Esegue la stessa funzione di quando viene ricevuto il messaggio All Sounds Off. Se il parametro del 3° BYTE, ossia quello che determina il numero mono, è impostato da 0 a 16, le parti corrispondenti a quei canali verranno impostate su "mono".

Poly (controllo n. 127)

Esegue la stessa funzione di quando viene ricevuto il messaggio All Sounds Off e imposta il canale corrispondente sulla modalità poly.

Program Change

Messaggi che determinano quale voce viene selezionata per ogni parte. In combinazione con la selezione dei banchi, consente di selezionare non solo i numeri delle voci base, ma anche i numeri dei banchi voce di variazione.

Per un elenco delle voci, consultare il documento Data List (documento PDF separato).

NOTA Quando si specifica un program change come numero compreso tra 0 e 127, specificare un numero di un'unità inferiore rispetto al numero di program change riportato nell'elenco delle voci. Ad esempio, per specificare il programma 128 sarà necessario inserire program change 127.

Pitch Bend

I messaggi di pitch bend sono messaggi di controller continuo che consentono di alzare o abbassare dell'entità specificata e per una durata specifica il pitch delle note designate.

Channel Aftertouch (Canale Aftertouch)

Messaggi che permettono di controllare, su tutto il canale, i suoni in base alla pressione applicata ai tasti dopo la percussione iniziale.

Polyphonic Aftertouch

Messaggi che permettono di controllare i suoni di ogni tasto in base alla pressione applicata dopo la percussione iniziale dei tasti.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

● Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Messaggi di sistema

I messaggi di sistema contengono i dati relativi al sistema dello strumento nel suo complesso.

Messaggi esclusivi di sistema

Il numero del dispositivo del sintetizzatore deve corrispondere al numero del dispositivo MIDI esterno durante la trasmissione/ricezione di bulk data, di modifica dei parametri o altri messaggi esclusivi di sistema. I messaggi esclusivi di sistema controllano varie funzioni del sintetizzatore, tra cui il volume e l'accordatura master, la modalità del generatore di suoni, il tipo di effetti e molti altri parametri. Alcuni messaggi esclusivi di sistema sono chiamati "universali" (ad esempio GM System ON, Sistema GM ON), e non necessitano del numero del dispositivo.

General MIDI (GM) System On (Sistema General MIDI – GM – On)

Se si riceve "General MIDI System On", il sintetizzatore riceverà i messaggi MIDI che sono compatibili con il livello 1 del sistema GM e conseguentemente non riceverà i messaggi di selezione dei banchi.

Quando lo strumento riceve il messaggio GM System On, ogni canale di ricezione delle parti da 1 a 16 (in una multi) sarà assegnato a "1 - 16".

F0 7E 7F 09 01 F7 (esadecimale)

NOTA Accertarsi che l'intervallo fra questo messaggio e i primi dati di nota della song sia pari ad almeno una semiminima.

MIDI Master Volume (Volume master MIDI)

Quando viene ricevuto questo messaggio, il parametro System utilizzerà il volume MSB.

* mm (MSB) = valore del volume appropriato, ll (LSB) = ignorato

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (esadecimale) (esadecimale)

Mode Change (Modifica della modalità)

Quando si riceve questo messaggio, la modalità del sintetizzatore viene cambiata.

* n = numero del dispositivo (pagina 138)

* m = 0 - 6 (0: voce, 1: performance, 2 - 3: non utilizzati, 4: master, 5: multi, 6: demo)

F0 43 1n 7F 0D 0A 00 01 0m F7 (esadecimale)

Messaggi di sistema in tempo reale

Active Sensing (Rilevamento attivo) (FEH)

Una volta che è stato ricevuto FEH (Active Sensing), se non vengono ricevuti successivamente dati MIDI per un intervallo superiore a circa 300 millisecondi, la tastiera S90 XS/S70 XS esegue la stessa funzione di quando vengono ricevuti i messaggi All Sounds Off, All Notes Off e Reset All Controllers e quindi torna alla condizione in cui FEH non viene monitorato.

Timing Clock (Orologio di temporizzazione) (F8H)

Tale messaggio viene trasmesso con un intervallo fisso (24 volte per ogni nota da un quarto) per sincronizzare gli strumenti MIDI collegati. È possibile selezionare se il blocco del sequencer deve usare i messaggi Timing Clock interni o quelli esterni ricevuti via MIDI IN impostando il parametro MIDI Sync: [UTILITY] → MIDI → MIDI Sync.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

● Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Messaggi sul display

Indicazione sul display LCD	Descrizione
All data is initialized upon power-on (Tutti i dati verranno inizializzati all'accensione). Continue (Continuare)?	Richiede conferma per l'attivazione del parametro Auto Factory Set al momento dell'accensione.
Are you sure (Continuare)?	Richiede conferma per l'esecuzione di una determinata operazione.
Assign Vocoder Voice to Part 1. Continue? (Assegnazione di Vocoder Voice alla parte 1. Continuare?)	Richiede conferma per la selezione di una Vocoder Voice nella schermata Category Search (Ricerca categoria) durante l'impostazione su "Vocoder" di Output Select (Selezione uscita) della parte A/D Input (Ingresso A/D), quando in modalità performance o multi la parte 1 non è una Vocoder Voice.
Assign Vocoder Voice (Assegnazione di Vocoder Voice). Continue (Continuare)?	Richiede conferma per la selezione di una Vocoder Voice nella schermata Category Search durante l'impostazione su "Vocoder" di Output Select della parte A/D Input, quando in modalità voce la voce non è una Vocoder Voice.
Audio Rec stopped due to lack of memory space (Registrazione audio arrestata a causa di memoria insufficiente).	Questo messaggio viene visualizzato quando la memoria diventa insufficiente e la registrazione audio viene interrotta.
Bad disk or memory (Disco o memoria danneggiati).	È impossibile utilizzare il dispositivo di memorizzazione esterno connesso al sintetizzatore. Formattare il dispositivo di memorizzazione esterno e riprovare.
Bulk data protected (Bulk data protetti).	Non è possibile ricevere bulk data a causa delle impostazioni della modalità utility.
Can't execute (Esecuzione impossibile).	Non è possibile l'esecuzione da parte del sintetizzatore a causa delle impostazioni o delle situazioni.
Click off (Metronomo disattivato).	Il metronomo viene disattivato.
Click on (Metronomo attivato).	Il metronomo viene attivato.
Completed (Operazione completata).	Il job specificato di caricamento, salvataggio, formattazione o altro è stato completato.
Connecting to USB device... (Collegamento al dispositivo USB in corso...)	È in atto il riconoscimento del dispositivo USB collegato al terminale USB TO DEVICE.
Copied Arpeggio type (Tipo di arpeggio copiato).	Copied Arpeggio type (Tipo di arpeggio copiato).
Device number is off (Numero di dispositivo errato).	Non è possibile trasmettere/ricevere i bulk data poiché il numero di dispositivo è errato.
Device number mismatch (Numero di dispositivo incompatibile).	Non è possibile trasmettere/ricevere i bulk data poiché i numeri di dispositivo non corrispondono.
Directory is not empty (La directory non è vuota).	Si è tentato di eliminare una cartella che contiene dei dati.
Disk or memory is full (Disco o memoria pieni).	Il dispositivo di memorizzazione esterno è pieno e non è possibile salvare altri dati. Utilizzare un nuovo dispositivo di memorizzazione esterno o liberare spazio cancellando i dati indesiderati.
Disk or memory is write-protected (Disco o memoria protetti da scrittura).	Il dispositivo di memorizzazione esterno è protetto da scrittura o si è tentato di scrivere su un supporto di sola lettura come ad esempio un CD-ROM.
Disk or memory read/write error (Errore di lettura/scrittura su disco o memoria).	Si è verificato un errore durante la lettura/scrittura sul dispositivo di memorizzazione esterno.
Executing... (Esecuzione dell'operazione in corso...)	Esecuzione del processo.
Executing... ****.wav (Esecuzione del file ****.wav in corso...)	Questo messaggio viene visualizzato durante la creazione di un file audio tramite la funzione Audio Record. **** indica il nome del file.
Executing... (Esecuzione dell'operazione in corso...) Please keep power on (Non disattivare l'alimentazione).	Questo messaggio viene visualizzato quando è in corso l'operazione di scrittura sulla memoria interna. Tenere l'unità accesa quando viene visualizzato questo messaggio.
File already exists (Il file esiste già).	Esiste già un file con un nome uguale a quello che si desidera salvare.
File is not found (Impossibile trovare il file).	Il file specificato non è stato trovato sul dispositivo di memorizzazione esterno durante un'operazione di caricamento.
File path is too long (Percorso file troppo lungo).	Non è possibile accedere al file o alla directory desiderata perché i caratteri che indicano il percorso sono troppi.
Illegal bulk data (Bulk data non validi).	Si è verificato un errore durante la ricezione dei bulk data o del messaggio di richiesta bulk.
Illegal file name (Nome file non valido).	Il nome file specificato non è valido. Provare a immettere un nome differente.
Illegal file (File non valido).	Non è possibile utilizzare il file specificato per il caricamento sul sintetizzatore oppure non è possibile il caricamento nella modalità corrente.
Learning... (Acquisizione in corso...)	Questo messaggio viene visualizzato quando un parametro viene acquisito dal knob/dallo slider in modalità remota.
Load All Arpeggios (Caricamento di All Arpeggio). Are you sure (Continuare)?	Richiede conferma per il caricamento di "All Arpeggio" nella modalità file.
Load All Performances (Caricamento di All Performances). Are you sure (Continuare)?	Richiede conferma per il caricamento di "All Performances" nella modalità file.
Load All Voices (Caricamento di All Voices). Are you sure (Continuare)?	Richiede conferma per il caricamento di "All Voices" nella modalità file.
Load All without system (Caricamento di All senza sistema). Are you sure (Continuare)?	Richiede conferma per il caricamento di "All without system" nella modalità file.
Load All (Caricamento di All). Are you sure (Continuare)?	Richiede conferma per il caricamento di "All" nella modalità file.
Load Seq Chain file (Caricamento del file Seq Chain). Are you sure (Continuare)?	Richiede conferma per il caricamento del "file Seq Chain" nella modalità file.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Indicazione sul display LCD	Descrizione
MIDI buffer full (Buffer MIDI pieno).	Impossibile elaborare i dati MIDI poiché sono stati ricevuti troppi dati contemporaneamente.
MIDI checksum error (Errore checksum MIDI).	Si è verificato un errore durante la ricezione dei bulk data.
Mixing Voice full (Voce di messaggio piena).	Non è possibile memorizzare la voce di messaggio poiché il numero di voci già memorizzate supera la capacità massima.
No read/write authority to the file (Non si dispone dell'autorizzazione di lettura/scrittura sul file).	Non si dispone dell'autorizzazione di lettura/scrittura sul dispositivo di memorizzazione esterno.
Now executing Factory set... (Esecuzione delle impostazioni di fabbrica in corso...) Please keep power on (Non disattivare l'alimentazione).	Indica che è in corso il ripristino delle impostazioni di fabbrica da parte del sintetizzatore.
Now loading... (Caricamento in corso...)	Indica che è in corso il caricamento di un file.
Now receiving MIDI bulk data... (Ricezione dei bulk data MIDI in corso...)	Indica che è in corso la ricezione dei bulk data MIDI da parte del sintetizzatore.
Now saving... (Salvataggio in corso...)	Indica che è in corso il salvataggio di un file.
Now scanning autoload file... (Scansione in corso dei file per il caricamento automatico).	Esecuzione della scansione per trovare i file da caricare automaticamente.
Now transmitting MIDI bulk data... (Trasmissione dei bulk data MIDI in corso...)	Indica che è in corso la trasmissione dei bulk data MIDI da parte del sintetizzatore.
Overwrite (Sovrascrivere). Are you sure (Continuare)?	L'operazione di salvataggio sovrascrive i dati sul dispositivo di memorizzazione esterno e questo messaggio richiede conferma per continuare o interrompere l'operazione. Premere [ENTER] (Sì) o [EXIT] (No), come desiderato.
Part x is used for Drum Assign (La parte x è già utilizzata per l'assegnazione dei suoni della batteria).	Questo messaggio viene visualizzato quando gli interruttori di tutte le parti sono impostati su on e la funzione di assegnazione dei suoni della batteria utilizza già la parte "x" per la batteria nella modalità performance.
Part x is used for Layer (La parte x è già utilizzata per la sovrapposizione).	Questo messaggio viene visualizzato quando gli interruttori di tutte le parti sono impostati su on e la funzione di sovrapposizione utilizza già la parte "x" per la sovrapposizione nella modalità performance.
Part x is used for Split (La parte x è già utilizzata per lo split).	Questo messaggio viene visualizzato quando gli interruttori di tutte le parti sono impostati su on e la funzione di split utilizza già la parte "x" per lo split nella modalità performance.
Please stop Audio Play/Rec. (Interrompere la riproduzione/registrazione audio)	Non è possibile eseguire l'operazione richiesta durante la registrazione/riproduzione audio.
Please stop sequencer (Arrestare il sequencer).	Non è possibile eseguire l'operazione richiesta durante la riproduzione SEQ PLAY.
Save Audio Rec file (Salvare il file Audio Rec)?	Richiede conferma per il salvataggio del file registrato in modalità registrazione/riproduzione audio.
Seq Chain stored (Seq Chain memorizzata).	Questo messaggio viene visualizzato quando le impostazioni Seq Chain sono state memorizzate.
Sequence memory full (Memoria di sequenza piena).	La memoria interna per i dati di Sequence è piena e non consente alcuna operazione ulteriore (ad esempio la registrazione, l'editing, l'esecuzione di job, la ricezione/trasmissione MIDI o il caricamento dal dispositivo di memorizzazione esterno). Riprovare dopo aver cancellato i dati di Song, Pattern o User Phrase non desiderati.
Set Part 1 Ins Sw to on to use Vocoder (Impostare l'interruttore di inserimento della parte 1 su on per utilizzare Vocoder).	Richiede l'impostazione dell'interruttore di inserimento della parte 1 su on per utilizzare Vocoder durante l'impostazione su "Vocoder" di Output Select della parte A/D Input.
MIDI data overload (Sovraccarico dati MIDI).	La quantità di dati MIDI è troppo grande per la riproduzione.
Store Voice (Memorizzare voce)?	Richiede conferma della memorizzazione della voce di editing durante l'esecuzione della funzionalità Performance Creator (Layer/Split/Drum Assign) (Sovrapposizione/Split/Assegnazione dei suoni della batteria) nella voce di editing della modalità voce.
The received MIDI bulk data's type is not compatible with the current mode/voice type (Il tipo di bulk data MIDI ricevuti non è compatibile con il tipo modalità/voce corrente).	Questo messaggio viene visualizzato quando i bulk data MIDI vengono ricevuti in modalità diversa da quella selezionata correntemente. La modalità di ricezione dei bulk data è la stessa della modalità di trasmissione. Questo messaggio viene visualizzato quando il tipo di voce (voce normale/voce di batteria) delle parti di messaggio di destinazione è diverso dal tipo di voce trasferito con bulk dump. Vengono selezionate le parti di destinazione assegnate allo stesso tipo di voce del tipo di voce trasferito con bulk dump.
This Performance uses User Voices (Questa performance utilizza voci utente).	La performance caricata utilizza voci utente. Richiede di confermare che le voci salvate nello stesso momento vengano memorizzate nello stesso banco/numero utente.
USB connection terminated (Collegamento USB interrotto). Press any button (Premere qualsiasi pulsante).	Il collegamento con il dispositivo USB è stato interrotto a causa di un inconveniente elettrico. Scollegare il dispositivo USB dal connettore USB TO DEVICE e premere un qualsiasi pulsante del pannello.
Utility stored (Impostazioni utility memorizzate).	Le impostazioni in modalità utility sono state memorizzate.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimenti

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
● Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

Risoluzione dei problemi

La seguente tabella fornisce i suggerimenti e i riferimenti a pagine in cui vengono descritti alcuni problemi che si verificano di frequente. È possibile risolvere il problema eseguendo la funzione relativa alle impostazioni di fabbrica (pagina 145) dopo aver effettuato il backup dei dati in un dispositivo di memorizzazione esterno. Se il problema persiste, contattare un rivenditore o un centro di assistenza Yamaha.

Non viene emesso alcun suono

■ La tastiera S90 XS/S70 XS è collegata correttamente mediante cavi audio alle relative apparecchiature esterne, come amplificatore, altoparlanti o cuffie?

La tastiera S90 XS/S70 XS non dispone di altoparlanti incorporati, quindi è necessario usare un sistema audio esterno oppure una cuffia stereo per un monitoraggio appropriato.

■ Il sintetizzatore e ogni apparecchiatura esterna collegata al sintetizzatore sono attivati?

■ Sono state effettuate tutte le appropriate impostazioni del livello, comprese quelle di volume principale sul sintetizzatore e le impostazioni del volume su tutte le apparecchiature esterne collegate?

Il foot controller è premuto (quando è collegato al jack FOOT CONTROLLER)?

■ I quattro slider sono impostati sui livelli appropriati (diversi da zero o dal minimo)?

■ Local Control è impostato su OFF?

Se questa funzione è impostata su off, il generatore di suoni interno non emetterà suoni.
[UTILITY] → MIDI → Local Control (pagina 137)

■ Il volume MIDI o le impostazioni di espressione MIDI sono troppo bassi quando si utilizza il controller esterno?

■ Le impostazioni degli effetti e del filtro sono corrette?

Se viene utilizzato un filtro, provare a variare la frequenza di taglio, poiché alcune impostazioni di taglio potrebbero filtrare del tutto il suono.

[VOICE] → [EDIT] → Effect (pagina 44)

[VOICE] → [EDIT] → FEG (Filter Envelope Generator) (pagina 43)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect (pagina 77)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → FEG (Filter Envelope Generator) (pagina 75)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → FEG (Filter Envelope Generator) (pagina 88)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Common → Effect (pagina 96)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → FEG (Filter Envelope Generator) (pagina 108)

■ "Vocoder" è selezionato come tipo di effetto Insertion di Voice (Voce)?

In questo caso, impostare i parametri relativi alla parte A/D Input (Ingresso A/D) e al connettore MIC INPUT in base ai valori corretti, quindi suonare la tastiera e immettere la voce nel microfono collegato alla S90 XS/S70 XS. Verificare se il knob INPUT GAIN sul pannello è impostato al minimo.

[VOICE] → [EDIT] → Effect → Ins Connect Type (Tipo collegamento Insertion): vocoder (pagina 44)

[UTILITY] → [VOICE] → A/D Out (Uscita A/D) → Output Select (Selezione uscita): vocoder (pagina 141)

■ Il volume o le impostazioni di espressione sono troppo bassi?

[UTILITY] → General (Generale) → Volume (pagina 133)

[VOICE] → [EDIT] → Play mode → Volume (pagina 34)

[VOICE] → [EDIT] → Modalità Easy Element Edit (Modifica elemento semplice) mediante il pulsante funzione degli slider → Slider (pagina 30)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Play mode → Volume (pagina 73)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Play mode → Volume (pagina 82)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Play mode → Volume (pagina 102)

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimento

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
Risoluzione dei problemi

■ Le impostazioni dei parametri quali Element Switch (Interruttore elemento), Part Switch (Interruttore parte), Note Limit (Limite nota) e Velocity Limit (Limite velocità) sono corrette?

[VOICE] → [EDIT] → [MUTE] (accesso) → Pulsanti [9] - [16]

[PERFORM] → [PART ON/OFF] (pagina 69)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Play mode → Note Limit Lo/Hi (min/max) (pagina 82)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Play mode → Velocity Limit Lo/Hi (pagina 83)

■ Se la performance o il multi non producono alcun suono, verificare che a ogni parte sia assegnata una voce?

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Voice (pagina 81)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Voice (pagina 101)

■ Se la performance o il multi non producono alcun suono, verificare che l'impostazione di uscita di ogni parte sia impostata correttamente?

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Play mode → Output Select (pagina 83)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Play mode → Output Select (pagina 103)

■ Se il multi non produce alcun suono, verificare che il canale o la porta di uscita di ogni traccia del sequencer esterno e il canale di ricezione di ogni parte nel multi siano impostati correttamente?

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Voice → Receive Ch (Canale di ricezione) (pagina 101)

■ Se la performance o il multi non producono alcun suono, verificare che il parametro "Arpeggio Play Only" di ogni parte sia attivato?

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Voice → Arp Play Only (pagina 81)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Voice → Arp Play Only (pagina 101)

Non viene emesso alcun suono dal jack MIC INPUT

■ Lo switch del microfono è attivato?

■ Il cavo che unisce il microfono e il sintetizzatore è collegato correttamente?

■ Il pulsante [MIC ON/OFF] è impostato su on (la luce è accesa)?

■ Il knob INPUT GAIN è ruotato completamente in senso antiorario (al minimo)?

■ Le impostazioni del volume della parte A/D Input sono troppo basse?

Selezionare "MIC" mediante il pulsante funzione knob → knob VOLUME (pagina 29)

■ Le impostazioni degli effetti sono corrette?

[UTILITY] → Voice → A/D FX (pagina 141)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D FX (pagina 79)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Common → A/D FX (pagina 99)

■ L'impostazione di uscita della parte A/D Input è impostata correttamente?

[UTILITY] → Voice → A/D Out (Uscita A/D) → Output Select (Selezione uscita) (pagina 141)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (pagina 78)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (pagina 99)

Lo split non funziona mediante il dispositivo MIDI esterno

■ Le impostazioni dei parametri "Split SW" e "Split Lower/Upper" in modalità performance funzionano solo quando viene lasciata suonare la tastiera dello strumento.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimento

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
● Risoluzione dei problemi

La riproduzione continua senza interrompersi

- Quando il pulsante [ARP ON/OFF] è attivato, premerlo in modo che la spia si spenga.
- Quando è attivata la modalità *sequence play*, premere il pulsante [START/STOP].
- Durante la riproduzione del suono del clic (metronomo), tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [START/STOP] per interrompere il suono.

Il suono è distorto

■ Le impostazioni degli effetti sono corrette?

L'utilizzo di un effetto in determinate impostazioni può causare distorsione.

[VOICE] → [EDIT] → Effect (pagina 44)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect (pagina 77)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Common → Effect (pagina 96)

L'utilizzo del Master Effect (Effetto master) in determinate impostazioni può causare distorsione.

[UTILITY] → Voice → Master FX (pagina 142)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect → Master (pagina 77)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Common → Effect → Master (pagina 96)

■ Le impostazioni del filtro sono corrette?

Valori troppo alti della risonanza del filtro possono causare distorsione.

[VOICE] → [EDIT] → FEG (Filter Envelope Generator) (pagina 43)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → FEG (Filter Envelope Generator) (pagina 75)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → FEG (Filter Envelope Generator) (pagina 88)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → FEG (Filter Envelope Generator) (pagina 108)

■ Alcuni dei seguenti parametri del volume sono impostati a un livello così alto da causare saturazione?

[UTILITY] → General (Generale) → Volume (pagina 133)

[UTILITY] → General → L&R Gain (Guadagno L&R) (pagina 133)

[VOICE] → [EDIT] → Play mode → Volume (pagina 34)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Play mode → Volume (pagina 73)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Play mode → Volume (pagina 82)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Play mode → Volume (pagina 102)

Il suono è tagliato

- Tutti i suoni prodotti (mediante la riproduzione della tastiera e di sequenza) hanno superato la polifonia massima del sintetizzatore? (pagina 7)

Suona solo una nota per volta

- Quando si verifica questa situazione, il parametro Mono/Poly nella modalità corrente è impostato su "mono".

Per suonare gli accordi, impostare questo parametro su "poly".

[VOICE] → [EDIT] → Play mode → Mono/Poly (pagina 35)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Play mode → Mono/Poly (pagina 82)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Play mode → Mono/Poly (pagina 102)

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimento

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
● Risoluzione dei problemi

Pitch errato o imprevisto

- Il parametro Tune in modalità utility è impostato su un valore diverso da "0"?

[UTILITY] → General → Accordatura (pagina 133)

- Il parametro Note Shift in modalità utility è impostato su un valore diverso da "0"?

[UTILITY] → General → Note Shift (pagina 133)

- Se una voce ha un pitch errato, verificare che nel parametro Micro Tune in modalità editing voce sia selezionato il sistema di accordatura corretto?

[UTILITY] → Micro Tune (pagina 140)

- Se la Performance o il Multi ha un pitch errato, verificare che il parametro Note Shift di ogni parte sia impostato su un valore diverso da "0"?

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Play mode (pagina 82)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Play mode (pagina 102)

Non viene applicato alcun effetto

- I knob o gli slider REVERB e CHORUS sono stati ruotati completamente al minimo?

- Alcuni o tutti i tipi di effetto sono stati impostati su "thru" o "off"?

- Il parametro EFFECT ON/OFF di ogni Effect è impostato su OFF?

- Se ciò si verifica in modalità performance o multi, verificare che i parametri Ins Effect Sw (Interruttore effetto Insertion) siano impostati correttamente.

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → FX Send (Invio effetto) → Ins Effect Sw (pagina 89)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → FX Send → Ins Effect Sw (pagina 109)

Se viene selezionato Vocoder Voice, Vocoder non funziona

- L'impostazione di uscita della parte A/D Input è impostata su "vocoder"?

[UTILITY] → Voice → A/D Out (Uscita A/D) → Output Select (Selezione uscita) (pagina 141)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (pagina 78)

[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (pagina 98)

Appare l'indicatore Edit (Modifica) anche quando i parametri non vengono modificati

- Ricordare che anche se non è attiva la modalità voice play o performance play, basta muovere un knob o uno slider per cambiare la voce, la performance o la multi corrente, facendo visualizzare l'indicatore Edit.

- Alcuni tipi di arpeggio includono i messaggi MIDI di Control Change. Quando viene riprodotto un arpeggio di questo tipo, il suono della voce corrente può essere inavvertitamente modificato e l'indicatore Edit può venire visualizzato nella parte superiore destra del display.

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimento

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
● Risoluzione dei problemi

Non è possibile avviare l'arpeggio

- **Controllare se il pulsante [ARP ON/OFF] è attivato o disattivato.**
- **Il parametro MIDI Sync (Sincronizzazione MIDI) è impostato su automatico o interno (utilizzando il clock interno)?**
[UTILITY] → MIDI → MIDI Sync (pagina 137)
- **È stato selezionato un tipo di arpeggio utente (senza dati utente)?**
Per riprodurre gli arpeggi utente, i dati di arpeggio utente creati in MOTIF XS devono essere caricati nella tastiera S90 XS/S70 XS (pagina 129).
- **I parametri relativi all'arpeggio, come Note Limit e Velocity Limit, sono impostati correttamente?**
[VOICE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit (Editing arpeggio) → Note Limit Lo/Hi (pagina 38)
[VOCE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (pagina 38)
[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (pagina 82)
[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (pagina 83)
[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (pagina 102)
[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (pagina 103)
- **Quando si verifica questa situazione in modalità performance o multi, verificare il parametro Arpeggio Switch (Interruttore arpeggio).**
[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw (pagina 84)
[MULTI/SEQ PLAY] (selezionare Multi mode) → [EDIT] → Part selection → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw (pagina 104)

Non è possibile interrompere l'arpeggio

- **Quando la riproduzione dell'arpeggio non si interrompe neanche se viene rilasciato il tasto, impostare il parametro Arpeggio Hold su "off" mediante i pulsanti [ARP HOLD] 1 - 4.**

La voce assegnata alla performance emette un suono diverso dal suono prodotto in modalità voce

- **Ciò è normale, perché il suono della voce è determinato dalle impostazioni dei parametri in modalità performance. Per le parti di performance, è necessario applicare le stesse impostazioni dei parametri utilizzate in modalità voce. Per quanto riguarda le impostazioni degli effetti, è possibile copiare le impostazioni in modalità voce nella parte di performance all'interno della seguente schermata. Con l'esecuzione di questo job, è possibile garantire che la voce emetterà lo stesso suono sia in modalità performance che in modalità voce.**

[PERFORM] → [JOB] → Copy (Copia) → Voice (pagina 91)
[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → (pagina 89)

La comunicazione dei dati tra computer e la tastiera S90 XS/S70 XS non funziona correttamente

- **Verificare che l'impostazione della porta nel computer sia corretta.**
- **Controllare se le impostazioni MIDI In/Out dello strumento sono corrette.**
[UTILITY] → [MIDI] → MIDI In/Out (pagina 137)

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimento

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
● Risoluzione dei problemi

La tastiera S90 XS/S70 XS non suona correttamente anche se vengono riprodotti i dati di song sul computer o sullo strumento MIDI collegato a S90 XS/S70 XS

■ La tastiera S90 XS/S70 XS è impostata in modalità multi?

Per riprodurre contemporaneamente più canali, selezionare la modalità multi.

La trasmissione o la ricezione dei bulk data MIDI non funziona correttamente

■ Il parametro Receive Bulk (Volume ricezione) è impostato su off?

Impostare il parametro Receive Bulk su on.

[UTILITY] → [MIDI] → Receive Bulk (pagina 138)

■ Se i dati sono stati salvati con la funzione bulk dump della tastiera S90 XS/S70 XS, è necessario impostare il numero del dispositivo sullo stesso numero prima della trasmissione bulk dump.

[UTILITY] → [MIDI] → Device No. (Numero dispositivo) (pagina 138)

■ Se la trasmissione non funziona correttamente, verificare che il numero del dispositivo relativo allo strumento MIDI collegato alla tastiera S90 corrisponda al valore del parametro Device Number in modalità utility.

[UTILITY] → [MIDI] → Device No. (Numero dispositivo) (pagina 138)

Non è possibile salvare i dati su un dispositivo esterno di memorizzazione USB

■ Il dispositivo USB in uso è protetto da scrittura? Per poter salvare i dati, la protezione da scrittura deve essere disattivata.

■ Il dispositivo di memorizzazione USB in uso è formattato correttamente?

[FILE] → Save (Salvataggio) → Selezionare un dispositivo di memorizzazione USB → [JOB] → FORMAT (pagina 130)

Non è possibile eseguire un file audio

■ Il formato del file audio è corretto?

La tastiera S90 XS/S70 XS può riprodurre solo file WAVE (.wav)/AIFF (.aif) stereo a 44,1 kHz/16 bit.

Non è possibile accedere alla modalità edit

■ La tastiera S90 XS/S70 XS è impostata in modalità file?

Dopo essere usciti dalla modalità file, premere il pulsante [EDIT].

Struttura di base

Blocchi funzionali
Generatore di suoni
A/D Input (Ingresso A/D)
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play (Registrazione/Riproduzione audio)
Controller
Effect (Effetto)
Memoria interna

Riferimento

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Appendice

Informazioni sull'interfaccia MIDI
Messaggi sul display
● Risoluzione dei problemi



Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>