



MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

MOXF6

MOXF8

Manuale di istruzioni

Il numero di modello e quello di serie, i requisiti di alimentazione e altre informazioni del prodotto si trovano sulla piastrina o vicino alla stessa. La piastrina del prodotto si trova nella parte inferiore dell'unità. Annotare il numero di serie nello spazio indicato di seguito e conservare il manuale come documento di comprovazione dell'acquisto; in tal modo, in caso di furto, l'identificazione sarà più semplice.

Numero del modello

Numero di serie

(bottom_it_01)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

Informazioni per gli utenti sulla raccolta e lo smaltimento di vecchia attrezzatura



Questo simbolo sui prodotti, sull'imballaggio e/o sui documenti che li accompagnano significa che i prodotti elettrici ed elettronici non dovrebbero essere mischiati con i rifiuti domestici generici.

Per il trattamento, recupero e riciclaggio appropriati di vecchi prodotti, li porti, prego, ai punti di raccolta appropriati, in accordo con la Sua legislazione nazionale e le direttive 2002/96/CE.

Smaltendo correttamente questi prodotti, Lei aiuterà a salvare risorse preziose e a prevenire alcuni potenziali effetti negativi sulla salute umana e l'ambiente, che altrimenti potrebbero sorgere dal trattamento improprio dei rifiuti.

Per ulteriori informazioni sulla raccolta e il riciclaggio di vecchi prodotti, prego contatti la Sua amministrazione comunale locale, il Suo servizio di smaltimento dei rifiuti o il punto vendita dove Lei ha acquistato gli articoli.

[Per utenti imprenditori dell'Unione europea]

Se Lei desidera disfarsi di attrezzatura elettrica ed elettronica, prego contatti il Suo rivenditore o fornitore per ulteriori informazioni.

[Informazioni sullo smaltimento negli altri Paesi al di fuori dell'Unione europea]

Questo simbolo è valido solamente nell'Unione Europea. Se Lei desidera disfarsi di questi articoli, prego contatti le Sue autorità locali o il rivenditore e richieda la corretta modalità di smaltimento.

(weee_eu_it_01)

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI CONTINUARE

Conservare questo manuale in un luogo sicuro e accessibile per future consultazioni



AVVERTENZA

Attenersi sempre alle precauzioni di base indicate di seguito per evitare il rischio di lesioni gravi o addirittura di morte conseguente a scosse elettriche, cortocircuiti, danni, incendi o altri pericoli. Tali precauzioni includono, fra le altre, quelle indicate di seguito:

Alimentatore/adattatore CA

- Non posizionare il cavo di alimentazione in prossimità di fonti di calore, quali radiatori o caloriferi. Non piegarlo eccessivamente né danneggiarlo. Non posizionare oggetti pesanti sul cavo.
- Utilizzare solo la tensione corretta specificata per lo strumento. La tensione necessaria è indicata sulla piastrina del nome dello strumento.
- Utilizzare solo l'adattatore specificato (pagina 73). L'utilizzo di un adattatore non adeguato potrebbe causare danni allo strumento o surriscaldamento.
- Controllare periodicamente la spina elettrica ed eventualmente rimuovere la sporcizia o la polvere accumulata.

Non aprire

- Lo strumento non contiene componenti riparabili dall'utente. Non aprire lo strumento né smontare o modificare in alcun modo i componenti interni. In caso di malfunzionamento, non utilizzare lo strumento e richiedere l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.

Esposizione all'acqua

- Non esporre l'apparecchio alla pioggia, non usarlo vicino all'acqua o in ambienti umidi o bagnati, e non sistemare su di esso contenitori di liquidi (ad es. tazze, bicchieri o bottiglie) che possano riversarsi in una qualsiasi delle aperture.

Un'eventuale fuoriuscita di liquido potrebbe penetrare nelle aperture dello strumento. In caso di infiltrazione di liquido all'interno dello strumento, come ad esempio acqua, spegnere immediatamente lo strumento e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA. Richiedere quindi l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.

- Non inserire o rimuovere la spina elettrica con le mani bagnate.

Esposizione al fuoco

- Non appoggiare sullo strumento oggetti con fiamme vive, come ad esempio candele. Tali oggetti potrebbero cadere provocando un incendio.

Anomalie

- Se si verifica uno dei problemi riportati di seguito, spegnere immediatamente lo strumento e scollegare la spina elettrica dalla presa. Richiedere quindi l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.
 - La spina o il cavo di alimentazione è danneggiato.
 - Si verifica l'emissione di un odore insolito o di fumo.
 - Alcuni oggetti sono caduti nello strumento.
 - Si verifica una improvvisa scomparsa del suono durante l'utilizzo dello strumento.



ATTENZIONE

Attenersi sempre alle precauzioni di base elencate di seguito per evitare lesioni personali o danni allo strumento o ad altri oggetti. Tali precauzioni includono, fra le altre, quelle indicate di seguito:

Alimentatore/adattatore CA

- Non collegare lo strumento a una presa elettrica utilizzando un connettore multiplo, per evitare una riduzione della qualità del suono o un eventuale surriscaldamento della presa stessa.
- Per scollegare il cavo di alimentazione dallo strumento o dalla presa elettrica, afferrare sempre la spina e non il cavo, per evitare di danneggiarlo.
- Se si prevede di non utilizzare lo strumento per un lungo periodo di tempo o in caso di temporali, rimuovere la spina dalla presa elettrica.

Posizionamento

- Non collocare lo strumento in posizione instabile, per evitare che cada.
- Prima di spostare lo strumento, assicurarsi che tutti i cavi siano scollegati per evitare danni o lesioni alle persone che potrebbero inciampare.

- Durante l'installazione del prodotto, assicurarsi che la presa CA utilizzata sia facilmente accessibile. In caso di problemi o malfunzionamenti, spegnere immediatamente lo strumento e scollegare la spina dalla presa elettrica. Anche quando l'interruttore è spento, una quantità minima di corrente continua ad alimentare il prodotto. Se si prevede di non utilizzare il prodotto per un lungo periodo di tempo, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA a muro.

Collegamenti

- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnere tutti i componenti interessati. Prima di accendere o spegnere i componenti, impostare al minimo i livelli del volume.
- Assicurarsi inoltre che il volume di tutti i componenti sia impostato al minimo. Aumentare gradualmente il volume mentre si suona lo strumento fino a raggiungere il livello desiderato.

Precauzioni di utilizzo

- Non inserire o introdurre carta, oggetti metallici o di altro tipo nelle fessure presenti sul pannello o sulla tastiera. Ciò potrebbe causare lesioni personali, danni allo strumento o ad altri oggetti o problemi nel funzionamento.
- Non appoggiarsi allo strumento, né posizionarvi sopra oggetti pesanti. Non esercitare eccessiva forza su pulsanti, interruttori o connettori.
- Non utilizzare lo strumento/dispositivo o le cuffie per lunghi periodi di tempo o con livelli di volume eccessivi. Tali pratiche potrebbero causare una perdita permanente dell'udito. Se si accusano disturbi uditivi come fischi o abbassamento dell'udito, rivolgersi a un medico.

Yamaha declina qualsiasi responsabilità per i danni derivanti da un utilizzo non corretto o dalle modifiche apportate allo strumento, nonché per la perdita o la distruzione di dati.

Spegnere sempre lo strumento quando non è utilizzato.

Anche se l'interruttore [⏻] (Standby/On) è in posizione di standby (il display è spento), una quantità minima di corrente continua ad alimentare lo strumento.

Se non si intende utilizzare lo strumento per un lungo periodo di tempo, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a muro CA.

Smaltire le batterie esauste in conformità alle normative locali.

DMI-5 2/2

AVVISO

Attenersi sempre agli avvisi elencati di seguito per evitare il malfunzionamento/danneggiamento del dispositivo e il danneggiamento dei dati o di altri oggetti.

■ Utilizzo e manutenzione

- Non utilizzare lo strumento in prossimità di apparecchi televisivi, radio, stereo, telefoni cellulari o altri dispositivi elettrici. In caso contrario, lo strumento o i suddetti dispositivi potrebbero generare interferenze.
- Per evitare la deformazione del pannello, il danneggiamento dei componenti interni o il funzionamento instabile, non esporre lo strumento a un'eccessiva quantità di polvere, a vibrazioni o a condizioni climatiche estreme. Ad esempio, non lasciare lo strumento sotto la luce diretta del sole, in prossimità di una fonte di calore o all'interno di una vettura nelle ore diurne.
- Non collocare oggetti in vinile, plastica o gomma sullo strumento, per evitare di scolorire il pannello o la tastiera.
- Pulire lo strumento con un panno morbido e asciutto. Non utilizzare diluenti per vernici, solventi, detersivi liquidi o salviette imbevute di sostanze chimiche.

■ Salvataggio dei dati

- I dati presenti nel buffer di modifica (posizione in memoria dei dati modificati) dello strumento vengono cancellati automaticamente quando lo si spegne. Salvare i dati importanti nella memoria utente, su un dispositivo di memoria flash USB o su altri dispositivi esterni, ad esempio un computer. Occorre tenere presente che i dati salvati possono andare persi a causa di un malfunzionamento o di un utilizzo non corretto.
- Per evitare la perdita di dati dovuta al danneggiamento del supporto, si consiglia di salvare i dati importanti su due dispositivi di memoria flash USB/supporti esterni.

Informazioni

■ Informazioni sui copyright

- Fatta eccezione per l'uso personale, è severamente vietato copiare i dati musicali commercialmente disponibili compresi, tra gli altri, i dati MIDI e/o i dati audio.
- Questo prodotto comprende ed è fornito in bundle con programmi e contenuti per computer per i quali Yamaha è titolare di copyright o cessionaria di licenza di copyright da parte di terzi. Tra i materiali protetti da copyright figurano, tra l'altro, tutto il software per computer, i file di stile, i file MIDI, i dati WAVE, brani musicali e registrazioni audio. Qualsiasi uso non autorizzato di tali programmi e contenuti ad eccezione dell'uso personale è vietato dalle leggi in materia. Le violazioni del copyright comportano conseguenze civili e penali. È VIETATO ESEGUIRE, DISTRIBUIRE O UTILIZZARE COPIE ILLEGALI.

■ Informazioni su funzioni e dati incorporati nello strumento

- Questo dispositivo è in grado di supportare e utilizzare in anteprima diversi tipi/formati di dati musicali dopo aver eseguito un processo di ottimizzazione per ottenere il formato corretto. Di conseguenza, il dispositivo potrebbe non riprodurli esattamente nel modo previsto dai rispettivi produttori o compositori.

■ Informazioni sul presente manuale

- Le illustrazioni e le schermate LCD riprodotte nel presente manuale hanno finalità puramente didattiche e possono variare rispetto a quanto effettivamente visualizzato nello strumento dell'utente.
- Windows è un marchio registrato di Microsoft® Corporation negli Stati Uniti e in altri paesi.
- Apple, Mac e Macintosh sono marchi di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e in altri paesi.
- I nomi di società e prodotti presenti in questo manuale sono marchi o marchi registrati delle rispettive società.

Informazioni sulla versione del firmware più recente

Yamaha potrebbe di tanto in tanto aggiornare il firmware del prodotto e altri programmi software associati senza notificare i miglioramenti. Per scaricare le versioni più recenti e gli aggiornamenti del firmware di MOXF6/MOXF8 o del software associato, visitare il sito Web di Yamaha al seguente indirizzo.

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

Le spiegazioni contenute nel presente Manuale di istruzioni si riferiscono alla versione del firmware corrente alla data di realizzazione del Manuale. Per informazioni dettagliate sulle funzioni aggiuntive presenti nelle versioni più recenti, fare riferimento al sito Web riportato in precedenza.

Messaggio dal team di sviluppo di MOXF6/MOXF8

Grazie per avere acquistato un sintetizzatore Yamaha MOXF6/MOXF8.

Il team di sviluppo ha progettato questo strumento in modo che i musicisti di qualsiasi livello e genere musicale possano ottenere un sound di altissimo livello e funzioni avanzate per creare ed eseguire la propria musica.

SOUND

■ ■ Qualità audio di altissimo livello per le applicazioni più svariate ■ ■

MOXF6/MOXF8 sfrutta le eccellenti qualità sonore di MOTIF XF, strumento usato da moltissimi artisti in tutto il mondo, e vanta un'ampia gamma di suoni dinamici da impiegare in praticamente qualsiasi situazione musicale.

Inoltre, una delle caratteristiche più importanti del sintetizzatore MOXF è la possibilità di potere installare una scheda di espansione di memoria Flash aggiuntiva. Questa funzione è stata inclusa in risposta alle numerose richieste provenienti da utenti professionisti. Ora i dati campione (audio) restano memorizzati anche quando il sintetizzatore viene spento, consentendo di utilizzare immediatamente all'accensione le waveform contenenti i campioni registrati, senza doverle caricare da un dispositivo di memorizzazione USB esterno.

FUNZIONI

■ ■ Conversione fluida e immediata delle proprie idee in composizioni musicali ■ ■

MOXF6/MOXF8 dispone della potentissima funzione Performance Creator, che consente di abbinare una voce ad altre voci e parti di batteria, così da ottenere un accompagnamento ritmico e armonico completo. È inoltre possibile registrare la performance sotto forma di song o pattern semplicemente premendo il pulsante [REC] in modalità Performance per poi, dopo la registrazione, passare automaticamente alla modalità Song/Pattern per apportare ulteriori modifiche e completare la song o il pattern. Si tratta di un processo fluido e intuitivo che consente di creare in modo rapido e semplice brani musicali a seconda dell'ispirazione del momento.

■ ■ Produzione musicale perfetta con Cubase ■ ■

Il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 è stato sviluppato per integrarsi perfettamente con il software DAW serie Cubase prodotto da Steinberg. È stata migliorata ulteriormente la funzione di controllo remoto abbinato a Cubase, così da poter controllare in modo facile e comodo parametri opzionali di Cubase con la manopola AI KNOB o utilizzando modelli di controllo compatibili con vari strumenti VST al fine di controllare in maniera facile più parametri e operazioni complesse su sintetizzatori software direttamente dalla tastiera dello strumento.

DESIGN

■ ■ Design elegante e look professionale ■ ■

L'elegante design esterno è stato progettato in modo da riflettere i suoni di livello professionale e le funzioni innovative del sintetizzatore MOXF6/MOXF8, così da renderlo uno strumento piacevolissimo da suonare e da mostrare sul palco.

Inoltre, è uno strumento particolarmente adatto per le esibizioni dal vivo grazie alla sua portabilità.

Abbiamo prestato particolare attenzione anche a progettare le dimensioni e l'aspetto esteriore dello strumento in modo che sia facile da usare anche con un sistema audio per computer.

Accessori

- Adattatore CA*
- Cavo USB
- Manuale di istruzioni (questa guida)
- 1 x Online Manual CD-ROM (Manuale di riferimento, Manuale dei parametri del sintetizzatore ed Elenco dati)
- CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION

* Potrebbe non essere incluso nel paese in cui si è acquistato lo strumento. Per ulteriori informazioni, contattare il rivenditore Yamaha.

Uso dei manuali di MOXF6/MOXF8

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

- **Manuale di istruzioni (questa guida)**

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

- **Manuale di riferimento (questo documento PDF)**

Descrive la struttura interna di MOXF6/MOXF8 e i vari parametri che si possono regolare e impostare. Descrive, inoltre, come utilizzare lo strumento per determinate applicazioni e fornisce i seguenti materiali di riferimento.

- Elenchi di categorie per voci e performance
- Esempi di impostazione della destinazione del controller
- Funzioni delle manopole 1 - 8 in modalità Voice e Mixing
- Tipi di riproduzione delle song
- Song Track Loop - Esempio di impostazione
- Registrazione punch in/out in modalità Song
- Tipi di riproduzione dei pattern
- Registrazione Loop dei pattern
- Creazione di un arpeggio
- Memorizzazione delle impostazioni come modello di messaggio
- Assegnazioni per il controllo remoto
- Selezione di file e cartelle in modalità File
- Riproduzione di dati SMF (Standard MIDI File) da un dispositivo di memoria flash USB
- Formattazione di un dispositivo di memoria flash USB

- **Manuale dei parametri del sintetizzatore (documento PDF)**

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

- **Elenco dati (documento PDF)**

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

Utilizzo dei manuali PDF

Il Manuale di riferimento, il Manuale dei parametri del sintetizzatore e l'Elenco dati sono forniti come documenti in formato PDF, che è possibile visualizzare e leggere su un computer. Se si utilizza Adobe® Reader® per visualizzare un file PDF, è possibile ricercare parole specifiche, stampare una pagina o fare clic su un collegamento per aprire una sezione desiderata del manuale. Le funzioni di ricerca di termini e di collegamento rappresentano due modalità particolarmente comode per spostarsi all'interno di un file PDF, pertanto se ne consiglia l'utilizzo. È possibile scaricare la versione più recente di Adobe Reader dal seguente URL:
<http://www.adobe.com/products/reader>

Caratteristiche principali del sintetizzatore MOXF6/MOXF8

■ Funzione Sound Engine MOTIF XF

Questo strumento include la gamma completa di waveform dinamiche e autentiche di MOTIF XF, come i suoni realistici di pianoforte acustico, piano elettrico, sintetizzatore, archi, strumenti a fiato e percussioni. È disponibile anche la funzione avanzata XA (Expanded Articulation, articolazione estesa), che fornisce maggiore flessibilità nelle esecuzioni e realismo acustico. Consente di ricreare più efficacemente suoni realistici e performance naturali, come ad esempio il legato e i trilli, fornendo altre modalità esclusive di modifica casuale e alternata dei suoni durante l'esecuzione. In più, lo strumento comprende nuovi tipi di arpeggio per le voci di batteria, oltre a quelli esistenti di MOTIF XF, e anche un sistema completo di effetti VCM (Virtual Circuitry Modeling), master ed equalizzatore master. Il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 migliora davvero le esecuzioni e le creazioni musicali in moltissimi modi.

■ Interfaccia utente di facile utilizzo

È possibile selezionare direttamente la voce o la performance desiderata con i 16 pulsanti numerici. Possono essere richiamate anche in base al tipo di strumento mediante la funzione Category Search. Questo strumento dispone, inoltre, della versatile e al tempo stesso comoda funzione Performance Creator, che consente di creare in modo rapido e fluido brani musicali a seconda dell'ispirazione del momento. È ideale per creare nuove performance con le voci che si preferiscono, selezionandole in modalità Voice.

■ Sequencer completo per creare song e pattern

Questo strumento dispone di un sequencer incorporato che consente di produrre musica di altissimo livello senza dover utilizzare un computer o altri dispositivi. Il sequencer dispone sia della registrazione in tempo reale, per registrare l'esecuzione di un brano mentre lo si suona, che della registrazione Step, ideale per registrare frasi precise e ripetitive o altri passaggi di difficile esecuzione. Inoltre, è possibile registrare le performance sotto forma di song o pattern semplicemente premendo il pulsante [REC], per poi modificare, perfezionare e completare la song.

■ Modulo di espansione della memoria Flash opzionale

Il sintetizzatore MOXF per la prima volta mette inoltre a disposizione la possibilità di installare un modulo di espansione della memoria Flash (FL512M/FL1024M), che consente di memorizzare internamente le waveform comprendenti i suoni audio campionati e di lasciare le waveform e i suoni internamente anche dopo lo spegnimento.

■ Tastiera reattiva ed espressiva

Il sintetizzatore MOXF8 dispone di una tastiera GHS a 88 tasti. Offre la risposta tipica e caratteristica della tastiera di un vero pianoforte acustico, con un tocco più pesante nei bassi e più leggero nei registri alti e con tutte le gradazioni intermedie fra di essi. MOXF6 dispone della nuova tastiera semipesata a 61 tasti, progettata appositamente per riprodurre in modo facile ed espressivo la vasta gamma di suoni dello strumento.

■ Funzione Master Keyboard

Questa utile funzione consente di utilizzare lo strumento come controller Master Keyboard (tastiera "split") e per riconfigurare facilmente lo strumento per il passaggio dalla modalità Voice/Performance a quella Song/Pattern durante le esibizioni dal vivo.

■ Jack A/D INPUT [L]/[R] stereo

Ai jack Input dello strumento è possibile collegare vari dispositivi come microfono, chitarra o apparecchiatura audio, in modo che questo segnale audio in ingresso venga riprodotto come parte A/D Input a sé stante in modalità Voice/Performance/Song/Pattern. Per questa parte possono essere impostati vari parametri come volume, pan ed effetti. L'audio viene mixato con tutte le altre parti, in modo da abbinare il sound di MOXF6/MOXF8 con quello dei dispositivi esterni. È possibile anche creare un suono di vocoder utilizzando il segnale in entrata proveniente da questi jack e abbinandolo all'effetto interno.

■ Interfaccia audio/MIDI USB

Il terminale USB dello strumento funge da interfaccia sia MIDI che audio, così da poter registrare digitalmente l'audio dello strumento e quello proveniente dai jack A/D INPUT [L]/[R] nel software DAW di un computer. È possibile anche trasmettere il suono dello strumento e il segnale di ingresso del software DAW dal sintetizzatore MOXF6/MOXF8.

■ Integrazione con Cubase

Lo strumento MOXF è progettato in modo da integrarsi in modo completo con Cubase, il software DAW completo di funzioni di Steinberg che mette a disposizione un sistema completo di produzione musicale, in cui l'hardware e il software sono completamente integrati tra loro.

Sommario

Messaggio dal team di sviluppo di MOXF6/MOXF8	6
Accessori	7
Uso dei manuali di MOXF6/MOXF8	7
Caratteristiche principali del sintetizzatore MOXF6/MOXF8	8

Controlli e funzioni 10

Pannello superiore	10
Pannello posteriore	16

Installazione 17

Alimentazione	17
Collegamento di altoparlanti o cuffie	17
Accensione del sistema	17
Funzione Auto Power Off (Spegnimento automatico)	18
Regolazione del volume e della luminosità del display	18
Operazioni preliminari	19
Selezione dei programmi	19
Riproduzione delle song demo	19
Ripristino delle impostazioni iniziali di fabbrica della memoria utente	20

Funzionamento di base 21

Spostamento del cursore	21
Modifica dei valori del parametro	21
Funzioni e funzioni secondarie	21
Immissione diretta di un numero	21
Assegnazione di nomi (immissione dei caratteri)	22
Selezione di un tipo di nota	22
Impostazioni di nota (tonalità) e velocità	22

Guida rapida 23

Modalità	23
Istruzioni di base	24
Uso della tastiera in modalità Voice	25
Selezione di una voce preimpostata	25
Uso della funzione Category Search	26
Raggruppamento delle voci più utilizzate - Categoria Favorite (Preferiti)	26
Uso della funzione Arpeggio	27
Attivazione/disattivazione dell'arpeggio	27
Modifica del tipo di arpeggio	27
Impostazione di ottava/trasposizione della tastiera	27
Modifica delle qualità timbriche delle voci	28
Modifica di una voce	28
Miglioramento dei suoni con gli effetti	29
Modifica dell'assegnazione del tipo di arpeggio	31
Creazione di una nuova performance mediante le voci preferite (Performance Creator)	31
Layer: sovrapposizione di più voci	31
Split: divisione dei suoni sulla tastiera	32
Assegnazione di un suono di batteria: sovrapporre una parte di batteria alla voce corrente	33
Modifica di un pattern di batteria (tipo di arpeggio)	33
Suonare la tastiera in modalità Performance	34
Selezione di una performance	34
Modifica del timbro della voce	35

Registrazione in modalità Performance	36
Song e Pattern	36
Registrazione della melodia e della riproduzione dell'arpeggio nella song	36
Registrazione della riproduzione dell'arpeggio in un pattern	37

Connessione di un microfono o un dispositivo audio	38
Suonare la tastiera insieme all'audio in ingresso dai jack A/D INPUT [L]/[R]	38
Suonare la tastiera a tempo con il Vocoder	39

Creazione di una song originale	40
Riproduzione delle song	41
Creazione di una parte di batteria mediante la registrazione Step	41
Creazione di una parte di basso mediante la registrazione in tempo reale	43
Creazione di una parte di sintetizzatore mediante l'arpeggio	44
Correzione delle note errate	45
Completamento della song mediante la modifica del messaggio	45
Memorizzazione della song creata	46

Creazione di un pattern originale	47
Ascolto dei pattern demo	47
Creazione di un pattern (sezione A) mediante l'arpeggio	47
Creazione di un altro pattern (sezione B) mediante dati già registrati	48
Creazione di una sequenza di pattern per la conversione in song	49

Collegamento di strumenti MIDI esterni	51
--	----

Integrazione con il computer	53
Collegamento a un computer	53
Creazione di una song mediante l'uso di un computer	54
Controllo remoto del software da MOXF6/MOXF8 (modalità Remote)	55
Uso di MOXF6/MOXF8 Editor	57

Impiego come Master Keyboard	57
Registrazione di voice/performance/song/pattern modificati	57
Impostazione per l'uso come tastiera master	58

Configurazione delle impostazioni generali del sistema (modalità Utility)	58
Impostazione della modalità predefinita all'accensione	58
Inversione dello stato LCD (Display a cristalli liquidi)	59
Impostazioni del clic (metronomo)	59
Impostazione degli effetti applicati al segnale di ingresso dal jack A/D INPUT	59
Impostazioni di Master Effect/Master EQ in modalità Voice	59
Trasmissione di messaggi di Control Change utilizzando Foot Switch	59

Salvataggio/caricamento di dati (modalità File)	60
Salvataggio delle impostazioni in un dispositivo di memoria flash USB	60
Caricamento delle impostazioni da un dispositivo di memoria flash USB	60
Precauzioni nell'uso del terminale USB [TO DEVICE]	61

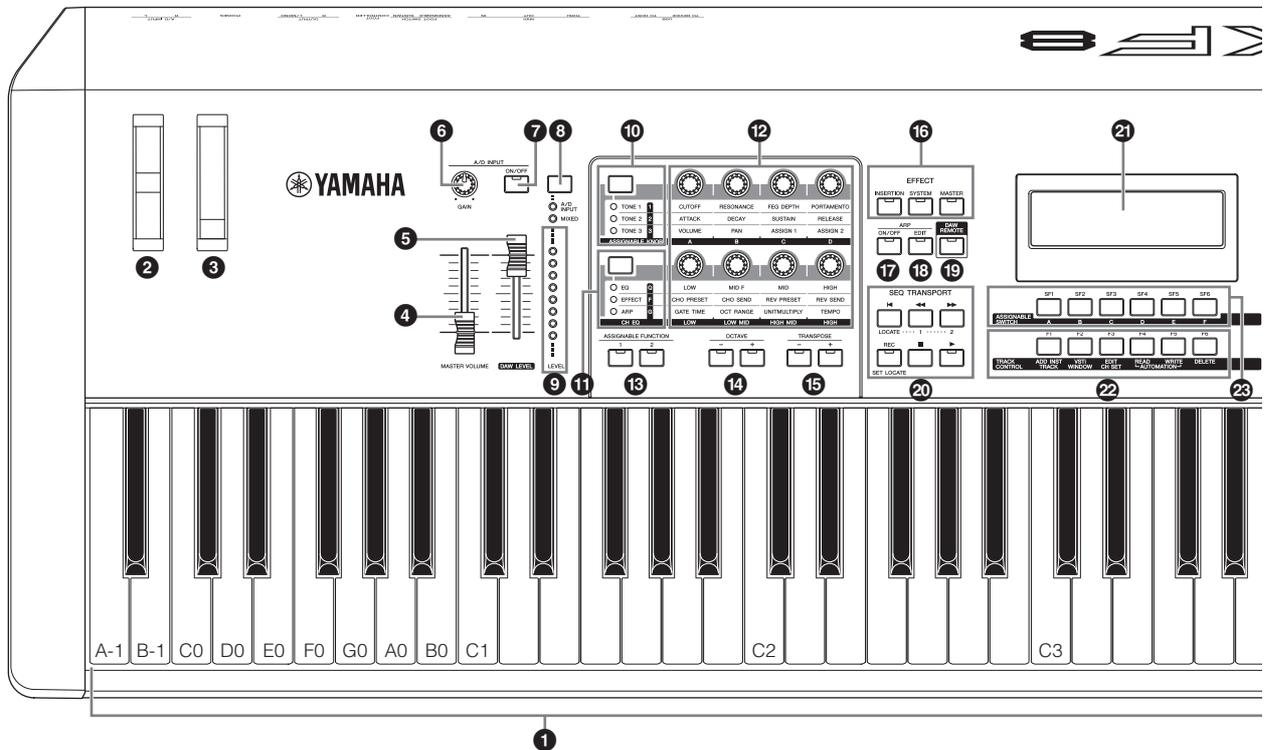
Appendice 62

Elenco di funzioni Shift	62
Messaggi sul display	63
Risoluzione dei problemi	65
Installazione di hardware opzionale	70
Dispositivi disponibili	70
Posizioni di installazione	70
Precauzioni durante l'installazione	70
Installazione di hardware opzionale FL512M/FL1024M	71
Rimozione del modulo	72
Specifiche tecniche	73
Indice	74

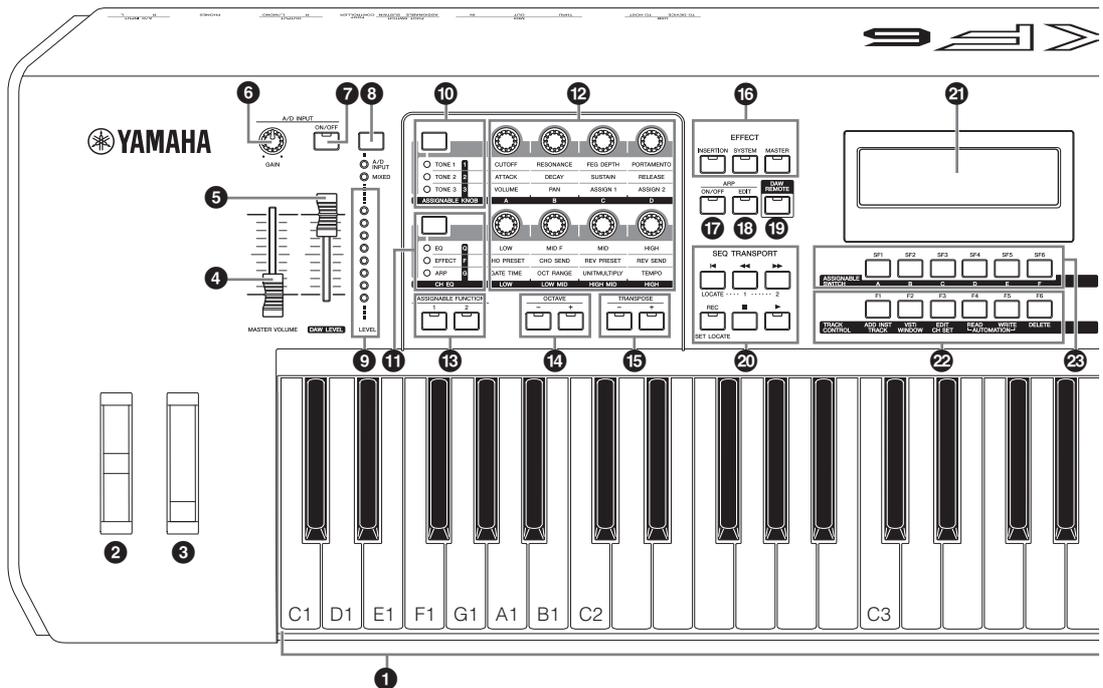
Controlli e funzioni

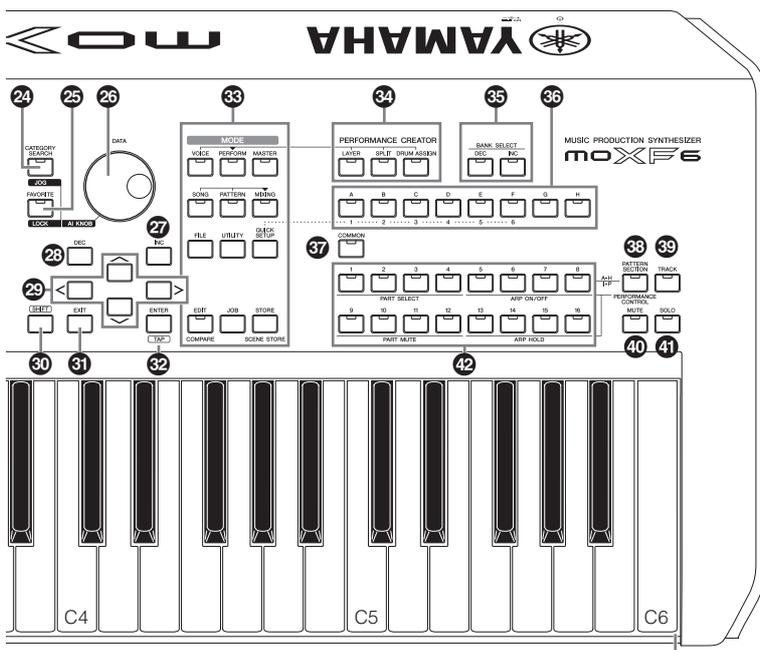
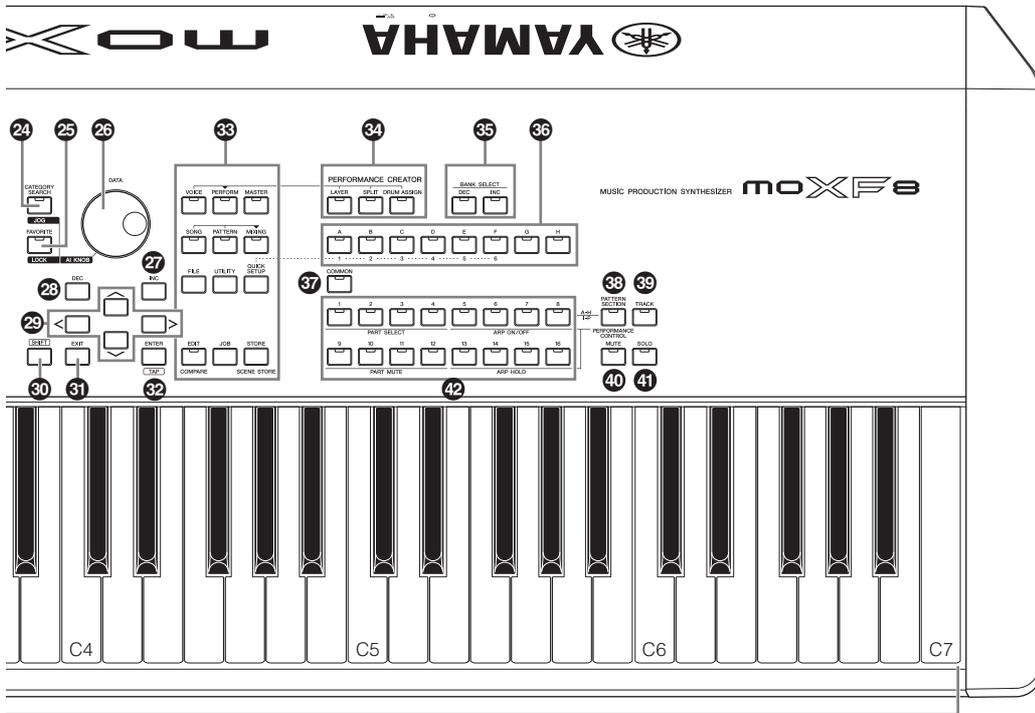
Pannello superiore

MOXF8



MOXF6





1 Tastiera

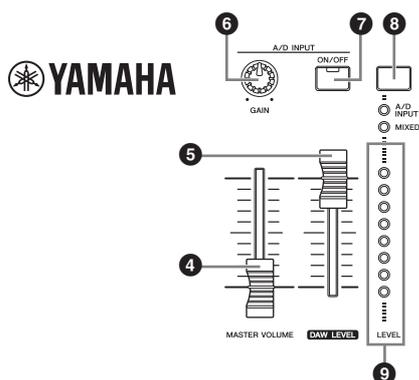
MOXF8 dispone di una tastiera a 88 tasti, mentre MOXF6 ha 61 tasti. Tutti sono dotati della funzione di risposta al tocco (initial touch). Grazie alla funzione initial touch, la forza con cui vengono suonate le note influenza il suono in vari modi, a seconda della voce selezionata.

2 Rotella Pitch Bend

Controlla l'effetto di pitch bend. È possibile assegnare anche altre funzioni a questo controller.

3 Rotella di modulazione

Controlla l'effetto di modulazione. È possibile assegnare anche altre funzioni a questo controller.



4 Slider [MASTER VOLUME] (pagina 18)

Regola il volume del suono generale. Per aumentare il livello di uscita dai jack OUTPUT [L/MONO]/[R] e dal jack [PHONES], fare scorrere in avanti lo slider.

5 Slider [DAW LEVEL]

Regola il volume del segnale audio acquisito dal terminale USB [TO HOST].

6 Manopola A/D INPUT [GAIN] (pagina 39)

Consente la regolazione del guadagno di ingresso dei segnali audio nei jack A/D INPUT [L]/[R]. La regolazione di questa manopola può risultare necessaria per ottenere un livello ottimale, a seconda del microfono collegato.

Ruotando la manopola verso destra si aumenta il volume e verso sinistra lo si diminuisce.

NOTA A seconda del livello di uscita delle apparecchiature collegate ai jack A/D INPUT [L]/[R], occorre modificare il valore del parametro Mic/Line nella schermata [F1] GENERAL della modalità Utility. Se il livello di uscita delle apparecchiature collegate (come microfono, chitarra, basso) è basso, impostare il parametro su "mic". Se il livello di uscita delle apparecchiature collegate (come sintetizzatore, lettore CD) è alto, impostare il parametro su "line".

7 Pulsante A/D INPUT [ON/OFF] (pagina 39)

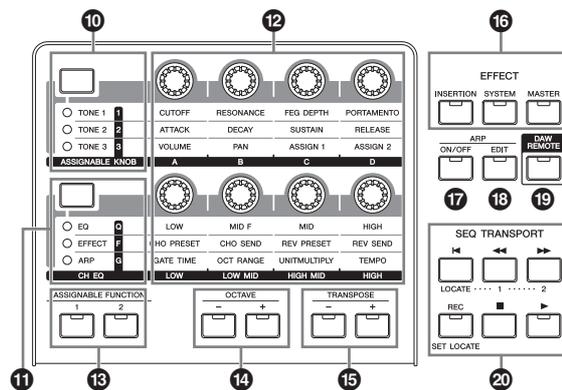
Determina se lo strumento accetta il segnale audio di ingresso dal jack A/D INPUT [L]/[R].

8 Pulsante indicatore [LEVEL] (pagina 39)

Seleziona il segnale di destinazione controllato dall'indicatore [LEVEL], il segnale di ingresso mediante i jack A/D INPUT [L]/[R] o il segnale di uscita mediante il jack OUTPUT [L/MONO]/[R].

9 Indicatore [LEVEL] (pagina 39)

Indica il livello di segnale specificato mediante il pulsante indicatore [LEVEL].



10 Pulsante funzione manopola 1

Premere il pulsante per modificare le funzioni assegnate alle manopole 1 – 4 (sulla fila superiore). Si illuminerà la spia accanto ai parametri attualmente attivi. In modalità Voice, la funzione di ogni manopola viene applicata alla voce corrente, mentre in modalità Performance/Mixing, la funzione di ogni manopola viene applicata solo alla parte attualmente selezionata o a tutte le parti (a seconda dell'impostazione) mediante i pulsanti [COMMON] e [PART SELECT].

NOTA Se si preme il pulsante funzione manopola 1 mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], la spia accanto al pulsante [TONE 1] si accende e alle manopole 1 - 4 vengono assegnati i parametri TONE 1.

11 Pulsante funzione manopola 2

Premere il pulsante per modificare le funzioni assegnate alle manopole 5 – 8 (sulla fila inferiore). Si illuminerà la spia accanto ai parametri attualmente attivi.

NOTA Se si preme il pulsante funzione manopola 2 mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], la spia accanto al pulsante [EQ] si accende e alle manopole 5 - 8 vengono assegnati i parametri EQ.

12 Manopole 1 – 8 (pagina 28)

Queste otto versatili manopole consentono di regolare vari aspetti o parametri della voce corrente. In questo manuale, le manopole sulla fila superiore sono dette "Manopola 1" – "Manopola 4", mentre quelle sulla fila inferiore sono dette "Manopola 5" – "Manopola 8". Premere il pulsante funzione manopola 1 per cambiare le funzioni delle manopole 1 – 4 oppure premere il pulsante funzione manopola 2 per cambiare le funzioni delle manopole 5 – 8.

13 Pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]

In base alle impostazioni di XA (articolazione estesa) in modalità Voice Element Edit è possibile richiamare l'elemento specifico della voce selezionata premendo ciascuno di questi pulsanti durante la performance eseguita sulla tastiera. È possibile assegnare anche altre funzioni a questi pulsanti.

14 Pulsanti OCTAVE [-] e [+] (pagina 27)

Utilizzare questi pulsanti per modificare l'estensione di note della tastiera. Per ripristinare l'impostazione normale delle ottave, premere simultaneamente entrambi i pulsanti.

15 Pulsanti TRANSPOSE [-] e [+] (pagina 27)

Utilizzare questi pulsanti per aumentare o diminuire di un semitono il pitch della nota. Per ripristinare l'impostazione normale delle ottave, premere simultaneamente entrambi i pulsanti.

16 Pulsanti EFFECT

L'ampia sezione degli effetti dello strumento offre effetti Insertion (otto set), effetti System (riverbero e chorus) ed effetti Master. Gli effetti possono essere applicati alle voci riprodotte dalla tastiera e alla riproduzione di song/pattern. Se la spia del pulsante [INSERTION], [SYSTEM] o [MASTER] è accesa, l'effetto corrispondente è attivo.

NOTA Se il riverbero o il chorus del parametro "SystemFXOn/OffBtn" è disattivato nella schermata [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG, il riverbero o il chorus non funzionerà anche se il pulsante EFFECT [SYSTEM] è disattivato.

17 Pulsante ARP [ON/OFF] (pagina 27)

Premere questo pulsante per attivare o disattivare l'arpeggio per ciascuna voce, performance, song o pattern. Se l'interruttore Arpeggio della parte selezionata è impostato su "off" in modalità Performance/Song/Pattern, l'utilizzo di questo pulsante non produce alcun effetto.

18 Pulsante ARP [EDIT] (pagina 31)

Premere questo pulsante per richiamare la schermata Arpeggio Edit della modalità Voice/Performance /Song/Pattern. Se nella schermata Arpeggio Edit compare la dicitura [E] (indicatore di modifica), visualizzata in quanto si sta modificando un parametro, premere il pulsante ARP [EDIT] (la spia lampeggia) per richiamare lo stato Compare. L'impostazione originale, non modificata, verrà ripristinata. In stato Compare, l'indicazione [E] è sostituita da [C]. Premere di nuovo il pulsante ARP [EDIT] per chiudere lo stato Compare.

19 Pulsante [DAW REMOTE] (pagina 55)

Attivare questo pulsante per accedere alla modalità Remote. La modalità Remote consente di controllare il software DAW del computer tramite i controlli del pannello dello strumento.

20 Pulsante SEQ TRANSPORT (pagina 19)

Questi pulsanti controllano la registrazione e la riproduzione dei dati della sequenza Song/Pattern.

Pulsante [◀] (inizio)

Riporta istantaneamente all'inizio della song corrente o del pattern corrente (cioè al primo movimento della prima misura).

[◀◀] Pulsante (Reverse)

Premere brevemente per retrocedere di una misura per volta oppure tenere premuto per un riavvolgimento continuo.

[▶▶] Pulsante (Forward)

Premere brevemente per avanzare di una misura per volta o tenere premuto per un avanzamento rapido.

Pulsante [REC] (Registrazione)

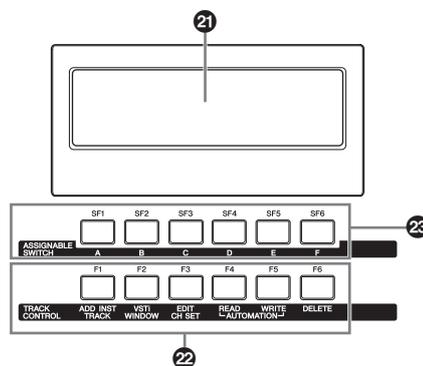
Premere questo pulsante per abilitare la registrazione (frase di song o pattern). L'indicatore si illumina.

Pulsante [■] (arresto)

Premere questo pulsante per arrestare la registrazione o la riproduzione.

Pulsante [▶] (riproduzione)

Premere questo pulsante per avviare la riproduzione o la registrazione dal punto corrente della song o del pattern. Durante la registrazione e la riproduzione, l'indicatore lampeggia al tempo corrente.



21 LCD (display a cristalli liquidi)

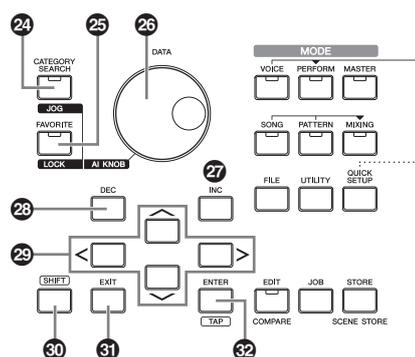
Il display LCD retroilluminato mostra i parametri e i valori relativi all'operazione o alla modalità attualmente selezionata.

22 Pulsanti [F1] – [F6] (funzione) (pagina 21)

Questi pulsanti, collocati subito sotto il monitor LCD, consentono di richiamare le funzioni corrispondenti indicate nel display.

23 Pulsanti [SF1] – [SF6] (funzione secondaria) (pagina 21)

Questi pulsanti, situati subito sotto il display, richiamano le funzioni secondarie corrispondenti indicate sul display. Questi pulsanti possono essere usati anche per richiamare diversi tipi di arpeggio in alcune schermate delle modalità Play e Record (pagina 27). Questi pulsanti possono essere utilizzati anche come pulsanti Song Scene in modalità Song Play/Song Record (vedere il documento PDF "Manuale di riferimento").



24 Pulsante [CATEGORY SEARCH] (pagina 26)

In modalità Voice/Performance Part Edit/Song/Pattern, attivare questo pulsante per richiamare la schermata Category Search della voce assegnata alla parte. In questo stato, è possibile utilizzare i pulsanti [A] – [H] per selezionare la categoria principale della voce.

In modalità Performance (tranne che per la modalità Part Edit), attivare questo pulsante per richiamare la schermata Category Search della performance corrente. In questo stato, è possibile utilizzare i pulsanti [A] – [H] per selezionare la categoria principale della performance.

25 Pulsante [FAVORITE]

Questa comoda funzione consente di memorizzare le voci e le performance preferite e più usate in un'unica posizione di facile accesso, con la possibilità di richiamarle mediante il pulsante [FAVORITE]. È possibile aggiungere il programma corrente a una categoria preferita tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo allo stesso tempo questo pulsante. In questo modo è possibile selezionare rapidamente le voci o le performance desiderate tra la vasta gamma di quelle disponibili nello strumento.

26 Dial [DATA]

Consente di modificare il parametro attualmente selezionato. Per aumentare il valore, ruotare il dial verso destra (in senso orario), per diminuirlo, ruotarlo verso sinistra (senso antiorario). Per agire su un parametro con un ampio intervallo di valori, è possibile ruotare il dial velocemente in modo da scorrere più rapidamente i valori disponibili.

27 Pulsante [INC]

Consente di aumentare il valore del parametro attualmente selezionato.

28 Pulsante [DEC]

Consente di diminuire il valore del parametro selezionato.

NOTA Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [INC] per aumentare rapidamente il valore del parametro di 10 unità alla volta. Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [DEC] per diminuire rapidamente il valore del parametro di 10 unità alla volta.

29 Pulsanti cursore

I pulsanti cursore consentono di spostare il "cursore" nel punto desiderato sul display e di evidenziare o selezionare i vari parametri.

30 Pulsante [SHIFT]

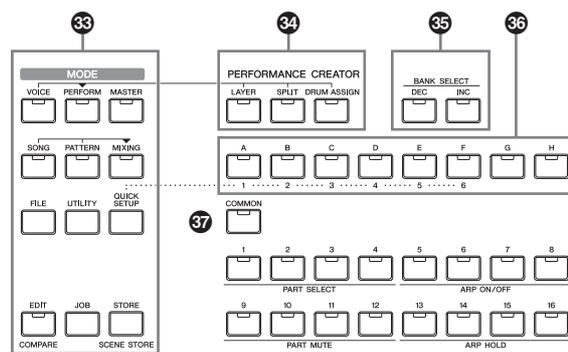
Se premuto contemporaneamente a un altro pulsante, consente di eseguire vari comandi. Per ulteriori informazioni, fare riferimento all'elenco di funzioni Shift (pagina 62).

31 Pulsante [EXIT]

L'organizzazione dei menu e delle schermate di MOXF6/MOXF8 si basa su una struttura gerarchica. Premere questo pulsante per uscire dalla schermata corrente e tornare al livello precedente nella gerarchia. Consente inoltre di annullare un job o un'operazione di memorizzazione.

32 Pulsante [ENTER]

Premere questo pulsante per visualizzare la schermata del menu selezionato o per eseguire un job o un'operazione di memorizzazione.



33 Pulsanti [MODE]

Questi pulsanti consentono di selezionare le modalità di funzionamento del sintetizzatore MOXF6/MOXF8, ad esempio la modalità Voice.

34 PERFORMANCE CREATOR (Creazione di performance) (pagina 31)

Questa funzione consente di modificare una nuova performance o di crearla in base alla voce corrente. Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata voce dispone di impostazioni relative agli effetti che si desidera utilizzare nel programma performance.

Pulsante [LAYER]

Questo pulsante consente di modificare una performance con layer basata sulla voce corrente. Quando si preme questo pulsante, compare la schermata Category Search (Ricerca categoria) ed è possibile selezionare le voci da utilizzare in una sovrapposizione.

Pulsante [SPLIT]

Questo pulsante consente di modificare una performance con split basata sulla voce corrente. Quando si preme questo pulsante, compare la schermata Category Search (Ricerca categoria) ed è possibile selezionare le voci da utilizzare in uno split.

Pulsante [DRUM ASSIGN]

Questo pulsante consente di modificare una performance con suono di batteria basata sulla voce corrente. Quando si preme questo pulsante, compare la schermata Category Search ed è possibile selezionare il suono di batteria desiderato. L'arpeggio, inoltre, si attiverà automaticamente.

35 Pulsanti BANK SELECT [DEC]/[INC]

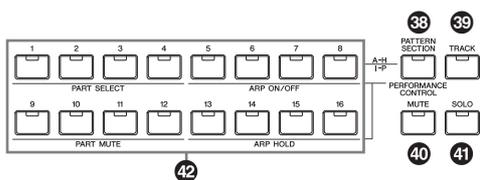
Utilizzare questi pulsanti per selezionare il banco di voci o di performance desiderato.

36 Pulsanti dei gruppi [A] – [H]

Utilizzare questi pulsanti per selezionare il gruppo di voci o di performance desiderato. Quando il pulsante [CATEGORY SEARCH] è attivato, questi pulsanti consentono di selezionare una categoria. Quando il pulsante [QUICK SETUP] è attivato, questi pulsanti consentono di selezionare una configurazione rapida.

37 Pulsante [COMMON]

Attivare questo pulsante per richiamare la modalità Common Edit, che consente di modificare i parametri comunemente applicati a tutti gli elementi, le parti o le zone nelle seguenti modalità: Voice Edit, Performance, Song/Pattern Mixing Edit, Mixing Voice Edit e Master Edit.



38 Pulsante [PATTERN SECTION/ PERFORMANCE CONTROL]

Questo pulsante è disponibile solo in modalità Performance, Pattern e Master. Se si preme questo pulsante in modalità Performance, ai pulsanti numerici [1] – [16] vengono assegnate le seguenti funzioni.

Numero pulsante	Funzione
[1] – [4]	Selezione delle parti di performance 1 – 4.
[5] – [8]	Attivazione/disattivazione dell'interruttore arpeggio per le parti di performance 1 – 4.
[9] – [12]	Disattivazione dell'audio per le parti di performance 1 – 4.
[13] – [16]	Impostazione del parametro Arpeggio Hold per le parti di performance 1 – 4.

Se si preme questo pulsante in modalità Pattern, ai pulsanti numerici [1] – [16] vengono assegnate le sezioni A – H. Se si preme questo pulsante in modalità Master, è possibile utilizzare i pulsanti numerici per attivare/disattivare Interruttore interno/Interruttore esterno per ciascuna zona. Per ulteriori informazioni su questa funzione, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

42 Pulsanti numerici [1] – [16]

La funzione di questi pulsanti varia in base alla condizione on/off dei pulsanti [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL], [TRACK], [MUTE] e [SOLO].

Funzioni dei pulsanti numerici [1] – [16]

Modalità	Se il pulsante [PATTERN SECTION/ PERFORMANCE CONTROL] è attivato:	Se il pulsante [TRACK] è attivato:	Se il pulsante [MUTE] è attivato:	Se il pulsante [SOLO] è attivato:	Se tutti i pulsanti sono disattivati:
Voice Play	–	Impostazione del canale di trasmissione della tastiera	–	–	Selezione voce
Normal Voice Edit	–	Consente di cambiare la modalità Edit da Common Edit a Element Edit ed Element selection ([1] – [8]).	Impostazione del mute dell'elemento ([9] – [16])	Selezione dell'elemento di assoluto ([9] – [16])	–
Drum Voice Edit	–	Consente di cambiare la modalità Edit da Common Edit a Drum Key Edit	–	–	–
Performance Play	Performance Control (38)	Impostazione del canale di trasmissione della tastiera	Impostazione del mute della parte ([1] – [4])	Selezione della parte di assoluto ([1] - [4])	Selezione della performance
Performance Edit	Performance Control (38)	Selezione della parte di performance ([1] – [4])	Impostazione del mute della parte ([1] – [4])	Selezione della parte di assoluto ([1] - [4])	–
Master Play	–	Impostazione del canale di trasmissione della tastiera (durante la memorizzazione della modalità Voice o Performance sul Master corrente) o selezione della traccia song/pattern (durante la memorizzazione della modalità Song o Pattern sul Master corrente)	–	–	Selezione del programma Master
Master Edit	–	Consente di cambiare la modalità Editi da Common Edit (Modifica comune) a Zone Edit (Modifica zona) e Zone selection (Selezione zona) ([1] - [4])	–	–	–
Song/Pattern Play	Selezione della sezione in modalità Pattern	Selezione della traccia song/pattern	Impostazione del mute della traccia song/pattern	Selezione della traccia di assoluto	Selezione di song/pattern
Song/Pattern Mixing	Selezione della sezione in modalità Pattern	Selezione della parte di song/pattern	Impostazione del mute della parte di song/pattern	Selezione della parte di assoluto	Selezione della voce per la parte corrente
Mixing Voice Edit	–	Selezione dell'elemento ([1] - [8])	Impostazione del mute dell'elemento ([9] – [16])	Selezione dell'elemento di assoluto ([9] – [16])	–

39 Pulsante [TRACK]

Attivando questo pulsante in modalità Song/Pattern, vengono abilitati i pulsanti numerici [1] – [16] per la selezione delle tracce song/pattern corrispondenti. In modalità Voice/Performance, questo pulsante consente di utilizzare i pulsanti numerici per selezionare il canale di trasmissione della tastiera.

40 Pulsante [MUTE] (pagina 41)

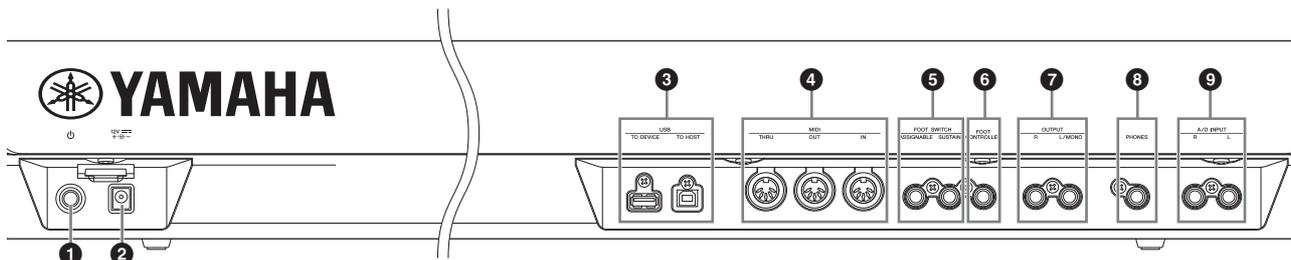
Attivando questo pulsante in modalità Normal Voice Edit e Mixing Voice Edit, vengono abilitati i pulsanti numerici [9] – [16] per disattivare l'audio degli elementi di voce (1 – 8). Attivando questo pulsante in altre modalità, vengono abilitati i pulsanti numerici [1] – [16] per disattivare l'audio delle parti di performance (1 – 4), delle tracce o delle parti di song (1 – 16) e delle tracce o delle parti di pattern (1 – 16).

41 Pulsante [SOLO] (pagina 41)

Attivando questo pulsante in modalità Normal Voice Edit e Mixing Voice Edit, vengono abilitati i pulsanti numerici [9] – [16] per l'assolo di un elemento di voce (1 – 8). Attivando questo pulsante in altre modalità, vengono abilitati i pulsanti numerici [1] – [16] per l'assolo di una parte di performance (1 – 4), di una traccia o di una parte di song (1 – 16) e di una traccia o di una parte di pattern (1 – 16).

NOTA Lo stato on/off dei pulsanti 39 – 41 influisce sui pulsanti numerici [1] – [16] in vari modi, in base alla modalità attualmente selezionata. Fare riferimento alla tabella riportata di seguito.

Pannello posteriore



❶ Interruttore Standby/On (pagina 17)

Premere per accendere (☰) o mettere in standby (☒) lo strumento.

❷ Connettore DC IN (pagina 17)

Collegare a questo connettore l'adattatore di alimentazione in dotazione.

❸ Terminali USB

Esistono due tipi diversi di terminali USB, entrambi presenti sul pannello posteriore dello strumento.

Il terminale USB [TO HOST] viene utilizzato per il collegamento dello strumento ad un computer tramite cavo USB e consente di trasferire dati MIDI e audio tra i dispositivi. A differenza del protocollo MIDI, l'USB può gestire più porte mediante un unico cavo. Per informazioni sulla porta gestita da MOXF6/MOXF8, vedere a pagina 54. Il terminale USB [TO DEVICE] consente il collegamento dello strumento a un dispositivo di memoria flash USB attraverso il cavo USB. Ciò consente di salvare i dati creati sullo strumento su un dispositivo di memoria flash USB esterno e di caricare i dati dal dispositivo di memoria flash USB allo strumento. In modalità File è possibile eseguire le operazioni di salvataggio/caricamento (pagina 60).

NOTA Questo strumento riconosce solo i dispositivi di memoria flash USB. Non è possibile utilizzare altri dispositivi di memorizzazione USB (unità disco rigido, unità CD-ROM e hub USB).

NOTA Sebbene lo strumento supporti lo standard USB 1.1, è possibile collegare e utilizzare un dispositivo di memorizzazione USB 2.0. Tuttavia, la velocità di trasferimento sarà quella di un dispositivo USB 1.1.

❹ Terminali MIDI [IN] / [OUT] / [THRU]

MIDI [IN] consente di ricevere i dati di controllo o di performance di un altro dispositivo MIDI, come un sequencer esterno, al fine di controllare lo strumento dal dispositivo MIDI collegato.

MIDI [OUT] serve per trasmettere tutti i dati di controllo, performance e riproduzione da questo strumento ad un altro dispositivo MIDI come un sequencer esterno.

Il terminale MIDI [THRU] si limita a ritrasmettere qualsiasi dato MIDI ricevuto dalla porta MIDI [IN] ai dispositivi collegati, consentendo un comodo concatenamento di strumenti MIDI.

❺ Jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]

Consentono di collegare un foot switch opzionale FC3/FC4/FC5 al jack [SUSTAIN] e un foot switch FC4/FC5 al jack [ASSIGNABLE]. Se sono collegati al jack [SUSTAIN], i footswitch controllano il sustain. Se sono collegati ad [ASSIGNABLE], possono controllare una delle diverse funzioni assegnabili.

❻ Jack [FOOT CONTROLLER]

Serve per collegare un foot controller opzionale (FC7 e così via). Questo jack permette di controllare continuamente una delle varie funzioni assegnabili, come il volume, il tono, il pitch o altri aspetti del suono.

❼ Jack OUTPUT [L/MONO] e [R]

Attraverso questi jack vengono trasmessi segnali audio di livello linea. Per l'uscita mono, usare solo il jack [L/MONO].

❽ Jack [PHONES] (cuffia)

Si tratta di un jack stereo standard per il collegamento di cuffie stereo. Questo jack emette segnali audio identici a quelli dei jack OUTPUT [L/MONO] e [R].

❾ Jack A/D INPUT [L] e [R]

Questi jack phone (phone plug mono) consentono l'immissione di segnali audio esterni.

A questi jack possono essere collegati vari dispositivi come microfoni, chitarre, bassi, lettori CD, sintetizzatori e il loro segnale di ingresso audio può essere ottenuto come parte audio della voce, della performance, della song o del pattern. È inoltre possibile utilizzare la funzione speciale Vocoder (pagina 39) collegando un microfono a uno di questi jack e trasmettendo la propria voce tramite il microfono. Utilizzare spine per cuffia mono. Per i segnali stereo (ad esempio quelli provenienti da dispositivi audio), utilizzare entrambi i jack. Per i segnali mono (ad esempio quelli provenienti da un microfono o da una chitarra), utilizzare uno di questi jack, a seconda dell'impostazione del parametro "Mono/Stereo".

NOTA Se si utilizzano questi jack, controllare il parametro "Mono/Stereo", che si può impostare nelle seguenti schermate per ogni modalità:

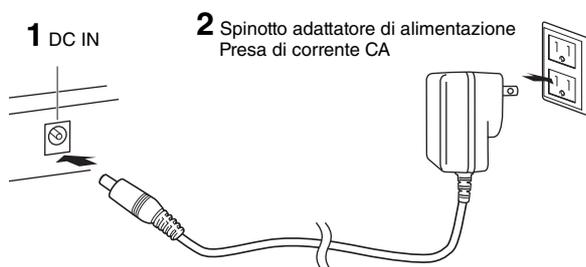
- Per la modalità Voice: schermata VCE A/D in modalità Utility
- Per la modalità Performance: schermata A/D IN in modalità Mixing Common Edit
- Per la modalità Song/Pattern: schermata A/D IN in modalità Mixing Common Edit

Installazione

Alimentazione

Eseguire i collegamenti dell'adattatore di alimentazione in dotazione (pagina 73) nel seguente ordine. Prima di collegare l'adattatore di alimentazione, assicurarsi che lo strumento sia in stato Standby.

- 1 Collegare lo spinotto dell'adattatore di alimentazione in dotazione al terminale DC IN sul pannello posteriore.**
- 2 Collegare l'altra estremità dell'adattatore di alimentazione a una presa CA.**



NOTA Seguire questa procedura in ordine inverso quando si scollega l'adattatore di alimentazione.

AVVERTENZA

Utilizzare l'adattatore specificato (pagina 73). L'uso di altri adattatori potrebbe danneggiare in modo irreparabile sia lo strumento che l'adattatore.

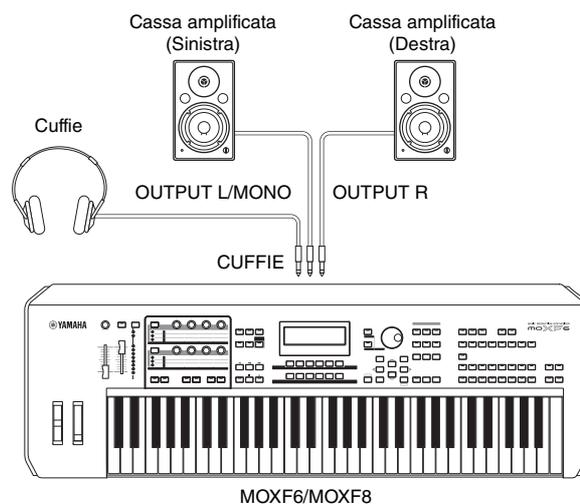
ATTENZIONE

- Verificare che la tensione di MOXF6/MOXF8 corrisponda a quella del Paese in cui si utilizza lo strumento (vedere il pannello posteriore). Il collegamento dell'unità a una rete di alimentazione CA con tensioni diverse può causare gravi danni ai circuiti interni e persino provocare scosse elettriche.
- Anche se lo strumento è in stato Standby, una quantità minima di corrente continua ad alimentare lo strumento. Se non si intende utilizzare lo strumento per un periodo di tempo prolungato, scollegare l'adattatore di alimentazione dalla presa a muro.

Collegamento di altoparlanti o cuffie

Dal momento che lo strumento non dispone di altoparlanti incorporati, è necessario utilizzare dispositivi esterni per monitorare i suoni dello strumento. Collegare cuffie, casse amplificate oppure altre attrezzature di riproduzione come illustrato di seguito.

Quando si effettuano i collegamenti, accertarsi che i cavi abbiano valori nominali appropriati.



Accensione del sistema

Accertarsi che le impostazioni del volume dello strumento e dei dispositivi esterni come le casse amplificate siano impostate al minimo prima di accendere lo strumento. Una volta collegato lo strumento alle casse amplificate, accendere tutti i dispositivi nel seguente ordine.

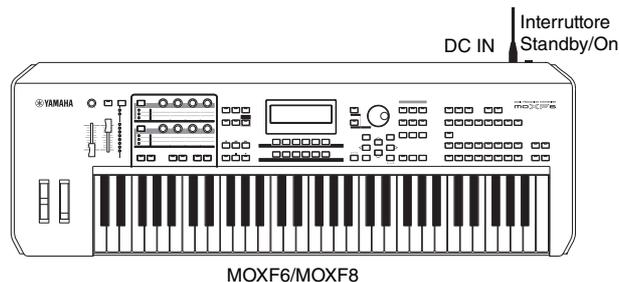
Ordine di accensione dei dispositivi:

Prima il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 e poi le casse amplificate collegate.

Ordine di spegnimento dei dispositivi:

Prima le casse amplificate collegate e poi il sintetizzatore MOXF6/MOXF8.

Tenere presente che l'interruttore Standby/On è posizionato sul lato destro (se si è posti frontalmente alla tastiera) della presa AC IN sul pannello posteriore di MOXF6/MOXF8.



Funzione Auto Power Off (Spegnimento automatico)

Per prevenire un consumo energetico non necessario, lo strumento dispone di una funzione di spegnimento automatico che si attiva quando questo non viene utilizzato per un periodo di tempo specificato.

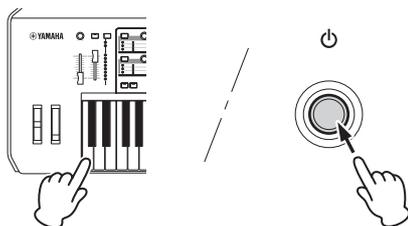
■ Impostazione della funzione di spegnimento automatico

È possibile impostare il tempo che deve trascorrere prima dello spegnimento automatico dello strumento.

Istruzioni:	[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Impostare "AutoOff" → [STORE]
Impostazione del valore (min.):	off (Disattiva la funzione di spegnimento automatico), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Impostazione predefinita (min.):	30

■ Disattivazione della funzione di spegnimento automatico (metodo semplice)

Accendere lo strumento tenendo premuto il tasto più basso della tastiera. Viene brevemente visualizzata l'indicazione "Auto power off disabled" a indicare che la funzione di spegnimento automatico è disattivata. L'impostazione viene mantenuta anche quando si spegne lo strumento.



■ AVVISO

- Anche quando è spento, una quantità minima di corrente continua ad alimentare lo strumento. Per interrompere completamente l'alimentazione, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA a muro.
- A seconda dello stato, lo strumento potrebbe non spegnersi automaticamente una volta trascorso il periodo di tempo specificato. Spegnerlo sempre manualmente quando non è in uso.
- Quando lo strumento non viene utilizzato per un periodo di tempo specificato ed è collegato ad un dispositivo esterno quale un amplificatore, un altoparlante o un computer, seguire le istruzioni riportate nel Manuale di istruzioni per spegnere completamente lo strumento e i dispositivi collegati, in modo da proteggerli da eventuali danni. Se non si desidera che lo strumento venga spento automaticamente quando è collegato un dispositivo, disattivare la funzione di spegnimento automatico.
- Se non vengono salvate prima di spegnere lo strumento, le impostazioni tornano al loro valore di default.
- Quando la funzione di spegnimento automatico è impostata su "off" il valore viene mantenuto, anche se i dati di backup salvati in altro dispositivo vengono caricati nello strumento. Quando la funzione di spegnimento automatico non è impostata su "off", il valore viene sovrascritto dai dati caricati.

NOTA L'indicazione temporale è approssimativa.

NOTA Per accendere il dispositivo dopo lo spegnimento automatico, premere l'interruttore Standby/On una volta posizionandolo su Standby, quindi premerlo di nuovo per portarlo in posizione On.

NOTA Quando le impostazioni di fabbrica vengono ripristinate, l'indicazione temporale viene modificata nel valore predefinito (30 min.).

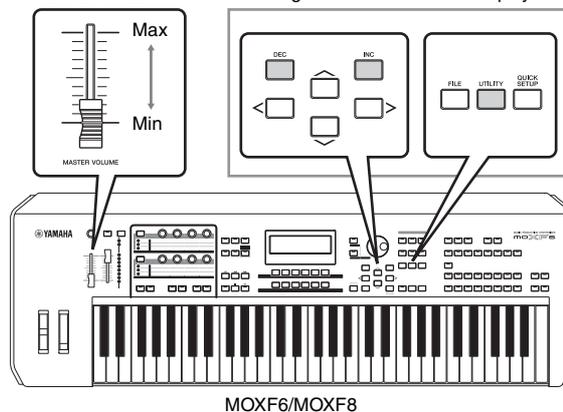
Regolazione del volume e della luminosità del display

Regolare il livello di volume dello strumento e del sistema amplificatore/altoparlante collegato.

NOTA Quando si effettua il collegamento a casse amplificate o a sistemi di amplificazione, impostare il MASTER VOLUME (VOLUME PRINCIPALE) circa al 70%, quindi aumentare il volume delle casse amplificate o dei sistemi di amplificazione fino ad un livello appropriato.

Qualora la lettura del display dovesse risultare difficile, premere il pulsante [INC]/[DEC] mentre si tiene premuto il pulsante [UTILITY] per migliorare la visibilità.

Regolare il volume mediante lo slider MASTER VOLUME. Regolare il contrasto del display.

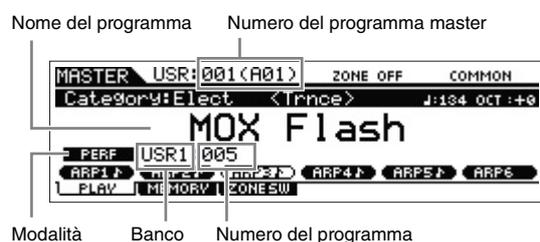


⚠ ATTENZIONE

Non utilizzare le cuffie a volume eccessivo per periodi troppo lunghi per evitare danni all'udito.

Operazioni preliminari

Il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 consente di riprodurre numerosi timbri strumentali estremamente realistici e ricchi di dinamica. Al momento dell'accensione verrà visualizzata la schermata sottostante.



NOTA Come impostazione predefinita viene selezionata la modalità master. Per informazioni sulle modalità, vedere pagina 23.

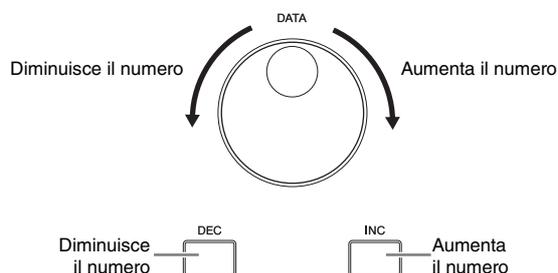
NOTA Tenere presente che le schermate di esempio riportate in questo manuale hanno solo scopo informativo e potrebbero differire da quanto visualizzato sullo strumento.

In questo modo è possibile iniziare a suonare la tastiera e ascoltare il suono del programma selezionato. In base all'impostazione predefinita, la modalità master offre complessivamente 128 programmi, ognuno dei quali include la modalità (Voice, Performance, Song e Pattern) e il numero di programma. La parte superiore della schermata Master Play (Riproduzione master) indica il numero di programma master e lo stato (modalità, banco, numero e nome del programma) registrati nel programma master corrente.

NOTA Per ulteriori informazioni relative al banco vedere a pagina 25 e a pagina 34.

Selezione dei programmi

In base all'impostazione predefinita, la modalità master offre complessivamente 128 programmi, ognuno dei quali include la modalità (Voice, Performance, Song e Pattern) e il numero di programma. È possibile provare i diversi programmi master per suonare performance e voci differenti. È possibile modificare il numero di programma master utilizzando il pulsante [INC], il pulsante [DEC] oppure il dial [DATA].



Riproduzione delle song demo

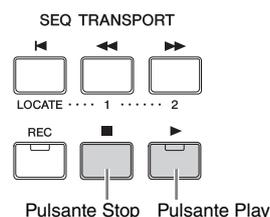
Il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 è dotato di una serie di song demo che offrono una dimostrazione del suono dinamico e delle funzioni sofisticate di cui dispone. In questa sezione viene illustrato come riprodurle.

1 Premere il pulsante [SONG] per attivare la modalità Song Play.

Compare la schermata PLAY.

2 Premere il pulsante SEQ TRANSPORT [▶] (Play) per avviare la song demo.

Viene avviata la riproduzione della song attualmente visualizzata sul display.



NOTA Per regolare il livello di volume delle song demo, utilizzare lo slider [MASTER VOLUME].

3 Premere il pulsante SEQ TRANSPORT [■] (Stop) per arrestare la song demo.

4 Selezionare un'altra song demo con il pulsante [INC] o il dial [DATA].

5 Riprodurre la song demo seguendo i passaggi 2 e 3.

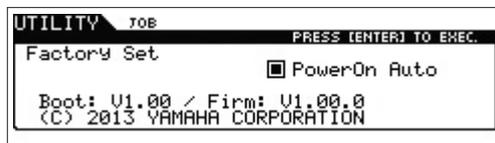
Ripristino delle impostazioni iniziali di fabbrica della memoria utente

Le impostazioni di fabbrica originali della memoria utente del sintetizzatore possono essere ripristinate nel seguente modo.

■ AVVISO ■

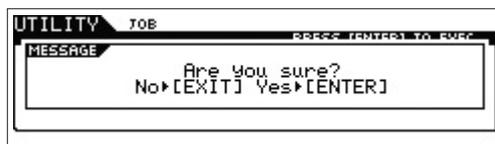
Quando vengono ripristinate le impostazioni di fabbrica, tutte le impostazioni Voice, Performance, Song, Pattern e di sistema create in modalità Utility saranno cancellate. Accertarsi quindi di non sovrascrivere dati importanti. Accertarsi di salvare tutti i dati importanti sul dispositivo di memoria flash USB prima di eseguire questa procedura (pagina 60).

1 Premere il pulsante [UTILITY], quindi il pulsante [JOB] per richiamare la schermata Factory Set.



2 Premere il pulsante [ENTER].

Sul display viene visualizzata una richiesta di conferma. Per annullare questa operazione, premere il pulsante [EXIT].



■ AVVISO ■

Se viene selezionata la casella di controllo Power On Auto Factory Set (Impostazione automatica di fabbrica per accensione) e si esegue l'operazione Factory Set, l'operazione verrà eseguita automaticamente ad ogni accensione dello strumento. Ciò significa che ad ogni accensione verranno cancellati i dati originali della ROM Flash. In condizioni normali quindi, il segno di spunta di questa casella deve essere rimosso. Se il segno di spunta viene rimosso e si esegue l'operazione Factory Set, alla successiva accensione l'operazione non verrà eseguita.

3 Premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Factory Set.

Al termine dell'operazione Factory Set, sul display viene visualizzato il messaggio "Completed" (Operazione completata) e si torna alla schermata originale.

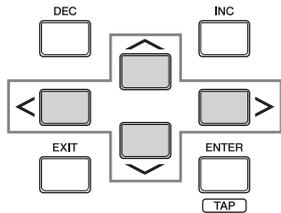
■ AVVISO ■

Per le operazioni Factory Set che durano più a lungo, durante l'elaborazione verrà visualizzato il messaggio "Now executing Factory Set...". Non spegnere lo strumento quando è visualizzato questo messaggio. Lo spegnimento del sintetizzatore in questo stato può provocare la perdita di tutti i dati utente e il blocco del sistema (a causa del danneggiamento dei dati nella ROM Flash). Il sintetizzatore potrebbe quindi non avviarsi correttamente, neanche all'accensione successiva.

Funzionamento di base

Spostamento del cursore

L'impiego di questi quattro pulsanti consente di spostarsi nella schermata e portare il cursore sui vari elementi e parametri selezionabili sullo schermo. Quando è selezionato, il relativo elemento viene evidenziato (il cursore è visualizzato come un blocco scuro con i caratteri in negativo). A questo punto è possibile modificare il valore dell'elemento (parametro) evidenziato mediante il dial [DATA] e i pulsanti [INC] e [DEC].

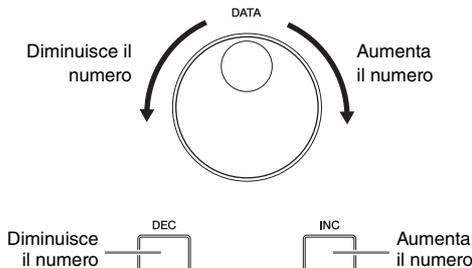


Modifica dei valori del parametro

Quando si ruota il dial [DATA] verso destra (in senso orario) il valore aumenta; quando lo si ruota verso sinistra (in senso antiorario) il valore diminuisce.

Premere il pulsante [INC] per aumentare il valore di un parametro di una unità e il pulsante [DEC] per diminuirlo. Tenere premuto uno dei due pulsanti per aumentare o ridurre in modo costante il valore.

Per i parametri con intervalli di valore molto ampi, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere contemporaneamente il pulsante [INC] per aumentare il valore di 10 unità per volta. Per diminuire il valore di 10 unità per volta, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere contemporaneamente il pulsante [DEC].



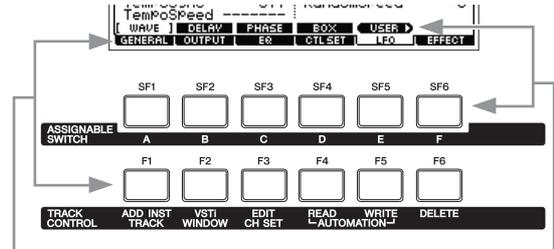
Funzioni e funzioni secondarie

Ogni modalità descritta in precedenza comprende varie schermate, ciascuna delle quali contenenti diverse funzioni e parametri. Per spostarsi tra le schermate e selezionare la funzione desiderata, utilizzare i pulsanti [F1] - [F6] e i pulsanti [SF1] - [SF6]. Quando si seleziona una modalità, le schermate e i menu disponibili vengono visualizzati direttamente sopra i pulsanti nella parte inferiore del display (come indicato di seguito).

A seconda della modalità attualmente selezionata, sono disponibili fino a sei funzioni richiamabili mediante i pulsanti [F1] - [F6]. Anche in questo caso le funzioni disponibili variano in base alla modalità selezionata. In base alla funzione attualmente selezionata, sono disponibili fino a sei funzioni secondarie richiamabili mediante i pulsanti [SF1] - [SF6].

Anche in questo caso le funzioni secondarie disponibili variano in base alla funzione selezionata.

La seguente schermata di esempio viene richiamata premendo il pulsante [F5] LFO e premendo successivamente il pulsante [SF1] Wave. In questa schermata di esempio, al pulsante [SF6] non è assegnata alcuna funzione secondaria.

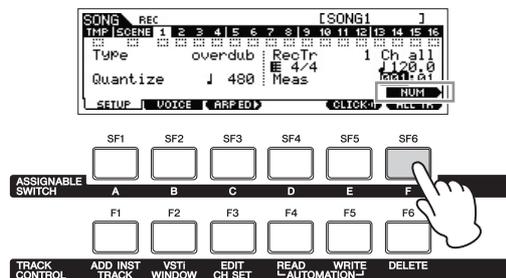


Queste funzioni possono essere selezionate mediante il pulsante corrispondente ([F1] - [F6]).

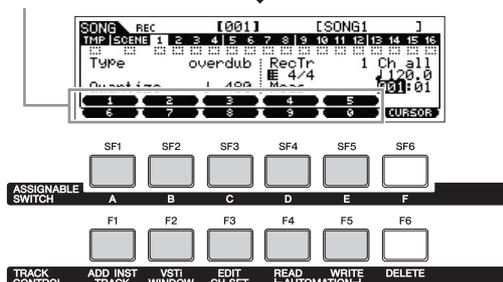
Queste funzioni possono essere selezionate mediante il pulsante corrispondente ([SF1] - [SF6]).

Immissione diretta di un numero

Per parametri che dispongono di escursioni di valore molto ampie, è anche possibile inserire direttamente il valore, utilizzando i pulsanti sotto il display LCD come tastierino numerico. Quando il cursore è posizionato su questo parametro, nell'angolo inferiore destro del display LCD viene visualizzata l'icona [NUM]. Premendo il pulsante [SF6] NUM in questo stato, ai pulsanti [SF1] - [SF5] e [F1] - [F5] viene assegnata una cifra (1 - 9, 0), come illustrato di seguito ed è possibile immettere un numero direttamente utilizzando questi pulsanti. A seconda del parametro selezionato, è possibile immettere anche un valore negativo. Se viene selezionato uno di questi parametri e si desidera immettere un valore negativo, premere il pulsante [F6] (a cui è assegnato il simbolo "-"), quindi utilizzare i pulsanti [SF1] - [SF5] e [F1] - [F5]. Dopo aver completato l'immissione dei numeri, premere il pulsante [ENTER] per immettere effettivamente i numeri e chiudere questa modalità.



È possibile utilizzare questi pulsanti come tastierino numerico.

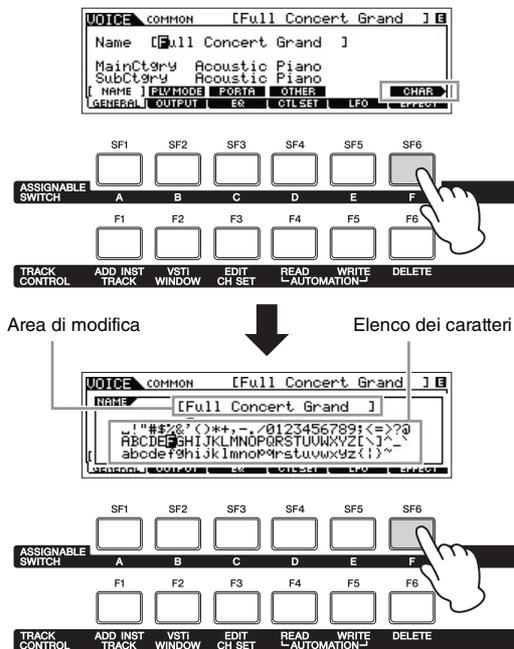


Assegnazione di nomi (immissione dei caratteri)

È possibile assegnare liberamente i nomi ai dati creati, quali voci, performance, song, pattern e file salvati su un dispositivo di memoria flash USB. Quando il cursore è posizionato su un parametro di assegnazione del nome, viene visualizzata l'icona "CHAR" nell'angolo inferiore destro del display. Se si preme il pulsante [SF6] in questo stato, viene visualizzata la finestra Input Character come illustrato di seguito.

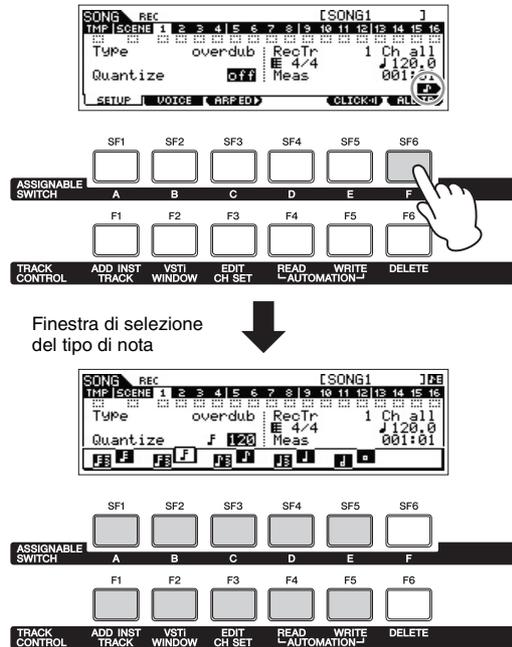
Nell'area di modifica è possibile spostare il cursore per determinare la posizione in cui immettere il carattere premendo il pulsante [<] o [>] mentre si tiene premuto il pulsante [SF6].

Nell'elenco dei caratteri è possibile spostare il cursore per determinare il carattere da immettere ruotando il dial [DATA] o premendo il pulsante [INC] o [DEC/NO] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT]. Dopo aver completato l'immissione dei caratteri, premere il pulsante [ENTER] per immettere effettivamente il nome attualmente modificato e chiudere questa modalità.



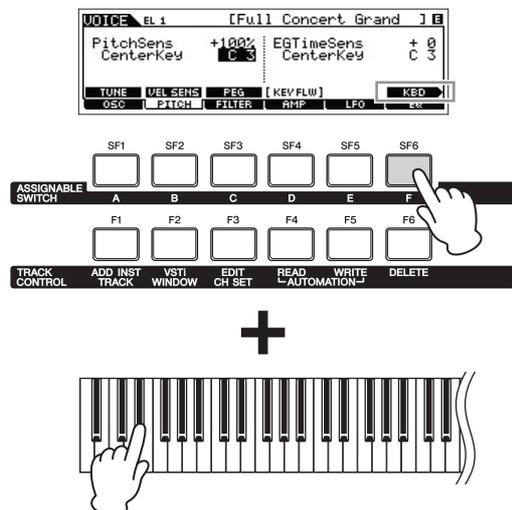
Selezione di un tipo di nota

Quando il cursore è posizionato su un parametro al quale assegnare tipi di note, appare l'icona della nota nell'angolo inferiore destro per indicare che è possibile richiamare la finestra per la selezione del tipo di nota premendo il pulsante [SF6]. È possibile specificare il tipo di nota premendo i pulsanti [F1] - [F5] e [SF1] - [SF5].



Impostazioni di nota (tonalità e velocità)

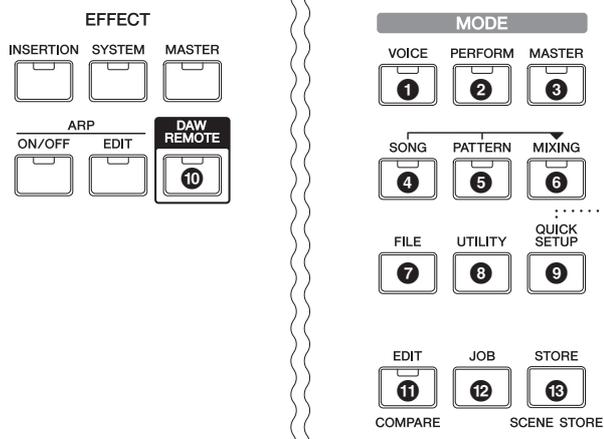
Sono disponibili numerosi parametri che consentono di impostare un intervallo di tonalità o di velocità per una funzione, ad esempio per l'impostazione della divisione della tastiera, specificando determinati valori di nota. Per impostare tali parametri è possibile utilizzare i pulsanti [INC] e [DEC] e il dial [DATA] oppure immettere direttamente i valori dalla tastiera premendo i tasti appropriati. Quando il cursore è posizionato su questo parametro, nell'angolo inferiore destro del display viene visualizzata l'icona "KBD". Per impostare la nota o la velocità direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] e premere il tasto desiderato.



Guida rapida

Modalità

Questo strumento dispone di varie modalità operative che possono essere selezionate mediante dieci pulsanti (1 – 10). Inoltre, sono disponibili tre modalità "globali" (Edit, Job e Store) comuni a tutte le altre modalità e che possono essere selezionate mediante i pulsanti 11 – 13.



N.	Pulsante	Modalità	Descrizione
1	[VOICE]	Modalità Voice	Il sintetizzatore è provvisto di una vasta gamma di suoni dinamici e di alta qualità detti "voci", riproducibili una alla volta dalla tastiera in modalità Voice. Tale modalità consente inoltre di creare le proprie voci originali.
2	[PERFORM]	Modalità Performance	Tale modalità consente di riprodurre e creare performance. Una performance consente di sovrapporre diverse voci su più livelli o di riprodurre due voci diverse in una divisione della tastiera.
3	[MASTER]	Modalità Master	Tale modalità consente di salvare le impostazioni utilizzate più frequentemente nelle modalità Voice, Performance, Song e Multi e di richiamare immediatamente, con la pressione di un solo pulsante, sia la modalità che le impostazioni correlate, senza dovere prima selezionare la modalità stessa. Tale modalità consente inoltre di suddividere la tastiera in quattro aree separate, proprio come se si suonassero quattro diverse tastiere MIDI.
4	[SONG]	Modalità Song	Tale modalità consente di registrare, modificare e riprodurre le proprie voci originali.
5	[PATTERN]	Modalità Pattern	Tale modalità consente di registrare, modificare e riprodurre i propri pattern ritmici, da utilizzare per comporre una song.
6	[MIXING]	Modalità Song Mixing/ Pattern Mixing	Questa modalità consente di configurare parametri dettagliati del generatore di suoni multi-timbrico per la riproduzione di song o pattern.
7	[FILE]	Modalità File	Questa modalità consente di salvare i dati creati sullo strumento in un dispositivo di memoria flash USB e di caricare i dati dal dispositivo di memoria flash USB nel sintetizzatore MOXF6/MOXF8.
8	[UTILITY]	Modalità Utility	Tale modalità consente di impostare i parametri validi per tutto il sistema dello strumento.
9	[QUICK SETUP]	Modalità Quick Setup	Questa modalità consente di salvare fino a sei impostazioni per i collegamenti MIDI e audio tra lo strumento e il computer sotto forma di "Quick Setup" (configurazione rapida) e di richiamare immediatamente, con la pressione di un solo pulsante, le impostazioni personalizzate.
10	[DAWREMOTE]	Modalità Remote	Questa modalità consente di controllare il software DAW del computer tramite i controlli del pannello dello strumento.
11	[EDIT]	Edit	Questa modalità consente di modificare vari parametri in modalità Voice, Performance, Song, Pattern e Master.
12	[JOB]	Job	Questa modalità consente di eseguire vari comandi come Initialize (Inizializzazione), Copy (Copia) e conversione dei dati MIDI, utili per creare programmi originali.
13	[STORE]	Store	Questa modalità consente di memorizzare il programma modificato nella memoria interna.

Istruzioni di base

Voci: gli elementi basilari del sintetizzatore MOXF6/MOXF8

Selezione di un timbro preset	pagina 25
Modifica di una voce	pagina 28

Combinazione di più voci per la creazione di una performance

Creazione di una nuova performance in modalità voce mediante l'utilizzo delle voci preferite (Performance Creator)	pagina 31
Selezione di una performance	pagina 34
Modifica di una performance	pagina 34

Connessione di un microfono o un dispositivo audio

Suonare la tastiera insieme all'audio in ingresso dai jack A/D INPUT [L]/[R]	pagina 38
--	-----------

Song/pattern: vengono creati registrando una performance sulla tastiera e assemblando le sezioni dei pattern

Creazione di una song originale	pagina 40
Creazione di un pattern originale	pagina 47

Modalità master: creazione di una configurazione tastiera master o richiamo immediato dei programmi desiderati

Impiego della tastiera come Master Keyboard (modalità Master)	pagina 57
---	-----------

Creazione di musica mediante un computer

Registrazione della performance eseguita sul sintetizzatore MOXF6/MOXF8 in DAW	pagina 54
Uso del generatore di suoni di MOXF6/MOXF8 per la riproduzione DAW	pagina 55
Controllo remoto del DAW (modalità Remote)	pagina 55
Uso del VST MOXF6/MOXF8 Editor come sintetizzatore software	pagina 57

Impostazioni generali e backup dei dati

Configurazione delle impostazioni generali del sistema (modalità Utility/Quick Setup)	pagina 58
Salvataggio/caricamento di dati in modalità File	pagina 60

Uso della tastiera in modalità Voice

Nella schermata Voice Play (la schermata superiore della modalità Voice), è possibile selezionare e riprodurre una singola voce. Le voci dello strumento sono suddivise nelle due tipologie seguenti:

Voce normale

Le voci normali sono principalmente suoni di tipo strumentale (piano, organo, chitarra, ecc.) che possono essere riprodotti sull'intera estensione della tastiera.

Voce di batteria

Si tratta principalmente di suoni di batteria e percussioni assegnati a singole note sulla tastiera. Tali voci vengono utilizzate per effettuare le parti ritmiche.

Lo strumento dispone di banchi per la memorizzazione delle voci. Ci sono, fondamentalmente, tre tipi di banchi: preimpostato, utente e GM. Le voci e le caratteristiche dipendono dal tipo di banco, come descritto di seguito.

Banchi preimpostati

I banchi preimpostati dispongono di una serie completa di voci preimpostate. Le voci personalizzate non possono essere salvate nei banchi preimpostati.

Banchi utente

I banchi utente contengono le voci modificate e salvate. Per impostazione predefinita, comprendono le voci preimpostate.

■ AVVISO ■

La sovrascrittura o la sostituzione di una voce in un banco utente (voce utente) determina la perdita del suono originale in memoria. Prima di salvare una voce modificata, è quindi necessario fare attenzione a non sovrascrivere voci utente importanti.

NOTA È anche possibile utilizzare il banco utente per salvare voci desiderate in ordine consecutivo per situazioni di performance dal vivo.

Banco GM

Il banco GM contiene le voci relative allo standard GM.

Voce GM

GM (General MIDI) è uno standard universale per l'organizzazione delle voci e delle funzioni MIDI di sintetizzatori e generatori di suoni. È stato studiato principalmente per garantire che qualsiasi song creata mediante un determinato dispositivo GM suoni in modo identico in ogni altro dispositivo GM, indipendentemente dal produttore o dal modello. Il banco di voci GM del sintetizzatore è progettato per riprodurre in modo opportuno i dati di song GM. Tenere comunque presente che il suono potrebbe non corrispondere esattamente a quello riprodotto dal generatore di suoni originale.

Nella modalità voce è disponibile un totale di 16 banchi (banchi preimpostati 1 – 9, banchi utente 1 – 3, banco GM, banco batteria preimpostato, banco batteria utente, banco

batteria GM). Ciascuno di questi banchi contiene le voci correlate al tipo di voce. Nella schermata Voice Play è possibile selezionare dai vari banchi la voce desiderata e riprodurla.

NOTA Per ulteriori informazioni sulle voci fare riferimento a "Struttura di base". Per un elenco dei timbri preset fare invece riferimento al file PDF separato, "Elenco dati".

Selezione di una voce preimpostata

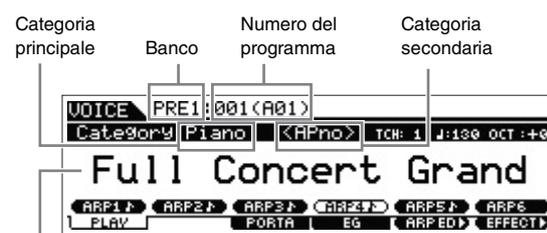
1 Premere il pulsante [VOICE].

Viene richiamata la schermata Voice Play. Si accende la spia del pulsante [VOICE].

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

In questo modo, quando si suona la tastiera viene riprodotta la voce indicata nella schermata. Di seguito vengono descritti brevemente i parametri visualizzati nella schermata Voice Play.

● Schermata Voice Play



Nome della voce

● Banchi voce normale

Sono presenti 13 diversi banchi per la voce normale: PRE1 – 9 (banchi preimpostati), USR1 – 3 (banchi utente), GM (banchi GM).

● Banchi di voci di batteria

Sono presenti 3 diversi banchi per il suono di batteria: PDR (banco batteria preimpostato), UDR (banco batteria utente) e GMDR (banco batteria GM).

3 Selezionare una voce mediante il dial [DATA] o i pulsanti [INC]/ [DEC].

NOTA È possibile utilizzare il dial [DATA] o i pulsanti [INC]/ [DEC] per selezionare il numero della voce. Quest'operazione consente di richiamare voci nei banchi successivi o precedenti.

NOTA Per spostarsi rapidamente in avanti tra i numeri del programma (voci) passando di 10 in 10, tenere simultaneamente premuto il pulsante [SHIFT] e il pulsante [INC] della schermata Play. Viceversa, per diminuire il valore di 10 unità per volta, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere contemporaneamente il pulsante [DEC].

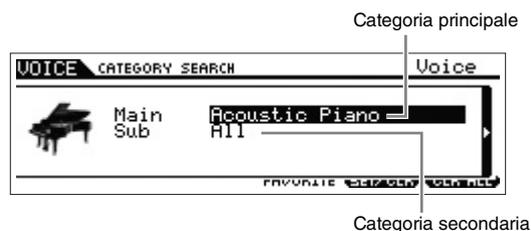
4 Suonare la tastiera.

Uso della funzione Category Search

Le voci sono suddivise in pratiche e specifiche categorie, indipendentemente dal 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 schermata Voice Play.

Viene visualizzata la schermata Category Search.

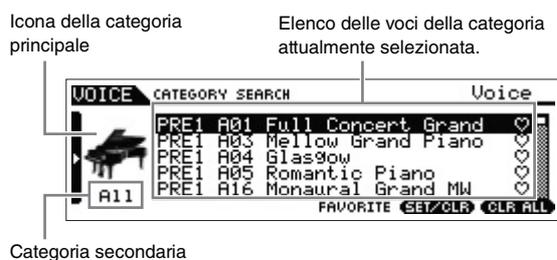


2 Spostare il cursore su "Main" (Categoria principale) con il pulsante cursore [^] e utilizzare il dial [DATA] per selezionare la categoria principale.

3 Spostare il cursore su "Sub"(Sottocategoria) con il pulsante cursore [v] e utilizzare il dial [DATA] per selezionare la categoria secondaria.

4 Premere il pulsante [ENTER] o il pulsante cursore [>] per richiamare la categoria selezionata.

Viene così visualizzato l'elenco delle voci della categoria selezionata.



5 Selezionare la voce mediante i pulsanti cursore [^]/[v] o tramite il dial [DATA].

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 schermata Category Search viene chiusa.

Raggruppamento delle voci più utilizzate - Categoria Favorite (Preferiti)

Category Search presenta una pratica categoria Favorite che consente di raccogliere le voci usate più spesso e i suoni preferiti per una facile selezione. In questo modo è possibile selezionare rapidamente le voci desiderate tra la vasta gamma di quelle disponibili nello strumento.

Registrazione delle voci nella categoria Favorite

1 Per richiamare l'elenco delle voci della categoria selezionata, eseguire i passi da 1 a 4 della sezione "Uso della funzione Category Search".

2 Selezionare la voce desiderata mediante i pulsanti cursore [^]/[v] o tramite il dial [DATA].

3 Premere il pulsante [F5] SET/CLR per attivare il contrassegno dei preferiti.

Questa operazione renderà attivo il contrassegno dei preferiti (♥) e la voce selezionata verrà registrata nella categoria Favorite. Premere di nuovo il pulsante [F5] SET/CLR per disattivare il contrassegno dei preferiti (♡).

Per registrare un'altra voce, ripetere i passi da 2 a 3.

Per rimuovere tutte le voci dalla categoria Favorite (Preferiti), premere il pulsante [F6] CLR ALL.



4 Una volta completata la registrazione delle voci nella categoria dei preferiti, premere il pulsante [ENTER] e tornare alla schermata Voice Play.

Questa operazione chiude la schermata Category Search e memorizza le impostazioni della categoria Favorite nella Flash ROM interna.

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

Selezione di una voce dalla categoria Favorite

1 Premere il pulsante [FAVORITE] nella schermata Voice Play.

Viene visualizzato l'elenco delle voci registrate nella categoria dei preferiti.

2 Selezionare la voce mediante i pulsanti cursore [^]/[V] o tramite il dial [DATA].

3 Per richiamare la voce, premere il pulsante [ENTER].

Uso della funzione Arpeggio

La funzione arpeggio attiva automaticamente le frasi di arpeggio preimpostate, i riff e i pattern ritmici a seconda delle note suonate sulla tastiera.

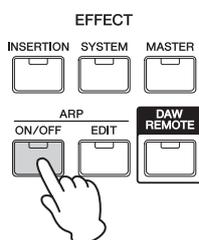
Oltre a fornire l'ispirazione e dei passaggi ritmici su cui suonare, offre anche la qualità dei dati MIDI, da utilizzare per la creazione di song, o basi di accompagnamento complete per le performance dal vivo. I sei tipi di arpeggio possono essere assegnati a ciascuna voce. Inoltre è possibile assegnarli a ciascuna parte di una performance, song o pattern e riprodurli su un massimo di quattro parti contemporaneamente.

È inoltre possibile impostare il metodo di riproduzione, l'intervallo di note e velocità e l'applicazione degli effetti per la creazione di "groove" originali. Inoltre, la riproduzione arpeggio può essere trasmessa mediante la porta MIDI Out, che consente di registrare i dati di arpeggio in un sequencer.

NOTA Per ulteriori informazioni sull'arpeggio, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

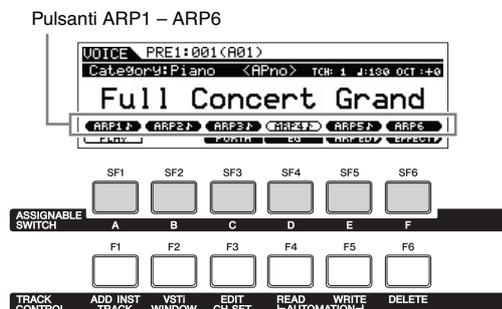
Attivazione/disattivazione dell'arpeggio

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



Modifica del tipo di arpeggio

I tipi di arpeggio sono assegnati a ognuno dei pulsanti [SF1] – [SF6], le cui schede corrispondenti sono indicate da icone di crome (♩) a destra di "ARP1" – "ARP6". Pertanto, è possibile modificare il tipo di arpeggio premendo i pulsanti [SF1] – [SF6] come si desidera.



NOTA Per informazioni sull'impostazione del tipo di arpeggio, vedere la sezione "Modifica dell'assegnazione del tipo di arpeggio" a pagina 31.

Impostazione di ottava/trasposizione della tastiera

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



● Octave (Ottava)

Il pulsante OCTAVE [-]/[+] permette di regolare il pitch della tastiera a intervalli di ottave, fino a un massimo di tre. Ad esempio, è possibile 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 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.

● Transpose (Trasposizione)

Il pulsante TRANSPOSE [-]/[+] permette di trasferire il pitch della tastiera in semitoni (fino a 11 semitoni). Questa funzione consente di suonare nella stessa posizione e con la stessa diteggiatura anche se i dati della song o di un altro lettore di strumenti sono in un'altra tonalità. 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 a "Octave" e "Transpose" nella schermata GENERAL della modalità Utility. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro.

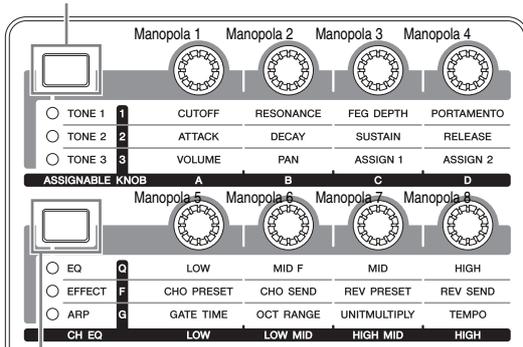
Modifica delle qualità timbriche delle voci

Le manopole 1 - 8 consentono di regolare i parametri delle voci, come la profondità dell'effetto, le caratteristiche di attack/release (attacco/rilascio), il timbro e così via. È possibile assegnare tre funzioni a ciascuna manopola, oppure effettuare le selezioni dai pulsanti funzione manopola.

1 Premere il pulsante funzione manopola 1 (a sinistra delle manopole 1 – 4) e il pulsante funzione manopola 2 (a sinistra delle manopole 5 – 8), ripetutamente se necessario, in modo che la spia corrispondente alle funzioni desiderate si accenda.

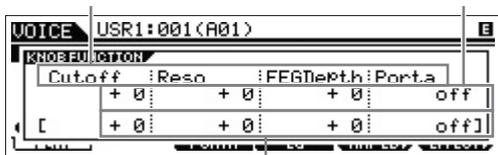
Verrà visualizzata la finestra a comparsa KNOB FUNCTION. Nella schermata a comparsa compariranno la funzione correntemente assegnata alla manopola e i valori attuali della funzione. Per chiudere la finestra a comparsa, premere il pulsante [EXIT].

Pulsante funzione manopola 1



Pulsante funzione manopola 2

Funzioni assegnate alle manopole 1 – 4 o 5 – 8 Valori correnti delle funzioni



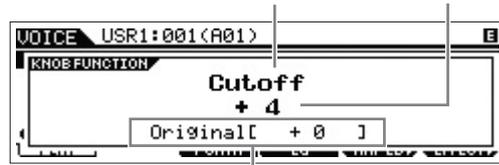
Valore non modificato (memorizzato precedentemente)

NOTA Quando "Knob FuncDispSw" è impostato su "off" nella schermata GENERAL di Utility, la finestra a comparsa KNOB FUNCTION non verrà visualizzata.

2 Attivare la manopola desiderata mentre si suona la tastiera.

Comparirà la finestra a comparsa KNOB FUNCTION e la funzione assegnata alla manopola che si sta utilizzando avrà effetto sul suono della voce corrente. La finestra a comparsa KNOB FUNCTION mostra la funzione assegnata alla manopola che si sta utilizzando, il valore della funzione e il valore "originale". Il valore "originale" della funzione indica il valore non modificato (precedentemente memorizzato) della funzione assegnata alla manopola.

Funzione della manopola attualmente in uso Valore corrente



Valore non modificato (memorizzato precedentemente)

SUGGERIMENTO

Indicatore Edit (Modifica)

Quando si modifica il valore del parametro, l'indicatore Edit [E] viene visualizzato nell'angolo superiore destro dell'LCD. Ciò indica rapidamente il programma corrente (ad esempio una voce o una performance) è stato modificato, ma non ancora memorizzato. Per memorizzare lo stato modificato corrente, eseguire l'operazione di memorizzazione (di seguito).

Modifica di una voce

Per "modifica" si intende il processo di creazione di una voce mediante il cambiamento dei parametri che la costituiscono. Ciò è possibile utilizzando la modalità Voice Edit, una modalità secondaria della modalità Voice. I parametri disponibili differiscono a seconda del tipo di voce.

Normal Voice Edit

Una voce normale (suoni strumentali) può essere costituita da un massimo di otto elementi. Vi sono due tipi di schermata per la modifica di una voce: la schermata Common Edit, per la modifica delle impostazioni comuni a tutti gli otto elementi e la schermata Element Edit per la modifica di singoli elementi.

NOTA Un elemento è l'unità di base più piccola di una voce ed è creato mediante l'applicazione di vari parametri (Effetto, EG, ecc.) alla forma d'onda del suono dello strumento. Ciascuna voce dello strumento è composta da vari elementi.

Drum Voice Edit

Vi sono due tipi di schermata Drum Voice Edit: Common Edit, per la modifica delle impostazioni comuni a tutti i tasti batteria della voce, e Key Edit per la modifica di singoli tasti.

Procedura di base per Voice Edit

1 Premere il pulsante [EDIT] nella modalità voce.

2 Modificare la voce corrente.

- Se è selezionata una voce normale:

Per modificare i parametri comuni, premere il pulsante [COMMON].

Per modificare i parametri degli elementi, premere il pulsante numerico da [1] a [8] per l'elemento desiderato.

- Se è selezionata una voce di batteria:

Per modificare i parametri comuni, premere il pulsante [COMMON].

Per modificare i parametri dei tasti, premere il pulsante [1], quindi premere il tasto desiderato sulla tastiera.

NOTA Per ulteriori informazioni sui parametri delle voci, fare riferimento alla modalità Voice nel Manuale di riferimento.

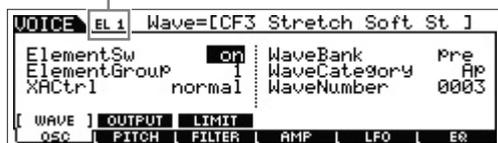
Schermata Common Edit

Indica la schermata Common Edit.



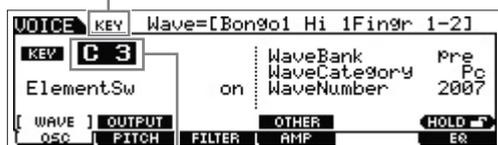
Schermata Element Edit

Indica la schermata per modificare Element 1 (elemento 1).



Schermata Key Edit

Indica la schermata Key Edit.



Selezionare qui un tasto.

3 Assegnare il nome alla voce modificata.

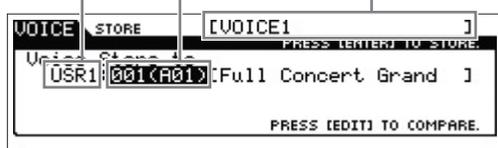
Immettere il nome desiderato nella schermata richiamata mediante [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME.

4 Memorizzare le modifiche come voce utente.

Premere il pulsante [STORE] per richiamare la schermata Store (Memorizzazione). Impostare la memoria di destinazione e premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di memorizzazione.

Schermata Store

Banco di destinazione Numero della voce di destinazione Nome della voce di destinazione



NOTA Per annullare la memorizzazione, premere il pulsante [EXIT] prima di premere il pulsante [ENTER].

AVVISO

Non spegnere mai lo strumento quando i dati vengono scritti sulla Flash ROM (quando appare cioè il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Lo spegnimento del sintetizzatore in questo stato può provocare la perdita di tutti i dati utente e il blocco del sistema (a causa del danneggiamento dei dati nella ROM Flash).

SUGGERIMENTO

Funzione Compare (Confronta)

La funzione Compare consente di passare dalla voce appena modificata al suono originale, in condizione non modificata, in modo da ascoltare come le modifiche apportate influenzino il suono.

- In modalità Voice Edit (con la spia [EDIT] accesa):

Premere il pulsante [EDIT] in modo che la relativa spia lampeggi. In questo stato le impostazioni della voce precedenti alla modifica verranno temporaneamente ripristinate per essere confrontate. Premere di nuovo il pulsante [EDIT] per tornare allo stato originale.

- In modalità Voice Store:

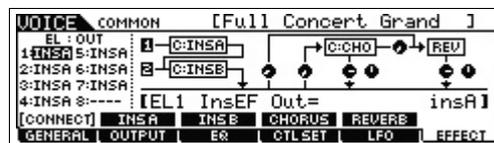
Premere il pulsante [EDIT] in modo che la relativa spia lampeggi. In questo stato è possibile ascoltare il suono della voce nella destinazione di memorizzazione. Premere di nuovo il pulsante [EDIT] per tornare allo stato originale.

Miglioramento dei suoni con gli effetti

Lo strumento dispone di una vasta gamma di effetti che consentono di aggiungere l'effetto riverbero o chorus alla voce selezionata per l'esecuzione strumentale. È possibile realizzare nuovi suoni semplicemente cambiando il tipo di effetto applicato alla voce preimpostata. Le istruzioni riportate di seguito spiegano come impostare il tipo di effetto e i relativi parametri alla voce preimpostata e come salvare le impostazioni sotto forma di voce utente.

1 Nella schermata Voice Play, selezionare una voce e premere il pulsante [F6] EFFECT.

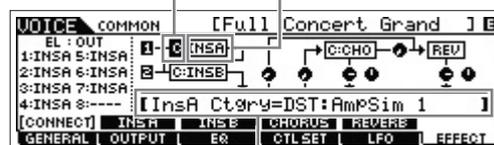
Compare la schermata EFFECT di Voice Common Edit.



2 Selezionare la categoria di effetti e il tipo di effetto Insertion A.

Spostare il cursore sulla posizione corrispondente (indicata in basso) e utilizzare i pulsanti [INC]/[DEC] o il dial [DATA].

Categoria effetti Insertion A Tipo di effetto Insertion A



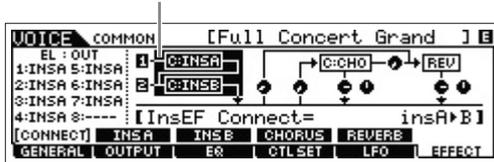
Parametro corrente e rispettivo valore

3 Selezionare la categoria di effetti e il tipo di effetto Insertion B seguendo le stesse istruzioni descritte al passo 2.

4 Selezionare la connessione di effetti Insertion A e B.

Spostare il cursore sulla posizione indicata in basso e utilizzare i pulsanti [INC]/[DEC] o il dial [DATA].

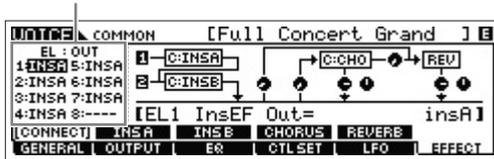
Connessione di effetti Insertion



5 Impostare la destinazione di uscita di ogni elemento o tasto.

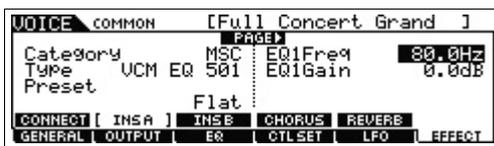
Spostare il cursore su "EL:OUT" (per una voce normale) o su "KEY:OUT" (per una voce di batteria) e utilizzare i pulsanti [INC]/[DEC] o il dial [DATA].

Uscita elementi 1 - 8



6 Se necessario, modificare i parametri degli effetti nella schermata richiamata mediante i pulsanti [SF2] INS A/[SF3] INS B.

È possibile ottenere il suono desiderato regolando finemente i parametri di ciascun tipo di effetto.



7 Dopo aver impostato i parametri, premere il pulsante [STORE] per salvare le impostazioni come voce utente.

SUGGERIMENTO

È possibile utilizzare la seguente operazione per regolare contemporaneamente il volume degli elementi 1 – 8 insieme:

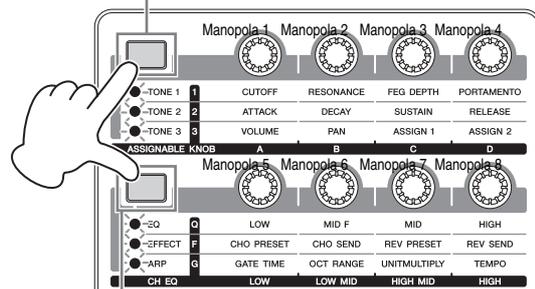
1 Premere contemporaneamente il pulsante funzione manopola 1 (a sinistra delle manopole 1 – 4) e il pulsante funzione manopola 2 (a sinistra delle manopole 5 – 8).

Le sei spie si accendono e verrà visualizzata la finestra a comparsa KNOB FUNCTION.

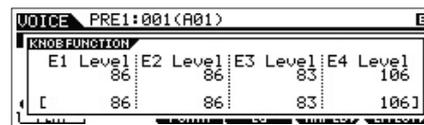
2 Ruotare una delle manopole per regolare il volume dell'elemento.

3 Al termine della modifica, premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Voice Play.

Pulsante funzione manopola 1



Pulsante funzione manopola 2



SUGGERIMENTO

Impiego dei controller

A ciascun timbro preset sono assegnati più controller in modo da poter applicare in tempo reale modifiche ed effetti diversi alla voce. Per praticità, le abbreviazioni dei controller importanti o caratteristici per quella voce sono riportati seguendo il nome della voce nella schermata Alcune voci possono avere indicazioni per controller non disponibili sullo strumento. Tuttavia è possibile utilizzarle trasmettendo il numero di controllo MIDI corrispondente da un sequencer interno o esterno oppure da un controller MIDI esterno.

Indicazione del controller	Nome del controller	Numero di controllo MIDI (impostazione predefinita)
AS1	Manopola ASSIGN 1	16
AS2	Manopola ASSIGN 2	17
AF1	Pulsante ASSIGNABLE FUNCTION [1]	86
AF2	Pulsante ASSIGNABLE FUNCTION [2]	87
FC1	Foot Controller	11
FC2	non incluso nel pannello	4
MW	Rotella di modulazione	1
RB	non incluso nel pannello	22

Modifica dell'assegnazione del tipo di arpeggio

Provare a modificare i tipi di arpeggio assegnati ai pulsanti [SF1] – [SF6] del timbro preset.

1 Premere il pulsante ARP [EDIT].

Compare la schermata Arpeggio Edit.



2 Premere il pulsante Arpeggio desiderato ([SF1] ARP1 – [SF6] ARP6).

3 Premere il pulsante [F2] TYPE per richiamare la schermata TYPE.

4 Selezionare il tipo di arpeggio che si desidera assegnare.

Modificare "Bank", "Category", "SubCategory", e "Type" mediante il dial [DATA].

5 Se necessario, modificare altri parametri.

6 Attivare il pulsante ARP [ON/OFF] e suonare la tastiera.

SUGGERIMENTO

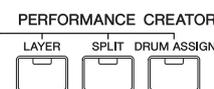
Copia del tipo di arpeggio in un altro pulsante

Per copiare il tipo di arpeggio del pulsante ARP 1 in uno dei pulsanti ARP 2 – 6, tenere premuto il pulsante [STORE] e premere il pulsante desiderato ([SF2] – [SF6]) nella schermata Arpeggio Edit.

Creazione di una nuova performance mediante le voci preferite (Performance Creator)

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.

Lo strumento è provvisto di una pratica funzione, Performance Creator, per la creazione di una nuova performance mediante l'uso delle voci preferite che si trovano nella modalità voce. Tale funzione consente di copiare le impostazioni dei parametri associate alle voci (quali ad es. gli effetti) alla performance, permettendo di creare esattamente il suono desiderato in modo rapido e semplice. Performance Creator offre tre pratiche funzionalità: Layer (sovrapposizione), Split (Split), e Drum Assign (Assegnazione dei suoni della batteria).



Layer: sovrapposizione di più voci

Questa sezione spiega come creare una performance nella quale sono presenti diverse voci sovrapposte nella tastiera. Con la creazione di questo tipo di performance, è possibile riprodurre un suono ricco e corposo, ad es. quello di un pianoforte combinato con gli archi.

1 Selezionare una voce nella modalità voce.



2 Premere il pulsante [LAYER] sul pannello.

Viene visualizzata la schermata Category Search.



3 Selezionare la categoria contenente le voci che si vogliono sovrapporre, quindi premere il pulsante cursore [>].

Viene visualizzato l'elenco delle voci.



4 Selezionare la voce desiderata dall'elenco, quindi premere [ENTER].

Verrà visualizzata la schermata Performance Play.



La voce selezionata in modalità Voice verrà assegnata alla parte 1, mentre quella selezionata dopo aver premuto il pulsante [LAYER] verrà assegnata alla parte 2. Queste due voci vengono suonate contemporaneamente in un layer come "performance".

È possibile controllare quali voci sono disposte in layer nella schermata richiamata mediante il pulsante [F2] VOICE.



5 Per memorizzare le impostazioni sotto forma di performance, premere il pulsante [STORE].



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

Split: divisione dei suoni sulla tastiera

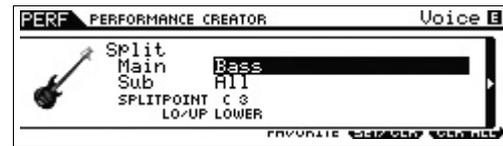
Questa sezione illustra come creare una performance con la tastiera suddivisa in due sezioni: la sezione della mano destra e quella della mano sinistra. La nota più bassa della sezione della mano destra è detta "punto di splittaggio". Mediante la creazione di tale tipo di performance, è possibile, per esempio, suonare il basso con la mano sinistra e il piano con la mano destra.

1 Selezionare una voce nella modalità voce.

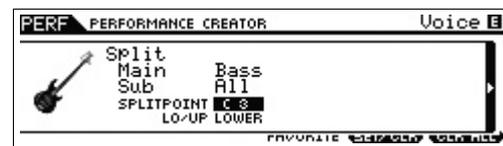


2 Premere il pulsante [SPLIT] sul pannello.

Viene visualizzata la schermata Category Search.



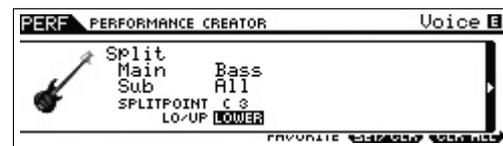
3 Spostare il cursore su "SPLITPOINT" quindi impostare il punto di splittaggio.



Per determinare il punto di splittaggio, tenere premuto il pulsante [SHIFT], quindi premere la nota desiderata.

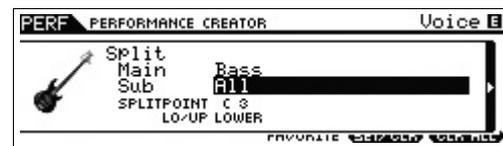
NOTA La nota impostata come punto di splittaggio è inclusa nella parte superiore della tastiera.

4 Spostare il cursore su "LO/UP" (Inferiore/superiore), quindi selezionare la destinazione della voce desiderata alla sezione superiore o inferiore della tastiera.



NOTA Se la voce originale è una voce di batteria, lo splittaggio non viene applicato alla parte a essa assegnata. In questo caso, solo la voce desiderata viene assegnata all'intervallo di tasti secondo le impostazioni "SPLITPOINT" e "LO/UP".

5 Spostare il cursore su "Main"/"Sub", quindi selezionare la categoria contenente la voce desiderata.



6 Premere il pulsante cursore [>].

Viene visualizzato l'elenco delle voci.



7 Selezionare la voce desiderata dall'elenco, quindi premere [ENTER].

Verrà visualizzata la schermata Performance Play.



La voce selezionata in modalità Voice verrà assegnata alla parte 1, mentre quella selezionata dopo aver premuto il pulsante [SPLIT] verrà assegnata alla parte 2. Queste due voci vengono suonate in aree diverse della tastiera suddivisa come "performance".

È possibile controllare quali voci sono assegnate nella schermata richiamata mediante il pulsante [F2] VOICE.



8 Per memorizzare le impostazioni sotto forma di performance, premere il pulsante [STORE].

Assegnazione di un suono di batteria: sovrapporre una parte di batteria alla voce corrente

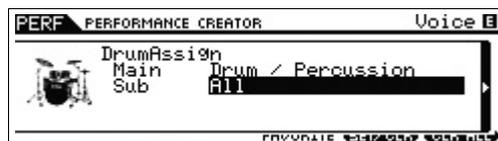
Questa sezione spiega come creare una performance nella quale attivare un pattern di batteria (mediante la funzione arpeggio) da aggiungere alla voce corrente.

1 Selezionare una voce nella modalità voce.



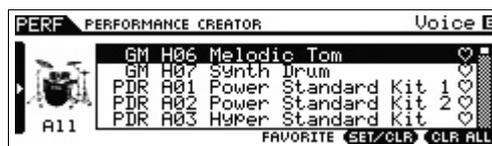
2 Premere il pulsante [DRUM ASSIGN] nel pannello.

Viene visualizzata la schermata Category Search. Il suono di Drum/Percussion (batteria/percussioni) viene assegnato automaticamente alla categoria. Il suono viene assegnato alla parte 4, quindi si attiva automaticamente la funzione di arpeggio. Per attivare l'arpeggio, suonare la tastiera.



3 Premere il pulsante cursore [>].

Viene visualizzato l'elenco delle voci.



4 Selezionare il suono desiderato dall'elenco, quindi premere [ENTER].

Verrà visualizzata la schermata Performance Play.



NOTA Per arrestare la riproduzione dell'arpeggio, premere il pulsante ARP [ON/OFF] in modo che la sua spia si spenga. Per avviare o abilitare di nuovo la riproduzione dell'arpeggio, premere il pulsante ARP [ON/OFF] in modo che la sua spia si accenda.

Modifica di un pattern di batteria (tipo di arpeggio)

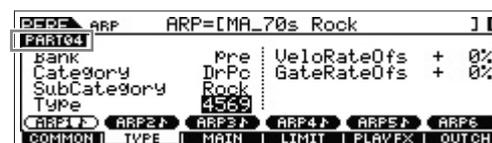
L'esecuzione della funzione di assegnazione di un suono di batteria assegnerà il suono alla parte 4 e attiverà la funzione di arpeggio della parte stessa. Per modificare il pattern di batteria, selezionare un tipo diverso di arpeggio nella schermata Arpeggio Edit della modalità Performance.

5 Premere il pulsante ARP [EDIT] nella schermata Performance Play.

Compare la schermata Arpeggio Edit.

6 Premere il pulsante [F2] TYPE, quindi il pulsante numerico [4].

Compare la schermata TYPE per la parte 4.



7 Selezionare il tipo di arpeggio con "Bank", "Category", "Sub Category" e "Type".

8 Premere il pulsante [PERFORM] per tornare alla schermata Performance Play.

9 Per memorizzare la performance modificata, premere il pulsante [STORE].

Suonare la tastiera in modalità Performance

Un programma in cui più voci (parti) sono combinate in un layer o in altre configurazioni viene detto "performance". Questo strumento contiene 128 performance in ogni banco utente (1 – 2) ed è possibile riprodurle premendo il pulsante [PERFORM].

Selezione di una performance

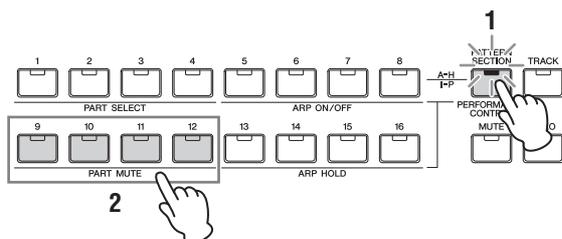
La selezione di una performance è praticamente identica a quella di una voce (vedere a pagina 25). Come nel caso della modalità Voice Play, è possibile utilizzare la funzione Category Search (Ricerca categoria) (pagina 26) e la funzione Favorite Category (Categoria preferiti) (pagina 26) in modalità Performance Play.

Attivazione/disattivazione di una parte

La modalità Performance Play consente di attivare o disattivare le quattro parti della performance corrente come si desidera.

Attivazione/disattivazione di parti specifiche (funzione Mute)

È possibile attivare o disattivare singolarmente le parti utilizzando la funzione Mute (Muto).



1 Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

La spia del pulsante si accende per indicare che ciascuna parte può essere attivata o disattivata.

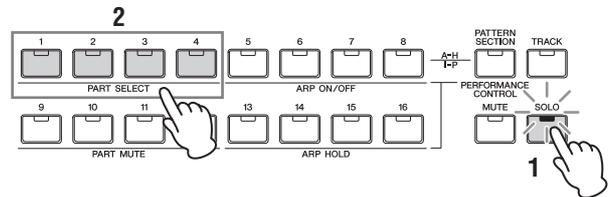
2 Premere uno dei pulsanti numerici [9] - [12].

La spia del pulsante premuto si spegnerà e la parte corrispondente verrà esclusa. Premere di nuovo lo stesso pulsante per disattivare la funzione Mute per la parte. È possibile attivare o disattivare più parti premendo i relativi pulsanti.

NOTA Per disattivare l'audio delle parti, è possibile anche premere il pulsante [MUTE], quindi i pulsanti numerici [1] - [4].

Assolo di una parte specifica

La funzione Solo (Assolo) è l'opposto della funzione Mute (Muto) e consente di attivare istantaneamente l'assolo di una parte specifica, escludendo tutte le altre.



1 Premere il pulsante [SOLO].

La spia SOLO si accende per indicare che l'assolo è attivato.

2 Premere uno dei pulsanti numerici [1] - [4].

La spia del pulsante premuto lampeggerà e si sentirà solo il suono della parte corrispondente. Premere un altro pulsante numerico per cambiare la parte di cui si sente l'assolo.

NOTA Per uscire da questo stato, premere il pulsante [TRACK] o [PERFORMANCE CONTROL].

Uso della funzione Arpeggio

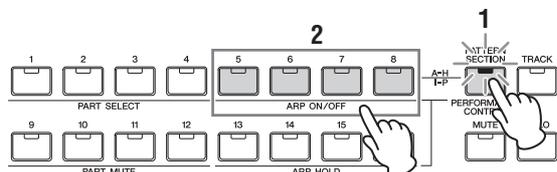
Questa funzione permette di attivare i pattern ritmici, i riff e le frasi usando la voce corrente, semplicemente suonando le note sulla tastiera. Nella modalità Performance, a ognuna delle quattro parti è assegnato ciascuno dei quattro tipi di arpeggio. Questo significa che non è possibile riprodurre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

NOTA Per ulteriori informazioni sull'arpeggio, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

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 Voice.

Attivazione o disattivazione della riproduzione dell'arpeggio per ciascuna parte

È possibile attivare o disattivare la riproduzione dell'arpeggio per ogni parte della performance come descritto di seguito.



1 Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

La spia [PERFORMANCE CONTROL] si accende per indicare che la riproduzione dell'arpeggio per ogni parte può essere attivata o disattivata.

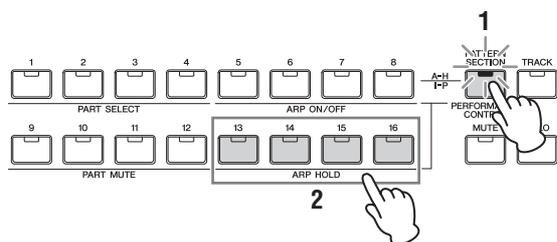
2 Premendo i pulsanti numerici [5] - [8] è possibile attivare e disattivare la riproduzione dell'arpeggio per ogni parte.

Se una delle spie [5] - [8] è spenta, la riproduzione dell'arpeggio per la parte corrispondente è esclusa.

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

È possibile attivare o disattivare (anche con sincronizzazione) il parametro Arpeggio Hold per ogni parte della performance come descritto di seguito. Quando il parametro Arpeggio Hold è impostato su "on" la riproduzione dell'arpeggio continua anche se la nota viene rilasciata.

NOTA Il parametro Arpeggio Hold si trova nella schermata [F3] MAIN della schermata Arpeggio Edit. Per ulteriori informazioni su questo parametro, vedere il Manuale di riferimento.



1 Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

La spia [PERFORMANCE CONTROL] si accende per indicare che il parametro Arpeggio Hold per ogni parte può essere attivato o disattivato (anche con sincronizzazione).

2 Premendo i pulsanti numerici [13] - [16] è possibile attivare e disattivare il parametro Arpeggio Hold per ogni parte.

Se una delle spie [13] - [16] è accesa, il parametro Arpeggio Hold per la parte corrispondente è attivato.

Modifica del timbro della voce

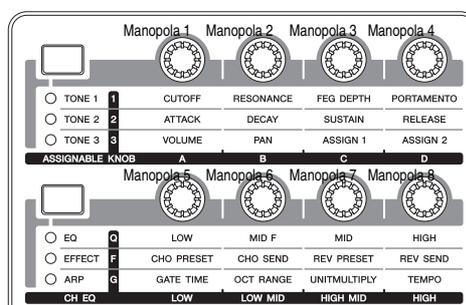
Come nella modalità Voice, il suono della performance (costituito da un massimo di quattro parti o voci) può essere modificato mediante le manopole in modalità Performance. Esistono due modi per modificare una performance: modificare l'intera performance, oppure soltanto una parte (voce) specifica della stessa.

● Per modificare l'intera performance:

Ruotare la manopola in modalità Performance Play (richiamabile solo mediante il pulsante [PERFORM]) o in modalità Performance Common Edit (richiamabile mediante [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON]).

● Per modificare una voce specifica della performance corrente:

Ruotare la manopola in modalità Performance Part Edit (richiamabile mediante [PERFORM] → [EDIT] → [1] - [4]).



SUGGERIMENTO

È possibile utilizzare la seguente operazione per regolare il volume e le impostazioni di pan delle parti 1 – 4:

1 Premere contemporaneamente il pulsante funzione manopola 1 (a sinistra delle manopole 1 – 4) e il pulsante funzione manopola 2 (a sinistra delle manopole 5 – 8).

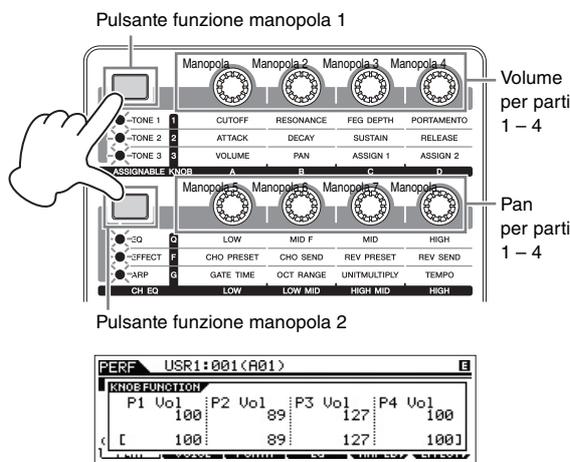
Le sei spie si accendono e verrà visualizzata la finestra a comparsa KNOB FUNCTION.

2 Ruotare la manopola desiderata per regolare l'impostazione.

Ruotando le manopole 1 – 4 si modifica il volume, rispettivamente, delle parti 1 – 4.

Ruotando le manopole 5 – 8 si modifica il pan rispettivamente, delle parti 1 – 4.

3 Al termine della modifica, premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Performance Play.



Registrazione in modalità Performance

Mentre si sperimentano i vari tipi di arpeggio in modalità Performance, è possibile trovare alcuni pattern ritmici e frasi di particolare gradimento che si desidera memorizzare in modo da poterli richiamare in futuro. Il modo migliore e più semplice per acquisirli è registrare l'esecuzione della tastiera in una song o un pattern.

Song e Pattern

Le song e i pattern sono dati del sequencer MIDI costituiti da un massimo di 16 tracce.

● Song

Una song in questo strumento è praticamente uguale a quella di un sequencer MIDI e la riproduzione si arresta automaticamente alla fine dei dati registrati.

● Pattern

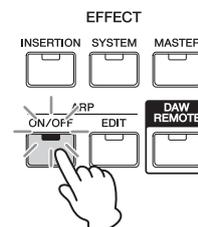
In questo strumento, il termine "pattern" si riferisce ad una frase ritmica o musicale relativamente breve (da 1 a 256 misure) che viene usata per un playback ciclico. Perciò, una volta che inizia la riproduzione del pattern, prosegue fino a quando si preme il pulsante [■] (Stop).

Registrazione della melodia e della riproduzione dell'arpeggio nella song

Quando viene selezionata una song come destinazione di registrazione della performance, è possibile registrare l'esecuzione sulla tastiera con l'arpeggio senza doversi preoccupare dei limiti di misura o dell'esaurimento dello spazio di registrazione. È una buona idea, ad esempio, registrare l'esecuzione sulla tastiera, richiamando liberamente vari tipi di arpeggio e modificando successivamente la song in base alle necessità. È possibile scegliere di continuare la registrazione durante le improvvisazioni, riascoltarle successivamente e selezionare le parti migliori per la creazione della song finale. Provare ad eseguire la registrazione come illustrato nelle seguenti istruzioni.

1 In modalità Performance Play, selezionare una performance per la registrazione.

2 Premere il pulsante ARP [ON/OFF] in modo che la spia si illumini.



SUGGERIMENTO

È possibile utilizzare la seguente operazione per regolare il pitch delle parti 1 – 4:

1 Premere il pulsante [EDIT] nella modalità Performance.

2 Premere il pulsante numerico [1] – [4] corrispondente alla parte da modificare.

3 Premere il pulsante TONE [F4]

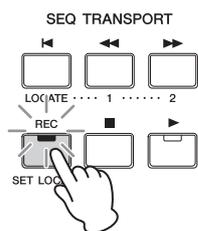
4 Premere il pulsante TUNE [SF1]

5 Modificare il valore NoteShift per regolare il pitch.

6 Al termine della modifica, premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Performance Play.



3 Premere il pulsante [REC] per richiamare la modalità Performance Record.



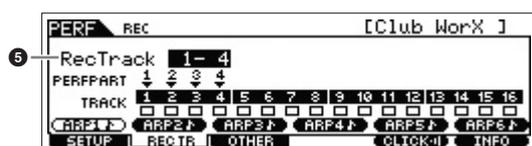
4 Impostare i seguenti parametri in ciascuna delle schermate Performance Record.

Schermata [F1] SETUP



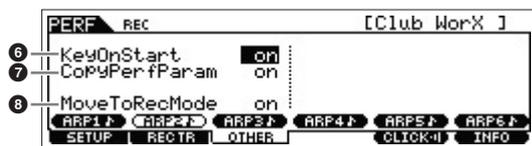
- 1 "SeqMode" = "song"
Questa impostazione consente di registrare l'esecuzione strumentale sulla song.
- 2 "Number"
Selezionare una song di destinazione. L'esecuzione della registrazione della performance sovrascrive e cancella tutti i dati della song specificata registrati in precedenza. Accertarsi di selezionare una song che non contenga dati.
- 3 "TimeSignature" = "4/4"
Impostare lo stesso valore impostato per il tipo di arpeggio. Generalmente va impostato su "4/4".
- 4 "Tempo"
Impostare il tempo desiderato del metronomo e l'arpeggio per la registrazione.

Schermata [F2] REC TR



- 5 "RecTrack"
Selezionare le tracce di destinazione scegliendo tra "1 - 4", "5 - 8", "9 - 12" e "13 - 16".

Schermata [F3] OTHER



- 6 "KeyOnStart" = "on"
Se impostato su "on", la registrazione viene avviata immediatamente quando viene premuta una nota sulla tastiera. Impostare il parametro su "on" se si utilizza l'arpeggio.

- 7 "CopyPerfParam" = "on"
Impostare questa opzione su "on" se si desidera copiare le impostazioni dei parametri per le parti 1 - 4 nelle parti di destinazione della song.
- 8 "MoveToRecMode" = "on"
Impostare questa opzione su "on" se si desidera passare in modalità Song (specificata mediante SeqMode) al termine della registrazione.

[F5] CLICK

- 9 (clic attivato)
Premere il pulsante [F5] per attivare il metronomo se si desidera utilizzarlo.

5 Premere una nota per avviare la registrazione.

Suonare la tastiera a tempo con il metronomo. Per modificare il tipo e le impostazioni di arpeggio, premere uno dei pulsanti [SF1] - [SF6] durante la registrazione.

6 Premere il pulsante [■] (Stop) (Arresto) per arrestare la registrazione.

La registrazione viene arrestata e lo strumento passa in modalità Song. Dopo la registrazione, i dati creati verranno memorizzati automaticamente nella memoria interna della song o del pattern. Per ascoltare la performance appena registrata, premere il pulsante [▶]. Registrare l'esecuzione strumentale su altre tracce in modalità Song Record a seconda delle esigenze e modificare i dati registrati in modalità Song Edit o Song Job per finalizzare i dati della song.

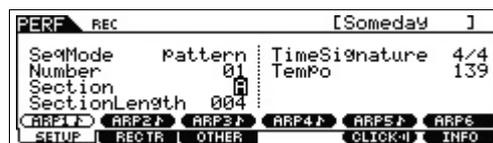
NOTA Per quel che riguarda gli arpeggi, verranno registrate non solo le note suonate, ma anche tutti gli eventi di note della riproduzione dell'arpeggio.

7 Una volta completata l'operazione, premere il pulsante [STORE] per memorizzare la song.

Registrazione della riproduzione dell'arpeggio in un pattern

Se si registra l'esecuzione sulla tastiera insieme alla riproduzione dell'arpeggio in modalità Performance su un pattern, è possibile creare rapidamente pattern ritmici completi della durata di poche misure. Questi brevi pattern di dati di sequenza MIDI possono essere riprodotti ripetutamente in loop e utilizzati come 'elementi di base' per le proprie song originali.

L'operazione di registrazione della performance su un pattern è praticamente identica a quella di una song, con l'eccezione delle impostazioni riportate di seguito.



Nella schermata Performance Record, impostare anche "Section" e "SectionLength" sugli stessi valori descritti in "Registrazione della melodia e della riproduzione dell'arpeggio nella song".

Section

Selezionare la sezione che comprende il pattern scegliendola da A a P. Se si creano più sezioni, è possibile utilizzarle come variazioni ritmiche all'interno di una singola song.

Section Length

Impostare la lunghezza della sezione selezionata. Impostare il valore su 1 – 4, in base alla lunghezza dei tipi di arpeggio correnti.

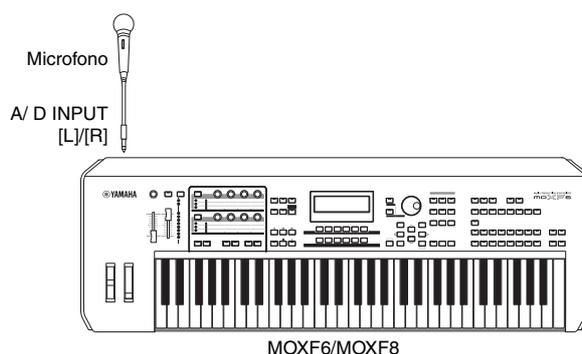
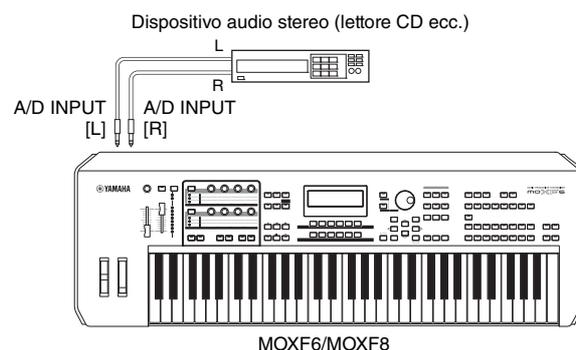
Dopo aver creato le sezioni di pattern, programmarne l'ordine di riproduzione per creare una sequenza di pattern. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 49.

Connessione di un microfono o un dispositivo audio

Suonare la tastiera insieme all'audio in ingresso dai jack A/D INPUT [L]/[R]

È possibile assegnare il suono di un input A/D (ad esempio la voce attraverso un microfono, una chitarra, un basso o un lettore CD) come se fosse una parte di ingresso audio. Per questa parte possono essere impostati vari parametri come volume, pan ed effetti e il suono viene emesso insieme alla performance eseguita sulla tastiera. Queste istruzioni esemplificative spiegano come utilizzare l'audio di ingresso A/D in modalità Voice.

- 1 Accertarsi di spegnere lo strumento e di impostare al minimo la manopola A/D INPUT [GAIN].**
- 2 Collegare il dispositivo audio o il microfono al jack A/D INPUT [L]/[R] sul pannello posteriore.**

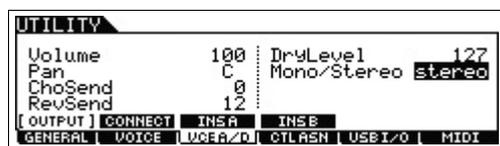


NOTA Si consiglia l'utilizzo di un microfono dinamico convenzionale. Questo strumento non supporta microfoni a condensatore con alimentazione phantom.

- 3 Accendere i dispositivi audio collegati, quindi accendere MOXF6/MOXF8.**
- 4 Premere il pulsante [VOICE] per accedere alla modalità Voice Play.**

5 Premere [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT e impostare il parametro "Mono/Stereo".

Questo parametro determina la configurazione del segnale audio trasmesso dai jack A/D INPUT [L]/[R] oppure la modalità di instradamento del segnale (stereo o mono). Quando si collega un dispositivo audio come indicato al passo 2, impostare questo parametro su "stereo" o "LRMono". Quando si collega un microfono come indicato al passo 2, impostare questo parametro su "LMono".



Se necessario, impostare altri parametri.

NOTA Per ulteriori informazioni sui parametri che includono Mono/Stereo, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

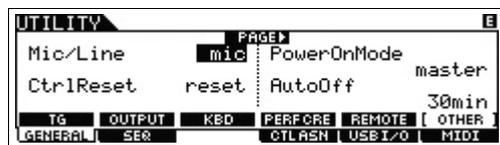
NOTA I suddetti parametri che includono Mono/Stereo vengono applicati all'intera modalità Voice. Se necessario, premere il pulsante [STORE] per memorizzarle insieme alle impostazioni Utility.

NOTA I suddetti parametri che includono Mono/Stereo variano a seconda della modalità selezionate.

NOTA Per la modalità Performance, impostare i suddetti parametri nella schermata richiamata mediante [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT. È possibile memorizzare le impostazioni per ciascuna performance. Per la modalità Song/Pattern, impostare questo parametro nella schermata richiamata mediante [SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT. È possibile memorizzare le impostazioni per ogni song o pattern.

6 Premere [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER, quindi impostare il parametro "Mic/Line" a seconda del dispositivo collegato ai jack A/D INPUT [L]/[R].

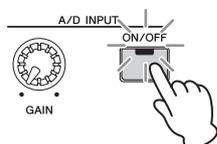
Se si connette un dispositivo con un livello di uscita basso (ad esempio un microfono, una chitarra, un basso), impostare il parametro su "mic". Se si collega un dispositivo con livello di uscita alto (ad esempio un sintetizzatore o un lettore CD), impostare il parametro su "line".



NOTA Questa impostazione è disponibile in tutte le modalità. Se necessario, premere il pulsante [STORE] per memorizzarla insieme alle impostazioni Utility.

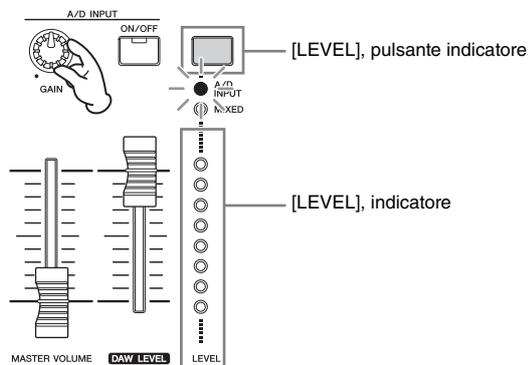
7 Premere il pulsante A/D INPUT [ON/OFF] sul pannello in modo che si accenda la rispettiva spia.

Questa impostazione consente di ricevere i segnali audio dal dispositivo audio collegato.



8 Premere il pulsante indicatore [LEVEL] in modo che la spia [A/D INPUT] si accenda, quindi regolare il livello di ingresso mediante la manopola [GAIN].

NOTA Muovere la manopola [GAIN] per aumentare il livello di ingresso il più possibile senza causare distorsioni.



9 Premere il pulsante [VOICE] e selezionare la voce desiderata.

Suonare la tastiera mentre si canta nel microfono o si suona il dispositivo audio.

10 Se necessario, premere il pulsante [STORE] per memorizzare la voce.

Suonare la tastiera a tempo con il Vocoder

Questo strumento dispone della funzione Vocoder. È un effetto specifico di "voce elettronica" che estrae le caratteristiche del suono del microfono e le aggiunge al suono mediante la performance eseguita sulla tastiera. Queste istruzioni esemplificative spiegano come utilizzare il Vocoder in modalità Voice.

NOTA Per ulteriori informazioni sul Vocoder, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

1 Collegare il microfono come descritto nei passi 1 - 8 nella pagina precedente.

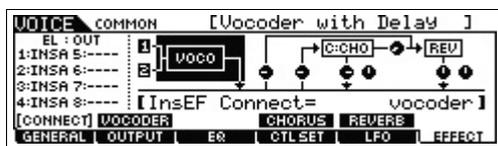
2 Premere il pulsante [VOICE] e selezionare la voce alla quale applicare il Vocoder.

Questo strumento dispone di voci progettate specificatamente per essere utilizzate con il Vocoder. Richiamare la schermata Category Search e selezionare la voce desiderata dalla categoria principale "Vocoder".

NOTA Se si utilizza l'effetto Vocoder in modalità Performance/Song/Pattern, assegnare la voce per il Vocoder alla parte 1. Il Vocoder non può essere applicato ad altre parti.

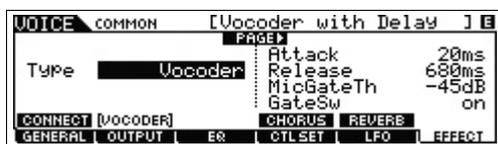
- 3** Premere [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT, quindi impostare il parametro "InsEF Connect" su "vocoder".

NOTA Il parametro "InsEF Connect" viene impostato automaticamente su "vocoder" se si seleziona una voce dalla categoria Vocoder nel passo 2.



- 4** Se necessario, impostare nella schermata [SF2] VOCODER i parametri relativi al Vocoder.

Parlare o cantare nel microfono mentre si premono le note per generare il suono "robotico" del Vocoder. Impostare i parametri relativi mentre si ascolta l'audio del Vocoder. Per ulteriori informazioni su ogni parametro, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".



- 5** Premere il pulsante [STORE] per richiamare la schermata Store e memorizzare le impostazioni come voce utente.

Creazione di una song originale

Questo strumento dispone di un sequencer multitraccia integrato per la registrazione dell'esecuzione strumentale come dati MIDI. Grazie a questa funzione è possibile creare arrangiamenti multistrumentali complessi e completi e song complete.

Terminologia

Song e Pattern

Vedere a pagina 36.

Traccia

Rappresenta la posizione nella memoria sul sequencer in cui vengono memorizzate le performance musicali (costituite da eventi MIDI). MOXF6/MOXF8 dispone di 16 tracce, corrispondenti alle 16 parti del messaggio.

Missaggio

Rappresenta il programma in cui vengono assegnate più voci alle parti per esecuzioni multitimbriche nelle modalità Song e Pattern. Ogni messaggio può contenere fino a 16 parti ed è possibile creare un messaggio separato per ciascuna song.

Registrazione in tempo reale

Con la registrazione in tempo reale, lo strumento funziona come un registratore MD, registrando i dati della performance mentre vengono eseguiti. Ciò consente di catturare tutte le sfumature di una vera esecuzione. La registrazione in tempo reale mette a disposizione tre metodi: Replace, Overdub e Punch In/Out. Replace consente di sovrascrivere una traccia già registrata, sostituendola con i nuovi dati. Overdub consente di aggiungere dati ad una traccia che contiene già dati. Punch In/Out consente di registrare nuovamente solo un'area specifica della traccia.

Registrazione Step

Con la registrazione step, è possibile comporre la propria performance scrivendola un evento per volta. Si tratta di un metodo di registrazione a passi, cioè non in tempo reale, simile alla scrittura di notazione musicale su uno spartito.

Riproduzione delle song

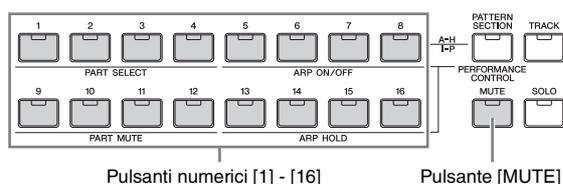
A pagina 19 è già stato spiegato come riprodurre le song. Questa sezione spiega come utilizzare le funzioni Mute/Solo durante la riproduzione.

Esclusione della traccia

Consente di escludere l'audio di una o più tracce della song.

1 Premere il pulsante [MUTE] in modo che la relativa spia si accenda.

Le spie dei pulsanti numerici si accendono, a indicare che le tracce corrispondenti sono attive.



2 Per escludere l'audio di una traccia, premere i pulsanti numerici [1] - [16] corrispondenti (la spia si spegne).

È possibile escludere l'audio di più tracce contemporaneamente.

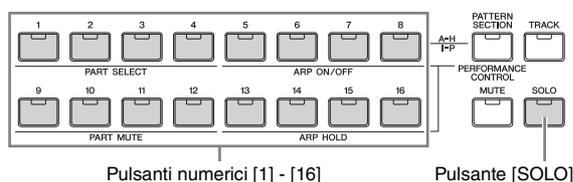
3 Per riattivare l'audio di una traccia, premere il pulsante corrispondente (con la spia spenta) in modo che la spia si accenda.

Per le registrazioni future, accertarsi che tutti i pulsanti siano accesi e che la funzione Mute sia disattivata per tutte le tracce.

Assolo della traccia

Consente di eseguire l'assolo di una traccia specifica della song.

1 Premere il pulsante [SOLO] in modo che la relativa spia si accenda.



2 Per suonare una sola traccia, premere i pulsanti numerici [1] - [16] corrispondenti (la spia lampeggia).

Premere un altro pulsante numerico per cambiare la traccia di assolo.

3 Premere il pulsante [TRACK] o [MUTE] per tornare allo stato originale.

Creazione di una parte di batteria mediante la registrazione Step

Ora si può provare a creare una song.

Registrare, anzitutto, una frase di batteria di quattro battute (come descritto di seguito) nella traccia 1 mediante la registrazione Step.



1 Premere il pulsante [SONG] per richiamare la schermata Song Play, quindi selezionare una song vuota.

2 Impostare nella schermata [F1] PLAY l'indicazione del tempo "4/4".



3 Premere il pulsante [REC], quindi il pulsante [F1] SETUP e impostare i parametri come descritto di seguito.

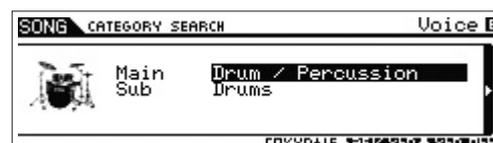
- Type = step
- Event = note
- RecTr = 1
- Ch = all

Se necessario, impostare il tempo sul valore desiderato.



4 Premere il pulsante [F2] VOICE, quindi il pulsante [CATEGORY SEARCH] e selezionare la voce di batteria.

Impostare la categoria principale su "Drum/Percussion", quindi impostare la categoria secondaria su "Drums". Spostare il pulsante cursore [>] per richiamare l'elenco di voci di batteria. Selezionare "PDR B09 Analog" da questo elenco e premere il pulsante [ENTER].



5 Premere il pulsante [▶] (Play) per accedere alla modalità Step Record.

La spia del pulsante [▶] si accende e viene visualizzata la schermata Step Record.

6 Impostare "Step Time" su "480".

Il parametro "Step Time" determina la posizione nella quale avanzerà il puntatore dopo che è stata immessa una nota. In questo caso, il puntatore avanza con intervalli di semiminima.

7 Premere il pulsante [⏮] (inizio) per tornare all'inizio della song, quindi premere il tasto B0 quattro volte.

Il suono Bass Drum Kick (grancassa) assegnato al tasto B0 viene registrato a tempo con ogni battuta.

NOTA Se si utilizza MOXF6, premere i pulsanti [OCTAVE] per assicurarsi che il suono Bass Drum Kick venga emesso quando si preme il tasto B0. Ciò è necessario poiché MOXF6 ha una tastiera più corta che non comprende il tasto B0.

8 Premere il pulsante [■] (Stop) (arresto) per arrestare la registrazione.

Compare di nuovo la schermata Song Play.

9 Per registrare un altro suono di percussione, premere il pulsante [REC], quindi il pulsante [▶] (Play) per passare di nuovo in modalità Step Record.

La spia del pulsante [▶] si accende e viene visualizzata la schermata Step Record.

10 Impostare "Step Time" su "♪ 240".

Il parametro Step Time determina la posizione nella quale avanzerà il puntatore dopo che è stata immessa una nota. In questo caso, il puntatore avanza con intervalli di croma.

11 Premere il pulsante [⏮] (inizio) per tornare all'inizio della song, quindi premere il pulsante [F3] REST e il tasto G #1 quattro volte.

Viene registrata una pausa di croma per ogni battuta in battere e il suono piatto charleston (assegnato al tasto G#1) viene registrato per ogni battuta in levare.

NOTA Se si utilizza MOXF6, premere i pulsanti [OCTAVE] per assicurarsi che il suono piatto charleston venga emesso quando si preme il tasto G#1. Ciò è necessario poiché MOXF6 ha una tastiera più corta che non comprende il tasto G#1.

12 Premere il pulsante [■] (Stop) (arresto) per arrestare la registrazione.

Compare di nuovo la schermata Song Play. Dopo aver eseguito le suddette operazioni (passi 1 – 12), dovrebbe essere pronta una frase di batteria di una misura, come indicato di seguito.



13 Premere il pulsante [⏮] (inizio), quindi il pulsante [▶] (Play) per ascoltare i dati registrati.

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

14 Premere il pulsante [JOB], quindi il pulsante [F3] EVENT per richiamare il display EVENT JOB SELECT (Job selezione song).

Per creare un pattern di batteria di quattro misure (che ripete la frase di batteria registrata), utilizzare Copy Event Job (Job copia evento).

15 Selezionare "02: Copy Event" e premere il pulsante [ENTER].



16 Definire le impostazioni descritte di seguito e premere il pulsante [ENTER] per eseguire il Copy Event Job.

- Traccia di origine = "01", intervallo di origine = "001:1:000" – "002:1:000"
- Traccia di destinazione = "01", misura iniziale della destinazione = "002"
- "NumberOfTimes" = "x 03"

L'esecuzione di questo job copierà la frase di batteria (registrata sulla prima misura) nella seconda, terza e quarta misura rispettivamente.



17 Premere il pulsante [SONG], quindi il pulsante [⏮] (Top) e infine il pulsante [▶] (Play) per ascoltare i dati registrati.

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

SUGGERIMENTO

Suggerimenti per la registrazione Step

- Nella registrazione Step si possono immettere anche gli accordi. Poiché le note vengono immesse effettivamente quando si rilasciano i tasti, assicurarsi di premere e quindi rilasciare tutti i tasti corretti.
- Nella registrazione Step, premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la riproduzione dalla posizione corrente. In questo stato, la pressione del pulsante [■] (Stop) arresta la riproduzione e riattiva la modalità Step Record.
- Nella registrazione Step è possibile creare fasi in stile "legato" impostando GateTime su "100%".
- Nella registrazione Step si possono immettere anche note legate. Ad esempio, impostare Step Time su "480" (semiminima), quindi premere e rilasciare il tasto. Cambiare, quindi, Step Time su "240" (croma) e premere il pulsante [F4] TIE per generare una semiminima puntata.

Creazione di una parte di basso mediante la registrazione in tempo reale

Registrare, quindi, la linea di basso sulla traccia 2 con la registrazione in tempo reale.

1 In modalità Song Play, selezionare la song creata in precedenza, nella quale è già stata registrata la parte di batteria.

2 Premere il pulsante [REC], quindi il pulsante [F1] SETUP e impostare i parametri come descritto di seguito.

- "Type" = "replace"
- "Quantize" = "240"
- "RecTr" = "2"



3 Premere il pulsante [F2] VOICE, quindi il pulsante [CATEGORY SEARCH] e selezionare la voce di basso.

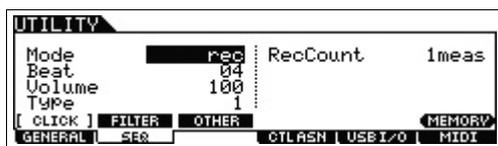
Impostare "Main" (categoria principale) su "Bass", quindi impostare "Sub" (categoria secondaria) su "Synth Bass". Spostare il pulsante cursore [>] per richiamare l'elenco di voci. Selezionare "PRE3 E01 Uni Punch" dall'elenco e premere il pulsante [ENTER].



4 Premere il pulsante [F5] CLICK per attivare il clic (CLICK).

5 Premere [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK e impostare i parametri del clic riportati di seguito.

- "Mode" = "rec"
- "Beat" = "04"
- "RecCount" = "1meas"



Con questa impostazione, verrà contata una misura iniziale prima dell'inizio della registrazione e il clic verrà emesso solo durante la registrazione.

6 Premere il pulsante [REC] per tornare alla schermata Song Record.

7 Premere il pulsante [K] (inizio) per tornare all'inizio della song, quindi premere il pulsante [▶] (Play) per iniziare la registrazione.

Non appena termina la battuta iniziale di conteggio (una misura), suonare la seguente notazione.



8 Dopo aver suonato la notazione riportata in precedenza, premere il pulsante [■] (Stop) per interrompere la registrazione.

Se l'esecuzione non è soddisfacente, premere il pulsante [■] (Stop) e provare ad eseguire nuovamente la registrazione. Ripetere l'esecuzione finché non si ottiene il risultato desiderato.

9 Premere il pulsante [K] (inizio), quindi il pulsante [▶] (Play) per ascoltare i dati registrati.

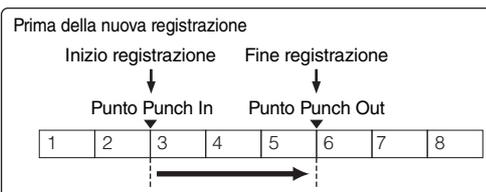
Verranno riprodotti i dati registrati delle tracce 1 e 2.

Per arrestare la riproduzione, premere il pulsante [■] (Stop). Se i dati registrati non sono soddisfacenti, provare a ripetere questa operazione.

SUGGERIMENTO

Nuova registrazione di una parte specifica di una song (Punch In/Out)

Utilizzare il metodo Punch In/Out per registrare di nuovo solo su una porzione specifica della traccia. Se si imposta il punto iniziale (Punch In) e quello finale (Punch Out) e si inizia a registrare dall'inizio della song, la registrazione verrà eseguita solo tra i punti Punch In e Punch Out. Nell'esempio di otto misure riportato di seguito, vengono registrate nuovamente solo le misure dalla terza fino alla quinta.



NOTA La registrazione Punch In/Out può essere usata soltanto con la registrazione in tempo reale.

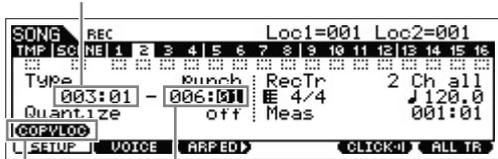
NOTA Il metodo Punch In/Out sostituisce (rimuove) sempre i dati originali nell'area specificata.

Per eseguire la registrazione Punch In/Punch Out nello stato descritto in precedenza, impostare anticipatamente i seguenti parametri nella schermata [F1] SETUP in modalità Song Record.

- "Type" = "punch"
- Punch In = 003:01
- Punch Out = 006:01

Punto Punch In

La riproduzione della traccia di registrazione è disattivata a partire da questo punto e la performance sulla tastiera sarà registrata sulla traccia.



Punto Punch Out

La registrazione termina in questo punto e comincia la riproduzione della traccia di registrazione.

Pulsante [SF1] COPYLOC

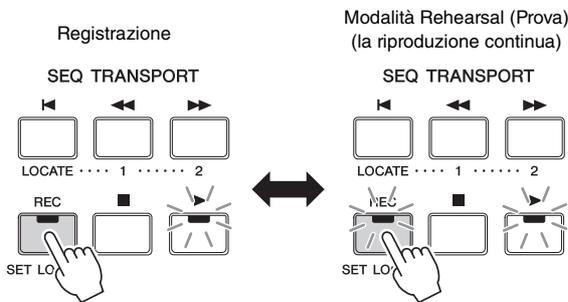
Premere [SF1] COPY LOC per assegnare i numeri di misura registrati nelle posizioni (Loc1 e Loc2) ai punti Punch In e Punch Out.

NOTA Per istruzioni su come utilizzare le impostazioni delle posizioni, fare riferimento al documento PDF "Manuale di riferimento".

SUGGERIMENTO

Funzione di prova durante la registrazione

Durante la registrazione in tempo reale in modalità Song/Pattern, è possibile passare alla modalità "Rehearsal" (Prova) premendo il pulsante [REC]. In questa modalità, l'indicatore [REC] lampeggerà e la riproduzione continuerà senza interruzioni senza alcuna registrazione dei dati. Ciò consente di esercitarsi su una parte o provare varie altre idee (durante l'ascolto delle altre tracce) senza registrare veramente. Per ritornare alla modalità di registrazione, premere nuovamente il pulsante [REC]. L'indicatore [REC] resterà acceso.



Creazione di una parte di sintetizzatore mediante l'arpeggio

Registrare, quindi, la riproduzione dell'arpeggio sulla traccia 3 con la registrazione in tempo reale.

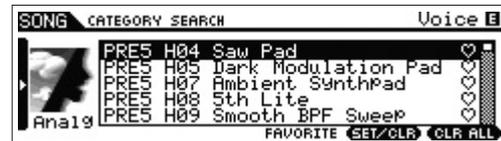
- 1** In modalità Song Play, selezionare la song nella quale sono state registrate le parti di batteria e basso.
- 2** Premere il pulsante ARP [ON/OFF] in modo che la relativa spia si accenda.

- 3** Premere il pulsante [REC], quindi il pulsante [F1] SETUP e impostare i parametri come descritto di seguito.

- "Type" = "replace"
- "Quantize" = "off"
- "RecTr" = "3"

- 4** Premere il pulsante [F2] VOICE, quindi il pulsante [CATEGORY SEARCH] e selezionare la voce di sintetizzatore.

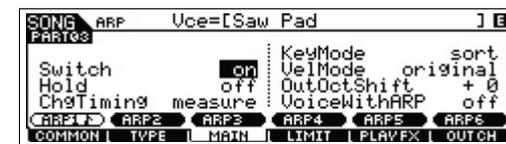
Impostare la categoria principale su "Synth Pad / Choir", quindi impostare la categoria secondaria su "Analog". Spostare il pulsante cursore [>] per richiamare l'elenco di voci. Selezionare "PRE5 H04 Saw Pad" da questo elenco e premere il pulsante [ENTER].



- 5** Premere ARP [EDIT] o [F3] ARP ED → [F3] MAIN, quindi impostare il parametro Switch su "on" e il parametro "VoiceWithARP" su "off".

Se si imposta il parametro "Switch" su "on", è possibile riprodurre l'arpeggio della traccia 3.

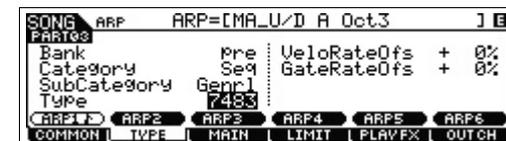
Se si imposta il parametro "VoiceWithARP" su "on", la selezione del tipo di arpeggio cambia la voce selezionata nel passo 4. Per questo, occorre impostare il parametro "VoiceWithARP" su "off".



- 6** Premere [F2] TYPE → [SF1] ARP1 e assegnare il tipo di arpeggio al pulsante [SF1] ARP1.

In questa schermata, impostare i seguenti parametri:

- "Bank" = "Pre"
- "Category" = "Seq"
- "SubCategory" = "Genr1"
- "Type" = "7483"



Se si desidera, assegnare tipi di arpeggio diversi ai pulsanti [SF2] - [SF6].

- 7 Premere il pulsante [REC] per tornare alla schermata Song Record.**
- 8 Premere il pulsante [◀] (inizio) per andare all'inizio della song, quindi premere il pulsante [▶] (Play) per iniziare la registrazione.**

La spia del pulsante [▶] (Play) si accende e nella parte superiore della schermata compare il messaggio "RECORDING", a indicare che è iniziata la registrazione. Non appena termina la battuta iniziale di conteggio, suonare la seguente notazione.



NOTA Verranno registrate tutte le note generate mediante la riproduzione dell'arpeggio.

- 9 Dopo aver suonato la notazione riportata in precedenza, premere il pulsante [■] (Stop) per interrompere la registrazione.**
- Se l'esecuzione non è soddisfacente, premere il pulsante [■] (Stop) e provare ad eseguire nuovamente la registrazione. Ripetere l'esecuzione finché non si ottiene il risultato desiderato.
- 10 Premere il pulsante [◀] (inizio), quindi il pulsante [▶] (Play) per ascoltare i dati registrati.**
- Verranno riprodotti i dati registrati delle tracce 1, 2 e 3. Per arrestare la riproduzione, premere il pulsante [■] (Stop). Se i dati registrati non sono soddisfacenti, provare a ripetere questa operazione.

Correzione delle note errate

Se sono state suonate note errate durante la registrazione e si desidera correggerle, premere il pulsante [EDIT] dalla modalità Song Play per accedere alla modalità Song Edit. La modalità Song Edit consente di correggere e modificare i dati delle song già registrate e di inserirvi nuovi dati. Verificare la presenza di eventi errati o registrati per errore nella schermata Event List della modalità Song Edit e correggerli in base alle necessità.

- 1 Selezionare la song registrata e premere il pulsante [EDIT] per accedere alla modalità Song Edit, quindi premere il pulsante [F1] CHANGE.**
- Compare la schermata CHANGE.
- 2 Premere il pulsante numerico ([1] - [3]) della traccia desiderata.**
- Sul display viene visualizzato l'elenco degli eventi MIDI registrati sulla traccia selezionata nella sezione precedente.

Posizione Note Tempo di gate Velocità

SONG	EDIT	TR 03	MEAS 046
001:1-000	ME 3	003:198	055
001:1-000	ME 3	003:164	064
001:1-000	ME 3	003:142	061
002:1-000	ME 2	003:154	055

NOTA La posizione di song in cui l'evento viene modificato o inserito è indicata da misura, battuta e clock. Una semiminima (una battuta quando l'indicazione tempo è impostata su "4/4") è composta da 480 divisioni. La durata di ciascuna nota (tempo di gate) è indicata dalla battuta e dal clock. Ad esempio, 001:000 equivale ad una semiminima e 000:240 equivale ad una croma.

- 3 Utilizzare i pulsanti cursore per spostarsi nella posizione da modificare, quindi ruotare il dial [DATA] per modificare il valore.**
- Quando si modifica il valore nella riga corrente, questa inizia a lampeggiare.
- 4 Prima di spostare il cursore su un'altra riga, premere il pulsante [ENTER] per fissare il valore.**
- La riga dell'evento modificato smette di lampeggiare.
- 5 Se necessario, correggere altri dati.**
- Se si rilevano note non necessarie (non descritte nella notazione), spostare il cursore sulla posizione corrispondente e premere il pulsante [F6] DELETE.
- 6 Al termine della modifica, premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Song Play.**
- Per verificare i dati registrati, premere il pulsante [◀] (inizio), quindi il pulsante [▶] (Play) per avviare la riproduzione. Per arrestare la riproduzione, premere il pulsante [■].

Completamento della song mediante la modifica del messaggio

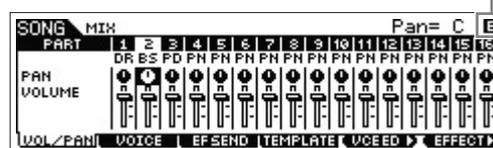
In quest'ultimo passo (diverso da quello in cui si memorizza la song, che verrà descritto in seguito), è possibile missare le tracce mediante la funzione Song Mixing, che consente di regolare il bilanciamento del volume e il pan di tutte le parti e di modificare i livelli di effetto.

NOTA Le spiegazioni qui riportate si applicano anche alla modalità Pattern.

- 1 Premere il pulsante [SONG] per accedere alla modalità Song Play, quindi selezionare la song desiderata.**
- 2 Premere il pulsante [MIXING] per accedere alla modalità Mixing, quindi impostare i vari parametri.**
- La spia del pulsante [MIXING] si accende e viene visualizzata la schermata Mixing. Selezionare il menu da modificare mediante i pulsanti [F1] - [F4], quindi modificare i parametri in ciascuna schermata.

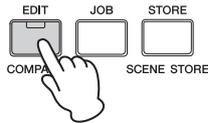
Schermata Mixing Play

Indica che il parametro Mixing è stato modificato, ma non ancora memorizzato.



Per ulteriori informazioni su ogni parametro, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

- 3 Premere il pulsante [EDIT] per accedere alla modalità Mixing Edit.**



- 4 Richiamare la schermata Common Edit o Part Edit.**

Modificare i parametri di ciascuna Parte nella schermata Part Edit. Modificare i parametri di tutte le Parti nella schermata Common Edit.

- 5 Selezionare il menu da modificare mediante i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF6], quindi modificare i parametri in ciascuna schermata.**

Per ulteriori informazioni su ogni parametro, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

- 6 Se necessario, ripetere i passaggi 4 - 5.**

- 7 Premere [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] per memorizzare le impostazioni come dati di song.**

Questa operazione consente di memorizzare contemporaneamente tutte le song e tutti i pattern.

AVVISO

Se si stanno modificando i parametri di messaggio e si seleziona un'altra song senza memorizzare quella in fase di modifica, tutte le modifiche apportate fino a quel momento alla prima voce vengono annullate.

SUGGERIMENTO

Memorizzazione delle impostazioni di messaggio come modello

Le impostazioni di messaggio che si creano possono essere salvate come modello, al fine di creare configurazioni personalizzate di voci o messaggi, da usare in future registrazioni di song. Questa operazione si può eseguire nella schermata richiamata mediante [SONG] → [STORE] → [F2] TEMPLATE. Per istruzioni dettagliate, fare riferimento al documento PDF "Manuale di riferimento".

Memorizzazione della song creata

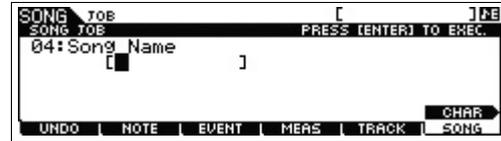
Dopo aver creato una song, assegnarle un nome ed eseguire l'operazione di Store (Memorizzazione).

- 1 Premere [SONG] → [JOB] → [F6] SONG per richiamare l'elenco Song Job List.**



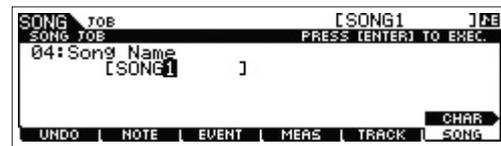
- 2 Selezionare "04:Song Name", premere il pulsante [ENTER] per richiamare la schermata Song Name e immettere il nome della song.**

Spostare il cursore nella posizione desiderata per immettere il carattere tenendo premuto il pulsante [SF6] CHAR. Ripetere questa operazione tutte le volte necessarie per creare il nome.



NOTA Per istruzioni specifiche su come assegnare un nome, vedere Operazioni di base a pagina 22.

- 3 Dopo aver assegnato il nome, premere il pulsante [ENTER] per immettere effettivamente il nome.**



- 4 Premere il pulsante [STORE], quindi il pulsante [F1] SEQ.**

Verrà visualizzata la schermata Store.



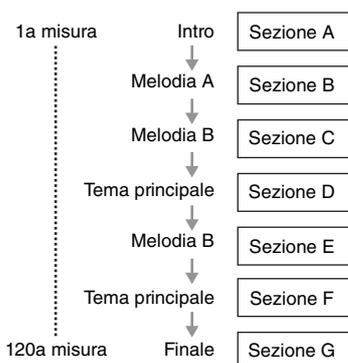
- 5 Premere il pulsante [ENTER] per memorizzare la song.**

Questa operazione consente di memorizzare contemporaneamente tutte le song e tutti i pattern. Una volta memorizzata la song, premere il pulsante [EXIT] per uscire dalla schermata Store.

NOTA I dati di song/pattern sono composti da dati di sequenza MIDI e dati di messaggio. I dati del sequencer MIDI vengono registrati suonando la tastiera, mentre i dati di messaggio vengono creati modificando i parametri.

Creazione di un pattern originale

La modalità Pattern consente inoltre di registrare i riff o i pattern ritmici in diverse sezioni, in base alle necessità e all'ispirazione e di combinarle in sequenze di pattern per creare una song completa. Insieme alla funzione di arpeggio e alla registrazione della performance, è disponibile un'ampia gamma di strumenti semplici da usare per creare in modo rapido song completamente arrangiate di qualità audio professionale.



Ascolto dei pattern demo

Prima di creare il proprio pattern originale, è consigliabile ascoltare alcuni dei pattern demo preimpostati. Questi pattern registrati ricoprono un'ampia gamma di generi musicali e mettono a disposizione una gran quantità di suggerimenti e idee per la creazione e l'utilizzo dei pattern nei propri brani.

1 Premere il pulsante [PATTERN] per accedere alla modalità Pattern.

Viene visualizzata la schermata Pattern Play.

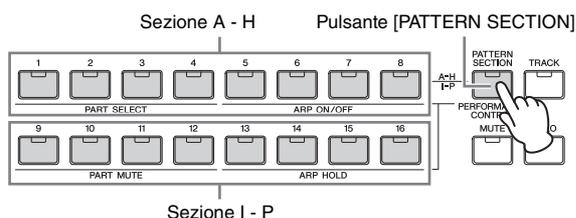
2 Selezionare un pattern ruotando il dial [DATA].

3 Premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la riproduzione del pattern.

Il pattern verrà riprodotto ripetutamente finché non viene premuto il pulsante [■] (Stop).

4 Premere il pulsante [PATTERN SECTION], quindi cambiare le sezioni, scegliendone una tra A - P.

La pressione dei pulsanti [1] - [8] richiama le sezioni A - H, mentre la pressione dei pulsanti [9] - [16] richiama le sezioni I - P.



NOTA Cambiando le sezioni, è possibile creare variazioni ritmiche e improvvisare arrangiamenti in modo semplice (quali intro, verso, chorus, verso, chorus, finale) in tempo reale.

Creazione di un pattern (sezione A) mediante l'arpeggio

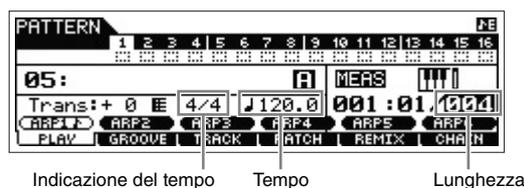
Oltre alla creazione di un pattern tramite la registrazione convenzionale dell'esecuzione strumentale, è anche possibile utilizzare le potenti funzioni di questo strumento per la riproduzione dell'arpeggio.

Qui si creano i dati per la sezione A registrando la riproduzione dell'arpeggio sulla traccia 1 come parte di batteria, sulla traccia 2 come parte di chitarra e sulla traccia 3 come parte di basso.

1 Premere il pulsante [PATTERN] per accedere alla modalità Pattern Play e selezionare un pattern.

2 Premere il pulsante [PATTERN SECTION] in modo che la rispettiva spia si accenda, quindi premere il pulsante numerico [1] per selezionare la sezione A.

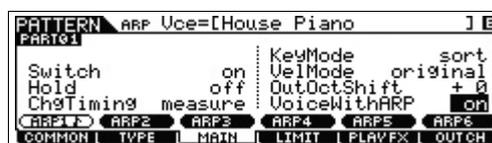
3 Nella schermata Pattern Play impostare i parametri Pattern Length (lunghezza del pattern), Time Signature (indicazione del tempo) e Tempo.



4 Premere il pulsante [TRACK] in modo che la rispettiva spia si accenda, quindi premere il pulsante numerico [1] per selezionare la traccia 1.

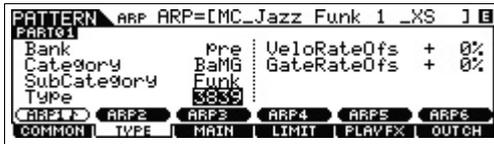
5 Premere ARP [EDIT] → [F3] MAIN, quindi impostare il parametro "Switch" su "on" e il parametro "VoiceWithARP" su "on".

Se si imposta il parametro "Switch" su "on", è possibile riprodurre l'arpeggio della traccia 1. Se si seleziona il tipo di arpeggio impostando il parametro "VoiceWithARP" su "on", viene richiamata automaticamente la voce adatta al tipo di arpeggio selezionato.



6 Premere il pulsante ARP [ON/OFF] in modo che la relativa spia si accenda.

- 7** Premere il pulsante [F2] TYPE e selezionare il tipo di arpeggio desiderato assegnato ai pulsanti [SF1] - [SF6].



Se si modifica il tipo di arpeggio, viene richiamata una voce diversa, dato che il parametro "VoiceWithARP" è impostato su "on". Se si desidera registrare un pattern di batteria, ad esempio, impostare la categoria su un nome relativo a batteria/percussioni e trovare il tipo di arpeggio desiderato.

- 8** Premere il pulsante [REC], quindi impostare i parametri per la registrazione nella schermata [F1] SETUP indicata di seguito.

- "Type" = "replace"
- "Loop" = "off"
- "Quantize" = "off"

Se necessario, impostare altri parametri.



- 9** Premere il pulsante [F5] CLICK per attivare il clic (CLICK!).

- 10** Premere il pulsante [▶] (Play) (Riproduzione) per avviare la registrazione.

Per attivare l'arpeggio, suonare la tastiera. Poiché il parametro "Loop" è impostato su "off", la registrazione terminerà automaticamente quando viene raggiunta la fine della lunghezza del pattern.

NOTA Verranno registrate tutte le note generate mediante la riproduzione dell'arpeggio.

Dati registrati come frase utente

I dati di sequenza di note MIDI (tranne che l'impostazione della voce ecc.) registrati in modalità Pattern verranno memorizzati come frase utente. La frase utente memorizzata può essere assegnata a una sezione o a una traccia diversa dalla schermata [F4] PATCH in modalità Pattern Play. In questo modo è possibile utilizzare frasi utente già registrate per altre sezioni o tracce. Un pattern singolo dispone di uno spazio di memoria per 256 frasi utente originali.

- 11** Premere il pulsante [▶] (Play) per ascoltare la frase registrata.

- 12** Registrare le frasi su altre tracce della sezione A seguendo la stessa procedura.

Registrare una linea di basso sulla traccia 2, quindi registrare l'accompagnamento di chitarra sulla traccia 3 ripetendo i passi 4 - 11 descritti in precedenza.

- 13** Premere [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] per memorizzare le frasi registrate come pattern.

Questa operazione consente di memorizzare tutte le song e tutti i pattern.

Dopo aver registrato la sezione A, proseguire con la creazione della sezione B utilizzando l'operazione Pattern Copy Job con le frasi utente già registrate.

Creazione di un altro pattern (sezione B) mediante dati già registrati

Qui viene spiegato come creare una sezione B mediante i dati registrati copiati dalla sezione A. Ad esempio, le parti di batteria e basso verranno copiate dalla sezione A, mentre la parte di chitarra verrà creata utilizzando gli stessi dati di note della parte di basso.

Copia dei dati di pattern

Copiare anzitutto i dati registrati dalla sezione A alla sezione B mediante l'operazione Pattern Copy Job.

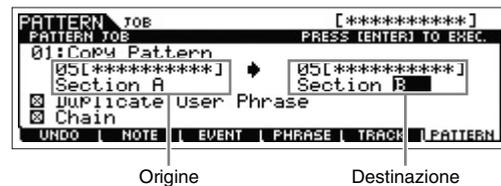
- 1** Premere [PATTERN] → [JOB] per accedere alla modalità Pattern Job.
- 2** Premere il pulsante [F6] PATTERN e selezionare "01: Copy Pattern", quindi premere il pulsante [ENTER].

Viene visualizzata la schermata Copy Pattern Job.



- 3** Selezionare il numero di pattern e la sezione da copiare.

Per l'origine della copia, selezionare il numero di pattern e la sezione già registrati nella sezione precedente. Per la destinazione della copia, selezionare lo stesso numero di pattern e "Section B".



Origine

Destinazione

- 4** Premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Pattern Copy Job.

Tutti i dati della sezione A verranno copiati nella sezione B.

- 5** Premere il pulsante [EXIT] varie volte per tornare alla schermata Pattern Play.
- 6** Premere il pulsante [PATTERN SECTION] in modo che la rispettiva spia si accenda, quindi premere il pulsante numerico [2].

Verrà selezionata la sezione B. Premere il pulsante [▶] (Play) per ascoltare la sezione B e verificare che i dati di questa sezione siano stati copiati dalla sezione A.

Assegnazione di dati già registrati (User Phrase, frase utente)

Per suonare contemporaneamente la chitarra e il basso, utilizzare la frase utente del basso registrata nella sezione A.

- 7** Premere il pulsante [F4] PATCH per richiamare la schermata PATCH.

Numero di misure

PATTERN		010C] E 4/4		ME	
TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR
1	008:M004	5	---	9	---	13	---
2	009:M004	6	---	10	---	14	---
3	010:M004	7	---	11	---	15	---
4		8	---	12	---	16	---

Section=B Meas 001:01 CLEAR COPY ▶

PLAY GROOVE TRACK PATCH REMIX CHAIN

Numero di frase

- 8** Assegnare alla traccia 3 (parte di chitarra) la stessa frase della traccia 2 (parte di basso).

Mediante questa operazione, la chitarra (traccia 3) e il basso (traccia 2) suoneranno contemporaneamente la stessa frase.

Assegnare la stessa frase della traccia 2.

PATTERN		009C] E 4/4		ME	
TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR
1	008:M004	5	---	9	---	13	---
2	009:M004	6	---	10	---	14	---
3	009:M004	7	---	11	---	15	---
4		8	---	12	---	16	---

Section=B Meas 001:01 CLEAR COPY ▶

PLAY GROOVE TRACK PATCH REMIX CHAIN

SUGGERIMENTO

Schermata Pattern Patch

Nella schermata Pattern Patch è possibile assegnare a qualsiasi traccia solo la frase utente contenuta nel pattern corrente. Per utilizzare le frasi di altri pattern, attenersi alle seguenti istruzioni:

- 1 Premere il pulsante [SF6] COPY.
- 2 Selezionare la frase desiderata come origine della copia.
- 3 Selezionare il numero di frase utente e il numero di traccia come destinazione della copia.
- 4 Premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di copia.

- 9** Premere il pulsante [▶] (Play) per ascoltare la frase registrata.

Se necessario, modificare l'impostazione dell'ottava o della velocità della parte di chitarra mediante i job [F2] NOTE. Per ulteriori informazioni sui parametri disponibili, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

AVVISO

Se una frase specifica è assegnata a varie sezioni o tracce, tenere presente che la modifica della frase andrà a cambiare l'audio riprodotto di tutte le sezioni o tracce che utilizzano la frase.

- 10** Premere [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] per memorizzare le frasi registrate come pattern.

Questa operazione consente di memorizzare tutte le song e tutti i pattern.

Dopo aver registrato la sezione B, creare altre sezioni a seconda delle esigenze.

Come per la modalità Song, è possibile anche utilizzare la registrazione Step per creare i pattern.

Creazione di una sequenza di pattern per la conversione in song

Le seguenti istruzioni spiegano come assegnare ciascuna delle frasi di pattern create alla sezione, come organizzare le sezioni nell'ordine preferito per creare la sequenza di pattern e come convertire la sequenza di pattern in song. I dati della song convertiti possono essere utilizzati come accompagnamento per la registrazione della melodia.

Sequenza di pattern

È possibile modificare a piacimento le sezioni per creare la song desiderata.



song

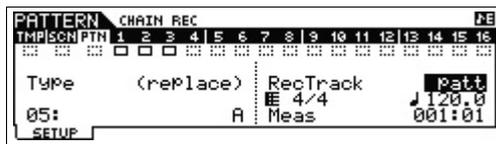
Creazione di una sequenza di pattern

In questa sezione viene illustrato come creare una sequenza di pattern ordinando le sezioni come riportato nell'esempio precedente.

- 1** Nella schermata PLAY della modalità Pattern Play, selezionare il pattern creato nella sezione precedente.
- 2** Premere il pulsante [F6] CHAIN.

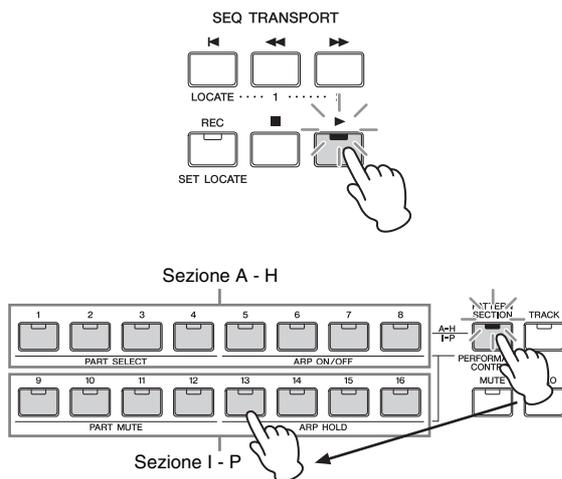
3 Premere il pulsante [REC] per accedere alla modalità Pattern Chain Record, quindi impostare Recording Track (traccia di registrazione) e tempo del pattern.

Sono disponibili tre tipi di tracce per la sequenza di pattern. La traccia Tempo consente di registrare le modifiche al tempo per la sequenza di pattern, mentre la traccia Scene consente di registrare le modifiche allo stato di attivazione o disattivazione della traccia. La traccia Pattern ("patt") consente di registrare le modifiche alle sezioni, in corrispondenza con i punti della misura desiderata nella song. In questo esempio, impostare "RecTrack" su "patt".



4 Premere il pulsante [▶] (Play) per iniziare la registrazione, quindi eseguire il pattern.

Modificare le sezioni come necessario. È possibile "suonare" i pulsanti delle sezioni durante la riproduzione del pattern per creare una nuova song.



5 Premere il pulsante [■] (Stop) (Arresto) per arrestare la registrazione.

Lo strumento tornerà alla schermata CHAIN della modalità Pattern Play.

6 Premere il pulsante [▶] (Play) per riprodurre la sequenza di pattern registrata.

7 Premere [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] per memorizzare la sequenza di pattern registrata.

Questa operazione consente di memorizzare tutte le song e tutti i pattern.

8 Dopo aver premuto il pulsante [EXIT], registrare le tracce Tempo e Scene ripetendo i passi 3 - 7 descritti in precedenza.

●Quando si registra la traccia Tempo:

Nel passo 3, impostare RecTrack su "tempo". Nel passo 4, spostare il cursore sulla colonna del tempo (♪)

e modificare il tempo come si desidera mediante il dial [DATA] o i pulsanti [INC]/[DEC]. La modifica al tempo verrà registrata in tempo reale sulla traccia Tempo.

●Quando si registra la traccia Scene:

Nel passo 3, impostare RecTrack su "scene". Nel passo 4, premere il pulsante [MUTE] in modo che la rispettiva spia si accenda, quindi attivare o disattivare i pulsanti numerici desiderati. La modifica dello stato di attivazione o disattivazione verrà registrata in tempo reale sulla traccia Scene.

Modifica della sequenza di pattern

La modalità Pattern Chain Edit consente di modificare l'ordine delle sezioni in una sequenza, nonché di inserire il tempo e i dati di eventi Scene/Mute.

1 In modalità Pattern Play, selezionate il pattern creato nella sezione precedente.

2 Premere [F6] CHAIN → [EDIT] per accedere alla modalità Pattern Chain mode, quindi modificare ogni traccia.

Per selezionare ogni traccia, premere il pulsante [F4] TR SEL.

Pattern Track Edit



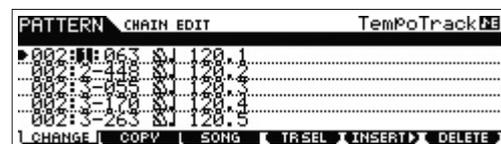
Pulsante [F4]

Scene Track Edit



Pulsante [F4]

Tempo Track Edit



3 Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Pattern Play, quindi premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la sequenza di pattern.

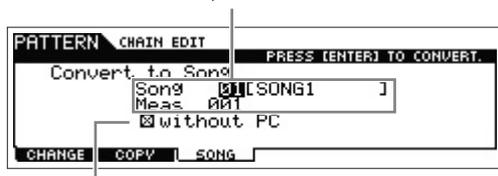
4 Premere [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] per memorizzare la sequenza di pattern registrata.

Questa operazione consente di memorizzare tutte le song e tutti i pattern.

Conversione di una sequenza di pattern in song

- 1 In modalità **Pattern Play**, selezionare il pattern creato nella sezione precedente.
- 2 Premere il pulsante **[F6] CHAIN → [EDIT]** per accedere alla modalità **Pattern Chain**.
- 3 Premere il pulsante **[F3] Song** per richiamare la schermata "Convert to Song", quindi selezionare una song vuota e la misura iniziale come destinazione.

Per la destinazione, selezionare la song e la prima misura.



Se l'opzione "without PC" è selezionata, l'esecuzione di questa operazione ignorerà gli eventi Program Change nei dati di pattern.

- 4 Premere il pulsante **[ENTER]** per eseguire la conversione.

I dati di sequenza di pattern verranno convertiti in dati di song e i dati convertiti saranno copiati nella misura iniziale specificata nel passo 3.

■ AVVISI ■

Questa operazione consente di sovrascrivere su qualsiasi dato preesistente nella song di destinazione.

- 5 Premere il pulsante **[SONG]**, selezionare la song specificata nel passo 3 e premere il pulsante **[▶]** (Play) per ascoltare i dati della nuova song creata.
- 6 Premere **[STORE] → [F1] SEQ → [ENTER]** per memorizzare la song creata.

Questa operazione consente di memorizzare tutte le song e tutti i pattern.

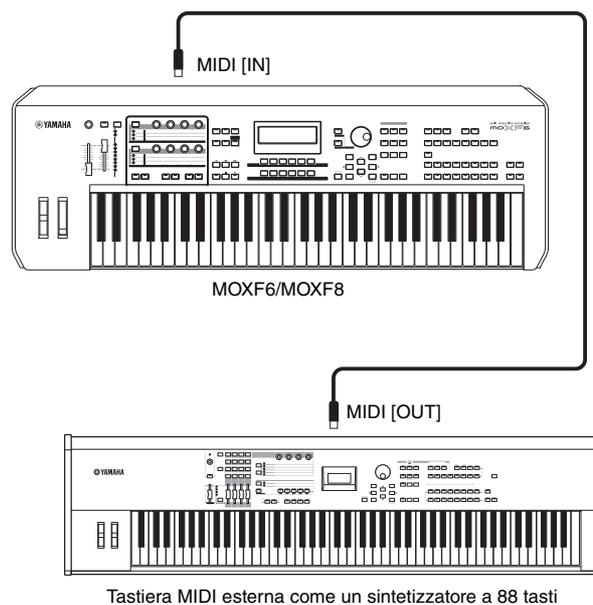
Collegamento di strumenti MIDI esterni

Con un cavo MIDI standard (da acquistare separatamente) è possibile collegare uno strumento MIDI esterno e controllarlo da MOXF6/MOXF8. È anche possibile utilizzare un modulo MIDI esterno come una tastiera o un sequencer per controllare i suoni di MOXF6/MOXF8. Di seguito sono riportati diversi esempi di collegamento MIDI; applicare l'esempio più simile alla configurazione utilizzata.

NOTA Per la trasmissione/ricezione di dati MIDI è possibile utilizzare una delle interfacce seguenti: connettori MIDI o il connettore USB [TO HOST]. Non è possibile, tuttavia, utilizzarli contemporaneamente. Selezionare il connettore da utilizzare per il trasferimento di dati MIDI nel parametro "MIDI IN/OUT" della schermata [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER. Nelle spiegazioni in questo capitolo, "MIDI IN/OUT" viene impostato su "MIDI" poiché come esempio di collegamento è utilizzato il MIDI.

Controllo del sintetizzatore MOXF6/MOXF8 da una tastiera MIDI o da un sintetizzatore esterno

Utilizzare una tastiera o un sintetizzatore esterno per selezionare e riprodurre da remoto le voci del sintetizzatore MOXF6/MOXF8.



SUGGERIMENTO**Canale di trasmissione e ricezione MIDI.**

Accertarsi che il canale di trasmissione MIDI dello strumento MIDI esterno corrisponda al canale di ricezione MIDI di MOXF6/MOXF8. Per ulteriori informazioni sull'impostazione del canale di trasmissione MIDI dello strumento esterno, fare riferimento al manuale di istruzioni dello strumento stesso. Per ulteriori informazioni sull'impostazione del canale di ricezione MIDI del sintetizzatore MOXF6/MOXF8, controllare i seguenti punti.

In modalità Voice/Performance (se si utilizza MOXF6/MOXF8 come generatore di tono monotimbrico):

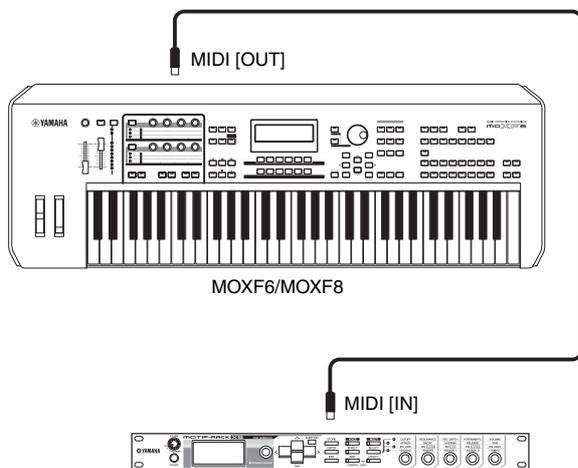
Controllare il parametro MIDI Basic Receive Channel con la seguente operazione: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (canale) → "BasicRcvCh". Se necessario, modificare questo parametro e impostarlo sullo stesso numero del canale di trasmissione MIDI dello strumento MIDI esterno.

In modalità Song/Pattern (se si utilizza MOXF6/MOXF8 come generatore di tono multitimbrico):

Controllare il canale di ricezione MIDI per ciascuna parte della multi mediante la seguente operazione: [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione parti → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ReceiveCh". Se necessario, modificare questo parametro e impostarlo sullo stesso numero del canale di trasmissione MIDI dello strumento MIDI esterno. Tenere presente che tutte le parti i cui canali di ricezione MIDI corrispondono al canale di trasmissione MIDI dello strumento MIDI verranno suonate sulla tastiera. Modificare le impostazioni delle parti desiderate in modo che corrispondano a quelle del canale di trasmissione MIDI dello strumento MIDI esterno.

Controllo di una tastiera MIDI o un sintetizzatore esterno dal sintetizzatore MOXF6/MOXF8

Questo collegamento consente di suonare un generatore di suoni MIDI esterno (sintetizzatore, modulo generatore di suoni e così via) mediante l'esecuzione strumentale sul sintetizzatore MOXF6/MOXF8 o l'esecuzione di song/pattern sul sintetizzatore MOXF6/MOXF8. Utilizzare questo tipo di collegamento per suonare un secondo strumento insieme con il sintetizzatore MOXF6/MOXF8.



Generatore di suoni MIDI esterno, ad esempio MOTIF-RACK XS

SUGGERIMENTO**Suddivisione dell'audio tra il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 e un generatore di suoni esterno mediante il canale MIDI**

Utilizzando l'esempio di collegamento in alto, è possibile suonare entrambi gli strumenti e far sì che emettano parti diverse. Ad esempio, la performance sulla tastiera viene eseguita sullo strumento esterno, mentre la song o il pattern esegue i suoni del sintetizzatore MOXF6/MOXF8. Per utilizzare questa funzione è necessario impostare il canale di uscita di MOXF6/MOXF8 e il canale di ricezione del generatore di suoni esterno sullo stesso numero di canale. Controllare quanto segue dopo aver acceso lo strumento.

Se si suona la tastiera in modalità Voice o Performance:

Controllare il canale di trasmissione MIDI con la seguente operazione: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (canale) → "KBDTransCh". Se necessario, modificare questo parametro e impostarlo sullo stesso numero del canale di ricezione MIDI dello strumento MIDI esterno. In modalità Voice Play o Performance Play, premere il pulsante [TRACK] in modo che la rispettiva spia si accenda. Ciò consente di cambiare il canale di trasmissione MIDI di MOXF6/MOXF8. Se si desidera suonare solo il generatore di suoni esterno, impostare il controllo [Master Volume] su "0" oppure Local Control su "off" mediante la seguente operazione: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl" = "off". Per informazioni sull'impostazione del canale di ricezione MIDI dello strumento MIDI esterno, fare riferimento al manuale di istruzioni dello strumento stesso.

Se si riproduce una song o un pattern o si suona la tastiera in modalità Song o Pattern:

Controllare il canale di trasmissione MIDI per ogni traccia con la seguente operazione: [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL → "OUT CH". Se necessario, modificare questo parametro e impostarlo sullo stesso numero del canale di ricezione MIDI dello strumento MIDI esterno. In alternativa è possibile impostare la destinazione di uscita (generatore di tono MIDI interno o esterno) per ciascuna traccia dalla seguente schermata: [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW. In questo caso, sarà necessario impostare il generatore di suoni MIDI esterno sull'impostazione multitimbrica e impostare il canale di ricezione MIDI per ogni parte. Per ulteriori informazioni, vedere il manuale di istruzioni del generatore di suoni MIDI esterno. In alternativa, è possibile suddividere la performance sulla tastiera e assegnarla a canali MIDI diversi utilizzando le impostazioni per le zone in modalità Master (pagina 57).

Integrazione con il computer

Connettendo il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 al computer tramite USB, è possibile utilizzare un software DAW sul computer per creare le proprie song originali.

NOTA L'acronimo DAW (digital audio workstation) si riferisce al software musicale per la registrazione, l'editing e il missaggio dei dati audio e MIDI. Le applicazioni DAW più importanti sono Cubase, Logic Pro, SONAR e Digital Performer. Sebbene siano tutte soluzioni valide per l'utilizzo con il sintetizzatore MOXF6/MOXF8, si consiglia Cubase per la creazione di song congiuntamente allo strumento.

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

- Generatore di suoni esterno per software DAW e tastiera MIDI
- Controllo remoto del software DAW
- Modifica dei parametri dal computer (MOXF6/MOXF8 Editor)

Collegamento a un computer

Per collegare il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 al computer è necessario utilizzare un cavo USB e il driver USB Yamaha Steinberg. Seguire le istruzioni riportate di seguito. Tenere presente che i dati sia audio che MIDI possono essere trasmessi mediante cavo USB.

1 Scaricare il driver USB Yamaha Steinberg dal sito Web:

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

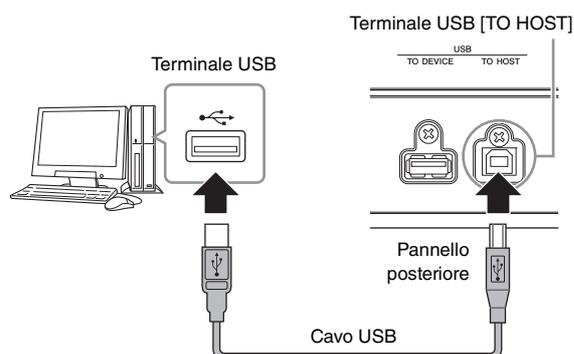
<http://download.yamaha.com/>

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

NOTA Il driver USB Yamaha Steinberg potrebbe essere modificato e aggiornato senza notifica. Accertarsi di scaricare la versione più recente dal sito Web riportato in precedenza.

2 Installare il driver USB Yamaha Steinberg sul computer.

Per informazioni sull'installazione, fare riferimento alla Guida all'installazione online inclusa nel file scaricato. Durante il collegamento dello strumento a un computer, collegare il cavo USB al terminale USB TO HOST dello strumento e al terminale USB del computer come mostrato di seguito.



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

Premere il pulsante [UTILITY] per richiamare la modalità Utility, quindi premere il pulsante [F6] MIDI e il pulsante [SF4] OTHER per richiamare la schermata OTHER. Impostare il parametro "MIDI IN/OUT" su "USB".

4 Definire le impostazioni di ingresso e uscita per i dati audio e MIDI a seconda delle esigenze.

È possibile definire queste impostazioni nelle schermate [F5] USB I/O e [F6] MIDI della modalità Utility.

L'impostazione dei parametri relativi ai dati audio e MIDI mediante la configurazione rapida (Quick Setup) consente di riconfigurare immediatamente MOXF6/MOXF8 per varie applicazioni di computer/sequencer richiamando valori preimpostati specificatamente programmati. In questo caso, premere il pulsante [QUICK SETUP] e impostare "SETUP". Dopo aver definito queste impostazioni, premere il pulsante [ENTER] per applicarle al sintetizzatore MOXF6/MOXF8.

NOTA Per ulteriori informazioni sui parametri impostati con la funzione Quick Setup, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

5 Premere il pulsante [STORE] per memorizzare le impostazioni nella memoria interna.

Precauzioni per l'utilizzo del terminale USB [TO HOST]

Per collegare un computer al terminale USB [TO HOST], attenersi alle precauzioni riportate di seguito. In caso contrario, si potrebbe provocare un blocco del computer con conseguente danneggiamento o perdita di dati. Se il computer o lo strumento si blocca, riavviare il software dell'applicazione o il sistema operativo oppure spegnere e riaccendere lo strumento.

■ AVVISO ■

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

Canali e porte MIDI

I dati MIDI sono assegnati a uno dei sedici canali e il sintetizzatore è in grado di sfruttare questa caratteristica per riprodurre contemporaneamente fino a sedici diverse parti tramite i sedici canali MIDI. Tuttavia, il limite di sedici canali può essere superato mediante l'utilizzo di "porte" MIDI separate, ognuna delle quali supporta sedici canali. 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 il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 come generatore di suoni da uno strumento MIDI esterno o da un computer, si consiglia di impostare la porta MIDI su 1 sul dispositivo MIDI connesso o sul computer.

Porta 2

Questa porta viene utilizzata dal sintetizzatore MOXF6/MOXF8 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 a 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 di MOXF6/MOXF8 Editor. Nessun altro software o dispositivo può utilizzare questa porta.

Porta 5

Questa porta viene utilizzata solo per lo scambio di dati di MOXF6/MOXF8 Remote Editor.

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

Canali audio

I segnali audio del sintetizzatore MOXF6/MOXF8 possono essere inviati al terminale USB [TO HOST] e ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R]. Quando si collega lo strumento a un computer, utilizzare il terminale USB [TO HOST]. In questo caso, sono disponibili fino a quattro canali audio (USB 1 - USB 4). Le assegnazioni dell'uscita ai canali vengono effettuate nella schermata [F5] USB I/O della modalità Utility.

I segnali audio di MOXF6/MOXF8 possono essere trasmessi dal terminale USB [TO HOST] e dai jack A/D INPUT [L]/[R]. È possibile inviare fino a due canali audio al terminale USB [TO HOST]. Impostare il livello di uscita mediante lo slider [DAW LEVEL] di MOXF6/MOXF8. I segnali vengono trasmessi al jack OUTPUT [L/MONO]/[R]. Inoltre, è possibile inviare fino a due canali audio ai jack A/D INPUT [L]/[R]. Il segnale viene inviato alla parte di ingresso A/D di MOXF6/MOXF8. Per ulteriori informazioni, consultare il documento PDF "Manuale di riferimento".

Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzando il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 con il software DAW del computer collegato al sintetizzatore MOXF6/MOXF8, è possibile utilizzare le seguenti funzioni e applicazioni.

- Registrazione MIDI e audio della performance eseguita su MOXF6/MOXF8 sul software DAW del computer.
- Riproduzione di una song del software DAW mediante il generatore di suoni di MOXF6/MOXF8

Questa sezione fornisce una panoramica sull'utilizzo di un software DAW sul computer collegato al sintetizzatore MOXF6/MOXF8.

Registrazione della performance eseguita sul sintetizzatore MOXF6/MOXF8 nel computer

Configurazione del sintetizzatore MOXF6/MOXF8

1 Se si imposta Quick Setup 1 sul valore predefinito, tenere premuti contemporaneamente i pulsanti [QUICK SETUP] e Group [A].

Selezionare questa opzione quando si registrano le proprie performance nel software DAW del computer. Se Quick Setup 1 non è impostato sul valore predefinito, impostarlo come segue.

Impostazioni audio

Utilizzare questa impostazione per registrare separatamente i segnali del generatore di suoni e dei jack A/D INPUT [L]/[R] sul software DAW e per emettere i segnali direttamente dai jack OUTPUT [L/MONO]/[R].

Mode	Direct Monitor SW	
	A/D In & Part	Part
2StereoRec	on	on

impostazioni MIDI

Utilizzare questa impostazione per registrare la performance dello strumento (esclusi i dati di arpeggio) nel software DAW.

Local Control	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
ARPOUTSw	all off
KBDTxCh	1
TrIntSw	all on
TrExtSw	all on

NOTA Per ulteriori informazioni su questi parametri, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

2 Premere il pulsante [STORE] per memorizzare le impostazioni nella memoria interna.

3 Premere il pulsante della modalità desiderata per suonare, quindi selezionare il programma da registrare.

4 In modalità Performance/Song/Pattern, impostare il canale di uscita del segnale audio per ogni parte.

Se si imposta il valore di uscita per il segnale audio (parametro "Mode") su "2StereoRec" nel passo 1, è possibile cambiare il canale dell'uscita audio per ogni parte.

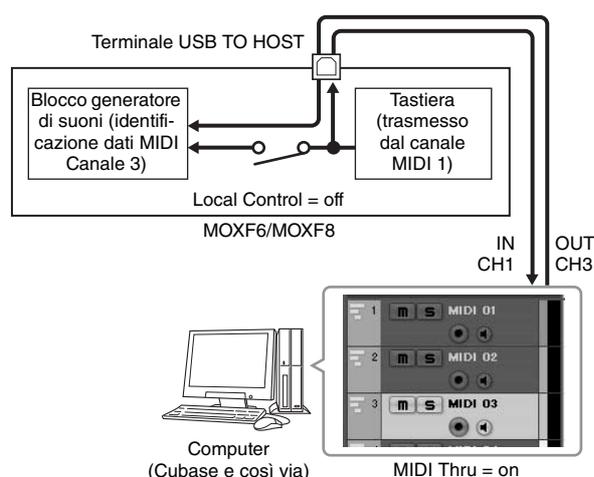
In modalità Performance, questo parametro può essere impostato nella schermata [F4] USB I/O di Common Edit. In modalità Song/Pattern, questo parametro può essere impostato nella schermata [F4] USB I/O di Mixing Common Edit.

NOTA In modalità Voice, l'impostazione del canale dell'uscita audio è USB 3/4 e non può essere modificata.

Configurazione del software DAW sul computer

1 Impostare MIDI Thru su "on" dal software DAW.

Impostando MIDI Thru su "on", i dati MIDI generati suonando la tastiera e trasmessi al computer, verranno rinviati al sintetizzatore MOXF6/MOXF8. Come illustrato nell'esempio riportato di seguito, i dati MIDI trasmessi da MOXF6/MOXF8 successivamente registrati sul computer mediante il canale MIDI 1, verranno reinviati dal computer a MOXF6/MOXF8 mediante il canale MIDI 3 secondo le impostazioni della traccia di registrazione. Di conseguenza, il generatore di suoni del sintetizzatore MOXF6/MOXF8 emetterà i dati MIDI generati suonando la tastiera come dati MIDI del canale 3.



Riproduzione di una song da un computer utilizzando MOXF6/MOXF8 come generatore di suoni

Le istruzioni riportate di seguito mostrano come utilizzare questo strumento come generatore di suoni MIDI. In tal caso, i dati del sequencer MIDI vengono trasmessi da un software DAW sul computer, consentendo di evitare l'uso di sintetizzatori software e di risparmiare la capacità di elaborazione del computer.

Configurazione del sintetizzatore MOXF6/MOXF8

1 Premere il pulsante [SONG] o [PATTERN] per accedere alla relativa modalità.

2 Selezionare la song o il pattern da modificare.

3 Premere il pulsante [MIXING] per accedere alla schermata Mixing (Missaggio).

4 Impostare il missaggio per le parti 1 - 16 secondo le proprie necessità.

Dalla schermata Mixing è possibile selezionare le voci e impostare vari parametri come pan, volume, bilanciamento tra chorus/riverbero e suono dry, attivazione e disattivazione di effetti Insertion e arpeggio.

Configurazione del software DAW sul computer

1 Impostare la porta di uscita MIDI delle tracce per emettere il suono del sintetizzatore MOXF6/MOXF8 sulla porta 1 dello strumento "MOXF6/MOXF8".

2 Inserire i dati MIDI in ciascuna traccia del software DAW del computer.

Le impostazioni del generatore di suoni della parte corrispondente alla traccia MIDI verranno impostate nella modalità mixing di MOXF6/MOXF8.

NOTA Se si utilizza Cubase come software DAW, è possibile creare una configurazione di missaggio originale di MOXF6/MOXF8 da MOXF6/MOXF8 Editor sul computer. La configurazione di missaggio creata può essere salvata sotto forma di file Cubase Project e richiamata in futuro.

Controllo remoto del software da MOXF6/MOXF8 (modalità Remote)

MOXF6/MOXF8 dispone di una pratica modalità per il controllo remoto del software DAW e del sintetizzatore software del computer mediante il pannello operativo di MOXF6/MOXF8. È ad esempio possibile avviare/arrestare la riproduzione del software DAW sul computer usando i pulsanti funzione e controllare la posizione della song sul software DAW usando il dial [DATA] e i pulsanti [INC] e [DEC] al posto del mouse o della tastiera del computer.

Controllo remoto del sintetizzatore software

Nella memoria interna di questo strumento è possibile memorizzare fino a 50 modelli di controllo degli strumenti VST. Grazie a questi modelli, è possibile utilizzare MOXF6/MOXF8 per controllare vari sintetizzatori software. Per modificare questi modelli, utilizzare MOXF6/MOXF8 Remote Editor.

NOTA Per utilizzare MOXF6/MOXF8 Remote Editor è necessario installare MOXF6/MOXF8 Remote Tools. MOXF6/MOXF8 Remote Tools è costituito da due componenti: MOXF6/MOXF8 Remote Editor ed MOXF6/MOXF8 Extension, che consente di utilizzare MOXF6/MOXF8 insieme a Cubase series.

È possibile scaricare MOXF6/MOXF8 Remote Tools dal seguente sito Web di Yamaha. Per ulteriori informazioni su come utilizzare MOXF6/MOXF8 Remote Editor, consultare il manuale PDF in dotazione con MOXF6/MOXF8 Remote Editor.
<http://download.yamaha.com/>

Controllo remoto del software DAW

Mediante la modalità di controllo remoto del sintetizzatore MOXF6/MOXF8 è possibile controllare le applicazioni DAW Cubase, Logic Pro, SONAR e Digital Performer.

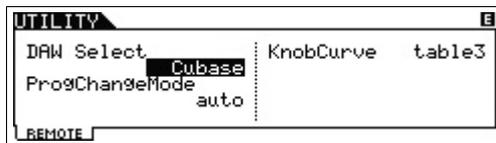
Per informazioni aggiornate sul software DAW che si può controllare dal sintetizzatore MOXF6/MOXF8, visitare il sito Web al seguente indirizzo:
<http://www.yamahasynth.com/>

Per utilizzare la funzione Remote Control, attenersi alle istruzioni di configurazione riportate di seguito.

NOTA Prima di procedere alla configurazione del controllo remoto del software DAW, assicurarsi di aver installato correttamente il driver USB Yamaha Steinberg e MOXF6/MOXF8 Remote Tools.

Configurazione di MOXF6/MOXF8

- 1 Collegare lo strumento al computer mediante un cavo USB (pagina 53).
- 2 Per accedere alla modalità remota, premere il pulsante [DAW REMOTE].
- 3 Premere il pulsante [UTILITY] per accedere alla schermata REMOTE della modalità Utility. Impostare "DAW Select" sul software DAW desiderato.



- 4 Premere il pulsante [STORE] per memorizzare le impostazioni nella memoria interna.
- 5 Avviare il software DAW sul computer collegato.

Configurazione del software DAW sul computer

Questa sezione spiega come configurare ciascuna applicazione dopo l'avvio.

NOTA Quando il cavo di collegamento tra MOXF6/MOXF8 e il computer Windows è scollegato oppure MOXF6/MOXF8 è stato spento accidentalmente, il software DAW non riconoscerà MOXF6/MOXF8 anche nel caso in cui venga ricollegato il cavo o si riaccenda MOXF6/MOXF8. Se dovesse accadere, uscire dal software DAW e riavviarlo dopo aver configurato il sintetizzatore MOXF6/MOXF8 e dopo essersi assicurati che il computer e la tastiera siano ben collegati.

■ Cubase

La configurazione verrà completata mediante l'installazione di MOXF6/MOXF8 Remote Tools.

■ SONAR

- 1 Per richiamare la finestra "MIDI Devices" (dispositivi MIDI), abbassare il menu [Options] (Opzioni) e selezionare [MIDI Devices].
- 2 Aggiungere "Yamaha MOXF6/MOXF8-2" ai dispositivi di ingresso, quindi aggiungere "Yamaha MOXF6/MOXF8-2" ai dispositivi di uscita.
- 3 Per richiamare la finestra Control Surface (Superficie di controllo), abbassare il menu [Options] e selezionare [Control Surfaces].
- 4 Fare clic sul pulsante [+], selezionare "Mackie Control", quindi impostare la porta di ingresso su "Yamaha MOXF6/MOXF8-2" e la porta di uscita su "Yamaha MOXF6/MOXF8-2".

■ Digital Performer

- 1 Nelle impostazioni Audio/MIDI di un computer Mac, collegare la porta 2 dell'interfaccia del sintetizzatore MOXF6/MOXF8 alla porta 2 del generatore di suoni. Nel caso ci sia solo una porta per il generatore di suoni, aggiungere la nuova porta, quindi collegarla all'interfaccia.
- 2 Per richiamare la finestra Control Surface, abbassare il menu [Setup] e selezionare [Control Surface Setup].
- 3 Fare clic sul pulsante [+].
- 4 Selezionare "Mackie Control" nella sezione Driver.
- 5 Nel riquadro di impostazione di "Unit" e "MIDI", selezionare "Mackie Control" nella sezione "Unit" e "MOXF6/MOXF8 New Port 2" nella sezione "MIDI".

■ Logic Pro

- 1 Selezionare il menu [Preference] (Preferenze) → [Control Surfaces] → [Settings], per richiamare la finestra Settings (Impostazioni).
- 2 Selezionare il menu [New] → [Install].
- 3 Nell'elenco di modelli, selezionare la voce "Mackie Control", quindi aggiungerla come superficie di controllo.

- 4 Impostare la porta di uscita MIDI su "Yamaha MOXF6/MOXF8 Port2".
- 5 Impostare la porta di ingresso MIDI su "Yamaha MOXF6/MOXF8 Port2".

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

Per ulteriori informazioni sulle operazioni e sulle funzioni dei pulsanti, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

Uso di MOXF6/MOXF8 Editor

Informazioni su MOXF6/MOXF8 Editor

MOXF6/MOXF8 Editor consente di modificare le impostazioni di voci e messaggi dal computer, agevolando ulteriormente le operazioni di modifica. Inoltre, i dati modificati su MOXF6/MOXF8 sono sempre sincronizzati con quelli del computer (MOXF6/MOXF8 Editor) e viceversa. Ciò fornisce un'interfaccia semplice e integrata che facilita la creazione e la modifica dei dati.

Uso di MOXF6/MOXF8 Editor

Uso di MOXF6/MOXF8 Editor VST in Cubase

MOXF6/MOXF8 Editor VST funziona in Cubase come software plug-in VST3. Pertanto, è possibile avviare MOXF6/MOXF8 Editor mediante le stesse operazioni richieste per qualsiasi altro strumento VST.

Uso di MOXF6/MOXF8 Editor separatamente

MOXF6/MOXF8 Editor può anche essere utilizzato come applicazione indipendente.

È possibile scaricare MOXF6/MOXF8 Editor dal sito Web al seguente indirizzo:

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

Per istruzioni sull'uso di MOXF6/MOXF8 Editor, fare riferimento ai rispettivi manuali PDF forniti con il software.

SUGGERIMENTO

Integrazione tra MOXF6/MOXF8 e Cubase

Se si desidera produrre musica abbinando MOXF6/MOXF8 e Cubase, il componente MOXF6/MOXF8 Extension di MOXF6/MOXF8 Remote Tools fornisce varie funzioni utili e convenienti. Ad esempio, le impostazioni necessarie per i collegamenti verranno eseguite automaticamente. Per informazioni più approfondite e aggiornate, visitare il sito Web al seguente indirizzo.

<http://www.yamahasyth.com/>

Impiego come Master Keyboard

La modalità Master consente di effettuare quanto segue:

- Creare e memorizzare fino a 128 programmi, ciascuno costituito da una voce, una performance, una song o un pattern e che può essere richiamato immediatamente per essere utilizzato.
- Assegnare fino a quattro zone separate a ciascun programma master per l'uso come tastiera master.

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 con la semplice pressione di un pulsante. Inoltre, è possibile memorizzare sul master le impostazioni di controllo dei dispositivi MIDI esterni, consentendo così la modifica e il controllo in sequenza dei generatori di suoni MIDI esterni collegati durante le performance dal vivo.

Registrazione di voce/performance/song/pattern modificati

La modalità Master è ideale per esibizioni dal vivo poiché consente di passare immediatamente alle voci, alle song, ai pattern e alle performance desiderate senza dover cambiare modalità. Un modo conveniente per utilizzare la modalità Master è salvare i programmi necessari (voci, performance ecc.) in ordine numerico, a seconda delle song che si desidera eseguire. Per memorizzare i programmi, attenersi alle istruzioni riportate di seguito.

1 Premere il pulsante [MASTER] per accedere alla relativa modalità.

2 Selezionare il master da modificare.

Viene visualizzata la schermata Master Play (Riproduzione master).

3 Premere il pulsante [F2] MEMORY.

Compare la schermata MEMORY.



4 Nei parametri "Mode" e "Memory" selezionare la modalità e il programma desiderati.

5 Premere il pulsante [STORE] per memorizzare il programma Master nella schermata Store.

Impostazione per l'uso come tastiera master

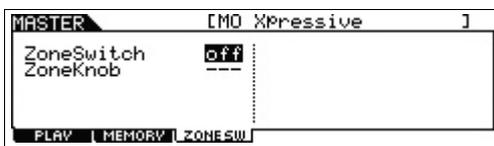
Quando si utilizzano generatori di suoni MIDI esterni, è consigliabile memorizzare le funzioni della Master keyboard nel master. È possibile cambiare i programmi all'interno dei generatori di suoni MIDI esterni collegati semplicemente selezionando un master diverso. Di seguito viene descritta la procedura per realizzare quanto detto.

1 Premere il pulsante [MASTER] per accedere alla relativa modalità.

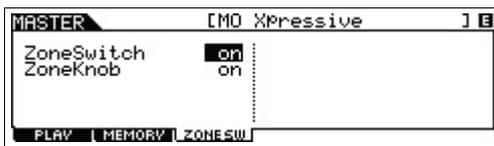
2 Selezionare il master da modificare.

3 Premere il pulsante [F3] ZONE SW.

Compare la schermata ZONE SW.



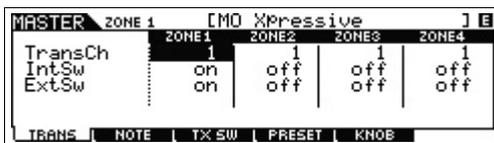
4 Impostare "Zone Switch" su "on".



NOTA Quando "ZoneKnob" è impostato su "on", le impostazioni di Zone Edit sono assegnate alle manopole 1 - 8. Se si desidera assegnare manualmente le impostazioni nella modalità memorizzata alle manopole 1 - 8, impostare "ZoneKnob" su "off".

5 Premere il pulsante [EDIT], quindi il pulsante numerico [1].

Viene richiamata la schermata Master Edit per Zone 1.



6 Impostare i parametri per Zone 1 nelle schermate [F1] - [F5].

7 Utilizzare i pulsanti numerici [2] - [4] per impostare i parametri per altre zone oltre alla zona 1.

8 Dopo aver impostato tutti i parametri desiderati, premere il pulsante [STORE] per salvare le impostazioni come programma master.

Dopo aver completato la configurazione, assegnare un nome al master nella schermata [F1] Name di Master Common Edit. Dopo aver attribuito il nome, premere il pulsante [STORE] per memorizzare il master. Per ulteriori informazioni sui parametri modificabili in modalità Master, vedere il documento PDF "Manuale di riferimento".

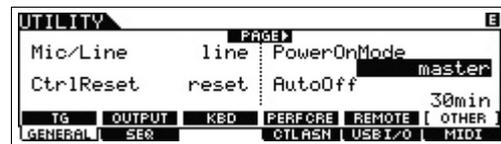
Configurazione delle impostazioni generali del sistema (modalità Utility)

In modalità Utility è possibile impostare i parametri validi per tutto il sistema di questo strumento. Per accedere alla modalità Utility, premere il pulsante [UTILITY]. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata originale. Questa sezione illustra alcune utili funzioni della modalità Utility.

Impostazione della modalità predefinita all'accensione

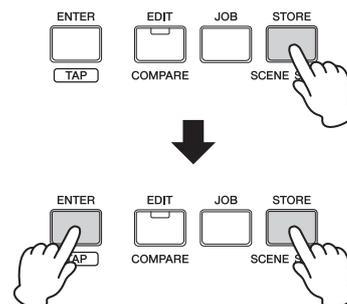
[F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Pulsante cursore [>] → "PowerOnMode"

Determina la modalità che viene richiamata automaticamente all'accensione.



Se il parametro è impostato su "STORE+ENTER", all'accensione viene automaticamente richiamata la schermata in cui si specifica la modalità (Voice/Performance/Master/Song/Pattern) e il numero del programma.

Per specificare una schermata, richiamarla normalmente, quindi premere contemporaneamente i pulsanti [STORE] e [ENTER].

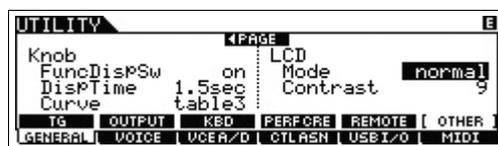


Inversione dello stato LCD (Display a cristalli liquidi)

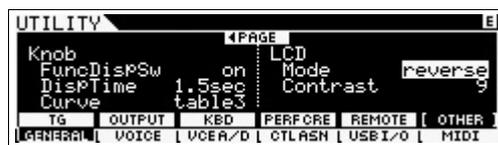
[F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Pulsante cursore [←]
→ "LCD Mode"

Questo parametro determina lo stato del monitor LCD.

Quando lo stato si trova su "normal":



Quando lo stato si trova su "reverse":

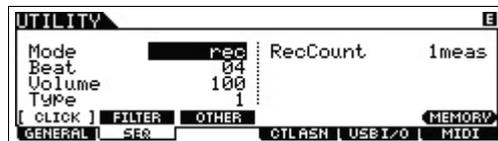


Utilizzare la modalità Master per memorizzare le impostazioni utilizzate più spesso.

Impostazioni del clic (metronomo)

[F2] SEQ → [SF1] CLICK

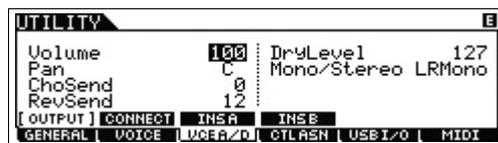
Determina il tempo, il volume e la destinazione di uscita del clic (metronomo).



Impostazione degli effetti applicati al segnale di ingresso dal jack A/D INPUT

[F3] VCE A/D

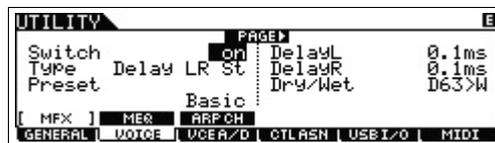
Determina le impostazioni per gli effetti applicati al segnale audio in ingresso dai jack A/D INPUT [L]/[R] in modalità Voice.



Impostazioni di Master Effect/ Master EQ in modalità Voice

[F2] VOICE → [SF1] MFX, [SF2] MEQ

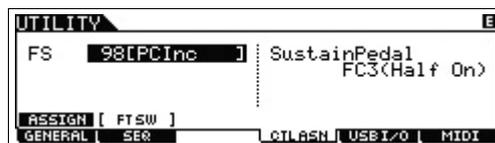
Determina in che misura l'elaborazione Effect ed EQ viene applicata all'uscita master.



Trasmissione di messaggi di Control Change utilizzando Foot Switch

[F4] CTL ASN → [SF2] FT SW

È possibile trasmettere messaggi Control Change utilizzando il Foot Switch collegato al jack [ASSIGNABLE]. Ad esempio, se si imposta il valore su 98 [PC Inc], il numero di Program Change aumenta di 1 ogni volta che si preme il Foot Switch.



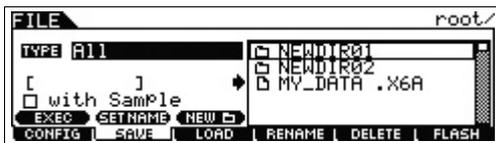
Salvataggio/caricamento di dati (modalità File)

In modalità File sono disponibili gli strumenti per il trasferimento dei dati (ad esempio voce, performance, song e pattern) tra MOXF6/MOXF8 e un dispositivo di memoria flash USB esterno collegato al terminale USB [TO DEVICE]. Per accedere alla modalità File, premere il pulsante [FILE]. In questa sezione viene spiegato come salvare/caricare tutti i dati nella memoria utente dello strumento sotto forma di file "All".

Salvataggio delle impostazioni in un dispositivo di memoria flash USB

- 1 Collegare un dispositivo di memoria flash USB o al terminale USB [TO DEVICE] di questo strumento.
- 2 Premere il pulsante [FILE], quindi il pulsante [F2] SAVE.

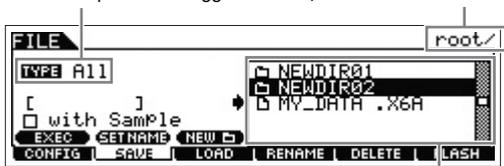
La schermata SAVE compare nella modalità File.



- 3 Impostare "TYPE" su "All" e selezionare la directory desiderata nel dispositivo. Quindi, premere il pulsante [ENTER].

Se si sta memorizzando la directory principale (root), lasciare l'impostazione della directory su "root" senza premere il pulsante [ENTER]. Per creare una nuova directory, premere il pulsante [SF3] NEW.

Impostare il tipo di file desiderato per il salvataggio. La directory definita sarà la destinazione di salvataggio del dispositivo di memoria flash USB.



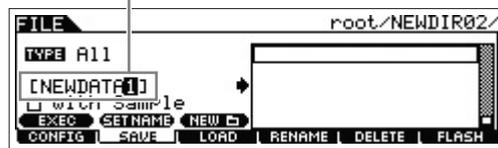
Casella di selezione File /Directory
Selezionare la directory desiderata del dispositivo di memoria USB, quindi premere [ENTER].

- 4 Utilizzare i pulsanti cursore [←]/[→] per spostarsi sul campo del nome file, assegnargli un nome e premere il pulsante [ENTER].

Spostarsi nella posizione desiderata all'interno del campo del nome file mediante i pulsanti cursore [←]/[→] e selezionare i caratteri desiderati mediante il dial [DATA] o il pulsante [INC]/[DEC] per immettere il carattere selezionato.

Premere il pulsante [SF6] per assegnare il nome nella schermata Character List (Elenco caratteri). Premendo il pulsante [SF2] SET NAME, il nome del file o della directory selezionato nella casella di selezione del file o della directory verrà copiato nel campo del nome file.

Campo del nome file

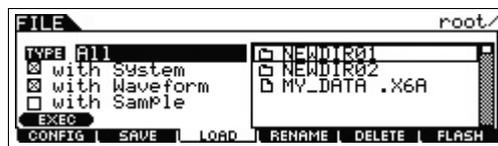


- 5 Premere il pulsante [SF1] EXEC per salvare il file.

Caricamento delle impostazioni da un dispositivo di memoria flash USB

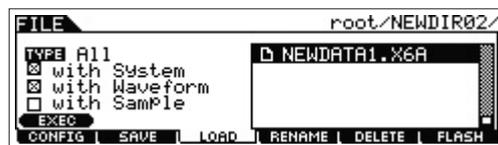
- 1 Collegare un dispositivo di memoria flash USB al terminale USB [TO DEVICE] di questo strumento.
- 2 Premere il pulsante [FILE], quindi il pulsante [F3] LOAD.

La schermata LOAD compare nella modalità File.



- 3 Impostare "TYPE" su "All" e selezionare il file (estensione: .X6A) della memoria.

Selezionare la directory che contiene il file desiderato nella casella di selezione File/Directory, quindi premere il pulsante [ENTER]. Al termine, selezionare il file desiderato.



4 Premere il pulsante [SF1] EXEC per caricare il file.

■ AVVISO ■

L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti nella memoria interna di destinazione specificata. Si consiglia di salvare i dati importanti in un dispositivo di memoria flash USB collegato al terminale USB [TO DEVICE].

Precauzioni nell'uso del terminale USB [TO DEVICE]

Lo strumento dispone di un terminale USB [TO DEVICE] incorporato. Quando si collega un dispositivo USB alla porta, accertarsi di maneggiare con cura il dispositivo. Attenersi alle importanti precauzioni indicate di seguito.

NOTA Per ulteriori informazioni sulla gestione dei dispositivi USB, consultare il manuale di istruzioni del dispositivo.

■ Dispositivi USB compatibili

È possibile utilizzare solo dispositivi di memoria USB di tipo flash con MOXF6/MOXF8. Inoltre, lo strumento non supporta necessariamente tutti i dispositivi di memoria flash USB disponibili in commercio e Yamaha non ne garantisce il funzionamento. Prima di acquistare un dispositivo di memoria flash USB da utilizzare con lo strumento, consultare la seguente pagina Web:
<http://download.yamaha.com/>

■ Collegamento di un dispositivo di memoria flash USB

Quando si collega un dispositivo di memoria flash USB al terminale USB [TO DEVICE], accertarsi che il connettore del dispositivo di memoria sia appropriato e venga inserito nella direzione corretta.

NOTA Sebbene lo strumento supporti lo standard USB 1.1, è possibile collegare e utilizzare un dispositivo di memorizzazione USB 2.0. Tuttavia, la velocità di trasferimento sarà quella di un dispositivo USB 1.1.

■ Formattazione di un dispositivo di memoria flash USB

Quando viene collegato un dispositivo di memoria flash USB, è possibile che venga visualizzato un messaggio che richiede di formattare il dispositivo. In questo caso, eseguire l'operazione di formattazione (vedere il documento PDF "Manuale di riferimento").

■ AVVISO ■

La formattazione sovrascrive eventuali dati preesistenti. Accertarsi che il dispositivo da formattare non contenga dati importanti.

■ Protezione dei dati (protezione da scrittura)

Per evitare la perdita accidentale di dati importanti, applicare la protezione da scrittura al dispositivo di memoria flash USB. Se si salvano i dati sul dispositivo, assicurarsi di disattivare la protezione da scrittura.

■ Collegamento/rimozione di un dispositivo di memoria flash USB

Prima di estrarre il dispositivo dallo strumento, assicurarsi che questo non stia accedendo ai dati (ad esempio durante le operazioni di salvataggio, copia ed eliminazione).

■ AVVISO ■

Evitare di accendere e spegnere frequentemente il dispositivo di memoria flash USB o di collegare e scollegare il dispositivo troppo spesso. Ciò può causare possibili sospensioni di funzionamento e blocchi dello strumento. Mentre lo strumento esegue l'accesso ai dati (ad esempio durante le operazioni di salvataggio, copia, eliminazione, caricamento e formattazione) o si installa il dispositivo di memoria flash USB (subito dopo la connessione), **NON** scollegare il connettore USB, **NON** rimuovere il dispositivo dallo strumento e **NON** spegnere né lo strumento né il dispositivo di memoria flash USB. In caso contrario i dati di uno o di entrambi i dispositivi potrebbero essere danneggiati.

Appendice

Elenco di funzioni Shift

Alcune importanti funzioni e operazioni dello strumento si possono eseguire mediante utili scorciatoie dal pannello di controllo. Basta tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere un pulsante specifico, come descritto di seguito.

Modalità	Operazione	Funzione
Tutte le modalità	[SHIFT] + [INC]/[DEC]	Aumenta/diminuisce il valore di 10 unità (numero di programma in modalità Play; valore del parametro in modalità Edit)
Tutte le modalità	[SHIFT] + dial [DATA]	Aumenta/diminuisce il valore di 10 unità (come [SHIFT] + [INC]/[DEC]).
Voice Play	[SHIFT] + BANK SELECT [DEC]/[INC]	Modifica il banco di voci nell'ordine elencato di seguito. PRE1 ⇄ USR1 ⇄ PDR ⇄ UDR ⇄ GM ⇄ GMDR
Tutte le modalità tranne File	[SHIFT] + manopola 1 - 8	Aumenta/diminuisce il valore di 10 unità.
Tutte le modalità tranne File	[SHIFT] + pulsante funzione manopola 1	Imposta la funzione manopola su TONE 1.
Tutte le modalità tranne File	[SHIFT] + pulsante funzione manopola 2	Imposta la funzione manopola su EQ.
Tutte le modalità	[SHIFT] + pulsante indicatore [Level]	Imposta l'indicatore [LEVEL] sullo stesso livello di A/D INPUT.
Modalità Voice/ Performance/Song Mixing/Pattern Mixing/Master	[SHIFT] + pulsante della modalità corrente	Esegue il job BULK della modalità corrente.
Voice Play/ Performance Play/ schermata Category Search	[SHIFT] + [FAVORITE]	<p>Indicatore dei preferiti</p>  <p>Attiva o disattiva l'indicatore dei preferiti della voce o della performance corrente.</p>
Modalità Voice/ Performance/Song/ Pattern	[SHIFT] + ARP [ON/OFF]	<ul style="list-style-type: none"> In modalità Voice richiama la schermata [F3] MAIN di Arpeggio Edit. In modalità Performance/Song/Pattern richiama la schermata [F1] COMMON di Arpeggio Edit.
Modalità Voice/ Performance/Song/ Pattern	[SHIFT] + A/D INPUT [ON/OFF]	<ul style="list-style-type: none"> In modalità Voice richiama la schermata [F3] VCE A/D - [SF1] OUTPUT della modalità Utility. In modalità Performance richiama la schermata [F5] A/D IN - [SF1] OUTPUT di Common Edit. In modalità Song/Pattern richiama la schermata [F5] A/D IN - [SF1] OUTPUT di Mixing Common Edit.
Modalità Voice/ Performance/Song/ Pattern	[SHIFT] + EFFECT [INSERTION]	Richiama la schermata [F6] EFFECT - [SF1] CONNECT di Common Edit.
Modalità Voice/ Performance/Song/ Pattern	[SHIFT] + EFFECT [SYSTEM]	Richiama la schermata [F6] EFFECT - [SF1] CONNECT di Common Edit.
Modalità Voice/ Performance/Song/ Pattern	[SHIFT] + EFFECT [MASTER]	<ul style="list-style-type: none"> In modalità Voice richiama la schermata [F2] VOICE - [SF1] MFX della modalità Utility. In modalità Performance richiama la schermata [F2] OUT MFX - [SF2] MFX di Common Edit. In modalità Song/Pattern richiama la schermata [F2] MFX di Mixing Common Edit.
Modalità Voice/ Performance/Song/ Pattern	[SHIFT] + ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]	<ul style="list-style-type: none"> In modalità Voice richiama la schermata [F1] GENERAL - [SF4] OTHER di Common Edit. In modalità Performance richiama la schermata [F1] GENERAL - [SF5] OTHER di Common Edit. In modalità Song/Pattern richiama la schermata [F1] GENERAL di Mixing Common Edit.
Modalità Voice/ Performance/Song/ Pattern	[SHIFT] + OCTAVE [-]/[+]	Richiama la schermata [F1] GENERAL - [SF3] KBD della modalità Utility.
Modalità Voice/ Performance/Song/ Pattern	[SHIFT] + TRANSPOSE [-]/[+]	Richiama la schermata [F1] GENERAL - [SF3] KBD della modalità Utility.

Messaggi sul display

Indicazione LCD	Descrizione
All remote templates stored.	Compare quando si memorizza il Control Template (modello di controllo) in modalità remota.
Are you sure?	Richiede conferma per l'esecuzione di una determinata operazione.
Arpeggio memory full.	La memoria interna per i dati di arpeggio è satura.
Arpeggio type copied.	I tipi di arpeggio vengono copiati nei pulsanti [SF1] - [SF6].
Bad USB device.	Il dispositivo di memoria flash USB collegato allo strumento è inutilizzabile. Formattare il dispositivo di memoria flash USB e riprovare.
Bulk protected.	Non è possibile ricevere dati bulk a causa delle impostazioni della modalità Utility.
Can't undo. OK?	Quando vengono eseguiti determinati job di song o pattern, la memoria interna diventa insufficiente per potere usare l'operazione di annullamento.
Completed.	Il job specificato di caricamento, salvataggio, formattazione o altro tipo è stato completato.
Device number is off.	Non è possibile trasmettere/ricevere i dati bulk poiché il numero di dispositivo è errato.
Device number mismatch (Numero di dispositivo incompatibile).	Non è possibile trasmettere/ricevere i dati bulk poiché i numeri di dispositivo non corrispondono.
Edited data will be discarded.	Richiede di confermare la cancellazione dei dati modificati.
Edits will be stored by loading.	Richiede di confermare se continuare l'operazione di caricamento. Se si seleziona "yes", le modifiche saranno memorizzate.
Edits will be stored by saving.	Richiede di confermare se continuare l'operazione di salvataggio. Se si seleziona "yes", le modifiche saranno memorizzate.
Empty Favorite! [SHIFT]+[FAVORITE] to add.	Compare se si preme il pulsante [FAVORITE] senza che alcun programma sia registrato nella categoria dei preferiti.
Executing...	È in fase di esecuzione un'operazione di formattazione o un job. Attendere il completamento dell'operazione.
File already exists.	Esiste già un file con un nome uguale a quello che si desidera salvare.
File not found.	Non è possibile trovare il file del tipo specificato.
Folder is too deep.	Non è possibile accedere alle directory al di sotto di questo livello.
Illegal file name.	Il nome file specificato non è valido. Provare a immettere un nome differente.
Illegal file.	Non è possibile utilizzare il file specificato per il caricamento sullo strumento oppure non è possibile il caricamento nella modalità corrente.
Illegal input.	È stata specificata un'immissione o un valore non valido. Controllare il metodo d'immissione o il valore.
Illegal measure.	In modalità Song/Pattern è stato specificato un numero di misura non valido. Rilelezionare la misura.
Illegal phrase number.	In modalità Pattern è stato specificato un numero di frase non valido. Rilelezionare la frase.
Illegal Track number.	In modalità Song/Pattern è stato specificato un numero di traccia non valido. Rilelezionare la traccia.
Incompatible USB device.	Al terminale USB [TO DEVICE] è stato collegato un dispositivo USB che non può essere utilizzato con lo strumento.
MIDI buffer full.	Impossibile elaborare i dati MIDI poiché sono stati ricevuti troppi dati contemporaneamente.
MIDI checksum error.	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati bulk.
MIDI data error.	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati MIDI.
Mixing Voice full.	Non è possibile memorizzare la voce di messaggio poiché il numero di voci già memorizzate supera la capacità massima.
New Flash Memory Module. Please load waveform data.	Questo messaggio viene visualizzato quando il modulo di espansione della memoria Flash (FL512M/FL1024M) installato in un altro sintetizzatore MOXF viene installato nel sintetizzatore MOXF corrente. Se viene visualizzato questo messaggio, salvare i dati di waveform (comprese le impostazioni dei parametri) del sintetizzatore MOXF precedente su un dispositivo di memorizzazione USB, collegare il dispositivo di memorizzazione USB al sintetizzatore MOXF corrente, quindi caricare i dati di waveform. Ciò si verifica perché un campione senza impostazioni dei parametri non può produrre il suono in modo corretto.
No data.	Quando viene eseguito un job di song o pattern, la traccia o l'intervallo selezionato non contiene dati. Selezionare una traccia o un intervallo appropriato. Inoltre, questo messaggio viene visualizzato quando un job relativo a una voce di messaggio non può essere eseguito perché la voce di messaggio specificata non è disponibile.
No F7 (End of Exc.)	Dati esclusivi sono stati immessi o cambiati senza il necessario byte "End of Exclusive" (F7). Accertarsi che sia incluso il messaggio F7.
No Flash Memory Module installed or module is unformatted.	Questo messaggio viene visualizzato quando non è installato alcun modulo di espansione della memoria Flash o quando viene installato un modulo non formattato.
No response from USB device	Nessuna risposta dal dispositivo USB collegato al terminale USB [TO DEVICE].

Indicazione LCD	Descrizione
No sample data.	Questo messaggio viene visualizzato quando si tenta di caricare i dati di waveform con il segno di spunta "with sample" rimosso, anche quando il campione corrispondente non è disponibile sul modulo di espansione della memoria Flash.
Not empty folder	Si è tentato di eliminare una cartella che contiene dei dati.
Not empty waveform.	Si è tentato di caricare i dati di waveform in una waveform che contiene già dei dati.
Now Installing data to Flash Memory Module	I dati campione vengono copiati sul modulo di espansione della memoria Flash.
Now loading...	Indica che è in corso il caricamento di un file.
Now saving...	Indica che è in corso il salvataggio di un file.
Now working...	L'operazione di caricamento o salvataggio è stata annullata premendo il pulsante [EXIT].
Overwrite?	L'operazione di salvataggio sovrascrive i dati sul dispositivo di memoria flash USB. Questo messaggio chiede di confermare o annullare l'operazione.
Part ** is used for Drum Assign.	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 la parte ** per la batteria in modalità Performance. Il contrassegno ** indica il numero di parte.
Part ** is used for Layer.	Questo messaggio viene visualizzato quando gli interruttori di tutte le parti sono impostati su "on" e la funzione di sovrapposizione utilizza la parte ** per la sovrapposizione in modalità Performance. Il contrassegno ** indica il numero di parte.
Part ** is used for Split.	Questo messaggio viene visualizzato quando gli interruttori di tutte le parti sono impostati su "on" e la funzione di split utilizza la parte ** per lo split nella modalità performance. Il contrassegno ** indica il numero di parte.
Phrase limit exceeded.	Durante la registrazione, l'esecuzione di un job pattern o la modifica è stato superato il numero massimo di frasi (256).
Please keep power on.	I dati sono in fase di scrittura sulla ROM Flash. Non spegnere lo strumento mentre i dati vengono scritti sulla memoria Flash ROM. Lo spegnimento del sintetizzatore mentre è visualizzato questo messaggio potrebbe causare la perdita di tutti i dati utente e il blocco del sistema (a causa del danneggiamento dei dati nella ROM Flash). Inoltre, lo strumento potrebbe anche non essere in grado di avviarsi correttamente all'accensione successiva.
Please reboot.	Riavviare lo strumento.
Please stop sequencer.	L'operazione tentata non può essere eseguita durante la riproduzione di una song o un pattern.
Power on mode stored.	Le impostazioni in modalità Power On (premendo contemporaneamente i pulsanti [STORE] e [ENTER]) sono state memorizzate.
Quick Setup ** applied.	** di Quick Setup è stato applicato allo strumento. Il contrassegno ** indica il numero di Quick Setup.
Read only file.	Si è tentato di eliminare, rinominare o sovrascrivere un file di sola lettura.
Receiving MIDI bulk	Lo strumento sta ricevendo dati bulk MIDI.
Sample is too long.	La dimensione del campione è troppo grande e non è possibile eseguire l'operazione di caricamento.
Sample full.	È stato superato il numero massimo complessivo di campioni.
Sample memory full.	La memoria campione è piena e non è possibile eseguire ulteriori job o operazioni di campionamento.
Scene & Arpeggio type stored	La scena di song e il tipo di arpeggio corrente sono stati memorizzati in uno dei pulsanti [SF1] - [SF6].
Sequence memory full.	La memoria interna per i dati di sequenza è piena e non consente di eseguire ulteriori operazioni (ad esempio la registrazione, la modifica, 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 frase utente non desiderati.
Too many fixed notes	In fase di conversione dei dati di song o pattern in dati di arpeggio, il numero di note diverse nei dati da convertire è superiore a 16.
Transmitting MIDI bulk	Lo strumento sta trasmettendo dati bulk MIDI.
Unrecognized Flash Memory Module. Please format that.	È stato riconosciuto un modulo di espansione della memoria Flash. Eseguire l'operazione di formattazione.
USB connection terminated.	Il collegamento con il dispositivo di memoria flash USB è stato interrotto a causa di un inconveniente elettrico. Scollegare il dispositivo dal terminale USB [TO DEVICE] e premere il pulsante [ENTER].
USB device connecting	È in corso il riconoscimento del dispositivo di memoria flash USB collegato al terminale USB [TO DEVICE].
USB device full.	Il dispositivo di memoria flash USB è pieno e non è possibile salvarvi altri dati. Utilizzare un nuovo dispositivo di memoria flash USB o liberare dello spazio cancellando i dati indesiderati dal dispositivo di memoria flash USB.
USB device not ready.	Un dispositivo di memoria flash USB non è stato inserito correttamente o non è collegato al terminale USB [TO DEVICE].
USB device read/write error.	Si è verificato un errore durante la lettura dal dispositivo di memoria flash USB o la scrittura sul dispositivo di memoria flash USB.
USB device write protected.	Il dispositivo di memoria flash USB è protetto in scrittura o si è tentato di scrivere su un supporto di sola lettura.
Utility stored	Le impostazioni in modalità Utility sono state memorizzate.
Waveform full.	È stato superato il numero massimo complessivo di waveform.
Waveform is protected.	Si è tentato di caricare i dati di waveform protetti.

Risoluzione dei problemi

Se non viene emesso alcun suono o il suono emesso non è di buona qualità, controllare i punti riportati di seguito prima di ritenere che il prodotto presenti dei problemi. È possibile risolvere molti problemi eseguendo l'operazione Factory Set (pagina 20) dopo aver effettuato il backup dei dati in un dispositivo di memoria flash USB (pagina 60). Se il problema persiste, contattare un rivenditore Yamaha.

Non viene emesso alcun suono.

- Lo strumento è collegato correttamente mediante cavi audio alle relative apparecchiature esterne, come amplificatore, altoparlanti o cuffie?

Poiché lo strumento non dispone di altoparlanti incorporati, sarà necessario utilizzare un sistema audio esterno oppure una cuffia stereo per poterlo monitorare (pagina 17).

- 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 sullo strumento e le impostazioni del volume su tutte le apparecchiature esterne collegate?

Se il foot controller è collegato al jack [FOOT CONTROLLER], azionarlo e controllare il volume del suono.

- Verificare il parametro Local Control in modalità Utility.

Se lo strumento viene utilizzato da solo e questo parametro è impostato su "off", non viene emesso alcun suono anche se si suona la tastiera.

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl"

- Verificare il parametro Direct Monitor Switch in modalità Utility.

Se lo strumento viene utilizzato da solo e questo parametro è impostato su "off", non viene emesso alcun suono anche se si suona la tastiera.

[UTILITY] → [F5] USB I/O → "DirectMonitorSw Part"

- Se la performance, la song o il pattern non produce alcun suono, verificare che il parametro "Arpeggio Play Only" di ogni parte sia attivato.

Se questo parametro è attivato, la parte corrispondente emette l'audio solo mediante la riproduzione dell'arpeggio.

[PERFORM] → [EDIT] → Numero [1] – [4] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ArpPlyOnly?"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Numero [1] – [16] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ArpPlyOnly"

- 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] → [F6] EFFECT

[PERFORM] → [F6] EFFECT

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT

[VOICE] → [EDIT] → Selezione elemento/tasto → [F3] FILTER

[PERFORM] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF2] FILTER

- "Vocoder" è selezionato come tipo di effetto Insertion di Voice (Voce)?

In questo caso, impostare i parametri relativi alla parte AD e al connettore A/D INPUT in base ai valori corretti, quindi suonare la tastiera e parlare nel microfono collegato. Verificare se la manopola A/D INPUT [GAIN] sul pannello posteriore è impostata sul minimo.

[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "InsEF Connect"

- Il volume o le impostazioni di espressione sono troppo bassi?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Volume"

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Volume"

[VOICE] → [EDIT] → Selezione elemento/tasto → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → "Level"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"

[PERFORM] → [EDIT] → Selezione parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

- 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] → Selezione elemento/tasto → [F1] OSC → [SF1] WAVE → "ElementSw"

[VOICE] → [EDIT] → Selezione elemento/tasto → [F1] OSC → [SF3] LIMIT

[PERFORM] → [F2] VOICE

[PERFORM] → [EDIT] → Selezione parte → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → "PartSw"

[PERFORM] → [EDIT] → Selezione parte → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT

- Se durante l'utilizzo della tastiera in modalità Performance/Song/Pattern non viene emesso alcun suono, verificare che a ogni parte sia assegnata una voce.

[PERFORM] → [F2] VOICE

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE

- Se la riproduzione di Song/Pattern non produce suono, controllare che il canale di output di ciascuna traccia nel modo play e il canale di ricezione di ciascuna parte nel modo Mixing siano impostati in modo appropriato.

[SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ReceiveCh"

- Se la riproduzione di song/pattern non produce suono, verificare che l'impostazione Velocity Offset (Offset velocità) del groove sia appropriata.

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → "VELO OFST"

Non viene emesso alcun suono dal jack A/D INPUT

- L'interruttore del microfono è attivato?
- Controllare il tipo di microfono. Assicurarsi che sia di tipo dinamico.
- Il cavo tra il microfono o l'apparecchiatura audio e lo strumento è collegato correttamente?
- La manopola A/D INPUT [GAIN] è ruotata completamente in senso antiorario (al minimo)?
- Il pulsante A/D INPUT [ON/OFF] è attivato?
- Controllare se lo stato di collegamento di A/D INPUT [L]/[R] corrisponde al parametro "Mono/Stereo".

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → "Mono/Stereo"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → "Mono/Stereo"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → "Mono/Stereo"

- Controllare che il parametro "Mic/Line" sia impostato sul valore corretto.
Se il livello di uscita delle apparecchiature collegate (come microfono, chitarra, basso) è basso, impostare il parametro su "mic".
Se il livello di uscita delle apparecchiature collegate (come sintetizzatore, lettore CD) è alto, impostare il parametro su "line".

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Premere [<] varie volte per richiamare la prima pagina. → "Mic/Line"

- Le impostazioni del volume della parte A/D Input sono troppo basse?

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT → "Volume"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → "Volume"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → "Volume"

- Le impostazioni degli effetti sono corrette?

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN

- L'impostazione di uscita della parte A/D Input è impostata correttamente?

[UTILITY] → [F4] USB I/O

- Controllare se è stato selezionato l'effetto Vocoder.

Se si seleziona il Vocoder come effetto Insertion per la voce corrente o la parte 1 della performance, della song o del pattern corrente, l'ingresso del segnale audio dai jack A/D INPUT potrebbe non emettere alcun suono a seconda delle impostazioni dei parametri.

[VOICE] → [F6] EFFECT → "Ins EF Connect"

La riproduzione continua senza arrestarsi.

- Quando il pulsante ARP [ON/OFF] è attivato, premerlo in modo che la spia si spenga.
- Se ci si trova in modalità Song o Pattern, premere il pulsante [■] (Stop).
- Quando il suono del clic continua, verificare l'impostazione del seguente parametro. Impostare il parametro su un valore diverso da "all" poiché tale impostazione riproduce sempre il suono del clic indipendentemente dallo stato del sequencer.

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK → "Mode"

Il suono è distorto.

- Le impostazioni degli effetti sono corrette?
L'utilizzo di un effetto con determinate impostazioni può causare distorsione.

[VOICE] → [F6] EFFECT

[PERFORM] → [F6] EFFECT

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT

■ Le impostazioni del filtro sono corrette?

Valori troppo alti della risonanza del filtro possono causare distorsione.

[VOICE] → [EDIT] → Selezione elemento/tasto → [F3] FILTER

[PERFORM] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER

■ Alcuni dei seguenti parametri del volume sono impostati a un livello così alto da causare saturazione?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Volume"

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume

[VOICE] → [EDIT] → Selezione elemento/tasto → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → "Level"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"

[PERFORM] → [EDIT] → Selezione parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

Il suono è tagliato.

■ Tutti le note suonate (mediante la riproduzione della tastiera e di song/pattern/arpeggio) hanno superato la polifonia massima dello strumento?

Viene suonata solo una nota alla volta.

■ Quando si verifica questa situazione, il parametro Mono/Poly (Monofonico/Polifonico) nella modalità corrente è impostato su "mono". Per suonare gli accordi, impostare questo parametro su "poly".

[VOICE] → [F4] PORTA → "Mono/Poly"

[PERFORM] → [EDIT] → Selezione parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "Mono/Poly"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "Mono/Poly"

Il pitch è errato.

■ Il parametro Master Tune (Accordatura principale) in modalità Utility è impostato su un valore diverso da "0"?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Tune"

■ Il parametro Note Shift (Spostamento note) in modalità Utility è impostato su un valore diverso da "0"?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "NoteShift"

■ Se una voce ha un pitch errato, verificare che nel parametro Micro Tuning (Accordatura micro) in modalità Voice Edit sia selezionato il sistema di accordatura corretto.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → "M. Tuning No."

■ Se una voce ha un pitch errato, verificare che il parametro Pitch Modulation Depth dell'LFO nella modalità Voice Edit non sia impostato su un valore troppo alto.

[VOICE] → [EDIT] → Selezione elemento/tasto → [F5] LFO → "PMod"

■ Se una voce ha un pitch errato, verificare che il parametro Coarse Tune o Fine Tune nella modalità Voice Edit sia impostato correttamente.

[VOICE] → [EDIT] → Selezione elemento/tasto → [F2] PITCH → "Coarse" / "Fine"

■ Se la performance, la song o il pattern produce un pitch errato, verificare che i parametri Note Shift e Detune di ogni parte siano impostati su un valore diverso da "0".

[PERFORM] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF1] TUNE

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F4] TONE → [SF1] TUNE

■ Se la riproduzione di song/pattern produce un pitch errato, verificare se il parametro Note Offset nella schermata Groove è impostato su un valore diverso da "0".

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → "NOTE OFST"

Non viene applicato alcun effetto.

■ Controllare se il pulsante EFFECT [INSERTION]/[SYSTEM]/[MASTER] è acceso o spento.

■ Il parametro Reverb Send o Chorus Send è impostato su un valore diverso da "0"?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "ChoSend" / "RevSend"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "ChoSend" / "RevSend"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "ChoSend" / "RevSend"

- Qualcuno dei parametri (o tutti i parametri) Insertion Effect Output (Uscita effetto Insertion) degli elementi è stato impostato su "thru" nella schermata di impostazione degli effetti della modalità Voice Edit?

[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "EL: OUT 1-8"

- Alcuni o tutti i tipi di effetto sono stati impostati su "thru" o "No Effect"?
- Se ciò si verifica in modalità Performance/Song/Pattern, verificare che i parametri Insertion Switch (INS SW) siano impostati correttamente.

[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF2] INS SW

L'indicatore Edit compare anche quando i parametri non vengono modificati.

- Ricordare che anche se non è attiva la modalità Edit, è sufficiente il movimento di una manopola o uno slider oppure la riproduzione per cambiare la voce, la performance o il messaggio corrente, facendo visualizzare l'indicatore Edit.

Non è possibile avviare l'arpeggio.

- Controllare se il pulsante ARP [ON/OFF] è attivato o disattivato.
- Se si seleziona il tipo di arpeggio utente, il tipo di arpeggio selezionato contiene dati?
- I parametri relativi all'arpeggio, come Note Limit e Velocity Limit, sono impostati correttamente?

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

- Quando si verifica questa situazione in modalità Performance/Song/Pattern, verificare il parametro Arpeggio Switch (Interruttore arpeggio).

Se questo parametro per la parte corrente è impostato su "off", la riproduzione Arpeggio non verrà avviata dall'esecuzione strumentale anche se il pulsante ARP [ON/OFF] è attivato.

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Selezione parte → "Switch"

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Selezione parte → "Switch"

- Il parametro MIDI Sync (Sincronizzazione MIDI) è impostato su "internal" o "auto" (utilizzando il clock interno)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → "MIDI Sync" = "auto" o "internal"

Non è possibile arrestare l'arpeggio.

- Se la riproduzione dell'arpeggio non si arresta anche se si rilascia il tasto, impostare il parametro Arpeggio Hold su "off".

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → "Hold"

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Selezione parte → "Hold"

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Selezione parte → "Hold"

La voce assegnata alla performance emette un suono diverso dal suono prodotto in modalità Voice.

- Ciò è normale, perché il suono della voce è determinato dalle impostazioni dei parametri in modalità Performance. Per risolvere questo problema, è necessario applicare le stesse impostazioni dei parametri utilizzate in modalità Voice attenendosi alle istruzioni dei tre passi seguenti.

1. Impostare il parametro "P.WithVce" (Parametro con voce) su "on" per una determinata parte, quindi selezionare di nuovo la stessa voce. Le impostazioni di alcuni parametri Voice Common verranno applicati alla parte di performance.

[PERFORM] → [EDIT] → Numero [1] - [4] → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → "P.WithVce"

2. Eseguire l'operazione Voice Copy Job in modalità Performance Job.

Questa operazione copia le impostazioni di System Effect, Master Effect e Master EQ della modalità Voice nei parametri Performance Common.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] COPY → [SF2] VOICE

3. Impostare manualmente il livello di mandata di riverbero e chorus sul valore desiderato (uguale a quello della modalità Voice).

[PERFORM] → [EDIT] → Selezione parte → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND

Non è possibile avviare Song/Pattern neppure premendo il pulsante [▶] (Play).

- La song o il pattern (frase) selezionato contiene dati?
- Il pulsante [DAW REMOTE] è attivato?
- Il parametro MIDI Sync (Sincronizzazione MIDI) è impostato su "internal" o "auto" (utilizzando il clock interno)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → "MIDI Sync" = "auto" o "internal"

Non è possibile registrare la song o il pattern (frase).

- C'è abbastanza memoria libera per la registrazione?
La capacità di memoria totale determina il numero di song/pattern (frasi) che è possibile registrare. Ad esempio, se la memoria contiene song/pattern (frasi) che utilizzano una gran quantità di memoria, quest'ultima può saturarsi anche se non vengono usati tutti i numeri di pattern o song disponibili.

Non è possibile accedere alle modalità Pattern Job o Pattern Mixing nemmeno premendo il pulsante [JOB] in modalità Pattern.

- Controllate se lo strumento è in modalità Pattern Chain (Sequenza di pattern).
In tal caso, uscire dalla modalità Pattern Chain e premere il pulsante [JOB] o [MIXING].

Il suono della batteria è errato o inatteso quando si cambia il valore di transpose in modalità Song/Pattern Play.

- Questa situazione è normale. La modifica dell'impostazione di transpose durante la riproduzione di una voce di batteria produrrà suoni diversi per gli stessi tasti suonati.

La comunicazione dei dati tra il computer e lo strumento non funziona correttamente.

- Verificare che le impostazioni della porta sul computer siano corrette.
- Controllare che il parametro MIDI IN/OUT sia impostato sul valore corretto.
[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER → "MIDI IN/OUT"
- Per risolvere questo problema, ridurre il carico del computer. Per fare ciò, impostare il canale di uscita audio USB su "2ch" nella schermata seguente. Se l'impostazione è cambiata nella schermata, premere il pulsante [ENTER] e riavviare lo strumento.
[UTILITY] → [F5] USB I/O → [SF1] OUT CH

Il suono non viene riprodotto correttamente anche se si riproducono i dati di song sul computer o sullo strumento MIDI collegato allo strumento.

- Assicurarsi di impostare lo strumento in modalità Song o Pattern.
Le modalità Voice o Performance potrebbero non produrre il suono appropriato anche durante la riproduzione dei dati della song sullo strumento MIDI o sul computer collegato allo strumento.

La trasmissione o la ricezione dei dati bulk MIDI non funziona correttamente.

- Il parametro Receive Bulk (Volume ricezione) è impostato su "on"?
[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "RcvBulk"
- Durante la ricezione di dati bulk MIDI trasmessi tramite la funzione Bulk Dump e registrati sul dispositivo MIDI esterno, è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI sullo stesso valore utilizzato durante la trasmissione.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo"
- Se la trasmissione non funziona correttamente, verificare che il numero di dispositivo relativo allo strumento MIDI collegato allo strumento corrisponda al valore del parametro Device Number in modalità Utility.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo"

Non è possibile salvare i dati su un dispositivo di memoria flash USB esterno.

- Il dispositivo di memoria flash USB in uso è protetto da scrittura? Per poter salvare i dati, la protezione da scrittura deve essere disattivata.
- Il dispositivo di memoria flash USB in uso è stato formattato?
[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT

Non è possibile accedere alla modalità Edit

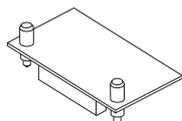
- La funzione Category Search è attivata?
Disattivare la funzione Category Search e premere il pulsante [EDIT].

Installazione di hardware opzionale

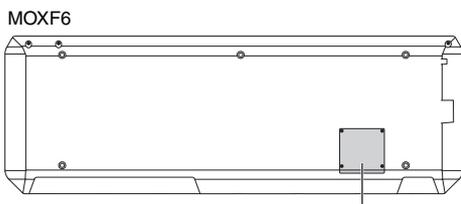
Dispositivi disponibili

Sul MOXF possono essere installati i seguenti dispositivi opzionali.

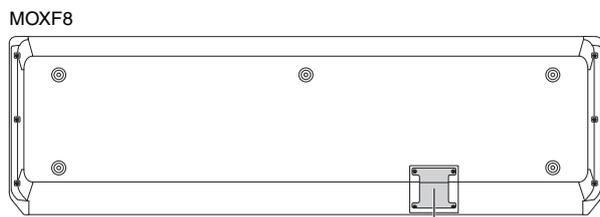
FL512M/FL1024M
(Modulo di espansione della memoria flash)



Posizioni di installazione



Coperchio inferiore per il modulo FL512M/FL1024M



Coperchio inferiore per il modulo FL512M/FL1024M

Precauzioni durante l'installazione

Prima di installare l'hardware opzionale, munirsi di un giravite a stella e assicurarsi di avere ampio spazio per muoversi.

AVVERTENZA

- Prima di iniziare l'installazione, spegnere lo strumento e le periferiche collegate e scollegare tutte le unità dalla presa di alimentazione. Iniziare l'installazione o la rimozione di qualsiasi dispositivo **ESCLUSIVAMENTE** dopo che lo strumento e l'eventuale hardware opzionale sono tornati ad una temperatura normale. Rimuovere tutti i cavi che collegano lo strumento ad altri dispositivi. Se non si scollegano i cavi di alimentazione, potrebbero verificarsi scosse elettriche, mentre la presenza di altri cavi collegati potrebbe ostacolare il lavoro.
- Durante l'installazione fare attenzione a non far cadere viti all'interno dello strumento. Per evitarlo, tenere lontane dallo strumento le unità opzionali e il coperchio durante l'assemblaggio. Se ciò dovesse accadere, rimuovere le viti cadute nell'unità prima di accenderla. Le viti dimenticate all'interno dello strumento possono causare malfunzionamenti o danni gravi. Se non si riesce a recuperare una vite caduta nello strumento, rivolgersi ad un rivenditore Yamaha.
- Installare le unità opzionali seguendo con attenzione la procedura descritta di seguito. Un'installazione errata può causare cortocircuiti e danni irreparabili o incendi.
- Non smontare, modificare o applicare forza eccessiva alle aree della scheda e ai connettori sulle unità opzionali. La deformazione o manomissione di schede e connettori può causare scosse elettriche, incendi o guasti all'apparecchiatura.

ATTENZIONE

- Si consiglia di indossare guanti per proteggere le mani da residui metallici sulle unità opzionali e su altri componenti. Il contatto a mani nude con cavi o connettori può causare tagli e produrre contatti elettrici scadenti o danni elettrostatici.
- Fare attenzione all'elettricità statica, poiché scariche di questo tipo potrebbero danneggiare i circuiti integrati. Prima di toccare le unità opzionali, per ridurre al minimo la possibilità di elettricità statica, toccare parti di metallo non colorate o un cavo di messa a terra sul dispositivo che ne è dotato.
- Maneggiare con cura le unità ottiche. Fare molta attenzione a non farle cadere né a sottoporle a urti, in quanto potrebbero danneggiarsi o non funzionare correttamente.
- Non toccare le parti metalliche esposte sulla scheda dei circuiti in quanto ciò potrebbe causare contatti potenzialmente dannosi.
- Fare attenzione a non perdere le viti.
- Non utilizzare viti diverse da quelle installate sullo strumento. L'uso di viti non adatte può provocare danni.

Installazione di hardware opzionale FL512M/FL1024M

Configurazione

Esistono due tipi di moduli di espansione della memoria Flash:

■ FL512M

Dispone di una memoria di 512 MB.

■ FL1024M

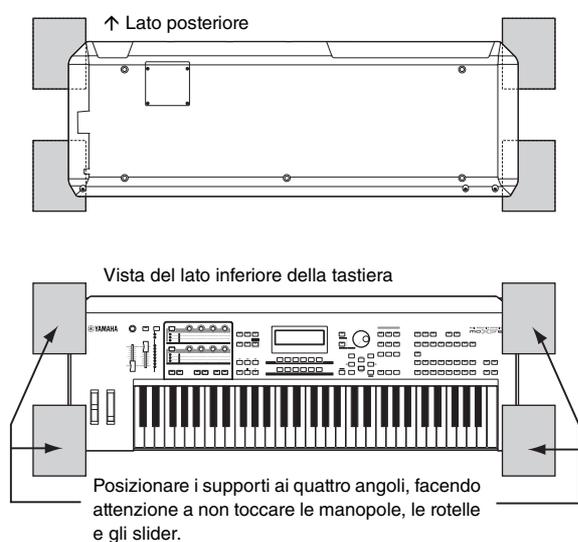
Dispone di una memoria di 1024 MB.

Procedura di installazione

1 Spegner il sintetizzatore MOXF, quindi scollegare il cavo di alimentazione CA. Assicurarsi inoltre di avere scollegato il sintetizzatore MOXF da eventuali dispositivi esterni collegati.

2 Capovolgere il sintetizzatore MOXF in modo che la tastiera sia rivolta verso il basso e sia possibile accedere direttamente alla parte inferiore dello strumento.

Per proteggere le manopole, le rotelle e gli slider, posizionare la tastiera in modo che i quattro angoli siano appoggiati su supporti adeguati, ad esempio giornali o cuscini. Posizionare i supporti ai quattro angoli, facendo attenzione a non toccare le manopole, le rotelle e gli slider.



⚠ ATTENZIONE

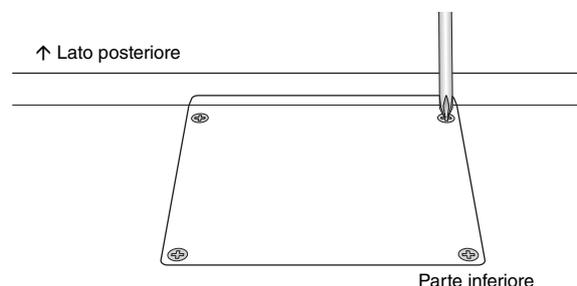
- Dato che lo strumento (in particolare il modello MOXF8) è molto pesante, si consiglia di non svolgere questa procedura da soli ma di farsi aiutare da due o tre persone.

3 Rimuovere il coperchio inferiore.

Con il pannello posteriore del sintetizzatore MOXF rivolto verso di sé, rimuovere le viti del coperchio superiore utilizzando un giravite a stella. Una volta rimosse le viti, far scorrere il coperchio per rimuoverlo.

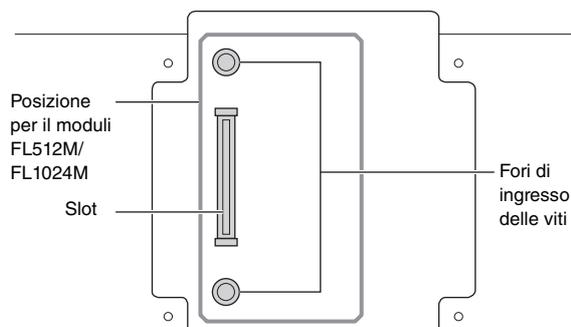
Importante

Conservare le viti in un luogo sicuro poiché serviranno al momento di rimontare il coperchio sullo strumento dopo l'installazione.



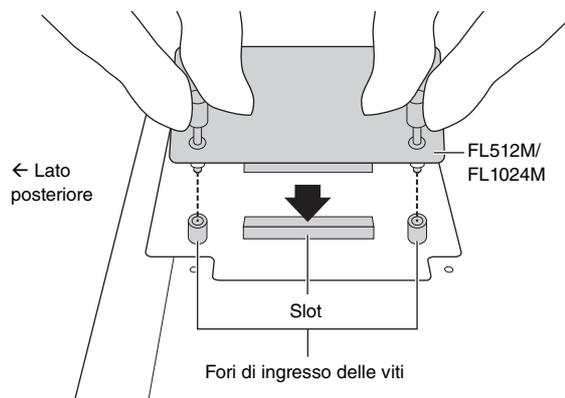
4 Installare il modulo FL1024M o FL512M nello slot.

Come illustrato di seguito.

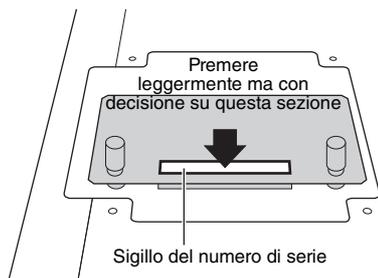


Installare il modulo nello slot attenendosi alla seguente procedura.

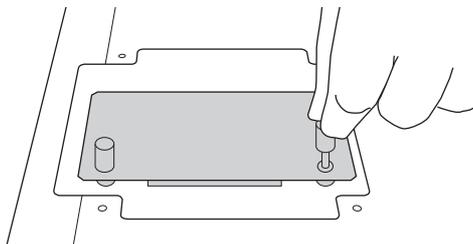
4-1 Inserire il modulo verticalmente nello slot allineando le viti del modulo ai rispettivi fori di ingresso delle viti.



- 4-2** Premere sulla parte superiore del connettore come illustrato, quindi spingere il connettore affinché sia ben installato nello slot.



- 4-3** Avvitare le viti del modulo di memoria nei relativi fori di ingresso sul sintetizzatore MOXF con le mani, come illustrato di seguito.



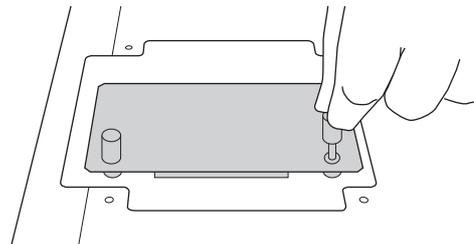
- 5** Rimontare il coperchio tolto al punto 3 seguendo la procedura inversa.

- 6** Controllare che i moduli installati funzionino correttamente.

- 6-1** Capovolgere il sintetizzatore MOXF in modo che la tastiera sia rivolta verso l'alto, quindi accenderlo. Durante l'avvio verrà visualizzato un messaggio in cui viene comunicato che il modulo di memoria Flash non viene riconosciuto.
- 6-2** Premere il pulsante [FILE] per accedere alla relativa modalità, quindi premere il pulsante [F6] FLASH.
- 6-3** Premere il pulsante [SF1] Format.
- 6-4** Premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di formattazione.
- 6-5** Verificare che sul display venga riportata la dimensione totale corretta.

Rimozione del modulo

- 1** Allentare entrambe le viti.



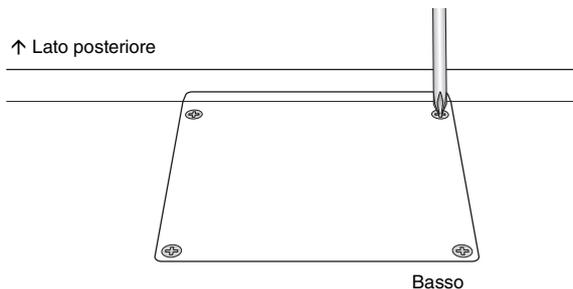
■ AVVISO ■

- Se non si riesce ad allentare le viti con la mano, utilizzare un giravite a stella. In tal caso fare attenzione a NON graffiare la scheda dei circuiti del modulo FL512M/FL1024M e del sintetizzatore MOXF.
- Dal momento che le viti possono essere rimosse dal modulo, fare attenzione a NON farle cadere all'interno dello strumento mentre le si svita.

- 2** Estrarre verticalmente il modulo FL512M/FL1024M.

- 3** Fissare il coperchio al pannello inferiore.

Posizionare il coperchio sul pannello inferiore allineando le viti con i loro fori, quindi stringere le viti con un giravite a stella per fissare il coperchio.



Specifiche tecniche

Tastiere	MOXF8	Tastiera GHS con 88 tasti (Initial Touch)	
	MOXF6	Tastiera semipesata con 61 tasti (Initial Touch)	
Blocco generatore di suoni	Generatore di suoni	AWM2 con articolazione estesa	
	Polifonia	128 note	
	Capacità multitimbrica	16 parti (interne), parte A/D Input	
	Wave	741 MB (se convertita in formato lineare a 16 bit), 3.977 waveform	
	Voci	Preset: 1.152 voci normali + 72 kit di batteria GM: 128 voci normali + 1 kit di batteria Utente: 384 voci normali + 32 kit di batteria	
	Performance	Utente: 256 (fino a 4 parti)	
	Filtro	18 tipi	
	Sistema di effetti	Riverbero x 9 tipi, Chorus x 22 tipi, Insertion (A, B) x 54 tipi x 8 parti, Vocoder x 1 (utilizza entrambi i blocchi A e B dell'effetto Insertion), effetto Master x 9 tipi, Master EQ (5 bande), Part EQ (3 bande, stereo)	
	Blocco sequencer	Capacità di note	Circa 226.000 note
Risoluzione della nota		480 ppq (parti per nota da 1/4)	
Polifonia massima		124 note	
Tempo (BPM)		5 – 300	
Tipo di registrazione		Real time replace, Real time overdub (con l'eccezione della sequenza di pattern), Real time punch in/out (solo Song), Step (con l'eccezione della sequenza di pattern)	
Tracce		Song: 16 tracce di sequenza (Loop on/off può essere impostato per ogni traccia), traccia Tempo, traccia Scene Pattern: 16 tracce per frasi Sequenza di pattern: traccia Pattern, traccia Tempo, traccia Scene	
Song		64 song Voci di messaggio: 16 voci per song/pattern (fino a 256 voci) Modelli di messaggio: 32 per tutte le song e tutti i pattern	
Scene Memory		6 per song	
Pattern		64 pattern (x 16 sezioni) Misure: 256 max.	
Fraasi		Fraasi utente: 256 per pattern	
Arpeggio		Preset: 7.981 tipi Utente: 256 tipi (È possibile impostare i parametri di sincronizzazione MIDI, canale di trasmissione/ricezione MIDI, limite di velocità e limite di nota. È possibile suonare 4 parti di arpeggio contemporaneamente.)	
Formato sequencer		Formato originale, formato SMF 0, 1 (formato 1 solo caricamento)	
Altri		Master	Utente: 128 (Ogni master include impostazioni per tastiera Master con 4 zone, impostazioni di manopole assegnabili e tabella Program Change.)
		Software per sequencer compatibile con la funzione di controllo remoto	Per Windows®: Cubase 7 series, SONAR X2 Per Mac®: Cubase 7 series, Logic Pro 9, Digital Performer 7 (Le funzioni controllate dipendono dal software in uso.)
		Controller	Rotella Pitch Bend, rotella di modulazione, manopole assegnabili x 8, dial [DATA] x 1, pulsanti Assignable Function x 2
	Schermo	LCD da 240 x 64 punti, retroilluminato	
	Connettori	OUTPUT [L/MONO]/[R] (jack cuffie standard), A/D INPUT [L]/[R] (jack cuffie standard), [PHONES] (jack cuffie stereo standard), [FOOT CONTROLLER], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], USB [TO HOST]/[TO DEVICE], DC IN	
	Consumo elettrico	13 W	
	Dimensioni e peso	MOXF8: 1320 (L) x 405 (P) x 168 (A) mm, 14,9 kg MOXF6: 1030 (L) x 358 (P) x 125 (A) mm, 7,1 kg	
	Accessori	Adattatore CA (PA-150 o prodotto equivalente consigliato da Yamaha), cavo USB, Manuale di istruzioni (il presente manuale), Online Manual CD-ROM x 1 (contenente il Manuale di riferimento, il Manuale dei parametri del sintetizzatore e l'Elenco dati), INFORMAZIONI DI DOWNLOAD CUBASE AI	
	Modulo di espansione di memoria opzionale	FL512M/FL1024M x 1	

Le specifiche e le descrizioni presenti in questo manuale sono fornite a fini puramente informativi. Yamaha Corp. si riserva il diritto di modificare prodotti o specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Dato che le specifiche, le apparecchiature o le opzioni possono essere diverse da paese a paese, verificarle con il proprio rappresentante Yamaha.

Indice

A

A/D INPUT [GAIN]	12
A/D INPUT [L]	16, 38
A/D INPUT [ON/OFF]	12
Alimentazione	17
Altoparlante.....	17
ARP [EDIT].....	13, 31
ARP [ON/OFF]	13, 27
Arpeggio	27, 34
Assegnare i suoni della batteria	33
Assegnazione di nomi	22
ASSIGNABLE FUNCTION [1]	12
Assolo	41

B

Banchi preimpostati	25
Banchi utente.....	25
Banco GM.....	25
BANK SELECT [DEC]	14

C

Canali audio.....	54
Caricamento	60
Categoria Favorite	26
[CATEGORY SEARCH].....	13, 26
CHAR.....	22
Clic.....	59
Collegamento (computer).....	53
Collegamento (strumenti MIDI esterni)	51
[COMMON].....	14
Common Edit	29
Compare, funzione	29
Configurazione rapida	54
Controllo remoto	55
Cubase	56, 57, 73
Cuffie.....	17
Cursore, pulsanti.....	14

D

[DATA]	14, 21
[DAW LEVEL]	12
[DAW REMOTE]	13, 55
DC IN, connettore	16
[DEC]	14, 21
Digital Performer	56, 73
dispositivo audio.....	38
Dispositivo di memoria flash USB.....	60, 61
[DRUM ASSIGN].....	14

E

EFFECT, pulsanti	13
Effetto	29, 59
Element Edit.....	29
Elenco di funzioni Shift.....	62
[ENTER]	14

Esclusione dell'audio.....	34
[EXIT].....	14

F

[F1]	13, 21
[FAVORITE]	14, 26
File, modalità	60
FL512M/FL1024M.....	70
[FOOT CONTROLLER].....	16
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].....	16
Formattare	61
Frase utente	48, 49

G

Gruppo [A]	14
------------------	----

I

Impostazioni di fabbrica.....	20
[INC]	14, 21
Indicatore Edit	28

K

Key Edit	29
KNOB FUNCTION, finestra a comparsa	28

L

[LAYER]	14
Layer	31
LCD	13
[LEVEL].....	12
Logic Pro	56, 73

M

Manopole.....	12, 28
Master Effect	59
Master EQ (Equalizzatore master)	59
MASTER VOLUME.....	12, 18
Master, modalità.....	57
Memorizza.....	46
Messaggi sul display.....	63
microfono.....	38
MIDI [IN].....	16
MIDI Receive Channel (Canale di ricezione MIDI).....	52
MIDI Transmit Channel (Canale di trasmissione MIDI)	52
MIDI, canali	54
MIDI, porte.....	54
Missaggio	40, 45
Modalità.....	23
Modalità Pattern	47
Modalità Performance	34
[MODE].....	14
Modello di missaggio	46
Modulo di espansione della memoria flash.....	70
MOXF6/MOXF8 Editor	57
[MUTE]	15
Muto	41

N

NUM..... 21
 Numero [1]..... 15

O

OCTAVE [-] 12, 27
 OUTPUT [L/MONO] 16

P

Part..... 34
 Pattern..... 36
 Pattern demo 47
 Pattern Patch, schermata 49
 Pattern Play..... 47
 [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL] 15
 Performance Creator
 (Creazione di performance/Multi Layer) 14, 31
 Performance Edit 35
 Performance Play..... 34
 [PHONES] 16
 Power On, modalità 58
 Pulsante funzione manopola..... 12, 28
 Pulsanti cursore 21
 Punch In/Out 43

R

Registrazione (pattern) 47
 Registrazione (Performance) 36
 Registrazione (song)..... 41
 Registrazione in tempo reale 40, 43
 Registrazione Step..... 40, 41
 Risoluzione dei problemi 65
 Rotella di modulazione 12
 Rotella Pitch Bend 12

S

Salvataggio 60
 Section 38
 Section Length..... 38
 SEQ TRANSPORT, pulsante 13, 19
 Sequenza di pattern 49
 [SF1] 13, 21
 [SHIFT]..... 14
 Software DAW 54
 [SOLO] 15
 Solo 34
 SONAR..... 56, 73
 Song..... 36
 Song demo 19
 Song, modalità 40
 [SPLIT] 14
 Split 32
 Standby/On, interruttore 16
 Stato LCD..... 59
 Store..... 29

T

Tastiera..... 12
 Traccia 40
 [TRACK] 15
 TRANSPOSE [-] 13, 27

U

USB [TO DEVICE] 61
 USB [TO HOST]..... 53
 USB, terminali 16
 Utility, modalità 58

V

Voce di batteria 25
 Voce GM..... 25
 Voce normale 25
 Vocoder 39
 Voice Edit 28
 Voice Play 25
 Voice, modalità 25

Y

Yamaha Steinberg, driver USB 53

Note

Note

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland (EEA) and Switzerland

<p>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area</p>	<p>English</p>
<p>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgende angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum</p>	<p>Deutsch</p>
<p>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen</p>	<p>Français</p>
<p>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vind een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte</p>	<p>Nederlands</p>
<p>Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir está disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo</p>	<p>Español</p>
<p>Aviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattate l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea</p>	<p>Italiano</p>
<p>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Europeia</p>	<p>Português</p>
<p>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελβετία Για λεπτομερές πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελβετία, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος</p>	<p>Ελληνικά</p>
<p>Viktig: Garantinformasjon for kunder i EES-området* och Schweiz För detaljerad information om denna Yamaha-produkt samt garantireservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet</p>	<p>Svenska</p>
<p>Viktig merknad: Garantinformasjon for kunder i EØS* og Sveits Detaljert garantinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantireservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjonen finnes på våre nettsider) eller kontakte kontakte Yamaha-kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet</p>	<p>Norsk</p>
<p>Vigtig oplysning: Garantiplysninger til kunder i EØO* og Schweiz De kan finde detaljerede garantiplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område</p>	<p>Dansk</p>

<p>Tärkeä ilmoitus: Taku tiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin lukuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tuotetietava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue</p>	<p>Suomi</p>
<p>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy</p>	<p>Polski</p>
<p>Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor</p>	<p>Česky</p>
<p>Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is talál), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség</p>	<p>Magyar</p>
<p>Oluline märkus: Garantiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele Täpsema teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond</p>	<p>Eesti keel</p>
<p>Svarigs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzam apmeklēt vietni norādīto tīmekļa vietnes adresē (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazināties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona</p>	<p>Latviešu</p>
<p>Démosio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdinamas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šalyje. *EEE – Europos ekonominė erdvė</p>	<p>Lietuvių kalba</p>
<p>Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garancnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor</p>	<p>Slovenčina</p>
<p>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnikla v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor</p>	<p>Slovenščina</p>
<p>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство</p>	<p>Български език</p>
<p>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European</p>	<p>Limba română</p>

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Per ulteriori dettagli sui prodotti, rivolgersi al più vicino rappresentante Yamaha oppure a uno dei distributori autorizzati elencati di seguito.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 "Prisma Insurgentes",
Col. San Jose Insurgentes, Del. Benito Juarez,
03900, Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 São Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK
Buenos Aires, Argentina
Tel: 54-11-4119-7000

VENEZUELA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Venezuela**
C.C. Manzanera Plaza P4
Ofic. 0401- Manzanera-Baruta
Caracas Venezuela
Tel: 58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso No.7, Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, República de Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Switzerland in Zürich**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 044-387-8080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Austria (Central Eastern Europe Office)**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Poland Office**
ul. Wrotkowa 14 02-553 Warsaw, Poland
Tel: 022-500-2925

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul. Iskarsko Schose 7 Targovskii Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: 02-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
The Emporium, Level 3, St. Louis Street Msida
MSD06
Tel: 02133-2144

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activites Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
J. A. Wettergrensgata 1, Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46 31 89 34 00

DENMARK

**Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland – filial
Denmark**
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, N-1361 Østerås, Norway
Tel: 67 16 78 00

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik,
Iceland
Tel: 525 5000

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, bld. 7, Kievskaya street, Moscow,
121059, Russia
Tel: 495 626 5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

SOUTH AFRICA

Global Music Instruments
Unit 4, 130 Boeing Road East Bedfordview 2008
Postnet Suite 130, Private Bag X10020 Edenvale
1610, South Africa
Tel: 27-11-454-1131

OTHER AFRICAN COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydan Sokak No:5 Spring Giz Plaza
Bağımsız Böl. No:3, 34398 Şişli, İstanbul
Tel: +90-212-999-8010

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Pvt. Ltd.
Spazedge building, Ground Floor, Tower A, Sector
47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon, Haryana, India
Tel: 0124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 021-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn., Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 03-78030900

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: 65-6747-4374

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co.,Ltd.
3F, No.6, Section 2 Nan-Jing East Road, Taipei,
Taiwan R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312



Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division
© 2013 Yamaha Corporation

305MWTY*.***A0