

SEZIONE DI RIFERIMENTO

MODO VOICE PLAY

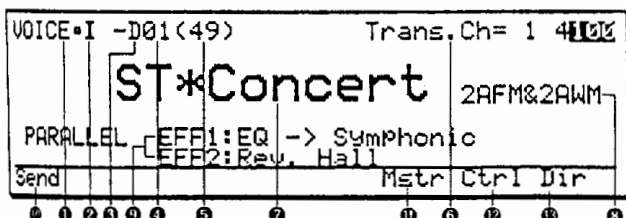
Normalmente potrete suonare l'SY99 quando si trova in questo modo operativo. Nel modo Voice Play potete effettuare le seguenti operazioni.

- Selezionare le voci dalla memoria di preset, internal, oppure card.
- Vedere una directory delle 16 voci del banco correntemente selezionato della memoria interna, card oppure preset.
- Copiare la voce selezionata correntemente in una qualsiasi memoria interna o della card.
- Vedere le assegnazioni del controller per la voce correntemente selezionata.
- Inviare un cambio programma ad un dispositivo esterno.

Voice select

JUMP#100

Premete VOICE per immettervi nel modo voice play. L'LCD appare come segue:



- (1) VOICE: Indica che siete nel modo Voice Play.
- (2) Voice memory (I, C, P1, P2): Indica il tipo di memoria di voce selezionata: Internal, Card, Preset 1 oppure Preset 2.
- (3) Bank (A - D): Indica il banco di memoria della voce.
- (4) Numero di voce nel banco individuale (1-16): Indica il numero della voce nel banco.
- (5) Numero di voce nei vari bank da A a D (1-64): Indica la voce con un numero compreso fra 1 (voce 1 del banco A) fino a 64 (che corrisponde alla voce 16 del banco D).
- (6) Canale di trasmissione (1-16): Indica il canale di trasmissione che voi selezionate in *MIDI Utility 1. Setting* (JUMP#807). La tastiera dell'SY99 trasmette dal MIDI OUT su questo canale, tranne quando è selezionato un setup di master control. Potete inoltre impostare in qualsiasi momento il canale di trasmissione tenendo premuto SHIFT e premendo uno dei tasti selettori di voce 1-16.
- (7) Nome della voce: Il nome della voce viene visualizzato in caratteri grandi.
- (8) Modo Voice: Indica il tipo ed il numero degli elementi usati da questa voce. Per i dettagli fate riferimento al paragrafo *Voice Edit mode* e *Voice Mode Select*.
- (9) Regolazioni dell'effetto: Questa area indica il modo dell'effetto (OFF, SERIAL o PARALLEL) ed il tipo di effetto per ciascuna delle due unità di effetti. Per i dettagli fate riferimento a *Voice Edit mode*, *Common Data 10. Effect Set*.
- (10) Premete F1 per inviare via MIDI i messaggi di bank select e di program change. Fate riferimento alla sezione seguente *Send Bank Select e program change*.

(11) Premete F6 per saltare al display di master control select. Fate riferimento alla sezione seguente *Master Control Select*.

(12) Premete F7 per visualizzare le assegnazioni dei controller per la voce correntemente selezionata. Fate riferimento alla sezione seguente *Controller view*.

(13) Premete F8 per visualizzare la directory delle voci. Fate riferimento alla sezione seguente *Voice directory*.

Per selezionare una voce, dovete usare la procedura seguente. La voce non cambierà in effetti fino a quando voi non specificherete il numero di voce da 1 a 16. Se desiderate suonare una voce differente appartenente allo stesso banco, è sufficiente specificare un numero differente da 1 a 16.

1. Selezionate il tipo di memoria di voce: INTERNAL, CARD (ciò naturalmente se la card è inserita nello slot DATA), PRESET 1 oppure PRESET 2. Lampeggerà il LED corrispondente alla memoria di voce selezionata.
2. Quindi dovete selezionare una bank: A, B, C oppure D. Il LED del banco selezionato lampeggerà.
3. Selezionate una voce da 1 a 16. Il LED corrispondente alla voce selezionata si accenderà e sul display apparirà il nome della voce appena selezionata.

Voice directory

JUMP#101

Funzione: Consente di selezionare le voci mentre visualizzate una directory costituita da 16 voci appartenenti al banco selezionato.

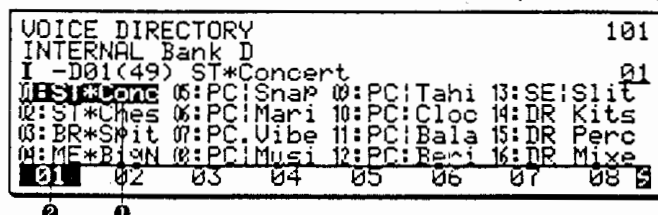
Procedura:

Dal modo voice play (JUMP#100)

Selezionate F8 (Dir) (JUMP#101)

Specificate una delle voci visualizzate

Per uscire e ritornare al display voice play, premete EXIT.



(1) Verranno visualizzati i primi sette caratteri dei dieci costituenti il nome della voce. Quando selezionate una memoria di voce differente (internal, card, preset 1 oppure preset 2) ed un banco di voci (da A a D), verranno visualizzate le 16 voci appartenenti al banco appena selezionato. Oltre ai consueti metodi di selezione voce, potete usare anche i tasti freccia per selezionare una voce. Quando è visualizzata la directory delle voci, premendo un pulsante per la selezione di una memoria o per la selezione di un banco, selezionerete subito una voce.

(2) Premendo F1 - F8 (01) - (08) selezionerete una voce da 1 a 8 dal banco visualizzato. Tenendo premuto SHIFT e premendo F1 - F8 (09) - (16) selezionerete una voce da 9 a 16.

Per ritornare al display voice play con il nome di voce visualizzato a grosse lettere, premete EXIT.

Copy voice

Funzione: In qualsiasi momento, nel modo voice play, potete copiare la voce attualmente selezionata ed immetterla in un'altra memoria di voce.

Procedura:

Dal modo voice play (JUMP#100)

Premete COPY

Specificate la destinazione nella quale volete che la voce venga copiata.

Per mandare in esecuzione, è sufficiente premere F8 (Go).

Per uscire da questa funzione senza eseguire la copiatura, premete EXIT.

```
COPY VOICE
I -D01(49) ST*Concert
INTERNAL Bank A
Rocks 05:EP:76St 09:PL:Rock 13:KY:Smok
0:AP:Crsk 06:EP:Clas 10:EP:DXis 14:KY:Crsc
03:AP:Conc 07:EP:Nite 11:EP:Grnd 15:KY:Clav
04:AP:Stal 08:EP:Relr 12:EP:Uoxl 16:KY:Reso
Go
```

Come spiegato nel paragrafo *Voice Directory*, vengono visualizzati i nomi delle 16 voci presenti nel bank selezionato della memoria Internal o Card. Premete INTERNAL oppure CARD, quindi uno dei pulsanti delle bank (A-D) e premete un pulsante di selezione memoria da 1 a 16 per specificare la destinazione della copia.

Dopo aver specificato la destinazione della copia, premete F8 (Go). Sul display apparirà la domanda "Are you sure?". Se siete sicuri di voler effettuare la copia della voce, premete YES ed i dati verranno copiati. Per uscire senza aver effettuato la copia, è sufficiente premere NO.

Controller view JUMP#102

Funzione: Vi consente di controllare le assegnazioni del controller relativamente alla voce, per ricordarvi come la voce stessa può essere controllata.

Procedura:

Dal modo voice play (JUMP#100)

Selezionate F7 (Ctrl) (JUMP#102)

Per uscire e ritornare al modo voice play, premete EXIT.

CONTROLLER VIEW				102
Pitch Bend Wheel	Range=	2	Pnt=C 3	PR=+ 0
After Touch	Md=	all		
P Mod	:MW1		Pan LFO	:off
A Mod	:off		Pan Bias	:off
F Mod	:off		EG Bias	:off
Cutoff	:013 MW2		Volume	:off
EF1 Par1	:off		EF1 Par1	:off

(1) Il lato sinistro di ciascuna colonna mostra il parametro che è in fase di controllo. L'effetto che un controller avrà sul parametro al quale è stato assegnato dipenderà dalla profondità specificata per l'assegnazione di ciascun controller, come spiegato nel paragrafo *Voice Common job 12.Controller*.

(2) Il lato destro di ciascuna colonna visualizza il controller che è stato scelto per poter regolare il parametro (1). I controller che hanno definizioni standard verranno visualizzati con le abbreviazioni seguenti. Gli altri controller verranno indicati con il rispettivo numero di control change MIDI.

Nei casi in cui al controller è stata assegnata una funzione ma non manifesta alcun effetto (come quando la gamma di controllo è 0), verrà visualizzata una "X" in negativo.

(3) Pitch Bend Wheel Range: Visualizza la gamma entro la quale la rotella PITCH può essere usata per alzare o abbassare l'intonazione.

(4) After Touch: Visualizza le impostazioni relative al modo zoned aftertouch, split point e aftertouch pitch bend.

(5) La linea inferiore visualizza i due parametri dell'effetto selezionati per il controllo in tempo reale e il controller che agisce su ogni parametro dell'effetto.

Abbreviazioni dei controller: Per indicare le fonti di controllo usate più comunemente, verranno visualizzate le seguenti abbreviazioni:

- MW1 Modulation Wheel (rotella di modulazione)
- MW2 Assignable Modulation Wheel (rotella di modulazione assegnabile)
- BC Breath Controller (controller a fiato)
- VOL Volume
- FC Foot Controller (controllo a pedale)
- DE Data Entry Slider (cursore per immissione dati)
- SUS Sustain Switch (interruttore sustain)
- FS Assignable Foot Switch (interruttore a pedale assegnabile)
- AFT Aftertouch
- VEL Velocity
- SCL Scaling (livellamento)
- LFO Effect LFO (LFO dell'effetto)

Questa funzione vi consente solo di verificare le funzioni assegnate al controller. Per modificarle, dovete seguire le istruzioni riportate nei paragrafi *Voice Common job 12.Controller* e *Voice Common job 10.5 Effect Control*.

Send bank select e program change

Funzione: Quando siete nel modo voice play, potete trasmettere in qualsiasi momento un messaggio di bank select e program change dalla porta MIDI OUT, senza influire sul generatore di suono dell'SY99. Ciò vi consente di indirizzare un modulo di generazione suono collegato alla porta MIDI OUT dell'SY99 su un'altra memoria senza dover cambiare la selezione memoria dell'SY99. (Una funzione identica è disponibile nel modo multi play.)

Procedura:

Dal modo voice play (JUMP#100)

Selezionate F1 (Send)

Specificate un numero di bank select (1-16,384) e un numero di program change (1-128).

Per trasmettere i messaggi di bank select e di program change, premete ENTER.

Per uscire senza inviare un messaggio di bank select o di program change, premete EXIT.

1. Usate la tastiera numerica per immettere un numero compreso tra 1 e 16,384, quindi premete ENTER per spostare il cursore su program change. (Per inviare un messaggio di program change ma non di bank select, basta premere ENTER.)

2. Usate la tastiera numerica per immettere un numero compreso tra 1 e 128.

3. Premete ENTER e verranno trasmessi i messaggi di bank select e program change specificati sul canale di trasmissione della tastiera (Kyb Trans Ch) specificato con la funzione *MIDI Utility job 1.Setting* (JUMP#807).

Se per il program change immettete un numero inferiore a 1 verrà trasmesso 1; se immettete un numero superiore a 128, verrà trasmesso 128.

Oltre al messaggio di program change trasmesso con questa funzione, verrà trasmesso un messaggio analogo ogni volta che selezionate una voce oppure un multi

dell'SY99 a meno che non sia stato escluso il program change tramite il *MIDI Utility job 1.Setting*.

Osservazioni: Fate riferimento all'opuscolo *MIDI Data Format* per i dettagli relativi all'uso dei numeri di bank select MIDI.

Nota: Se è attivato un setup di master control, il filtro di trasmissione per questo setup potrebbe impedire l'invio dei messaggi di bank select e di program change, usando questa funzione. Fate riferimento alla spiegazione di utility *Master Control* per ulteriori dettagli.

Master Control Select

Funzione: Quando l'SY99 si trova nel modo Voice Play, potete saltare al display master control select (JUMP #832) premendo un solo tasto funzione. Questa caratteristica rende facile l'uso della funzione master control MIDI mentre suonate l'SY99.

Procedura:

Dal modo voice play (JUMP #100)

Selezionate F6 (Mstr)

Apparirà il display controller select, proprio come se aveste premuto JUMP, immesso 832 via tastiera numerica e premuto ENTER. Questo display può essere usato per inviare varie informazioni di controllo agli strumenti MIDI collegati all'SY99.

Se effettuate performance dal vivo usando l'SY99, probabilmente vorrete usare spesso la funzione master control mentre suonate la tastiera dell'SY99. La troverete particolarmente utile poiché è disponibile premendo un solo pulsante.

MODO VOICE EDIT

Questa sezione spiega i dettagli riguardanti tutti i parametri di Voice Edit.

Indice di questa sezione

Selezione del modo Voice	57
Common data	58
AFM Element data	87
AWM Element data	103
Drum set data	115

L'organizzazione del modo Voice Edit dipende dalla selezione della voce, cioè se si tratta di una voce Normal o di una voce Drum.

Normal voice (voice modes 1-10)

F1 (Mode)	F2 (Com)	F3 (E1)	F4 (E2)	F5 (E3)	F6 (E4)
Specificate il modo Voice	Job directory Common data edit	Job directory AFM element edit	<input type="radio"/>	Job directory AWM element edit	
1. 1AFM mono 2. 2AFM mono 3. 4AFM mono 4. 1AFM poly 5. 2AFM poly 6. 1AWM poly 7. 2AWM poly 8. 4AWM poly 9. 1AFM&1AWM poly 10. 2AFM&2AWM poly 11. Drum set	1. Element level 2. Element detune 3. Element note shift 4. Element note limit 5. Element velocity limit 6. Element dynamic pan 7. Output group select 8. Random pitch 9. Portamento 10. Effect set 11. Micro tuning set 12. Controller set 13. Voice name ... 15. Initialize voice 16. Recall voice	1. AFM algorithm 2. AFM oscillator 3. AFM EG 4. AFM operator output 5. AFM sensitivity 6. AFM LFO 7. AFM pitch EG 8. AFM filter ... 15. Initialize AFM element 16. Recall AFM element		1. _____ 2. AWM waveform set 3. AWM EG 4. AWM output 5. AWM sensitivity 6. AWM LFO 7. AWM pitch EG 8. AWM filter ... 15. Initialize AWM element 16. Recall AWM element	

Drum voice (voice mode 11)

F1 (Mode)	F2 (Com)
Specificate il modo Voice	Job directory Drum Set edit
1. 1AFM mono 2. 2AFM mono 3. 4AFM mono 4. 1AFM poly 5. 2AFM poly 6. 1AWM poly 7. 2AWM poly 8. 4AWM poly 9. 1AFM&1AWM poly 10. 2AFM&2AWM poly 11. Drum set	1. Voice volume 2. Wave data set 3. Effect set 4. Controller set 5. Name ... 7. Initialize 8. Recall

Compare

Quando vi trovate nel modo edit ma non avete ancora modificato i dati, a sinistra del numero della voce viene visualizzato un piccolo quadrato ■ per indicare che la voce non è stata ancora editata. Se in qualche modo sono stati editati i dati, questo quadratino si trasformerà in una "E" visualizzata in negativo. Se desiderate vedere ed ascoltare i dati originali, premete EDIT (COMPARE) e la "E" scritta in negativo si trasformerà in "C" per indicare che vi trovate nel modo compare, cioè di confronto.

Per ritornare al modo operativo edit, premete nuovamente EDIT (COMPARE) e la "C" si ritrasformerà in una "E".

Nota:

- La funzione Compare non è disponibile nelle videate di job directory e neppure durante l'editing di Dynamic Pan, Micro Tuning o i dati di waveform.
- Se è stato modificato il modo Voice, la funzione Compare non sarà disponibile.
- Quando si effettua il confronto delle voci, non è possibile modificare i valori dei parametri. (Vi sono però alcune eccezioni).
- Se effettuate il confronto mentre editate una voce card,

un errore di card annullerà la funzione Compare dopo che sul display è stato visualizzato un messaggio di errore.

- Durante il confronto, non saranno operativi EXIT, mode select, page, cursore, JUMP, COPY e alcune delle funzioni F1-F8.

Store voice

Se premete EXIT oppure usate il pulsante JUMP per uscire dal modo operativo Voice Edit dopo aver modificato i dati, sulla linea superiore del display lampeggerà la scritta "AUTO-STORE VOICE".

```
AUTO-STORE VOICE Push Return/Quit/Store
BI -D01(49) ST*Concert
INTERNAL Bank D
01
02: ST*Ches 06: PC: Snap 08: PC: Tahi 13: SE: Slit
03: BR*Spit 07: PC: Uibe 11: PC: Bala 15: DR: Perc
04: ME*BigN 09: PC: Musi 12: PC: Peri 16: DR: Mixe
Ret Quit Stor
```

Nota 1:

Le voci costituite da 4 elementi, ossia quelle che usano il modo voce 3 (4AFM mono), 8 (4AWM poly) o 10 (2AFM&2AWM) occupano parecchia memoria e possono essere immagazzinate soltanto nel banco D. Il display AUTO-STORE automaticamente mostrerà per queste voci il banco D e lampeggerà sulla linea inferiore l'indicazione "Use bank D", come promemoria.

Nel banco D possono essere immagazzinate anche le voci che usano altri modi operativi di voce.

Nota 2:

Quando immagazzinate una voce che impiega una card di forma d'onda AWM, accertatevi che venga inserita la card corretta quando immagazzinate la voce, poiché il numero di identificazione della card viene immagazzinato come parte integrante della voce.

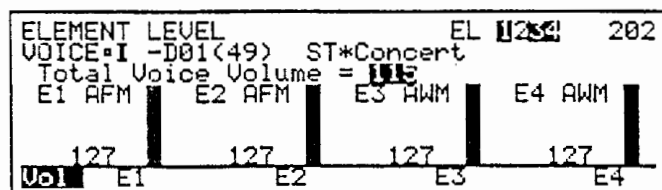
L'LCD mostrerà i primi sette caratteri dei nomi di voce relativi alle voci del banco selezionato. Il nome di voce visualizzato in negativo indica la memoria di voce nella quale verranno immagazzinati i dati editati.

1. Usate INTERNAL oppure CARD per specificare la memoria di voce, selezionate un banco A-D e selezionate la memoria di voce da 1 a 16 in cui desiderate immagazzinare la voce appena editata.
2. Premete F8 (Stor) e sulla linea inferiore apparirà la domanda "Are you sure? (Yes or No)".
3. Se siete sicuri di voler immagazzinare la voce editata, premete +1/YES e la linea inferiore dell'LCD mostrerà l'indicazione "Store completed". Se invece decidete di non immagazzinare la voce, premete -1/NO e sulla linea inferiore dell'LCD apparirà l'indicazione "Store cancelled".
4. Successivamente ritornerete al modo voice play oppure alla destinazione jump.

Element on/off

Quando editate una voce che utilizza due o più elementi, spesso è utile ascoltare soltanto quello che dovete editare. In qualsiasi momento della fase di editing di una voce normale, premendo i pulsanti ELEMENT ON/OFF situati nella parte superiore destra del pannello frontale, potrete inserire od escludere gli elementi. Quando vengono editati i dati di voce common, il numero di elementi usato dalla voce verrà indicato nell'angolo superiore destro del display. Gli elementi inseriti verranno visualizzati in negativo. Inoltre, i LED soprastanti ai pulsanti ELEMENT ON/OFF si accendono se l'elemento è inserito e si spengono quando l'elemento viene disinserito. Nell'LCD seguente, l'elemento 2 è stato disinserito, per cui non è udibile.

L'elemento 2 è stato disattivato.



Quando si editano i dati Drum Set, i pulsanti ELEMENT ON/OFF non hanno alcun effetto.

Quando vi spostate sul display di Voice Mode Select, le impostazioni on/off di element verranno cancellate automaticamente.

Selezione di un elemento

In qualsiasi momento della fase di editing dei dati di un elemento di una voce normale, potete usare i pulsanti ELEMENT SELECT situati nella parte superiore destra del pannello frontale per selezionare l'elemento da editare. Questo metodo è spesso più veloce anziché ritornare al livello superiore del modo voice edit e premere F3-F6 per selezionare la job directory di un elemento differente. Quando editate i dati Voice Common, Drum Set o waveform, i pulsanti ELEMENT SELECT non hanno alcun effetto.

Selezione del modo Voice

Funzione: L'impostazione del modo voice determina se una voce sarà costituita da uno, due o quattro elementi AWM o AFM (modi 1-10) oppure da 76 forme d'onda AWM (modo 11).

Procedura:

Dal livello superiore del modo voice edit (JUMP#200, #201, #230, #256)

Premete F1 (Mode) per ottenere la seguente videata (JUMP#200)

Specificate il modo di voce desiderato.

VOICE EDIT		E1:AFM	E3:AWM	200
•I -D01(49) ST*Concert		E2:AFM	E4:AWM	10
01:1AFM mono	05:2AFM poly	09:1AFM&1AWM		
02:2AFM mono	06:1AWM poly	10:2AFM&2AWM		
03:4AFM mono	07:2AWM poly	11:Drum Set		
04:1AFM poly	08:4AWM poly			
Mode Com	E1	E2	E3	E4

(1) Quest'area mostra il numero (1, 2 o 4) ed il tipo (AWM o AFM) di elementi nel modo voice selezionato.
 (2) Spostate il cursore sul modo di voce desiderato (1-11). Il modo di voce selezionato diventa attivo immediatamente.

01:1AFM mono: La voce è costituita da un solo elemento AFM.

02:2AFM mono: Questa voce è costituita da due elementi AFM.

03:4AFM mono: Questa voce è costituita da quattro elementi AFM (vedere nota).

04:1AFM poly: Questa voce è costituita da un solo elemento AFM.

05:2AFM poly: Questa voce è costituita da due elementi AFM.

06:1AWM poly: Questa voce è costituita da un solo elemento AWM.

07:2AWM poly: Questa voce è costituita da due elementi AWM.

08:4AWM poly: Questa voce è costituita da quattro elementi AWM. (Vedere nota)

09:1AFM & 1AWM: Questa voce è costituita da un elemento AFM ed un elemento AWM.

10:2AFM & 2AWM: Questa voce è costituita da due elementi AFM e due elementi AWM. (Vedere nota)

11:Drum Set: Questa voce è costituita da 76 campioni AWM.

Modi Mono (1-3): Le voci che utilizzano i modi 1-3 sono monofoniche. Può essere cioè suonata soltanto una nota per volta. Se viene suonata una nota mentre è ancora attiva quella precedente, quest'ultima verrà troncata. Il modo mono è utile quando si vogliono simulare strumenti che per struttura e natura producono soltanto una nota per volta. Il modo monofonico consente anche di utilizzare uno speciale tipo di portamento: *fingering portamento*. Per dettagli, fare riferimento al paragrafo *Voice Common 9. Portamento*.

Modi polifonici (4-10): Le voci che usano i modi da 4 a 10 sono polifonici e consentono di suonare accordi di parecchie note, tante quante possono essere prodotte dal generatore dell'SY99. I generatori AWM ed AFM possono produrre fino a 16 note simultanee. Per alcuni modi operativi della voce, è possibile suonare più di un elemento per ciascun tasto e ciò riduce di conseguenza il numero delle note suonabili simultaneamente.

Modo Drum Set (11): Le voci drum set utilizzano soltanto il generatore di suono AWM ed è possibile suonare fino a 16 campioni AWM simultaneamente.

Nota: Le voci a quattro elementi (modi 3, 8 e 10) possono essere immagazzinate soltanto nel banco D.

Le voci drum possono essere immagazzinate in uno qualsiasi dei quattro banchi A-D. Comunque, poiché queste voci contengono una grande quantità di dati, se una voce drum viene immagazzinata nei banchi A, B o C verranno salvati soltanto i dati relativi alle note da C1 a C6. Immagaz-

zinate le voci nel banco D se desiderate salvare i dati relativi all'intera gamma di note da E0 a G6.

È probabile che si verifichi un leggero ritardo nel suono di alcune note quando viene suonato simultaneamente un gran numero di note (sia manualmente sia in risposta a messaggi di note on MIDI) che utilizzano voci a quattro elementi. Per evitare il ritardo, in questi casi, potete usare una voce che utilizza un minor numero di elementi oppure ridurre il numero di note suonate simultaneamente.

Common data

COMMON DATA

Common data job directory JUMP#201

Funzione: Questa directory mostra le applicazioni che contengono dei dati che influenzano tutti gli elementi in una voce.

Procedura:

Dal livello superiore del modo voice edit

Quando state editando una voce normale

Premete F2 (Com) (JUMP#201)

Selezionate il job o applicazione desiderata.

VOICE EDIT		E1:AFM	E3:AWM	201
•I -D01(49) ST*Concert		E2:AFM	E4:AWM	10
01:ElemLvl	05:U1Limit	09:Porta	13:Name	
02:ElemDtn	06:ElemPan	10:Effect	14:---	
03:NtShift	07:OutSel	11:Mcrtune	15:Initlz	
04:NtLimit	08:Random	12:Ctrlr	16:Recall	
Mode Com	E1	E2	E3	E4

(1) Quest'area mostra il numero (1, 2 o 4) ed il tipo (AWM o AFM) degli elementi contenuti nel modo voice selezionato.

(2) Spostate il cursore in quest'area per selezionare un job.
 01: ElemLvl (Element level): Volume totale della voce e livello dell'elemento.

02: ElemDtn (Element detune): Microaccordatura per ciascun elemento.

03: NtShft (Element note shift): Traspose la tonalità di ciascun elemento.

04: NtLimit (Element note limit): Gamma delle note che ciascun elemento può suonare.

05: V1Limit (Element velocity limit): Gamma delle velocità key-on (tasto attivato) che ciascun elemento può suonare.

06: ElemPan (Element dynamic pan): Prospetto di panning dinamico per ciascun elemento.

07: OutSel (Output group select): Gruppo di uscita per ciascun elemento.

08: Random (Random pitch): Variazione casuale dell'intonazione o pitch relativa a tutta la voce.

09: Porta (Portamento): Modo e tempo di portamento.

10: Effect (Effect set): Job directory delle impostazioni degli effetti.

11: Mcrtune (Micro tuning): Selezione della micro tuning (microaccordatura) per tutta la voce, e attivazione/esclusione della microtuning per ogni elemento.

12: Ctrlr (Controller set): Assegnazioni del controller e profondità relative al pitch bend, modulation, pan ecc.

13: Name (Voice name): Nome della voce costituito da dieci caratteri.

15: Initlz (Initialize voice): Serve ad inizializzare i dati comuni della voce che si sta editando.

16: Recall (Recall voice): Serve a richiamare tutti i dati (i dati comuni e quelli dell'elemento) della voce editata precedentemente).

COMMON DATA

1. Element level

JUMP#202

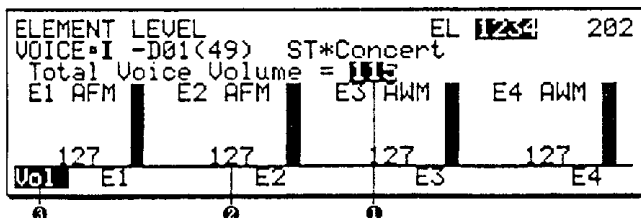
Funzione: Regolare il volume generale di tutta la voce e il volume degli elementi singoli 1-4.

Procedura:

Dalla job directory di voice common (JUMP#201)

Selezionate: job 01:ElemLvl (JUMP#202)

Specificate il volume totale della voce e i livelli di ciascun elemento.



(1) Total voice volume (0...127): Determina il volume generale di tutta la voce.

(2) Element level (0...127) E1-E4: Determinano il livello di volume di ciascun elemento. Premete F2, F4, F6, F8 per spostare il cursore sugli elementi 1-4. Il livello di ciascun elemento viene visualizzato sotto forma di un grafico a barre verticale.

(3) Premendo F1 sposterete il cursore su Total Voice Volume. Premendo F2, F4, F6, F8 sposterete il cursore sugli elementi 1-4.

Osservazioni: Poiché la regolazione del volume totale della voce è parte dei dati di voce, essa può essere usata per eliminare le differenze di volume fra le voci. Ciò è importante quando si edita una serie di voci per esecuzioni dal vivo e consente di evitare dei repentini salti di volume quando viene selezionata una voce.

COMMON DATA

2. Element detune

JUMP#203

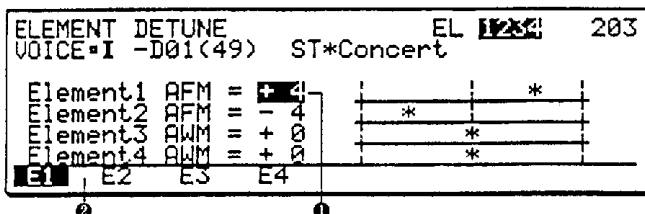
Funzione: Regolare la microaccordatura degli elementi singoli da 1 a 4.

Procedura:

Dalla directory delle applicazioni voice common (JUMP#201)

Selezionate job 02:ElemDtn (JUMP#203).

Specificate l'intonazione o accordatura di ciascun elemento.



(1) Detune (-7...+7) E1-E4: Quando è impostato su 0, l'elemento suonerà con l'altezza corretta relativamente al

tasto che è stato premuto. Le impostazioni negative abbassano il pitch mentre quelle positive lo innalzano. L'intonazione di ciascun elemento viene indicata graficamente dalla posizione dell'asterisco su una scala orizzontale.
(2) Premendo F1-F4, potete spostare il cursore sugli elementi 1-4.

Osservazioni: Se state creando una voce che suona due o più elementi per una singola nota, effettuando un lieve detuning degli elementi otterrete un effetto di chorus naturale che conferisce una qualità più ricca al suono. Il detune (cioè la lieve scordatura) dell'elemento ha lo scopo di modificare il pitch *relativo* di due o più elementi. Pertanto, se impostate tutti gli elementi sullo stesso valore di detune, non otterrete alcun effetto e non sarebbe comunque utile né efficace se la voce è costituita da un solo elemento.

COMMON DATA

3. Element note shift

JUMP#204

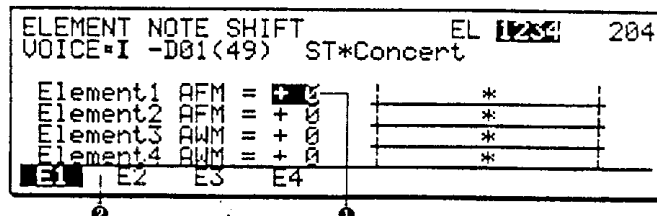
Funzione: Trasporre il pitch degli elementi singoli 1-4.

Procedura:

Dalla job directory voice common (JUMP#201),

Selezionate job 03:NtShft (JUMP#204)

Specificate la trasposizione di ciascun elemento.



(1) Note Shift (-64...+63) E1-E4: Quando questo parametro è impostato su 0, l'elemento suonerà il pitch corretto per il tasto premuto. Questa regolazione imposta il pitch con unità di un semitono. Per esempio, se voi impostate il pitch su -12, il suono sarà un'ottava più basso rispetto al normale e se lo impostate su +24, esso sarà di due ottave più alte rispetto al normale.

(2) Premendo F1-F4 potrete spostare il cursore sugli elementi 1-4.

Osservazioni: La regolazione di note shift può essere utile quando avete bisogno di suonare note che eccedono la gamma della tastiera dell'SY99 (costituita da 76 note). Per le voci che suonano due o più elementi per ciascuna nota, la funzione note shift può essere usata per creare un'armonia parallela automatica.

COMMON DATA

4. Element note limit

(JUMP#205)

Funzione: Specificare la gamma delle note che ciascun elemento potrà suonare.

Procedura:

Dalla job directory di voice common (JUMP#201)

Selezionate l'applicazione 04:NtLimit (JUMP#205)

Specificate la gamma delle note per ciascun elemento.

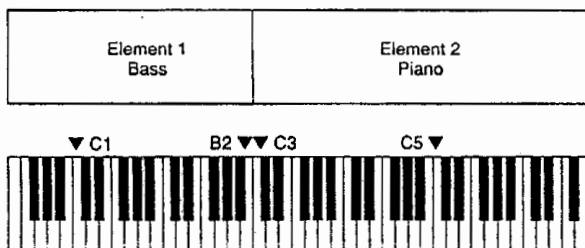
ELEMENT NOTE LIMIT				EL	128	205
VOICE=I -D01(49) ST*Concert						
		Low	High			
Element1	AFM	C-2	G8			
Element2	AFM	C-2	G8			
Element3	AFM	C-2	G8			
Element4	AFM	C-2	G8			
E1	E2	E3	E4			
				Kbd		

- (1) Low Note Limit (C-2...G8) E1-E4: Serve a specificare la nota più bassa che sarà suonata dall'elemento.
- (2) High Note Limit (C-2...G8) E1-E4: Specifica la nota più alta che verrà eseguita dall'elemento.
- (3) Premendo F1-F4 potete spostare il cursore sugli elementi 1-4.

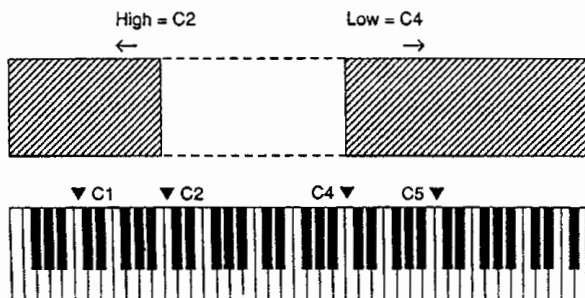
Osservazioni: Dopo aver spostato il cursore sul parametro che desiderate impostare, potete modificare i dati nel modo consueto oppure potete premere F8 (Kbd) e quindi un tasto della tastiera dell'SY99 per immettere una nota. (Le note dell'SY99 sono: E0-G6.)

Se desiderate che un elemento suoni per tutta l'estensione della tastiera, lasciate questo parametro impostato su Low=C-2 e High=G8.

Questo parametro può essere usato per creare degli effetti di split, cioè divisione, della tastiera dove vengono suonati differenti elementi in diverse aree della tastiera. Per esempio, in una voce a due elementi, nella quale l'elemento 1 sia un suono di basso e l'elemento 2 sia un suono di pianoforte, impostate l'elemento 1 su Low=C1 e High=B2 ed impostate l'elemento 2 su Low=C3 ed High=C5. Con questa regolazione, le note al di sotto del do centrale (C) suoneranno il basso (l'elemento 1) e le note al di sopra del predetto limite (do centrale) suoneranno la voce di piano (elemento 2).



È possibile impostare il limite inferiore al di sopra del limite superiore. In questo caso, l'elemento verrà suonato dalle note che eccedono il limite inferiore e al di sopra del limite high (superiore). Il diagramma seguente mostra la gamma della tastiera che suonerebbe un elemento impostato su Low=C4 e High=C2.



Nota: Questa regolazione di note limit verrà ignorata se il modo voice è monofonico (voice mode 1:1AFM mono, 2:2AFM mono e 3:4AFM mono).

COMMON DATA

5. Element velocity limit

(JUMP#206)

Funzione: Specificare la gamma delle velocità di attivazione tasto (key-on) che ciascun elemento suonerà.

Procedura:

Dalla job directory voice common (JUMP#201)

Selezionate l'applicazione 05:VILimit (JUMP#206)

Specificate la gamma delle velocità per le quali l'elemento suonerà.

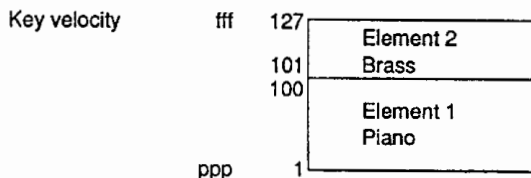
ELEMENT VELOCITY LIMIT				EL	128	206
VOICE=I -D01(49) ST*Concert						
		Low	High			
Element1	AFM	1	127			
Element2	AFM	1	127			
Element3	AFM	20	127			
Element4	AFM	1	127			
E1	E2	E3	E4			

(1) Low Velocity Limit (1...127): Questo è il valore minimo di key-on velocity con il quale l'elemento potrà suonare.

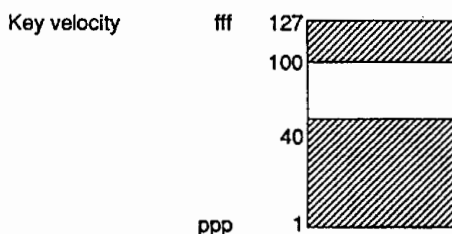
(2) High Velocity Limit (1...127): Questo è il valore più alto di key-on velocity con cui l'elemento potrà suonare.

(3) Premete F1-F4 per spostare il cursore sugli elementi da 1 a 4.

Osservazioni: Se desiderate suonare un elemento per l'intera gamma di key velocity, lasciate questo parametro impostato su Low=1 e High=127. Questo parametro può essere utilizzato per far sì che le note suonate in maniera energica suonino differenti elementi rispetto alle note suonate lievemente. Ad esempio, in una voce costituita da due elementi, dove l'elemento 1 sia un suono di pianoforte e l'elemento 2 sia un suono di ottoni, impostate l'elemento 1 su Low=1 e High=100 ed impostate l'elemento 2 su Low=101 ed High=127. Con tali impostazioni, le note suonate leggermente eseguiranno la voce di pianoforte (cioè l'elemento 1) e le note suonate energicamente eseguiranno la voce di ottoni (cioè l'elemento 2). Se lo desiderate, potete far sovrapporre i limiti di velocity degli elementi oppure usare più di due elementi.



È possibile impostare il limite inferiore al di sopra di quello superiore. In tale caso, l'elemento verrà suonato dalle velocità key-on esterne ai limiti. Il diagramma seguente mostra la gamma di velocity che eseguirebbe un elemento impostato su Low=100 ed High=40.



COMMON DATA

6. Element dynamic pan

JUMP#207

Funzione: Selezionare i dati di Dynamic Pan utilizzati per ciascun elemento. I dati di dynamic pan selezionati determineranno come cambierà nel tempo la posizione del suono nell'immagine stereo relativamente a quell'elemento selezionato.

Procedura:

Dalla job directory Voice Common (JUMP#201)

Selezionate il job 06:ElemPan (JUMP#207)

Specificate i dati di Dynamic Pan usati da ciascun elemento.

ELEMENT DYNAMIC PAN		EL	207
VOICE=I -D01<49> ST*Concert			
Dynamic Pan Select			
Element1	AFM	P- 3 Right 5	
Element2	AFM	P- 9 Left 5	
Element3	AWM	P- 1 Center	
Element4	AWM	P- 1 Center	
E1	E2	E3	E4

(1) Dynamic Pan Select (I1...32, C1...32, P1...64):

Questo parametro specifica i dati di dynamic pan che sposteranno la posizione stereo di questo elemento nel tempo. Verranno visualizzati il numero ed il nome dei dati di pan selezionati. Per una voce internal, selezionate una memoria di dati di pan da Internal o Preset. Per una voce contenuta sulla card, selezionate una memoria di dati pan da Card oppure Preset.

(2) Premendo F1-F4, potrete spostare il cursore sugli elementi: 1-4.

(3) Premete F8 per modificare i dati di pan correntemente selezionati.

(È possibile modificare soltanto i dati pan di Internal.)

Osservazioni: Ciascuna memoria Dynamic Pan contiene i seguenti dati:

- una Pan Source che consente il controllo del movimento di panning mediante la velocità, il numero di nota oppure l'LFO;
- regolazioni di EG, che determinano il movimento nel tempo del suono nell'immagine stereo;
- un nome di Pan.

Sono previste 64 memorie presettate di dynamic pan, come spiegato nella tabella seguente. Inoltre sono disponibili 32 memorie interne per poter immagazzinare i vostri dati di pan personalizzati, mentre su una card RAM possono essere accolte più di 32 memorie di dati pan. Il paragrafo 6.0 Dynamic Pan Edit spiega come modificare i dati di Dynamic Pan.

Dati predefiniti di Dynamic Pan

N.	Nome	Descrizione
1	Center	fissato al centro
2	Right 6	fissato completamente a destra
3	Right 5	...
4	Right 4	...
5	Right 3	...
6	Right 2	...
7	Right 1	fissato leggermente a destra
8	Left 6	fissato completamente a sinistra
9	Left 5	...
10	Left 4	...
11	Left 3	...
12	Left 2	...
13	Left 1	fissato leggermente a sinistra
14	L>R slow	si sposta lentamente da sinistra a destra
15	L>R	si sposta da sinistra a destra
16	L>R fast	si muove rapidamente da sinistra a destra
17	L>R slow	si sposta lentamente da destra a sinistra
18	R>L	si sposta da destra a sinistra
19	R>L fast	si sposta rapidamente da destra a sinistra
20	C>R slow	si sposta leggermente dal centro verso destra
21	C>R	si sposta dal centro verso destra
22	C>R fast	si sposta rapidamente dal centro verso destra
23	C→R slow	si ferma al centro e quindi si sposta lentamente verso destra
24	C→R	si ferma al centro quindi si sposta dal centro a destra
25	C→R fast	si ferma al centro quindi si muove rapidamente dal centro verso destra
26	C>L slow	si sposta lentamente dal centro verso sinistra
27	C>L	si sposta dal centro verso sinistra
28	C>L fast	si sposta rapidamente dal centro verso sinistra
29	C→L slow	si ferma al centro e quindi si sposta lentamente dal centro a sinistra
30	C→L	si ferma al centro, quindi si sposta verso sinistra
31	C→L fast	si ferma al centro quindi si muove velocemente verso sinistra
32	L<>R slow	inizia a sinistra e quindi lentamente si muove fra sinistra e destra
33	L<>R	inizia a sinistra quindi si sposta fra sinistra e destra
34	L<>R narrow	inizia a sinistra, quindi si sposta solo parzialmente fra sinistra e destra
35	L<>R fast	inizia a sinistra, quindi si sposta rapidamente fra sinistra e destra
36	L<>R slow	inizia a destra, quindi si sposta lentamente fra destra e sinistra
37	R<>L	inizia a destra quindi si sposta fra destra e sinistra
38	R<>L narrow	inizia a destra, quindi si sposta solo parzialmente fra destra e sinistra

N.	Nome	Descrizione
39	R<>L fast	inizia a destra quindi si sposta rapidamente fra destra e sinistra
40	C>R<>L slw	inizia al centro, quindi si sposta lentamente fra destra e sinistra
41	C>R<>L s&n	inizia al centro quindi si sposta lentamente e solo parzialmente fra destra e sinistra
42	C>R<>L	inizia al centro, quindi si sposta fra destra e sinistra
43	C>R<>L fst	inizia al centro quindi si sposta rapidamente fra destra e sinistra
44	C→R<>L sl	si ferma al centro, quindi si sposta lentamente fra destra e sinistra
45	C→R<>L	si ferma al centro, quindi si sposta fra destra e sinistra
46	C→R<>L fs	si ferma al centro, quindi si sposta rapidamente fra destra e sinistra
47	C>L<>R slw	inizia al centro, quindi si sposta lentamente fra sinistra e destra
48	C>L<>R s&n	inizia al centro quindi si muove lentamente e solo parzialmente fra sinistra e destra
49	C>L<>R	inizia al centro quindi si sposta fra sinistra e destra
50	C>L<>R fst	inizia al centro quindi si sposta rapidamente fra sinistra e destra
51	C→L<>R sl	si ferma al centro quindi si sposta lentamente fra sinistra e destra
52	C→L<>R	si ferma al centro quindi si sposta fra sinistra e destra
53	C→L<>R fs	inizia al centro, quindi si sposta rapidamente fra sinistra e destra
54	LFO MWheel	il controller regola la larghezza (inizialmente 0) del panning LFO
55	LFO wide	ampio panning mediante l'LFO
56	Note wide	ampio panning ottenuto mediante il numero di nota
57	Note narrow	stretto panning ottenuto mediante il numero di nota
58	Note+EG n	ampio panning mediante il numero di nota + stretto movimento da sinistra a destra
59	Noten+EG w	stretto movimento con numero di nota + ampio movimento da sinistra a destra
60	Vel wide	ampio panning ottenuto mediante key velocity
61	Vel narrow	stretto panning ottenuto mediante key velocity
62	Vel w+EG n	ampio panning ottenuto mediante key velocity + stretto movimento da sinistra a destra
63	R&L 1	variazione del movimento ripetuto LR (sinistro destro)
64	R&L 2	variazione del movimento ripetuto LR (sinistro destro)

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.0 Dynamic pan edit

Funzione: Vi consente di modificare i dati Dynamic Pan correntemente selezionati.

Procedura:

Da: Voice Common job 06.ElemPan (JUMP#207)

Quando viene selezionata una memoria dynamic pan Internal,

premete F8 (Edit)

Selezionate il parametro Dynamic Pan che desiderate modificare.

L'editing è possibile soltanto quando viene selezionata una memoria di pan Internal. Se desiderate modificare una delle memorie di pan predefinite, premete COPY per copiarla in una memoria di pan Internal, come spiegato nel seguente paragrafo.

DYNAMIC PAN EDIT

I- 3 Right 5

01: Pan Source

02: Pan EG

03: Pan Name

01 02 03

(1) Vengono visualizzati il nome ed il numero dei dati Dynamic Pan correntemente selezionati.

(2) Spostate il cursore in quest'area per selezionare un job.

01: Pan Source: Seleziona una fonte di controllo (velocity, note number, oppure LFO) per influenzare il panning dinamico. (Vedere paragrafo 6.1 Pan Source)

02: Pan EG: Imposta il generatore di inviluppo del panning. (Vedere il paragrafo 6.2 Pan EG.)

03: Pan Name: Serve ad assegnare un nome di dieci caratteri ai dati di pan. (Vedere 6.3 Pan Name)

(3) Premendo F1-F3, potrete selezionare il job corrispondente.

6.0.1 Copy pan data

Funzione: È possibile copiare i dati Dynamic Pan da un'altra memoria ed immetterli in quella Internal.

Procedura:

Quando effettuate l'editing dei dati di Dynamic Pan

Premete COPY per ottenere la seguente videata.

Specificate la fonte (Source) e la destinazione del pan.

Per copiare i dati di pan, premete F8.

Per uscire da questa funzione senza effettuare la copia dei dati, premete EXIT.

COPY PAN DATA

Source Pan = **I-3 Right 5**

Destination Pan = **I-1 C>L<>R**

Go

0 2 5

- (1) Source Pan: Seleziona i dati di dynamic pan da copiare.
- (2) Destination Pan: Seleziona i dati di dynamic pan (Internal 1-32) in cui copiare i dati Source Pan.
- (3) Dopo aver selezionato Source Pan e Destination Pan, premete F8 (Go) per dare inizio alla copiatura dei dati. Sul display apparirà la domanda "Are you sure?". Premete YES per confermare ed i dati verranno copiati.

Osservazioni: Possono essere editate soltanto le memorie Internal Pan Data. Se desiderate editare una sola delle impostazioni di pan predefinite, usate questa funzione per copiarla in una memoria di pan Internal.

6.1 Pan source

Funzione: Determinare come verrà influenzato il pan dinamico: dalla Velocity, dal Note Number o dall'LFO.

Procedura:

Dalla job directory di Dynamic Pan Edit,

Selezionate: 01: Pan Source.

Specificate la fonte e la profondità (depth) dei pan.

PAN SOURCE
PAN: I-3 Right 5

Pan Source = **LFO**

Source Depth = **0**

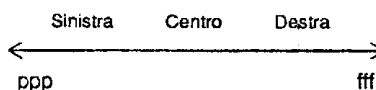
2 0

- (1) Pan Source (Velocity, Key Note Number, LFO): Serve a selezionare la fonte di controllo che influenzerà il panning dinamico. Se viene selezionato velocity, la forza di esecuzione o meglio l'intensità con cui viene premuta una nota influenzerà il panning. Se viene selezionato il numero di nota (Note Number), le note al di sopra del do centrale verranno spostate o orientate verso destra nell'immagine stereo del suono e le note al di sotto del do centrale verranno orientate più a sinistra. Se viene selezionato LFO

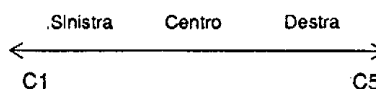
come fonte di pan, l'LFO dell'elemento sarà responsabile dell'effetto di pan continuo del suono.

(2) Source Depth (0...127): Questo parametro determina l'entità dell'effetto panning che si otterrà mediante il Pan Source selezionato. Quando è impostato su 0, la fonte di pan selezionata non avrà alcun effetto. Se esso è impostato su 127, il pan source selezionato (cioè la fonte che influisce sul pan) esplicherà la funzione di pan dell'elemento dell'intera gamma da sinistra a destra.

Pan source = Velocity

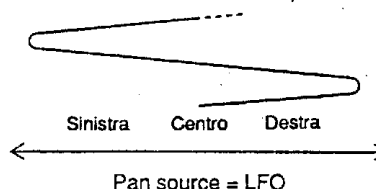


Pan source = Key note number



Pan source = LFO

Avanti e indietro nel tempo



Osservazioni: Il panning dinamico è controllato da due fattori concomitanti: Pan Source e Pan EG. Fate riferimento al diagramma contenuto nel paragrafo 6.2 Pan EG, per avere un esempio di quanto stiamo dicendo.

6.2 Pan EG

Funzione: Specifica come l'elemento subirà l'effetto panning nel tempo, partendo dal momento in cui viene suonata ciascuna nota.

Procedura:

Dalla job directory di Dynamic Pan Edit,

Selezionate 02: Pan EG.

Premete F1 (Rate) per impostare le velocità di Pan EG.

Premete F2 (Lvl) per impostare i livelli di pan EG.

PAN EG
PAN: I-3 Right 5
[x 1][Seg0]

HT=63

R1=63 RR1=0

R2=0 RR2=0

R3=0

R4=0

Rate Lvl

5 6

PAN EG
PAN: I-3 Right 5
[x 1][Seg0]

L0=220

L1=+27 RL1=+27

L2=+27 RL2=+27

L3=+27

L4=+27 SLP=S1

Rate Lvl

5 6

(1) Vengono visualizzati il numero ed il nome dei dati di Dynamic Pan selezionati correntemente.

(2) Ciò indica il segmento e la gamma visualizzati del display grafico dell'EG. Per modificare la gamma, tenete premuto SHIFT e premete F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50). Per spostare il display grafico dell'EG ad un segmento differente, tenete premuto SHIFT e premete F7 oppure F8 per selezionare Seg0-Seg4, Rel1.

(3) L'EG di pan viene visualizzato graficamente.

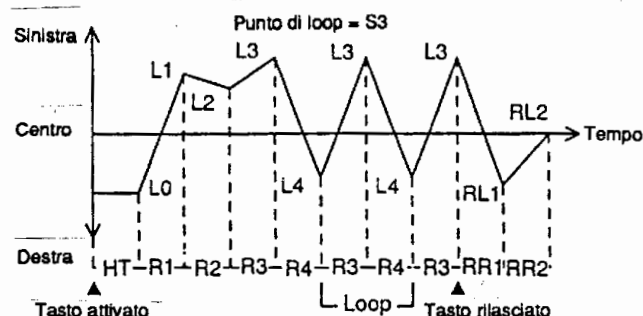
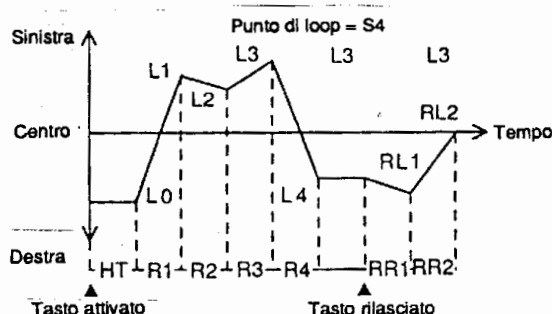
(4) Premete F1 (Rate) per impostare le velocità (Rate) del generatore di inviluppo (EG). Premete F2 (Lvl) per impostare i livelli di EG.

(5) HT (Keyon Delay Time 63...0): Quando questo parametro è impostato su 0, il pan influenzato dall'EG avrà inizio immediatamente dopo la pressione del tasto. Con impostazioni di valori più alti, vi sarà un ritardo sempre maggiore prima che abbia inizio il pan EG.

(6) R1-R4, RR1-RR2 (Keyon Rates, Release Rates 0...63): Le velocità di tasto attivo (Keyon Rates) da 1 a 4 e le Release Rates (velocità di rilascio) da 1 a 2 determinano la velocità del pan EG. Impostazioni più alte danno come risultato dei cambiamenti più veloci. Fate riferimento al diagramma che segue.

(7) L0-L4, RL1-2 (Keyon Levels, Release Levels -32...+32): I livelli di tasto attivo (Keyon Levels) da 0 a 4 e i livelli di rilascio (Release Levels) 1-2 determinano la direzione del panning e la distanza di pan EG. Le impostazioni di valori negativi spostano il suono verso sinistra, mentre i valori positivi lo spostano verso destra. Fate riferimento al diagramma che segue.

(8) SLP (Loop Point S1-S4): Questo parametro specifica il segmento dal quale l'EG continuerà ad effettuare il looping, se un tasto rimane schiacciato dopo che l'EG è arrivato alla sua conclusione. Fate riferimento al diagramma seguente.



Quando premete un tasto, il suono verrà emesso nella posizione pan di L0. Quando il tempo di hold specificato (HT) è trascorso, la posizione del pan cambierà alla velocità di R1 per raggiungere il livello L1. Quando la posizione pan raggiunge L1, cambierà alla velocità di R2 per portarsi nella posizione L2. Quando la posizione di pan raggiunge L2, cambierà alla velocità di R3 per raggiungere

L3. Quando la posizione di pan raggiunge L3, cambierà alla velocità di R4 per raggiungere la posizione L4. Quando la posizione pan raggiunge L4, l'EG inizierà ad effettuare il looping dal segmento specificato (nel diagramma sopraindicato, SLP=S3).

Quando lasciate il tasto, la posizione di pan cambierà alla velocità di RR1 per raggiungere la posizione RL1. Quando la posizione di pan raggiunge RL1, cambierà con la velocità di RR2 per raggiungere la posizione di RL2.

Osservazioni: Il parametro Hold Time (HT) è una regolazione di tempo, mentre le varie velocità (Rates) sono appunto delle velocità. A più alte impostazioni di Hold Time, corrisponderanno dei ritardi maggiori prima che possa avere inizio il pan EG, ma impostazioni più elevate relative a Rates comporteranno dei cambiamenti più veloci. Il risultato finale di Pan EG dipenderà dalle regolazioni di Pan Source.

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.3 Pan name

Funzione: Specifica un nome costituito da dieci caratteri per la memoria interna dei dati Pan da editare.

Procedura:

Dalla job directory di Dynamic Pan Edit, Selezionate 03:Pan Name.

Specificate un nome per la memoria di Pan.

PAN NAME

↓
[Right 5]

Clr Uppr Lowr

2 0 0 0 0

(1) Immettete un nome per i dati di Pan, costituito da dieci caratteri.

(2) Per cancellare il nome immesso, premete F1 (Clr).

(3) Per commutare sui caratteri maiuscoli, premete F2 (Uppr).

(4) Per impostare i caratteri minuscoli, premete F3 (Lowr).

I metodi per immettere i dati dei caratteri sono stati spiegati nella sezione introduttiva del manuale.

COMMON DATA

7. Output group select

JUMP#208

Funzione: Specificare il gruppo di uscita per ciascun elemento.

Procedura.

Dalla job directory Voice Common (JUMP#201)

Selezionate job 07:OutSel (JUMP#208)

Specificate il gruppo di uscita per ciascun elemento.

OUTPUT GROUP SELECT EL **1234** 208

VOICE=I -D01(49) ST*Concert

Element1 AFM =	both
Element2 AFM =	both
Element3 AWM =	both
Element4 AWM =	both

E1 E2 E3 E4

(1) Element 1-4 (off, grp1, grp2, both): Ciascuno degli elementi costituenti una voce deve essere assegnato ad uno dei gruppi di output o ad entrambi. Gli elementi vengono quindi distribuiti nell'immagine stereo come specificato dalla tabella di dynamic pan e il segnale stereo viene inviato al canale di output corrispondente.

L'impostazione wet:dry determina il mixaggio o mixing tra il suono elaborato dell'effetto da ogni unità e il segnale stereo proveniente dalla tabella di dynamic pan. Se l'impostazione wet:dry è 100:0, non ci sarà pan stereo, poiché tutto il suono emesso proverrà dall'unità di effetto. Se l'impostazione wet:dry è 0:100, il suono proveniente dall'unità di effetto non sarà udito. Fate riferimento alla figura relativa al paragrafo 10. Effect set, nella pagina successiva. Se disattivata la selezione del gruppo di output per un elemento, quell'elemento non verrà inviato all'unità di effetti.

```

PORTAMENTO                               EL 128 210
VOICE=I -D01(49) ST*Concert

Portamento Mode = follow
Portamento Time = 128

*Portamento affects only AFM elements.*
Mode 128

```

(1) Portamento Mode: Se il modo voce correntemente selezionato è polifonico (modi di voce selezionabili da 4 a 10), il modo portamento viene fissato sul modo Follow. Se invece esso è monofonico (modi da 1 a 3), il portamento può essere impostato sia su Fingered sia su Fulltime.

Fingered portamento: Il portamento viene applicato soltanto se premete una nota prima di rilasciare quella precedente: cioè, in altre parole, quando suonate in legato. Full Time portamento: Il portamento viene applicato fra tutte le note.

(2) Portamento Time (0...127): Determina il tempo di scivolamento del pitch fra le note. A valori più alti corrisponde uno scivolamento più lungo (più lento).

Osservazioni: Se non desiderate l'effetto del portamento, impostate a 0 Portamento Time, per cui la variazione di pitch fra le note è istantanea.

Come indicato nel display, il portamento si applica soltanto agli elementi AFM. Non avrà alcun effetto sulle voci che usano soltanto gli elementi AWM (i modi di voce da 6 a 8). Se una voce è costituita da elementi AFM e da elementi AWM (ad esempio i modi di voce 9 e 10), il portamento verrà applicato soltanto agli elementi AFM contenuti nella voce.

COMMON DATA

8. Random Pitch

JUMP#209

Funzione: Specifica l'entità della variazione casuale del pitch per la voce.

Procedura:

Dalla job directory Voice Common (JUMP#201)

Selezionate l'applicazione 08:Random (JUMP#209)

Specificate l'entità della variazione di pitch casuale.

```

RANDOM PITCH                               EL 128 209
VOICE=I -D01(49) ST*Concert

```

Random Pitch Depth = 128

(1) Random Pitch Depth (0...7): Per un'impostazione uguale a 0, un tasto produrrà sempre la stessa intonazione (pitch) ogni volta che viene premuto. Per impostazioni di valori da 1 a 7, un tasto produrrà una deviazione casuale dell'intonazione. Maggiore è il valore dell'impostazione e maggiore sarà la deviazione dal pitch standard del tasto.

Osservazioni: Questo parametro è utile quando dovete simulare strumenti che hanno per natura un pitch incostante.

La deviazione casuale del pitch viene applicata separatamente ad ogni elemento costituente la voce e ciò significa che possono verificarsi differenze di pitch tra gli elementi.

COMMON DATA

9. Portamento

JUMP#210

Funzione: Questo parametro specifica il modo ed il tempo di portamento. Il portamento crea un lieve effetto di "scivolamento" del pitch fra una nota e quella successiva.

Procedura:

Dalla job directory Voice Common (JUMP#201),

Selezionate: Job 09:Porta (JUMP#210)

Specificate il modo e il tempo di portamento.

COMMON DATA

10. Effect set

JUMP#212

Funzione: Serve a specificare come vengono collegate le unità di effetti, come il suono proveniente da ogni elemento della voce viene inviato alle unità di effetti, specifica, inoltre, i parametri per ogni unità di effetti e come i parametri dell'effetto vengono controllati in tempo reale

Procedura: Partendo dalla job directory voice common (JUMP#201)

Selezionate il job 10:Effect (JUMP#212).

Selezionate il parametro di effetto che desiderate modificare.

```

EFFECT SET                               EL 128 212
VOICE=I -D01(49) ST*Concert

01:Effect Mode Select                    01
02:Effect Send
03:Effect 1 Parameter
04:Effect 2 Parameter
05:Effect Control
01 02 03 04 05

```

(1) Spostate il cursore in questa area per selezionare un job.

01: Effect Mode Select: Specifica in che modo sono collegate le due unità di effetti, il tipo di effetto, il livello di output dell'effetto e il bilanciamento wet:dry. Fate riferimento al paragrafo 10.1 Effect Mode Select.

02: Effect Send: Specifica il modo in cui il suono di ogni

elemento costituente la voce verrà inviato alle unità di effetti. Fate riferimento al paragrafo 10.2 Effect Send.

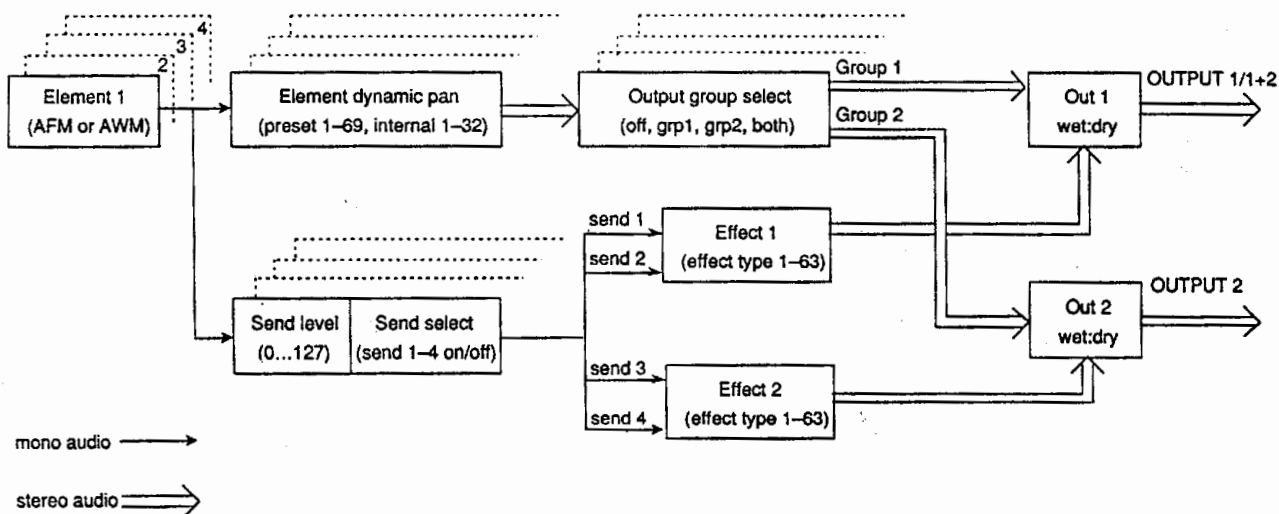
03: Effect 1 Parameter: Effettua le regolazioni per l'unità di effetti 1. Fate riferimento a 10.3 Effect 1 Parameter.

04: Effect 2 Parameter: Effettua le regolazioni per l'unità di effetti 2. Questi parametri sono esattamente gli stessi di Effect 1. Fate riferimento a 10.3 Effect 1 Parameter.

05: Effect Control: Specifica il modo in cui i parametri di effetti verranno influenzati dai messaggi di control change, aftertouch, velocity, key scaling e LFO. Fate riferimento a 10.5 Effect Control.

(2) Premendo F1-F5 selezionerete il job corrispondente.

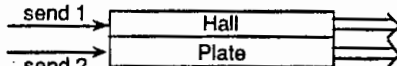
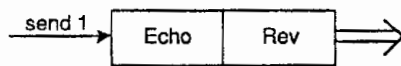
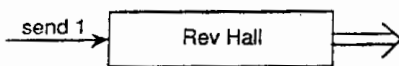
Il diagramma seguente mostra la relazione tra il flusso del segnale di una voce normale e il sistema di effetti.



Effect type = 1-29 (tipo single)
ex., 1. Rev Hall

Effect type = 30-51 (tipo cascade)
ex., 30. Echo→Rev

Effect type = 52-63 (tipo dual)
ex., 52. Hall&Plate



COMMON DATA/EFFECT SET

10.0.1 Copy voice effect

Funzione: Questa funzione copia i dati di Effect da un'altra voce nei dati di effetto della voce che si sta editando correntemente.

Procedura:

Quando si editano i dati di Effect (job 10.0-10.5), Premete COPY per ottenere il seguente display. Specificate la voce dalla quale copiare i dati di effetto Per copiare i dati premete F8 (Go) Per uscire senza effettuare la copiatura, premete EXIT.

```

COPY EFFECT
Source Select
VOICE I -A01(01) Rocks 01
1:Rocks 05:EP:76St 08:PL:Rock 13:KY:Smok
02:AP:Crsk 06:EP:Clas 10:EP:DXis 14:KY:Crsc
03:AP:Conc 07:EP:Nite 11:EP:GrnD 15:KY:Clav
04:AP:Stgl 09:EP:Belr 12:EP:UoxL 16:KY:Reso
Voice Mult Go
  
```

COMMON DATA/EFFECT SET

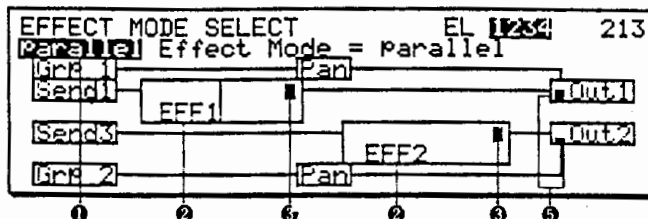
10.1 Effect Mode Select

JUMP#213

Funzione: Specifica il modo effect per determinare come verranno collegate le due unità di effetti, il tipo di effetto per ogni unità, i livelli di output dell'effetto e il bilanciamento del volume tra il suono con l'effetto e quello "dry".

Procedura:

Partendo dalla job directory Effect Set (JUMP#212), Selezionate 01:Effect Mode Select (JUMP#213). Specificate il modo, i tipi, i livelli dell'effetto e il bilanciamento wet:dry.



(1) Usate i pulsanti di memoria voce, i pulsanti bank A-D e i pulsanti di selezione voce 1-16 per selezionare una voce sorgente dalla quale copiare i dati di Effect.

(2) Premete F8 (Go) e otterrete la domanda "Are you sure?". Se siete sicuri di voler copiare i dati di effetto, premete YES e questi verranno copiati dalla voce selezionata in quella che si sta editando.

Nota: Le impostazioni di invio effetti (vedere 10.2 Effect Send) non verranno copiate.

(1) Effect Mode (off, serial, parallel): Determina come verranno collegate le due unità di effetti. Il modo dell'effetto verrà rappresentato graficamente sul display.

Quando Effect Mode è escluso (off), le unità dell'effetto non verranno usate. Non verrà aggiunto alcun effetto al suono inviato ai gruppi di output 1 e 2 dai due gruppi stereo. Quando Effect Mode è impostato su Serial, il segnale audio proveniente dalle mandate (uno, due o tre - secondo il tipo di effetti selezionato per ciascuna unità) verrà inviato alle

due unità di effetti come mostrato nel display. L'output dell'effetto 1 verrà inviato attraverso l'effetto 2, cioè le unità di effetti verranno collegate in "serie".

Quando Effect Mode è impostato su Parallel, il segnale audio proveniente dalle mandate (uno, due o tre - secondo il tipo di effetti selezionato per ciascuna unità) verrà inviato alle due unità di effetti come mostrato nel display.

(2) Effect 1 Type, Effect 2 Type (1...63): Determinano il tipo di effetto per ognuna delle due unità. Nella sezione seguente 10.3 Effect 1 parameter è riportato un elenco dei 63 effetti e dei relativi parametri.

(3) EFF1/EFF2 Output level 1,2 (0...100%): Determinano il livello di output per ogni effetto. Il livello viene indicato sia come numero sia sotto forma di grafico a barre. Se viene selezionato un effetto di tipo dual (52-63), il livello di output può essere impostato indipendentemente per ogni effetto. Con un'impostazione dello 0%, l'unità di effetti non emetterà alcun suono, mentre con un'impostazione del 100% l'output dell'unità sarà al massimo volume.

(4) Effect2 Mix Level (0...100%): Questo parametro apparirà soltanto se Effect Mode è impostato su Serial. Determina l'entità di Effect 2 che viene aggiunta alla catena degli effetti.

(5) Out 1/Out 2wet:dry (100:0...0:100): Determina il mix tra il suono elaborato (wet) e quello puro (dry) per ognuno degli output 1 e 2. Quando è impostato su 100:0, si udirà soltanto il suono elaborato proveniente dall'unità di effetti. Quando è impostato su 0:100, si udirà soltanto il suono non elaborato proveniente dal dynamic pan.

Se il bilanciamento wet:dry è impostato su 100:0, non si udirà il suono proveniente dal pan stereo, e ciò significa che le impostazioni relative al dynamic pan dell'elemento non avranno effetto.

Effetti di tipo "single"

01. Rev Hall
02. Rev Room 1
03. Rev Room 2
04. Rev Room 3
05. Rev Stage 1
06. Rev Stage 2
07. Rev Plate
08. Rev White Room
09. Rev Tunnel
10. Rev Canyon
11. Rev Basement
12. Early Reflection 1
13. Early Reflection 2
14. Gate Rev
15. Reverse
16. Delay L,R
17. Delay R,C,R
18. Stereo Echo
19. Pitch Change 1
20. Pitch Change 2
21. Pitch Change 3
22. Aural Exciter ®
23. EG Flange
24. EG Chorus
25. EG Symphonic
26. EG Phasing
27. Rotary SP
28. Ring Modulator
29. D. Filter (Wah)

Effetti di tipo "cascade"

30. Echo → Rev
31. Delay L,R → Rev
32. Flange → Rev
33. Chorus → Rev
34. Sympho → Rev
35. Phase → Rev
36. Aural Exciter ® → Rev
37. Dist → Rev
38. Dist → Delay L,R
39. Dist → St. Echo
40. EQ → Rev 1 (Hall)
41. EQ → Rev 2 (Room)
42. EQ → Delay L,R
43. EQ → St. Echo
44. EQ → St. Flange
45. EQ → St. Chorus
46. EQ → Symphonic
47. EQ → St. Phasing
48. St. Flange → Delay L,R
49. St. Chorus → Delay L,R
50. Symphonic → Delay L,R
51. St. Phasing → Delay L,R

Effetti di tipo "dual"

52. Hall & Plate
53. Echo & Rev
54. Delay & Rev
55. St. Flange & St. Chorus
56. St. Flange & Symphonic
57. Symphonic & St. Chorus
58. St. Flange & Rev
59. St. Chorus & Rev
60. Symphonic & Rev
61. St. Flange & Delay L,R
62. St. Chorus & Delay L,R
63. Symphonic & Delay L,R

* Aural Exciter ® è un marchio registrato e viene prodotto su licenza dalla APHEX Systems Ltd.

COMMON DATA/EFFECT SET

10.2 Effect send JUMP#219

Funzione: Serve a specificare il modo in cui il suono proveniente da ogni elemento della voce verrà inviato da ognuna delle mandate effetti (una, due, tre o quattro).

Procedura:

Dalla job directory Effect Set (JUMP#212).

Selezionate il job 02: Effect Send (JUMP#219).

Specificate le impostazioni di effect send per ogni elemento.

EFFECT SEND				EL 1234 219			
VOICE=I -D01(49) ST*Concert							
	Send	Sel	Level	Vel	Sens	Scaling	
E1:AFM	1	3	127	+0		+0	
E2:AFM	1	3	127	+0		+0	
E3:AFM	1	3	127	+0		+0	
E4:AFM	1	3	127	+0		+0	
E1	E2	E3	E4				
	1	5	2	3			

(1) Send Sel (send select 1-4): Serve a specificare se inviare o no il suono dall'elemento ad ogni mandata effetti 1-4. Il numero delle mandate effetto disponibili dipenderà

da effect mode e da effect type. Le mandate inesistenti verranno indicate da un trattino (-) e non sono selezionabili. Nel display precedente, sono disponibili le mandate effetti 1 e 2. Se una mandata effetti viene attivata, ne verrà visualizzato il numero e il suono dell'elemento le verrà inviato. Se una mandata effetti viene disattivata, verrà visualizzato un punto (.) e il suono dell'elemento non le verrà inviato. Nel display precedente, l'elemento 1 viene inviato soltanto alla mandata effetti 1.

(2) Level (0...127): Specifica la quantità di suono che verrà inviata dall'elemento all'unità di effetti.

(3) Vel Sense (-7...+7): Specifica il modo in cui la velocità della tastiera influirà sul livello di mandata effetto dell'elemento. Con impostazioni positive (+1...+7) verrà inviato un suono maggiore all'unità di effetti per le note suonate con forza, mentre con impostazioni negative (-1...-7) verrà inviato un suono minore all'unità di effetti per le note suonate con forza.

(4) Scaling (-7...+7): Specifica il modo in cui la posizione del tasto influirà sul livello di mandata effetto dell'elemento. Con impostazioni positive (+1...+7) le note più alte invieranno più suono alle unità di effetto; con impostazioni negative (-1...-7) le note più alte invieranno meno suono alle unità di effetto.

(5) Premendo F1-F4 sposterete il cursore sugli elementi 1-4.

COMMON DATA/EFFECT SET

10.3 Effect 1 parameter JUMP#214

Funzione: Impostare i parametri del tipo di effetto selezionato per effect 1. La stessa spiegazione vale per effect 2.

Procedura:

Partendo dalla job directory Effect Set (JUMP#212), Selezionate 03:Effect 1 Parameter.

Specificate le regolazioni del parametro per l'effetto selezionato.

EFFECT 1 PARAMETER			
Parallel Eff1 Type = 46:EQ -> Symphonic			
01:Low Frequency	=	315	Hz
02:Low Gain	=	+02	dB
03:Mid Frequency	=	2.0	KHz
04:Mid Gain	=	-10	dB
05:High Frequency	=	12.0	KHz

(1) Il numero e i parametri di effetto dipenderanno dal tipo selezionato. Fate riferimento al seguente elenco dei parametri di effetto. I numeri di parametro inesistenti per il tipo di effetto selezionato verranno visualizzati come un trattino (-).

(2) Premete F1 o F2 per spostarvi tra i parametri di effetto 1-5 e 6-10.

Parametri di effetto: Molti tipi di effetti hanno parametri simili. Qui di seguito spieghiamo quelli che appaiono comunemente, mentre i parametri che si riferiscono ad uno specifico tipo di effetto vengono spiegati alla fine dell'elenco dei parametri che si riferiscono ad esso.

AM Depth: l'entità della modulazione di ampiezza

Delay Time: il delay prima che venga udito un suono elaborato

Density: la densità della riverberazione

Diffusion: la diffusione parziale del riverbero

Feedback Delay (FB DelayTime): l'intervallo fra gli echi ripetuti

Feedback Gain: il rapporto del volume di ogni eco con la precedente (impostazioni negative invertiranno la fase)

Fine (Pitch Fine): microregolazione in centesimi (1/1200 di un'ottava) alla modifica dell'intonazione

High (Rev High): la proporzione alla quale il riverbero dell'alta frequenza decadrà in relazione al tempo di riverbero complessivo

High Control: la proporzione alla quale le alte frequenze verranno trattenute in ogni eco di feedback successiva

High Gain: enfattizzazione o taglio delle alte frequenze

HPF (high-pass filter): sarà consentito il passaggio delle frequenze al di sopra di questa impostazione

Initial Delay: il ritardo prima che venga udito il suono elaborato

Low Gain: enfattizzazione o taglio delle basse frequenze

LPF (low-pass filter): verrà consentito il passaggio delle frequenze al di sotto di questa impostazione

PM Depth: l'entità della modulazione del pitch

Modulation Delay: il ritardo di tempo prima che abbia inizio la modulazione

Modulation Depth: profondità della modulazione (flanging, chorus ecc.)

Modulation Frequency: la frequenza della modulazione (flanging, chorus ecc.)

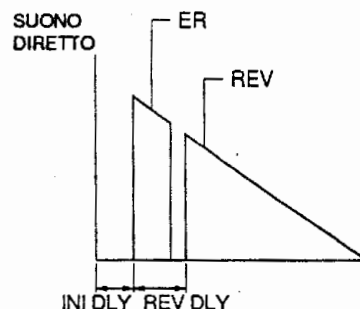
Pitch: l'entità della modifica dell'intonazione in semitoni

Reverb Time: il tempo durante il quale il livello del suono di riverbero diminuirà di 60 dB.

Effetti di tipo "single"

1:Rev Hall, 2:Rev Room 1, 3:Rev Room 2, 4:Rev Room 3, 5:Rev Stage 1, 6:Rev Stage 2, 7:Rev Plate

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
2	High	0.1 ... 1.0
3	Diffusion	0 ... 10
4	Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
5	Rev Delay	0.1 ... 200.0 ms
6	Density	0 ... 4
7	ER/Rev Balance	0 ... 100 %
8	Low Gain	-12 ... +12 dB
9	High Gain	-12 ... +12 dB
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru



Initial Delay: Questo parametro imposta il ritardo di tempo prima che abbiano inizio le early reflection.

Rev Delay: Questo parametro imposta il ritardo tra l'inizio delle early reflection e l'inizio del riverbero.

ER/Rev Balance: Determina il bilanciamento del livello tra le early reflection e il riverbero. Con un'impostazione allo 0%, si udirà soltanto il riverbero; con un'impostazione al 100%, si udiranno soltanto le early reflection.

8:Rev White Room, 9:Rev Tunnel, 10:Rev Canyon, 11:Rev Basement

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
2	High	0.1 ... 1.0
3	Diffusion	0 ... 10
4	Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
5	Width	0.5 ... 30.2 m
6	Height	0.5 ... 30.2 m
7	Depth	0.5 ... 30.2 m
8	Wall Vary	0 ... 30
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Width, Height, Depth: Questi parametri determinano la simulazione del dimensionamento della stanza simulata in m.

Wall Vary: Questo parametro determina l'irregolarità delle superfici delle pareti. Con un'impostazione pari a 0, le pareti saranno perfettamente regolari. Impostazioni più alte simuleranno pareti più irregolari, creando una riverberazione più complessa.

12:Early Ref. 1, 13:Early Ref. 2

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Reverse, Plate, Spring
2	Room Size	0.1 ... 20.0
3	Liveness	0 ... 10
4	Diffusion	0 ... 10
5	Initial Delay	0.1 ... 400.0 ms
6	ER Number	1 ... 19
7	Feedback Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Feedback Gain	-99 ... +99 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Room Size: Questo parametro determina le dimensioni della stanza simulata in unità arbitrarie. Con impostazioni più alte si otterrà una stanza più grande con maggiore spazio tra le riflessioni.

Liveness: Questo parametro determina il modo in cui decadranno le early reflection. Con impostazioni più alte si otterrà un suono più "vivo".

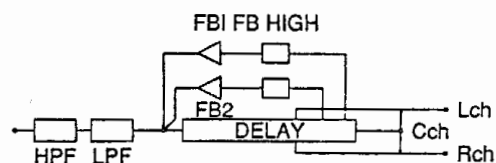
ER Number: Questo parametro determina il numero di early reflection che si verificheranno.

14:Gate Reverb, 15:Reverse Gate

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Type	Type A, Type B
2	Room Size	0.1 ... 20.0
3	Liveness	0 ... 10
4	Diffusion	0 ... 10
5	Initial Delay	0.1 ... 400.0 ms
6	ER Number	1 ... 19
7	Feedback Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Feedback Gain	-99 ... +99 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

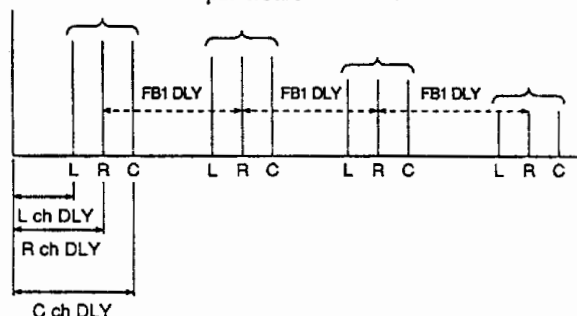
16:Delay L,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Lch Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
2	Rch Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
3	—	—
4	FB1 Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
5	FB2 Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
6	FB Gain	-99 ... +99 %
7	FB1 High Control	0.1 ... 1.0
8	FB2 High Control	0.1 ... 1.0
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

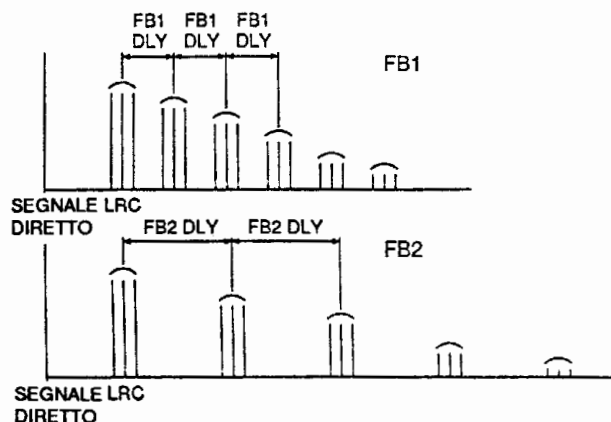


Questi programmi di delay producono un delay dual (16.Delay L,R) o triplo (17.Delay L,C,R) con due loop di feedback. Il diagramma seguente mostra il pattern creato dal tempo di delay doppio/triplo e l'effetto di FB1.

Questi tre formano un pattern ripetuto per creare il feedback.



Il diagramma seguente mostra il modo in cui il pattern del suono con delay doppio/triplo (Lch DelayTime, Rch Delay Time, Center DelayTime) viene ripetuto ad intervalli dei valori del tempo di feedback FB1 e FB2.

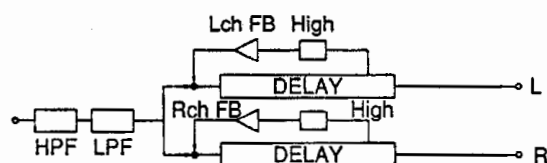


17:Delay L,C,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Lch Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
2	Rch Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
3	Center Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
4	FB1 Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
5	FB2 Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
6	FB Gain	-99 ... +99 %
7	FB1 High Control	0.1 ... 1.0
8	FB2 High Control	0.1 ... 1.0
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

18:Stereo Echo

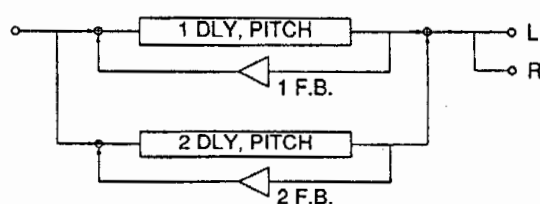
N°	Nome del parametro	Gamma
1	Lch Init Dly Time	0.1 ... 680.0 ms
2	Lch FB Delay Time	0.1 ... 680.0 ms
3	Lch FB Gain	-99 ... +99 %
4	Rch Init Dly Time	0.1 ... 680.0 ms
5	Rch FB Delay Time	0.1 ... 680.0 ms
6	Rch FB Gain	-99 ... +99 %
7	Lch FB High con.	0.1 ... 1.0
8	Rch FB High con.	0.1 ... 1.0
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru



Questo tipo di effetto produce due delay indipendenti con feedback indipendente.

19:Pitch Change 1

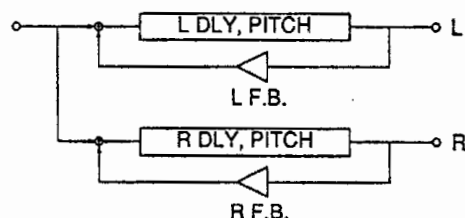
N°	Nome del parametro	Gamma
1	1 Pitch	-24 ... +24
2	1 Fine	-100 ... +100
3	1 Delay	0.1 ... 650.0 ms
4	1 FB Gain	-99 ... +99 %
5	1 Level	0 ... 100 %
6	2 Pitch	-24 ... +24
7	2 Fine	-100 ... +100
8	2 Delay	0.1 ... 650.0 ms
9	2 FB Gain	-99 ... +99 %
10	2 Level	0 ... 100 %



Questo tipo di effetto produce due cambiamenti indipendenti di pitch, ciascuno con delay e feedback. Il suono di entrambi i pitch change viene combinato in entrambi gli output destro e sinistro.

20:Pitch Change 2

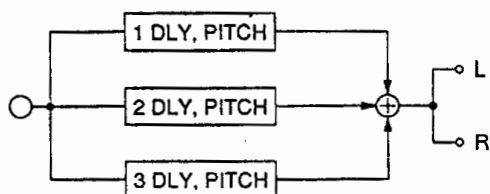
N°	Nome del parametro	Gamma
1	L Pitch	-24 ... +24
2	L Fine	-100 ... +100
3	L Delay	0.1 ... 650.0 ms
4	L FB Gain	-99 ... +99 %
5	R Pitch	-24 ... +24
6	R Fine	-100 ... +100
7	R Delay	0.1 ... 650.0 ms
8	R FB Gain	-99 ... +99 %
9	—	—
10	—	—



Questo tipo di effetto produce due pitch change indipendenti, ognuno con delay e feedback. Il suono di ogni pitch change viene inviato indipendentemente dagli output destro e sinistro.

21: Pitch Change 3

N°	Nome del parametro	Gamma
1	1 Pitch	-24 ... +24
2	1 Fine	-100 ... +100
3	1 Delay	0.1 ... 1300.0 ms
4	2 Pitch	-24 ... +24
5	2 Fine	-100 ... +100
6	2 Delay	0.1 ... 1300.0 ms
7	3 Pitch	-24 ... +24
8	3 Fine	-100 ... +100
9	3 Delay	0.1 ... 1300.0 ms
10	—	—



Questo tipo di effetto produce tre pitch change indipendenti, ciascuno con delay. Il suono di tutti i tre pitch change viene combinato in entrambi gli output destro e sinistro.

22: Aural Exciter ® *

N°	Nome del parametro	Gamma
1	HPF	500 Hz ... 16 kHz
2	Enhance	0 ... 100 %
3	Mix Level	0 ... 100 %
4	Delay Time	0.1 ... 650 ms
5	—	—
6	—	—
7	—	—
8	—	—
9	—	—
10	—	—

Questo effetto aggiunge nuovi armonici ad un suono perché nel mix si evidenzia.

HPF: verranno aggiunti gli armonici alle frequenze superiori a questa.

Enhance: Impostazioni più alte di questo valore incrementeranno il livello degli armonici appena creati.

Mix Level: Determina il mix del suono diretto e di quello prodotto dall'eccitatore. Impostazioni più alte incrementeranno la quantità di suono proveniente dall'eccitatore.

Delay: Determina il delay che verrà applicato al suono prodotto dall'eccitatore.

* Aural Exciter ® * è un marchio registrato e viene prodotto su licenza dalla APHEX Systems Ltd.

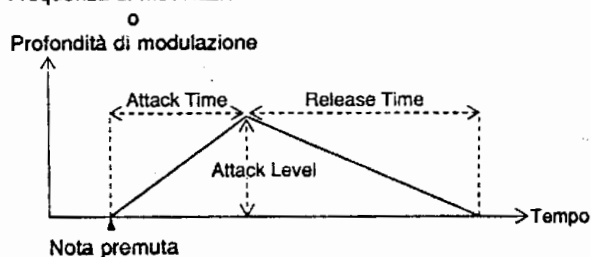
23: EG Flange

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Attack Time	2.0 ... 22000 ms
2	Attack Level	0 ... 100 %
3	Release Time	2.0 ... 22000 ms
4	EG Target	0:M.Freq, 1:M.Dep
5	Low Gain	-12 ... +12 dB
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	Modulation Delay	0.1 ... 100.0 ms
10	Mod. FB Gain	0 ... 99 %

Questo effetto produce un Flanger la cui frequenza o profondità di modulazione (modulation depth) può essere controllata nel tempo da un semplice inviluppo.

EG Target: Determina quale parametro verrà controllato dall'inviluppo. Se viene selezionato "M.Freq", l'inviluppo prima incrementerà e quindi decreterà nel tempo la frequenza della modulazione. Se viene selezionato "M.Depth", l'inviluppo prima incrementerà e quindi decreterà la profondità della modulazione nel tempo. Attack Time, Attack Level, Release Time: questi parametri determinano la forma dell'inviluppo. Questo inviluppo viene riavviato ogni volta che viene suonata una nota e si completerà indipendentemente dal fatto che la nota sia tenuta premuta o venga rilasciata.

Frequenza di modulazione



24: EG Chorus

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Attack Time	2.0 ... 22000 ms
2	Attack Level	0 ... 100 %
3	Release Time	2.0 ... 22000 ms
4	EG Target	0:M.Freq, 1:M.Dep
5	Low Gain	-12 ... +12 dB
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40 Hz
8	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
9	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
10	—	—

Questo effetto fornisce un chorus la cui frequenza di modulazione (modulation frequency) o profondità di modulazione (modulation depth) può essere controllata nel tempo da un inviluppo semplice. Per ulteriori dettagli fate riferimento alla spiegazione di 23. EG Flange.

25:EG Symphonic

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Attack Time	2.0 ... 22000 ms
2	Attack Level	0 ... 100 %
3	Release Time	2.0 ... 22000 ms
4	EG Target	0:M.Freq, 1:M.Dep
5	Low Gain	-12 ... +12 dB
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	—	—
10	—	—

Produce un effetto Symphonic la cui frequenza di modulazione o profondità di modulazione può essere controllata nel tempo da un inviluppo semplice. Per ulteriori dettagli fate riferimento alla spiegazione di **23:EG Flange**. Symphonic è un effetto simile al chorus ma con modulazione multipla e maggiore modulazione del tempo di delay.

26:EG Phase

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Attack Time	3.0 ... 22000 ms
2	Attack Level	0 ... 100 %
3	Release Time	3.0 ... 22000 ms
4	EG Target	0:M.Freq, 1:M.Dep
5	Low Gain	-12 ... +12 dB
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	Modulation Delay	0.1 ... 5.0 ms
10	—	—

Produce un effetto Phasing la cui frequenza di modulazione o profondità di modulazione può essere controllata nel tempo da un inviluppo semplice. Per ulteriori dettagli fate riferimento a **23:EG Flange**.

27:Rotary Speaker

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Mid Speed	0.05 ... 40 Hz
2	Depth	0 ... 100 %
3	Transition Time	2 ... 22000 ms
4	L/M/H Speed Diff.	0.05 ... 5.80 Hz
5	Switch L/M/H	0:Low, 1:Mid, 2:High
6	Low Gain	-12 ... +12 dB
7	High Gain	-12 ... +12 dB
8	—	—
9	—	—
10	—	—

Questo effetto simula un altoparlante che può servire a cambiare dolcemente le velocità tra high, mid e low (alta, media e bassa). Mediante l'assegnazione di un controller in modo che influisca sul parametro 5 (Switch L/M/H) di questo effetto, potete commutare le velocità del "rotor" (cioè l'elemento o unità rotante) mentre suonate.

Mid Speed: Determina la velocità media del "rotor".

Transition Time: Determina il tempo in cui il "rotor" aumenterà o diminuirà la velocità quando si commuta tra le velocità low, mid e high.

L/M/H Speed Diff.: Valore differenziale costante tra le velocità.

Switch L/M/H: Questo interruttore viene usato per selezionare la velocità bassa, media o alta del "rotor". Potrebbe essere utile, musicalmente parlando, assegnare un controller che influisca su questo parametro.

28:Ring Modulator

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Wave PM Depth	0 ... 100 %
2	Wave PM Frq.	0.05 ... 40.0 Hz
3	Wave AM Depth	0 ... 100 %
4	Wave AM Frq.	0.05 ... 40.0 Hz
5	Low Gain	-12 ... +12 dB
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	—	—
8	—	—
9	—	—
10	—	—

Questo effetto modifica la forma d'onda immessa moltiplicandola con un'onda sinusoidale. Le caratteristiche del pitch e dell'ampiezza di questa onda sinusoidale possono essere modificate liberamente.

Wave PM Depth: Determina la profondità della modulazione del pitch dell'onda sinusoidale.

Wave PM Frq.: Determina la profondità della frequenza di modulazione del pitch dell'onda sinusoidale.

Wave AM Depth: Determina la profondità della modulazione di ampiezza dell'onda sinusoidale.

Wave AM Frq.: Determina la profondità della frequenza di modulazione dell'ampiezza dell'onda sinusoidale.

29:D. Filter (Wah)

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Filter Frq.	125 Hz ... 14 kHz
2	Filter 1 Q	1.0 ... 5.0
3	Filter 1 Gain	0 ... +12 dB
4	Filter 2 Q	0.1 ... 0.7
5	—	—
6	—	—
7	—	—
8	—	—
9	—	—
10	—	—

Applica un effetto di wah-wah al suono immesso mediante l'uso di due filtri. Il filtro 1 è un filtro di presenza; il filtro 2 è un filtro passa-banda (BPF).

Filter Frq.: Determina le frequenze dei filtri 1 e 2.

Filter 1 Q: Determina la caratteristica di larghezza del filtro 1.

Filter 1 Gain: Determina il guadagno del filtro 1.

Filter 2 Q: Determina la caratteristica di larghezza del filtro 2.

30: Echo → Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Echo Lch Delay	0.1 ... 320.0 ms
2	Echo Lch FB Gain	-99 ... +99 %
3	Echo Rch Delay	0.1 ... 320.0 ms
4	Echo Rch FB Gain	-99 ... +99 %
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev ER/Rev Balance	0 ... 100 %
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Fornisce un effetto di *echo* che viene poi immesso in un effetto di riverbero. Per i dettagli fate riferimento a 18: *Stereo Echo* e 1: *Rev Hall*.

Rev Mix Level: Determina la proporzione tra il suono dell'eco e del riverbero. Con un'impostazione pari allo 0% si udirà solo il suono dell'eco, mentre con un'impostazione del 100% si udirà solo il suono del riverbero.

31: Delay L,R → Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Dly Lch Delay	0.1 ... 640.0 ms
2	Dly Rch Delay	0.1 ... 640.0 ms
3	Dly FB Gain	-99 ... +99 %
4	Dly FB High	0.1 ... 1.0
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev ER/Rev Balance	0 ... 100 %
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Fornisce un effetto di *delay* che viene poi immesso in un effetto di riverbero. Per i dettagli fate riferimento a 16: *Delay L,R* e 1: *Rev Hall*.

Rev Mix Level: Determina la proporzione tra il suono del *delay* e del riverbero. Con un'impostazione pari allo 0% si udirà solo il suono del *delay*, mentre con un'impostazione del 100% si udirà solo il suono del riverbero.

32: Flange → Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Fornisce un effetto di *flange* che viene poi immesso in un effetto di riverbero. Per i dettagli fate riferimento a 23: *EG Flange* e 1: *Rev Hall*.

Rev Mix Level: Determina la proporzione tra il suono del *flange* e del riverbero. Con un'impostazione pari allo 0% si udirà solo il suono del *flange*, mentre con un'impostazione del 100% si udirà solo il suono del riverbero.

33: Chorus → Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40 Hz
2	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
3	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
4	—	—
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Fornisce un effetto di *chorus* che viene poi immesso in un effetto di riverbero. Per i dettagli fate riferimento a 24: *EG Chorus* e 1: *Rev Hall*.

Rev Mix Level: Determina la proporzione tra il suono del *chorus* e del riverbero. Con un'impostazione pari allo 0% si udirà solo il suono del *chorus*, mentre con un'impostazione del 100% si udirà solo il suono del riverbero.

34: Sympho → Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	—	—
4	—	—
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Fornisce un effetto di symphonic che viene poi immesso in un effetto di riverbero. Per i dettagli fate riferimento a 25:EG Symphonic e 1:Rev Hall.

Rev Mix Level: Determina la proporzione tra il suono del symphonic e del riverbero. Con un'impostazione pari allo 0% si udirà solo il suono del symphonic, mentre con un'impostazione del 100% si udirà solo il suono del riverbero.

35: Phaser → Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 5.0 ms
4	—	—
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Fornisce un effetto di phase che viene poi immesso in un effetto di riverbero. Per i dettagli fate riferimento a 26:EG Phase e 1:Rev Hall.

Rev Mix Level: Determina la proporzione tra il suono di phase e del riverbero. Con un'impostazione pari allo 0% si udirà solo il suono "phase", mentre con un'impostazione del 100% si udirà solo il suono del riverbero.

36: Aural Exc → Rev (Aural Exciter ®*)

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Ex. HPF	500 Hz ... 16 kHz
2	Ex. Enhance	0 ... 100 %
3	Ex. Mix Level	0 ... 100 %
4	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
5	Rev High	0.1 ... 1.0
6	Rev Diffusion	0 ... 10
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 400.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Fornisce un effetto di exciter che viene poi immesso in un effetto di riverbero. Per i dettagli fate riferimento a 22:Aural Exciter e 1:Rev Hall.

Rev Mix Level: Determina la proporzione tra il suono dell'exciter e del riverbero. Con un'impostazione pari allo 0% si udirà solo il suono dell'exciter, mentre con un'impostazione del 100% si udirà solo il suono del riverbero.

* Aural Exciter® è un marchio registrato e viene fabbricato su licenza dalla APHEX Systems Ltd.

37: Dist → Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Distortion Level	0 ... 100 %
2	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
3	Mid Gain	-12 ... +12 dB
4	Treble Gain	-12 ... +12 dB
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 400.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Fornisce un effetto di distorsione che viene poi immesso in un effetto di riverbero. Per ulteriori dettagli sui parametri del riverbero, fate riferimento a 1:Rev Hall.

Distortion Level: Determina il grado di distorsione. Alle impostazioni più alte, il suono verrà fortemente distorto.

Rev Mix Level: Determina la proporzione tra il suono della distorsione e del riverbero. Con un'impostazione pari allo 0% si udirà solo il suono con la distorsione, mentre con un'impostazione del 100% si udirà solo il suono del riverbero.

38: Dist → Dly L,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Distortion Level	0 ... 100 %
2	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
3	Mid Gain	-12 ... +12 dB
4	Treble Gain	-12 ... +12 dB
5	Dly Lch Delay	0.1 ... 1360.0 ms
6	Dly Rch Delay	0.1 ... 1360.0 ms
7	Dly FB Gain	-99 ... +99 %
8	Delay Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Fornisce un effetto di distorsione che viene poi immesso in un effetto di delay. Per i dettagli fate riferimento a *37:Dist → Rev* e *16:Delay L,R*.

Delay Mix Level: Determina la proporzione tra il suono della distorsione e del delay. Con un'impostazione pari allo 0% si udirà solo il suono della distorsione, mentre con un'impostazione del 100% si udirà solo il suono del delay.

39: Dist → Echo

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Distortion Level	0 ... 100 %
2	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
3	Mid Gain	-12 ... +12 dB
4	Treble Gain	-12 ... +12 dB
5	Echo Lch Delay	0.1 ... 680.0 ms
6	Echo Rch Delay	0.1 ... 680.0 ms
7	Echo FB Gain	-99 ... +99 %
8	Echo Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Fornisce un effetto di distorsione che viene poi immesso in un effetto echo stereo. Per i dettagli fate riferimento a *36:Dist → Rev* e *18:Stereo Echo*.

Echo Mix Level: Determina la proporzione tra il suono della distorsione e dell'eco. Con un'impostazione pari allo 0% si udirà solo il suono della distorsione, mentre con un'impostazione del 100% si udirà solo il suono dell'eco.

40:EQ → Rev 1, 41:EQ → Rev 2

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
8	Rev Initial Delay	0.1 ... 400.0 ms
9	Rev ER/Rev Balance	0 ... 100 %
10	Rev Mix Level	0 ... 100 %

Questi tipi di effetto producono un equalizzatore a tre bande che viene poi immesso in un effetto di riverbero. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a *1:Rev Hall*.

42:EQ → Dly L,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Dly Lch Delay	0.1 ... 1360.0 ms
8	Dly Rch Delay	0.1 ... 1360.0 ms
9	Dly FB Gain	-99 ... +99 %
10	Delay Mix Level	0 ... 100 %

Questo tipo di effetto produce un equalizzatore a tre bande che viene poi immesso in un effetto di delay. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a *16:Delay L,R*.

43:EQ → Echo

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Echo Lch Delay	0.1 ... 680.0 ms
8	Echo Rch Delay	0.1 ... 680.0 ms
9	Echo FB Gain	-99 ... +99 %
10	Echo Mix Level	0 ... 100 %

Questo tipo di effetto produce un equalizzatore a tre bande che viene poi immesso in un effetto di echo stereo. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a *18:Stereo Echo*.

44:EQ → Flange

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	Mod. FB Gain	0 ... 99 %
10	Flange Mix Level	0 ... 100 %

Questo tipo di effetto produce un equalizzatore a tre bande che viene poi immesso in un effetto di flange. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a *23:EG Flange*.

45:EQ → Chorus

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
8	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
9	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
10	Chorus Mix Level	0 ... 100 %

Questo tipo di effetto produce un equalizzatore a tre bande che viene poi immesso in un effetto di chorus. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a *24:EG Chorus*.

46:EQ → Symphonic

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	—	—
10	Sympho Mix Level	0 ... 100 %

Questo tipo di effetto produce un equalizzatore a tre bande che viene poi immesso in un effetto di symphonic. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a *25:EG Symphonic*.

47:EQ → Phaser

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	Modulation Delay	0.1 ... 5.0 ms
10	Phase Mix Level	0 ... 100 %

Questo tipo di effetto produce un equalizzatore a tre bande che viene poi immesso in un effetto di phaser. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a *26:EG Phase*.

48:St. Flange → Delay L,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	Delay Mix Level	0 ... 100 %

Produce un effetto di flange che viene poi immesso in un delay stereo. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a 23:EG Flange e 16:Delay L,R.

49:St. Chorus → Delay L,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
3	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
4	—	—
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	Delay Mix Level	0 ... 100 %

Produce un effetto di chorus che viene poi immesso in un delay stereo. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a 24:EG Chorus e 16:Delay L,R.

50:Symphonic → Delay L,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	—	—
4	—	—
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	Delay Mix Level	0 ... 100 %

Produce un effetto di symphonic che viene poi immesso in un delay stereo. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a 25:EG Symphonic e 16:Delay L,R.

51:St. Phasing → Delay L,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 5.0 ms
4	—	—
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	Delay Mix Level	0 ... 100 %

Produce un effetto di phase che viene poi immesso in un delay stereo. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a 26:EG Phase e 16:Delay L,R.

Effetti tipo Dual**52:Hall & Plate**

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Hall Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
2	Hall High	0.1 ... 1.0
3	Hall Diffusion	0 ... 10
4	Hall Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
5	Hall LPF	1 ... 16 kHz, Thru
6	Plate Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
7	Plate High	0.1 ... 1.0
8	Plate Diffusion	0 ... 10
9	Plate Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
10	Plate LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Questo effetto produce in parallelo riverbero "plate" e riverbero "hall". Per i dettagli relativi ai parametri, fate riferimento a 1:Rev Hall.

53:Echo & Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Echo Lch Delay Time	0.1 ... 320.0 ms
2	Echo Rch Delay Time	0.1 ... 320.0 ms
3	Echo FB Gain	-99 ... +99 %
4	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
5	Rev High	0.1 ... 1.0
6	Rev Diffusion	0 ... 10
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 100.0 ms
8	Rev ER/Rev Balance	0 ... 100 %
9	Rev HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	Rev LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Questo effetto produce in parallelo eco e riverbero. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a 18:Stereo Echo e 1:Rev Hall.

54:Delay & Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Dly Lch Delay Time	0.1 ... 640.0 ms
2	Dly Rch Delay Time	0.1 ... 640.0 ms
3	Dly FB Gain	-99 ... +99 %
4	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
5	Rev High	0.1 ... 1.0
6	Rev Diffusion	0 ... 10
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 100.0 ms
8	Rev ER/Rev Balance	0 ... 100 %
9	Rev HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	Rev LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Questo effetto produce in parallelo delay e riverbero. Per i dettagli, fate riferimento a 16:Delay L,R e 1:Rev Hall.

55:Flange & Chorus

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Flg Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Flg Mod. Depth	0 ... 100 %
3	Flg Mod. Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Flg Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	—	—
6	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
7	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
8	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
9	—	—
10	—	—

Questo effetto produce in parallelo "flange" e "chorus". Per i dettagli, fate riferimento a 23:EG Flange e 24:EG Chorus.

56: Flange & Sympho

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Flg Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Flg Mod. Depth	0 ... 100 %
3	Flg Mod. Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Flg Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	—	—
6	Sym Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
7	Sym Mod. Depth	0 ... 100 %
8	—	—
9	—	—
10	—	—

Questo effetto produce in parallelo "flange" e "symphonic". Per i dettagli, fate riferimento a 23:EG Flange e 25:EG Symphonic.

57:Sympho & Chorus

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Sym Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Sym Mod. Depth	0 ... 100 %
3	—	—
4	—	—
5	—	—
6	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
7	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
8	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
9	—	—
10	—	—

Questo effetto produce in parallelo "chorus" e "symphonic". Per ulteriori dettagli, fate riferimento a 24:EG Chorus e 25:EG Symphonic.

58: Flange & Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Diffusion	0 ... 10
8	Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Questo effetto produce in parallelo "flange" e riverbero. Per i dettagli, fate riferimento a 23:EG Flange e 1:Rev Hall.

59: Chorus & Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
3	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
4	—	—
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Diffusion	0 ... 10
8	Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Questo effetto produce in parallelo "chorus" e riverbero. Per i dettagli, fate riferimento a 24:EG Chorus e 1:Rev Hall.

60: Sympho & Rev

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	—	—
4	—	—
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Diffusion	0 ... 10
8	Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Questo effetto produce in parallelo "symphonic" e riverbero. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a 25:EG Symphonic e 1:Rev Hall.

61: Flange & Dly L,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Questo effetto produce in parallelo "flange" e "delay". Per ulteriori dettagli, fate riferimento a 23:EG Flange e 16:Delay L,R.

62: Chorus & Dly L,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
3	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
4	—	—
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Questo effetto produce in parallelo "chorus" e "delay". Per i dettagli, fate riferimento a 24:EG Chorus e 16:Delay L,R.

63: Sympho & Dly L,R

N°	Nome del parametro	Gamma
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	—	—
4	—	—
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Questo effetto produce in parallelo "symphonic" e "delay". Per ulteriori dettagli, fate riferimento a 25:EG Symphonic e 16:Delay L,R.

COMMON DATA/EFFECT SET

10.4 Effect 2 parameter JUMP#216

Funzione: Specificare i parametri di effetto per Effect 2.

Procedura:

Partendo dalla job directory di Effect Set (JUMP#212), Selezionate il job 04:Effect 2 Parameter (JUMP#216). Specificate le impostazioni del parametro per l'effetto selezionato.

Osservazioni:

La selezione dell'effetto e le impostazioni del parametro per Effect2 vengono fatte esattamente come quelle per Effect 1. Fate riferimento alla spiegazione nella sezione precedente, 10.3 Effect 1 parameter.

COMMON DATA/EFFECT SET

10.5 Effect control JUMP#218

Funzione: Specificare come verranno controllati in tempo reale i due parametri selezionati dell'unità di effetti.

Procedura:

Dalla job directory di Effect Set (JUMP#212), Selezionate il job 05:Effect Control (JUMP#218). Specificate i parametri da controllare e il controller per ognuno di essi.

EFFECT CONTROL				EL 1234	218
Parallel EFF1 Type = 46:EQ -> SymPhonic					
EFF2 Type = 01:Rev. Hall					
Param	Ctrl#	& Device		MiMa	
Cnt1	EF1 Par1	off		0 99	
Cnt2	EF1 Par1	off		0 99	
LFO Wave=triangle				Sp=65	01=0 Ph=free
Cnt1	Cnt2	LFO			
6	1	5	2	3	4

(1) Param (ved. sotto): Selezionate due dei seguenti parametri dell'effetto da controllare. Il controller selezionato influenzerà ...EF1 Par 1-10: un parametro 1-10 dell'unità di effetti 1.

EF1 Level 1/2: il livello dell'effetto 1 o 2 dell'unità di effetti 1.

EF2 Mix Level: l'entità di Effect 2 presente nella catena di effetti. (Questo parametro è significativo soltanto quando Effect Mode è Serial.)

EF2 Par 1-10: un parametro 1-10 dell'unità di effetti 2.

EF2 Level 1/2: il livello dell'effetto 1 o 2 dell'unità di effetti 2.

Out 1/2 w:d: il bilanciamento di wet:dry dell'output 1 o 2.

Cnt1 MIN: la percentuale di una gamma completa del parametro che risulterà quando un controller viene spostato nella sua posizione di minimo (vedere (3)).

Cnt1 MAX: la percentuale di una gamma completa del parametro che risulterà quando un controller viene spostato nella sua posizione di massimo (vedere (4)).

LFO Wave: la forma d'onda dell'LFO di Effect (vedere (5)).

LFO Spd: controlla la velocità dell'LFO di Effect (vedere (5)).

LFO Dly: controlla in tempo di delay dell'LFO di Effect (vedere (5)).

LFO Phs: controlla la fase iniziale dell'LFO di Effect (vedere (5)).

(2) Ctrl# & Device (001...120, Aftertouch, Velocity, Key Scale, LFO): Serve a selezionare la sorgente di controllo che influirà sul parametro di effetti selezionato. 001...Modulation...120 Non-Assign: Questo messaggio di control change influenzerà il parametro di effetti selezionato nel punto (1). (I numeri di controllo 000 e 032 sono riservati ai messaggi di Bank Select e quindi non sono disponibili.) Per ulteriori dettagli relativi ai controller, fate riferimento a *Common data 12.(F2) Controller set (Modulation)*.

Aftertouch: La pressione esercitata sulla tastiera dopo aver suonato una nota influirà sul parametro di effetti selezionato nel punto (1).

Velocity: La velocità di key-on della nota suonata per ultima influirà sul parametro di effetti selezionato nel punto (1).

Key Scale: La posizione sulla tastiera della nota suonata per ultima influirà sul parametro di effetti selezionato nel punto (1). Se "Mi" (3) è inferiore a "Ma" (4), le note più alte avranno un'impostazione di parametro più alta.

LFO: L'LFO di Effect influirà sul parametro di effetti selezionato nel punto (1). Vedere il sottostante punto (5).

(3) Mi (0...99): Quando il controller è sulla posizione minima (cioè la rotella di modulazione è completamente girata verso di voi, non viene applicata alcuna pressione di aftertouch ecc.), il parametro verrà impostato su questa percentuale del suo valore massimo. (Vedere anche "Ma" (4).)

(4) Ma (0...99): Quando il controller è sulla posizione massima (cioè la rotella di modulazione è completamente girata nel senso opposto a voi, viene applicata la massima pressione di aftertouch ecc.), il parametro verrà impostato su questa percentuale del suo valore massimo.

È possibile impostare il valore di "Mi" più alto del valore di "Ma" per invertire l'effetto del controller. Per esempio, se "Mi" è 99 e "Ma" è 50, e avete impostato "Ctrl# & Device" su "001 Modulation", il parametro selezionato sarà al 100% della sua gamma completa quando la rotella di modulazione viene girata completamente verso di voi e al 50% della sua gamma completa quando la rotella di modulazione viene girata completamente nell'altro senso.

(5) LFO: viene fornito uno speciale LFO di Effect per controllare i parametri di effetto che avete selezionato nel punto (1). Potete impostare la forma d'onda (WV=triangle, saw down, saw up, square, sine, sample&hold), la velocità (Sp = 0...99), il delay (Dl = 0...99) e la fase iniziale (Ph =

0...99, free) di Effect LFO. Per una spiegazione dettagliata di questi parametri, fate riferimento a *AFM element data 6.(F1) AFMLFO (Main)*, essenzialmente identico a questo Effect LFO.

Il parametro "initial phase" determina il punto della forma d'onda dell'LFO dal quale l'LFO avrà inizio ogni volta che viene premuto un tasto. Quando è impostato su "free", l'Effect LFO non ricomincerà daccapo per ogni nota.

Effect LFO è indipendente dall'LFO che fornisce la "modulazione" per alcuni tipi di effetto. Per esempio, potete perfino usarlo per modulare la frequenza di modulazione di un effetto di chorus.

(6) Premendo F1-F3 il cursore si sposterà sull'area di Control 1, Control 2 o LFO.

Osservazioni: L'assegnazione di alcuni parametri dell'effetto al controllo in tempo reale può provocare rumore. In tal caso, cercate di modificare le impostazioni.

COMMON DATA

11. Micro tuning set

JUMP#221

Funzione: Selezionare una micro tuning (micro-accordatura) per l'intera voce e specificare se ciascun elemento userà o meno questa impostazione.

Procedura:

Partendo dalla job directory Voice Common (JUMP#201), Selezionate il job 11:McTune (JUMP#221).

Specificate la micro tuning e l'applicazione on/off della micro tuning all'elemento.

MICRO TUNING SET		EL	1221	221
VOICE=1 -D01(49)		ST*Concert		
Micro Tuning Select =		P-1 Equal		
Element1	AFM	=	off	
Element2	AFM	=	off	
Element3	AFM	=	off	
Element4	AFM	=	off	
SEL	E1	E2	E3	E4

(1) Micro Tuning Select (I-1, I-2, C-1, C-2, P-1...P-64): Serve a selezionare una micro tuning da usare con la voce. Nell'SY99 sono preprogrammate 64 memorie di micro tuning (vedere le osservazioni seguenti). È possibile immagazzinare due proprie micro tuning, programmate dall'utente, da memorizzare nella memoria Internal, inoltre, altre due micro tuning possono essere memorizzare su una card. Le voci Internal non possono usare le micro tuning della card e viceversa.

(2) Element 1-4 (off, on): Quando questo parametro è attivato (on), l'elemento potrà usare la micro tuning selezionata da Micro Tuning Select. Se invece è disattivato (off), l'elemento userà la scala in temperamento equabile anziché la micro tuning selezionata.

(3) Premendo F1 (Sel) potrete spostare il cursore su Micro Tuning Select. Premendo F2-F5 potrete spostare il cursore sugli elementi da 1 a 4.

Osservazioni: Come i dati di Pan, quelli di Micro Tuning non sono parte della voce. Questa impostazione di Micro Tuning Select specifica soltanto quale tipo di scala o microaccordatura verrà usata.

Qui di seguito riportiamo le 64 micro tuning presettate disponibili nell'SY99.

01 Equal temperament: L'accordatura "di compromesso" usata per gli ultimi duecento anni dalla musica occidentale,

presente sulla maggior parte delle tastiere elettroniche. Ciascun semitono è esattamente un dodicesimo di un'ottava e la musica può essere suonata con la stessa facilità in qualsiasi tonalità. Tuttavia, nessuno degli intervalli è perfettamente in tonalità.

02-13 Pure major (C...B): Questa accordatura è studiata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente la terza maggiore e la quinta giusta) nella scala maggiore siano puri. Ciò significa che gli altri intervalli saranno automaticamente fuori tonalità. Bisogna che voi specifichiate la tonalità (C...B) in cui intendete suonare.

14-25 Pure minor (A...G#): vale lo stesso discorso che abbiamo fatto per la Pure Major, ma è prevista per la scala minore.

26-37 Meantone (C...B): Si tratta di una regolazione delle accordature Pura e Pitagorica. L'intervallo fra la tonica e la quinta è leggermente calante, in modo che l'intervallo fra la tonica e la seconda (o sopratonica) sia esattamente a metà strada tra una seconda maggiore e minore pura: in altre parole è una "media" (mean).

38-49 Pythagorean (C...B): Questa scala è derivata da una serie di quinte giuste ascendenti a partire dalla tonica. Ciò fa sì che l'ottava sia "calante", per cui una delle quarte non è perfettamente accordata per poter compensare. (Nella tonalità di do, l'intervallo Ab-Eb, cioè la bemolle-mi bemolle.)

50 Werckmeister: Andreas Werckmeister, un contemporaneo di Bach, progettò questo tipo di accordatura in maniera che le tastiere potessero essere suonate in qualsiasi tonalità. Ogni tonalità ha un carattere unico ed esclusivo.

51 Kirnberger: Johan Philipp Kirnberger effettuò lo stesso tipo di scala temperata per consentire le esecuzioni in qualsiasi tonalità.

52 Vallotti & Young: Francescantonio Vallotti e Thomas Young (entrambi della metà del secolo diciottesimo) apportarono questa modifica alla accordatura pitagorica in cui le prime sei quinte sono calanti.

53 1/4 shifted equal: Questa è la scala normale temperata spostata verso l'alto di cinquanta cents.

54 1/4 tone: Ventiquattro note per ottava egualmente spaziate. (Bisogna suonare ventiquattro note per spostarsi di un'ottava).

55 1/8 tone: Quarantotto note per ottava ugualmente spaziate. Bisogna suonare quarantotto note per spostarsi di un'ottava.

56 Just Adjust: Questa è una speciale accordatura usata per ottenere la regolazione fine della forma d'onda AWM.

57 Big Chord: Il pitch è regolato sull'ottava bassa per ogni otto semitoni, consentendo di formare gli accordi in un punto qualsiasi della tastiera senza che essi diventino eccessivamente gravi.

58 Log Equal: È una variazione della scala temperata equabile convenzionale.

59 1/4 Tonelo: È la stessa della micro tuning 54, ma con un pitch più basso.

60 Harmonic A: I tasti bianchi possono suonare la serie armonica che ha inizio con il la, e i tasti neri possono suonare la serie armonica che ha inizio sul mi.

61 Reverse: Viene invertita la scala temperata equabile convenzionale.

62 Far East: I tasti neri e i tasti bianchi suonano una scala orientale differente.

63 Blue: I tasti bianchi suonano una scala "blues". I tasti neri aggiungono una nota "triste".

64 Question-1: Suonate i tasti bianchi in maniera consecutiva ascendente a partire da C2.

Suonate i tasti neri consecutivamente in maniera ascendente a partire da C#1.

Editing: Per editare la micro tuning Internal selezionata correntemente, premete F8 (Edit). Non è possibile editare le micro tunings preset oppure card. Se volete editare una di queste micro tuning, dovete prima copiarla in una memoria micro tuning interna.

COMMON DATA/MICRO TUNING SET

11.0 Micro tuning edit

JUMP#222

Funzione: Vi consente di editare i dati Micro Tuning selezionati.

Procedura:

Partendo dal job 11. Micro Tuning Set di Voice Common (JUMP#221),

Quando viene selezionata una Micro Tuning Internal, Premete F8 (Edit) (JUMP#222)

e selezionate i dati di micro tuning che desiderate modificare.

È possibile effettuare l'editing soltanto quando è stata selezionata una memoria di micro tuning Internal. Se desiderate editare una memoria di micro tuning relativa a Preset o Card, dovete prima premere COPY per copiarla in una memoria interna come spiegato nel paragrafo seguente 11.0.1 Copy Micro Tuning Data.

MICRO TUNING EDIT		222
I- 1 Far East		
01: Micro tuning Data		01
02: Micro tuning Name		
01	02	
0	0	0

(1) Vengono visualizzati il numero ed il nome dei dati di Micro Tuning selezionati.

(2) Spostate il cursore in questa area per selezionare un job, quindi premete ENTER.

01: Micro Tuning Data: Modificate l'accordatura per ciascuna nota della scala. Vedere il paragrafo 11.1 Micro Tuning Data.

02: Micro Tuning Name: Assegnate un nome di dieci caratteri ai dati di micro tuning. Vedere il paragrafo 11.2 Micro Tuning Name.

(3) Premendo F1 o F2 selezionerete il job corrispondente.

COMMON DATA/MICRO TUNING SET

11.0.1 Copy micro tuning

Funzione: Copia i dati di micro tuning da un'altra memoria e la immette in quella Internal.

Procedura:

Quando editate i dati di micro tuning (JUMP#223, #224), Premete COPY per ottenere la videata seguente.

Selezionate la fonte e la destinazione della copia micro tuning.

Per copiare i dati premete F8.

Per uscire da questa funzione senza aver effettuato la copia, premete EXIT.

COPY MICRO TUNING

Source Tuning = P- 2 P Major C

Destination Tuning = I- 2 Blue

Go

2 1 3

- (1) Source Tuning (I-1, I-2, C-1, C-2, P-1...P-64): Selezionate i dati di micro tuning da copiare. Possono essere selezionate C-1 e C-2 (card) solo se è selezionata una card VOICE.
- (2) Destination Tuning (I-1, I-2): Selezionate la micro tuning (internal 1 o 2) in cui desiderate copiare i dati di Source Tuning.
- (3) Dopo aver selezionato Source Tuning e Destination Tuning, premete F8 (Go) per copiare i dati. Sul display apparirà la domanda "Are you sure?". Premete YES per confermare ed i dati verranno copiati.

Osservazioni:

È possibile editare soltanto i dati di micro tuning Internal. Se volete editare una delle micro tuning preset o card, dovete usare questa funzione per copiarla nella memoria micro tuning Internal.

COMMON DATA/MICRO TUNING SET

11.1 Micro tuning data JUMP#223

Funzione: Serve ad editare l'accordatura di ciascuna nota dei dati micro tuning selezionati.

Procedura:

Partendo dalla job directory Micro Tuning Edit (JUMP#222)

Selezionate 01:Micro Tuning Data (JUMP#223).

Specificate l'accordatura per ciascuna nota.

MICRO TUNING DATA 223

Tuning:I- 1 Far East

Coarse = -2

Fine = + 0 (939)

C#-2

0

K-Dn, K-Up

1 2 3 4 5 6

- (1) Vengono visualizzati il numero ed il nome dei dati di micro tuning che devono essere editati.
- (2) Vengono visualizzati la nota precedente ed il suo valore di accordatura assoluto.
- (3) Potete vedere inoltre la nota di cui state effettuando l'editing.
- (4) Coarse Tuning (C#-1...G8): Con il cursore posizionato su Coarse, regolate l'intonazione della nota che state editando con incrementi di semitono.
- (5) Fine Tuning (-43 o -42...+42): Con il cursore posizionato su Fine, regolate l'intonazione della nota che state editando con microincrementi dell'ordine di 1.171875 cents. Il valore di intonazione assoluto visualizzato tra parentesi indica il numero di questi step partendo da 0 su C#-2. La regolazione più bassa di questo parametro sarà -43 o -42 secondo il valore di Coarse Tuning.
- (6) Nome della prossima nota e suo valore di tuning assoluto.

(7) Premendo F1 (K-Dn) oppure F2 (K-Up) vi potrete spostare alla nota precedente o alla successiva. Potete anche premere una nota sulla tastiera per selezionare in qualsiasi momento quella nota.

Osservazioni: Innanzitutto usate F1 (K-Dn) ed F2 (K-Up) per selezionare la nota di cui volete effettuare l'editing dell'accordatura. Potete usare anche la tastiera dell'SY99 per selezionare la nota. La nota che viene editata in quel momento appare nel centro del display, con la nota precedente raffigurata a sinistra e quella successiva raffigurata a destra.

Quindi impostate Coarse e Tuning per la nota selezionata. Se regolate Fine Tuning al di sotto della gamma di ± 42 , il parametro Coarse Tuning si sposterà verso il basso o verso l'alto.

COMMON DATA/MICRO TUNING SET

11.2 Micro tuning name JUMP#224

Funzione: Specificare un nome di dieci caratteri per la memoria interna di Micro Tuning che si sta editando.

Procedura:

Dalla directory di Micro Tuning Edit (JUMP#222),

Selezionate 02:Micro Tuning Name (JUMP#224).

Specificate un nome per i dati di micro tuning.

MICRO TUNING NAME 224

[Far East]

Clr Upper Lower

2 3 4 5

- (1) Immettete un nome di dieci caratteri per i dati di Micro Tuning.
- (2) Per cancellare il nome appena immesso premete F1 (Clr).
- (3) Per commutare i caratteri in maiuscolo premete F2 (Uppr).
- (4) Per commutare i caratteri in minuscolo, premete F3 (Lowr).

Osservazioni: Nella parte introduttiva dell'SY99 riguardante l'uso della tastierina numerica, sono stati riportati i metodi per immettere i dati relativi ai caratteri.

COMMON DATA

12.(F1) Controller set (Pitch Bend) JUMP#225

Funzione: Specificare la gamma entro la quale la rotella PITCH influenzerà l'intonazione.

Procedura:

Partendo dalla job directory Common Data (JUMP#201), Selezionate il job 12:Ctrlr.

Premete F1 (PB)

e specificate la gamma della rotella PITCH.

CONTROLLER SET EL 123 225
 VOICEB1 -D01(49) ST*Concert
 Pitch Bend Wheel
 Pitch Bend Range = 12
 PR depends on ZONED AFTER TOUCH MODE.
 PB After Mod Pan Other

(1) Pitch Bend Range (0...12): Questo parametro determina la gamma (da 0 a 12 semitoni) entro la quale la rotella PITCH influenzerà l'intonazione. Quando è impostata su 12, la rotella PITCH sposterà l'intonazione di un'ottava superiore o inferiore. Se è impostata a 0, la rotella PITCH non avrà alcun effetto.

(2) Per effettuare le impostazioni dei controller per Aftertouch, Modulation, Pan o Other, premete F2, F3, F4 o F5. Fate riferimento alle sezioni 12.(F2), 12.(F3), 12.(F4) o 12.(F5).

Nota: L'azione del controllo (a rotella) PITCH può essere modificata usando le impostazioni di Zoned After Touch, descritta nella sezione seguente. Ciò consente un uso più sofisticato del PITCH.

COMMON DATA

12.(F2) Controller set (Aftertouch)

JUMP#276

Funzione: Specificare il modo in cui l'aftertouch influirà sul pitch e su qualsiasi altro parametro al quale è assegnato.

Procedura:

Partendo dalla job directory Common Data (JUMP#201), Selezionate il job 12:Ctrlr.

Premete F2 (Atrr)

Specificate il modo dell'aftertouch, il punto di split e la gamma del bend.

CONTROLLER SET EL 123 276
 VOICEB1 -D01(49) ST*Concert
 After Touch
 Zoned After Touch Mode = 3
 Split Point = C 3
 After Touch Pitch Bend Range = +10
 SPLIT POINT is valid only SPLIT MODE.
 PB After Mod Pan Other

(1) Zoned After Touch Mode (all, top, bottom, split hi, split lo): Questa impostazione determina quali note della voce saranno influenzate dall'aftertouch. Osservate che comprende il pitch bend dell'aftertouch impostato al punto (3) e inoltre qualsiasi parametro di Modulation, Pan o Other controllato dall'aftertouch. Per esempio, se avete impostato la modulazione del pitch in modo che venga controllata dall'aftertouch, la pressione sulla tastiera incrementerà la modulazione del pitch soltanto per la nota o le note determinate dall'impostazione di Zoned After Touch Mode. Fate riferimento alle sezioni seguenti 12.(F3) - 12.(F5).

All: L'aftertouch influenzerà tutte le note della voce.

Top: L'aftertouch influenzerà soltanto la nota più alta fra quelle suonate correntemente.

Bottom: L'aftertouch influenzerà soltanto la nota più bassa fra quelle suonate correntemente.

Split hi: L'aftertouch influenzerà soltanto le note sul o al di sopra del punto di split specificato al punto (2).

Split lo: L'aftertouch influenzerà soltanto le note al di sotto del punto di split specificato al punto (2).

(2) Split Point (C-2...G8): Determina il punto di split per le impostazioni di Zoned After Touch Mode di "split hi" o "split lo". Se Zoned After Touch Mode è impostato su "all", "top" o "bottom", questa regolazione di Split Point non avrà effetto alcuno.

(3) After Touch Pitch Bend Range (-12...+12): Determina il modo in cui l'aftertouch influirà sull'intonazione. L'ulteriore pressione sulla tastiera dopo aver suonato una nota sposterà il pitch di un'ottava discendente (per un'impostazione di -12) o di un'ottava ascendente (per un'impostazione di +12).

(4) Per effettuare le impostazioni del controller per Pitch Bend, Modulation, Pan o Other, premete F1, F3, F4 o F5. Fate riferimento alle sezioni 12.(F1), 12.(F3), 12.(F4) o 12.(F5).

Tastiera: Per impostare il punto di split, potete premere F8 (Kbd) e quindi premere una nota quando il cursore è posizionato su Split Point.

COMMON DATA

12.(F3) Controller set (Modulation)

JUMP#226

Funzione: Specificare il dispositivo di controllo che aggiungerà il vibrato (modulazione del pitch), il tremolo (modulazione di ampiezza), e il wah-wah (modulazione del filtro).

Procedura:

Partendo dalla job directory Common Data (JUMP#201), Selezionate il job 12:Ctrlr.

Premete F3 (Mod) (JUMP#226)

Specificate il controller e la profondità per ciascun parametro.

CONTROLLER SET EL 123 226
 VOICEB1 -D01(49) ST*Concert
 Modulation Depth
 Pitch 30
 Amplitude 0
 Filter 0
 MIDI Ctrl No. & Device
 001 Modulation
 off
 off
 PB After Mod Pan Other

(1) Pitch Modulation Depth (0...127): L'impostazione di questo parametro determina la gamma entro la quale il dispositivo specificato aggiungerà vibrato al suono (modulazione del pitch). Per un'impostazione di 127, il controller selezionato sarà in grado di aggiungere la massima quantità di vibrato. Per un'impostazione uguale a 0, il controller selezionato non aggiungerà alcun vibrato.

(2) Amplitude Modulation Depth (0...127): La regolazione di questo parametro determina la gamma entro la quale il dispositivo specificato aggiungerà al suono l'effetto tremolo (ampiezza di modulazione). I dettagli sono gli stessi del parametro precedente.

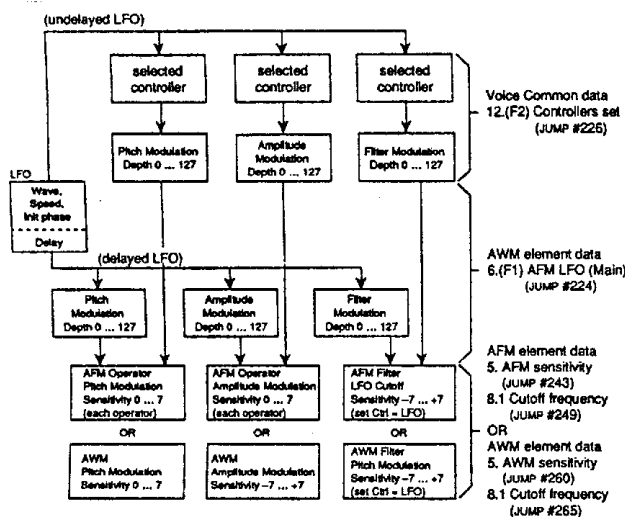
(3) Filter Modulation Depth (0...127): Questa regolazione determina la gamma entro la quale il dispositivo specificato aggiungerà il wah-wah (modulazione del filtro). I dettagli sono gli stessi del parametro (1).

(4) MIDI Ctrl No. & Device (1...120, After Touch): Queste impostazioni determinano i dispositivi di controllo che aggiungeranno la modulazione del pitch, di ampiezza e del filtro. Il numero di controllo MIDI selezionato (1...120) viene

visualizzato a sinistra e la funzione definita per quel numero viene visualizzata a destra. I numeri di controllo 0 e 32 sono riservati ai messaggi di Bank Select e non possono essere selezionati in questa fase.

(5) Per effettuare le regolazioni del controller relative a Pitch Bend, Pan oppure Other, premete F1, F3, F4 oppure F5. Fate riferimento ai paragrafi 12.(F1), 12.(F3), 12.(F4) oppure 12.(F5)..

Osservazioni: Come indicato nel diagramma seguente, i controller selezionati in questa fase saranno in grado di aggiungere al suono la modulazione del pitch, dell'ampiezza e del filtro oltre a quella specificata mediante le regolazioni di PModDepth, AModDepth e FModDepth di ciascun LFO dell'elemento. L'effetto della modulazione risultante dipenderà dalle impostazioni di sensibilità (*sensitivity*) relative a ciascun elemento.



Controller fissi: I numeri di controllo trasmessi dai seguenti cinque controller incorporati nell'SY99 sono fissi e non possono essere modificati. Quando vengono spostati questi controller, essi trasmettono dei messaggi di controllo MIDI di numero corrispondente. Se vengono selezionati i seguenti numeri di controllo, questi controller incorporati regoleranno la funzione assegnata. Lo standard ufficiale MIDI definisce l'Aftertouch non come numero di controllo ma come un differente tipo di messaggio, per cui non possiede un numero di controllo.

- 001: La rotella MODULATION 1 situata a sinistra della tastiera.
 - 002: Un controller a fiato opzionale collegato alla presa jack BREATH posta sul pannello posteriore.
 - 004: Un controller a pedale opzionale collegato alla presa jack FOOT CONTROLLER situata sul pannello posteriore.
 - 006: Slider (o controllo a cursore) per immissione dati.
 - 007: Volume pedali.
 - 064: Un interruttore a pedale opzionale collegato al jack SUSTAIN posto sul pannello posteriore.
- Aftertouch: (cioè la pressione ulteriore sui tasti della tastiera dopo aver suonato una nota).

Controller assegnabili: Oltre a questi cinque controlli a funzione fissa, l'SY99 possiede due controller a funzione assegnabile. Con le impostazioni effettuate in fabbrica, alla rotella di MODULATION 2 viene assegnato il numero di controllo MIDI 13, e al FOOT SWITCH viene assegnato

il numero di controllo 65. Il numero di controllo trasmesso da questi controller può essere modificato mediante la funzione *Utility mode System Utility 3.Controllers* (JUMP#803).

- La rotella MODULATION 2 è situata sulla parte sinistra della tastiera (è impostata inizialmente per trasmettere il numero di controllo 013: Non- assegnato).
- Un interruttore a pedale opzionale è collegato al jack FOOT SWITCH posto sul pannello posteriore (inizialmente è impostato per trasmettere il numero di controllo 065: Portamento Switch).

Controller MIDI: Il MIDI Ctrl No. & Device specificato si applica sia ai controller incorporati dell'SY99 sia ai dati di controllo MIDI in arrivo ricevuti al MIDI IN. Per esempio, se avete specificato che la profondità di modulazione di ampiezza debba essere regolata da 001:Modulation Wheel, essa sarà regolata dai messaggi MIDI in arrivo di Control Change 001 oltre agli spostamenti della rotella MODULATION 1 dell'SY99.

Lo standard ufficiale MIDI non definisce lo scopo di tutti i messaggi di Control Change MIDI da 1 a 120. Se il numero di controllo selezionato non è stato definito, sull'LCD apparirà l'indicazione "Non-assigned no.". Potete usare questi numeri di controllo come qualsiasi altro. Per esempio, potete assegnare ad un controller che può ricevere tale funzione (vedere *Utility Mode System Utility 3.Controllers*) uno dei seguenti numeri e quindi selezionare il numero di controllo per regolare la profondità di modulazione del pitch. "Non-assigned no." significa semplicemente che non è una convenzione ufficiale l'impiego di quel numero di controllo.

COMMON DATA

12.(F4) Controller set (Pan) JUMP#227

Funzione: Serve a specificare il dispositivo di controllo che regolerà la profondità dello spostamento ciclico di panning (Pan LFO) e il controller che regolerà direttamente la posizione di pan (Pan Bias).

Procedura:

Partendo dalla job directory Voice Common (JUMP#201), Selezionate il job 12:Ctrlr.

Premete F4 (Pan) (JUMP#227).

Specificate il controller e la profondità di ciascun parametro.

CONTROLLER SET				EL 1234	227
VOICE#1 -D01(49) ST*Concert					
Pan Control					
	Depth	MIDI	Ctrl No. & Device		
Pan LFO	127		off		
Pan Bias	0		off		
PB	Aftr Mod	Pan	Other		
1	2	1	3		

(1) Pan LFO Depth (0...127): Questo parametro determina la gamma entro la quale il controller specificato regolerà la profondità di Pan LFO. Se il valore è impostato su 127,

il controller selezionato regolerà il panning LFO entro l'intera gamma da un valore 0 al massimo. Se invece questo parametro è impostato su 0, il controller selezionato non avrà alcun effetto sul panning LFO.

(2) Pan Bias Depth (0...127): Determina la gamma entro la quale il controller specificato influirà sulla posizione di pan.

(3) MIDI Ctrl No. & Device (0...120, After Touch): Queste regolazioni determinano quali controller regoleranno la profondità del panning LFO e del Pan Bias.

(4) Per effettuare le impostazioni del controller per Pitch Bend, Modulation o Other, premete F1, F2, F3 oppure F5. Fate riferimento alle sezioni 12.(F1), 12.(F2), 12.(F3) o 12.(F5).

MIDI Ctrl No. & Device: Per i dettagli fate riferimento al paragrafo 12.F3 Controller Set (Modulation).

Osservazioni: Poiché la rotella MODULATION 2 ha il ritorno automatico sulla posizione centrale, è utile specialmente per il controllo di pan. Poiché questa rotella può avere una funzione assegnata, per usarla dovete selezionare il numero di controllo MIDI (MIDI Ctrl No.) al quale essa è stata assegnata. Controllate le regolazioni di *Utility Mode System Utility 3. Controllers* (JUMP#803) per vedere il numero di controllo MIDI al quale è stata impostata la rotella. Per esempio, se essa è stata impostata sulla regolazione iniziale che corrisponde al numero di controllo MIDI 13, dovreste selezionare "013:Non-assigned no.", per il numero di controllo Pan Bias per poter usare la rotella 2 al fine di controllare il panning.

Nota: Quando una voce viene usata nel modo Multi Play, queste regolazioni di Pan Control diventeranno attive soltanto se Static Pan è impostato su Voice. Fate riferimento al paragrafo Multi Edit 5.Voice Static Pan (JUMP#408, 409).

COMMON DATA

12.(F5) Controller set (Other) JUMP#228

Funzione: Specificare i dispositivi di controllo che regoleranno il volume, l'EG Bias e la frequenza di taglio dei filtri in ciascun elemento della voce.

Procedura:

Partendo dalla job directory Voice Common (JUMP#201), selezionate il job 12:Ctrlr.

Premete F5 (Othr) (JUMP#228).

Specificate il controller e la profondità di ciascun parametro.

CONTROLLER SET		EL	228
VOICE#1 -D01(49) ST*Concert			
Volume, EG bias, & Filter Cutoff Freq.			
Value MIDI Ctrl No. & Device			
VolLowLimit	80	off	
EGbiasDepth	0	off	
CutoffDepth	127	013 Non-assigned no.	
PB, After Mdd	Pan	Other	

(1) VolLowLimit (Volume Low Limit 0...127): Questo parametro determina il volume più basso impostabile mediante il controller specificato. Per esempio, quando esso è impostato su 80, il controller ridurrà il volume non al di sotto di 80. Se è impostato su 0, il controller regolerà il volume al silenzio totale. Se è impostato su 127, il controller non avrà alcuna influenza sul volume. Oltre al controller qui specificato, il volume può sempre essere

controllato nella sua piena gamma da un dispositivo a pedale opzionale collegato alla presa VOLUME situata sul pannello posteriore.

(2) EgbiasDepth (EG Bias Depth 0...127): Questo parametro determina la gamma entro la quale il controller specificato regolerà l'EG Bias di un elemento AFM. Il risultato di tale controllo dipenderà dalla impostazione di AModSens per ciascun operatore. Se AModSens è impostato per gli operatori portanti, il controller assegnato all'EG Bias influirà sul volume di un elemento AFM. Se invece AModSens è impostato per gli operatori modulatori, il controller assegnato all'EG Bias influirà sul tono di un elemento AFM. Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo *AFM Element Job 5.Sensitivity*. Per un elemento AWM, questa impostazione influirà sul volume.

(3) CutoffDepth (Filter Cutoff Depth 0...127): Questo parametro determina la gamma entro la quale il controller specificato aumenterà la frequenza di taglio specificata per i filtri di ciascun elemento. Le impostazioni più alte consentiranno al controller di schiarire il tono. Se le frequenze di taglio del filtro sono già al massimo, questo parametro non avrà effetto.

(4) MIDI Ctrl No. & Device (0...120, Aftertouch): Queste impostazioni determinano quali controller regoleranno ciascun parametro.

(5) Per effettuare le regolazioni del controller per Pitch Bend, Modulation, oppure Pan, premete F1, F2 oppure F3. Fate riferimento ai paragrafi 12.(F1), 12.(F2), oppure 12.(F3).

MIDI Ctrl No. & Device: Per i dettagli fate riferimento al paragrafo 12.(F2) Controllers set (Modulation).

Filter Cutoff Depth: Il controller assegnato a CutoffDepth può essere usato in due modi per influenzare il filtro, secondo l'impostazione di Control Source di ciascun filtro. Fate riferimento al paragrafo *Voice AFM Element 8.3 Cutoff EG* oppure *Voice AWM Element 8.3 Cutoff EG*.

- Controllo continuo del cutoff del filtro: Se Control Source di un filtro è impostato sull'LFO, il controller assegnato a Cutoff Depth può essere usato per controllare continuamente la frequenza di taglio, anche se una nota sta suonando.
- Controllo del cutoff del filtro con il tasto attivato (key-on): Se Control Source di un filtro è impostato su EG, il controller assegnato a CutoffDepth verrà usato soltanto nel momento in cui la nota viene suonata: cioè, dopo aver suonato una nota, voi potete spostare il controller senza influenzare il suono. Questa caratteristica può essere usata per dare differenti tagli di filtro a note singole mentre suonate.

COMMON DATA

13. Voice name JUMP#229

Funzione: Specificare un nome di dieci caratteri per la voce che si sta editando. Nel modo Voice Play, questo nome di voce verrà visualizzato a caratteri grandi.

Procedura:

Partendo dalla job directory Voice Common (JUMP#201) Selezionate il job 13:Name (JUMP#229).

Specificate il nome della voce.

VOICE NAME VOICEBI -D01<49>	229
↓ [ST*Concert]	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;"> Cir Uppr Lowr </div>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> 2 3 4 1 </div>	

- (1) Impostate per la voce un nome costituito da dieci caratteri.
- (2) Per cancellare il nome appena immesso, premete F1 (Cir).
- (3) Per usare i caratteri maiuscoli, premete F2 (Uppr).
- (4) Per usare i caratteri minuscoli, premete F3 (Lowr).

Osservazioni: I metodi per immettere i dati dei caratteri sono spiegati nella parte introduttiva del manuale dell'SY99.

COMMON DATA

15. Initialize voice

Funzione: Inizializzare i dati Voice Common da editare per impostare i valori standard. Il modo Voice non subisce variazioni.

Procedura:

Dalla job directory Voice Common (JUMP#201)

Selezionate job 15:Init.

Per mandare in esecuzione l'inizializzazione, premete YES.

Per uscire senza inizializzare la voce premete NO.

Impostazioni inizializzate per i dati di Voice Common.

- | | |
|--|---|
| 01 Element Levels | |
| Voice Volume | = 127 |
| Element level | = 127 (per tutti gli elementi) |
| 02 Element Detune | |
| Element Detune | = ±0 (per tutti gli elementi) |
| 03 Element Note Shift | |
| Shift | = ±0 (per tutti gli elementi) |
| 04 Element Note Limit | |
| Low Limit | = C-2 (per tutti gli elementi) |
| High Limit | = G8 (per tutti gli elementi) |
| 05 Element Velocity Limit | |
| Low Limit | = 1 |
| High Limit | = 127 |
| 06 Element Dynamic Pan | |
| Element Preset 1-01 "center" | (per tutti gli elementi) |
| (Pan Source = velocity, Source Depth = 0, Pan EG; HT=0, R1-RR2=63, L0-RL2=0, SLP=S1) | |
| 07 Output Select | |
| Output Group | = entrambi (per tutti gli elementi) |
| 08 Random Pitch | |
| Random Pitch Depth | = 0 |
| 09 Portamento | |
| Mode | = Follow (poly)/Fingered (mono) |
| Speed | = 0 |
| 10 Effect Set | |
| Effect Mode | = off |
| Effect Type | = 01:Rev. Hall (entrambe le unità di effetti) |
| Output Level | = 100% (entrambe le unità di effetti) |
| Effect2 Mix Level | = 100% (entrambe le unità di effetti) |
| wet:dry | = 50:50 (entrambe le unità di effetti) |
| Control Parameter | = EFF1 par 1 (entrambe le unità di effetti) |
| Control Device | = off (entrambe le unità di effetti) |
| Control MIN | = 0% (entrambe le unità di effetti) |
| Control MAX | = 99% (entrambe le unità di effetti) |
| Effect LFO Wave | = triangle |
| Effect LFO Speed | = 65 |
| Effect LFO Delay Time | = 0 |
| Effect LFO Initial Phase | = free |
| Effect send select | = all on (tutti gli elementi) |
| Effect send level | = 127 (tutti gli elementi) |
| Effect send vel sense | = 0 (tutti gli elementi) |
| Effect send level scale | = 0 (tutti gli elementi) |
| 11 Micro Tuning Set | |
| Preset-01 Equal Temperament | |
| Element | = off (per tutti gli elementi) |
| 12 Controller Set | |
| Pitch Bend Wheel Depth | = 2 |
| Zoned Aftertouch Mode | = all |
| Zoned Aftertouch Split Point | = C3 |
| Aftertouch Pitch Bend Depth | = 0 |
| Pitch Modulation Depth | = 64 |
| Amplitude Modulation Device | = 12 |
| Filter Modulation Depth | = 0 |
| Filter Modulation Device | = 1 |
| Pan LFO Depth | = 64 |

INITIALIZE VOICE

ARE YOU SURE ?

<Yes or No>

Questa funzione imposta tutti i valori dei dati comuni della voce sul minimo oppure sulla regolazione più semplice possibile. Quando voi create la vostra nuova voce, è meglio partire editandone una già esistente. Tuttavia, se volete iniziare proprio da zero, spesso può essere utile questa funzione di inizializzazione.

Se siete sicuri di voler inizializzare i dati di voce, premete YES e i dati comuni della voce appartenenti anche a quella che state editando verranno impostati sui valori riportati qui di seguito. Se invece decidete di non procedere con l'inizializzazione, premete NO.

Questa funzione inizializza soltanto i dati Voice Common. Sono previste altre funzioni di inizializzazione relative ai dati degli elementi AFM o AWM. Fate riferimento ai paragrafi *Voice AFM Element 15. Initialize* o *Voice AWM Element 15. Initialize* per l'inizializzazione di questi ultimi dati.

Pan LFO Device = 13
 Pan Bias Depth = 0
 Pan Bias Device = 10
 Volume Low Limit = 0
 Volume Low Device = 14
 EG Bias Depth = 0
 EG Bias Device = 2
 Filter Cutoff Frequency Depth = 0
 Filter Cutoff Frequency Device = 12
 13 Name Voice = INIT VOICE

VOICE EDIT		E1:AFM	E3:AWM	230
		E2:AFM	E4:AWM	
01: -D01(49)	ST*Concert			01
02: Oscilltr	05: Sensitiv	09: ---	13: ---	
03: EG	06: LFO	10: ---	14: ---	
04: Output	07: PitchEG	11: ---	15: Initlz	
Mode Com	08: Filter	12: ---	16: Recall	
		E1	E2	E3

- (1) Quest'area mostra il numero (da 1 a 4) e il tipo (AFM o AWM) degli elementi nel modo voice selezionato.
 (2) Spostate il cursore in quest'area per selezionare un job e premete ENTER per attivare l'applicazione selezionata.

01:Algrthm AFM (Algorithm):

F1: L'algoritmo determina come vengono collegati i sei operatori. Possono essere selezionate tre fonti di feedback ed inviate agli altri operatori.
 F2: Ciascun operatore può essere modulato da una fonte esterna come una forma d'onda AWM oppure un generatore di rumore.
 F3: Ciascun operatore ha due input In1 e In2 con le regolazioni dei livelli di input per ciascuno di essi.

02:Oscilltr (AFM oscillator): La frequenza prodotta da ciascun operatore può essere fissa o variabile secondo la nota suonata.

03:EG (AFM operator EG):

F1: Effettua le impostazioni EG dell'operatore per un singolo operatore mentre visualizza un display grafico.
 F2: Effettua le impostazioni di EG dell'operatore per tutti gli operatori.

04:Output (AFM operator output):

F1: Il livello di uscita di ciascun operatore può essere reso variabile lungo la tastiera.
 F2: Può essere impostato il livello di output di ogni operatore.

05:Sensitiv (AFM sensitivity): Il livello di output e la frequenza di ciascun operatore possono essere influenzati dalla key-on velocity oppure dall'LFO. Anche i valori di EG di ciascun operatore possono essere influenzati da key-on velocity.

06:LFO (AFM LFO):

F1: L'LFO principale (Main) viene usato per creare il tremolo (modulazione di ampiezza), il vibrato (modulazione del pitch) oppure il wah-wah (modulazione del filtro).
 F2: Il Sub LFO viene usato per creare il vibrato (modulazione del pitch).

07:PitchEG (AFM pitch EG): L'EG del pitch crea una forma fissa del cambiamento del pitch nel tempo per ciascuna nota e può essere attivato o disattivato per ciascun operatore.

08:Filter (AFM filter): I due filtri di ciascun elemento possono essere usati per controllare il tono in vari modi. L'EG del filtro crea un pattern fisso di variazione tonale nel tempo e un segnale che si ripete ciclicamente proveniente dall'LFO può essere applicato al filtro per creare l'effetto wah-wah.

15:Initlz (Initialize AFM element): I dati dell'elemento AFM che si stanno editando possono essere impostati sul valore minimo o sulla regolazione più semplice possibile se lo ritenete utile per creare un elemento partendo da zero.

COMMON DATA

16. Recall voice

Funzione: Richiamare i dati di voce editati precedentemente.

Procedura:

Dalla job directory Voice Common (JUMP#201), Selezionate il job 16:Recall.
 Per richiamare i dati, premete YES.
 Per uscire da questa funzione senza aver richiamato i dati, premete NO.

RECALL VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Se dopo aver editato una voce uscite dal modo voice edit senza immagazzinare i dati, questi ultimi andranno persi. In tali casi, potete usare questa funzione per richiamare i dati di voce precedentemente editati, in quanto sono presenti nel buffer di editing (n.d.t. - Un buffer è una memoria di transito).

Se siete sicuri di voler richiamare i dati, premete YES e i dati di voce editati precedentemente verranno richiamati nel buffer di edit. Se invece decidete di non richiamarli, premete NO.

Questa funzione richiama tutti i dati di voce: sia i dati dell'elemento sia i dati comuni. La stessa funzione è disponibile anche quando si effettua l'editing dei dati relativi agli elementi AFM o AWM.

AFM Element data

AFM ELEMENT DATA

AFM element job directory JUMP# 230

Funzione: Questo elenco di applicazioni mostra i job di editing possibili per un elemento AFM.

Procedura:

Dal modo voice edit (JUMP# 200 oppure #201), Quando editate una voce normale che contenga elementi AFM, Selezionate un elemento AFM mediante i tasti F3-F6 (JUMP# 230) che corrispondono agli elementi E1-E4.

16: Recall (Recall voice): Vengono richiamati tutti i dati della voce editata precedentemente.

AFM ELEMENT DATA

Operator on/off

Funzione: In qualsiasi momento durante l'editing di un elemento AFM, potete attivare o disattivare l'uscita di ciascun operatore. Ciò è particolarmente utile quando volete ascoltare come un operatore influenzi gli altri oppure se desiderate ascoltare soltanto certi operatori.

Procedura:

Partendo da qualsiasi applicazione della job directory AFM, premete i pulsanti OPERATOR on/off (pulsanti di selezione memoria 9 - 14) per attivare/disattivare gli operatori 1 - 6.

La condizione on/off di ciascun operatore viene visualizzata nella parte superiore destra dell'LCD quando editate un elemento AFM ed è anche evidenziata dai LED OPERATOR ON/OFF. Gli operatori attivati sono visualizzati in negativo. Nel display seguente sono attivi tutti gli operatori.

Osservazioni: Se escludete tutti gli operatori portanti, non verrà emesso alcun suono.

Questa funzione viene fornita come un help nell'editing. Le impostazioni relative all'operatore (on/off) non sono immagazzinate come parte dei dati di voce.

Quando selezionate un elemento differente AFM o AWM, tutti gli operatori che avevate escluso verranno riattivati.

AFM ELEMENT DATA

AFM Algorithm JUMP# 234

Funzione: Potete vedere un display grafico dell'algoritmo corrente in qualsiasi momento mentre editate un elemento AFM e selezionare un algoritmo differente se lo ritenete opportuno. Poiché l'algoritmo determina come funziona ciascun operatore, dovreste sempre essere al corrente dell'algoritmo che utilizzate quando editate i dati dell'operatore AFM.

Procedura:


Partendo da una qualsiasi applicazione della job directory AFM (JUMP# 231 - #255),

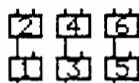
Premete F8 (Alg) (JUMP #234).

Per uscire da questa funzione e ritornare al precedente job di editing, premete EXIT.

AFM ALGORITHM

234

Algorithm = 



Per ritornare al display precedente, premete EXIT.

Nota: Quando selezionate un algoritmo, tutte le impostazioni che modificano l'andamento dell'algoritmo (feedback, input, ecc.) verranno riportate ai loro valori iniziali.

AFM ELEMENT DATA

Copy element

Funzione: Mentre editate i parametri dell'elemento AFM diversi da EG, Output, Filter oppure Effect, potete copiare i dati da un elemento di un'altra voce per trasferirli nell'elemento che state editando al momento.

Procedura:

Partendo dal job 1, 2, 6 o 7 dell'elemento AFM,

Premete COPY.

Quindi premete F1 (Src) e selezionate la voce source.

Premete F2 (Elem) e selezionate l'elemento source, cioè l'elemento fonte.

Per mandare in esecuzione l'operazione di copiatura, premete F8 (Go).

COPY ELEMENT

Source Voice Select
 1: A02(02) AP: CrsRock 02
 01: Rocks 05: EP: 76St 08: PL: Rock 13: KY: Smok
 02: **HP: CrsC** 06: EP: Clas 10: EP: DXis 14: KY: CrsC
 03: HP: Conc 07: EP: Nite 11: EP: Grnd 15: KY: Clav
 04: AP: Stal 09: EP: Belr 12: EP: Uoxl 16: KY: Reso
 Src Elem

(1) Source Voice Select: Specificate la memoria (internal, card, preset 1 o preset 2), il banco A-D ed il numero di voce 1 - 16 dalla quale desiderate copiare i dati dell'elemento.

(2) Source Voice: Vengono visualizzati il numero ed il nome della voce scelta come sorgente.

Source Element Type: Viene visualizzato il tipo (AWM o AFM) di ciascun elemento nella voce selezionata.

Destination Element Number: Specificate l'elemento da 1 a 4 della voce selezionata come sorgente che desiderate copiare nell'elemento che state editando. Verrà visualizzato nella linea Element Type il tipo AWM o AFM dell'elemento selezionato. L'elemento della fonte selezionata deve essere dello stesso tipo di quello editato. Altrimenti, sulla linea inferiore del display apparirà l'indicazione "Element type mismatch".

Dopo aver specificato la voce e l'elemento sorgente, premete F8 (Go). Sul display apparirà la domanda "Are you sure?". Se siete certi di voler copiare i dati dell'elemento, premete YES ed in tal caso l'operazione verrà eseguita.

AFM ELEMENT DATA

Copy operator

Funzione: Mentre editate i parametri per l'EG o l'output dell'operatore, potete copiare i dati di EG e di Output da un operatore per trasferirli in un altro.

Procedura:

Partendo dal job 3 o 4 di AFM Element (JUMP# 236-242), Premete COPY.

Selezionate il tipo dei dati, l'operatore sorgente e quello di destinazione.

Per eseguire l'operazione di copiatura, premete F8 (Go).

COPY OPERATOR

Data Type = **EG&OUTPUT**

Source = OP 4

Destination = OP 1

Go

(1) Data type: Selezionate uno dei seguenti tipi di dati da copiare:

EG&OUTPUT: Generatore di inviluppo, livello di uscita e scaling.

EG: Generatore di inviluppo.

OUTPUT: Livello di output e scaling.

(2) Source: I dati specificati verranno copiati da questo operatore, scelto come sorgente.

(3) Destination: I dati specificati verranno copiati in questo operatore, scelto come destinazione.

Osservazioni: Spesso capita che molti o tutti gli operatori in una voce abbiano delle impostazioni simili, specialmente per i parametri di EG. In tali casi, potete risparmiare del tempo impostando l'EG medio per la voce in un solo operatore e quindi copiandolo negli altri.

AFM ELEMENT DATA

1.(F1) AFM Algorithm (Form) JUMP#231

Funzione: Seleziona l'algoritmo e specifica i percorsi di feedback fra gli operatori.

Procedura:

Dalla job directory di AFM Element (JUMP#230),

Selezionate job 01:Algrthm, e premete (JUMP#231) F1 (Form).

Specificate il numero dell'algoritmo. Quindi le sorgenti e le destinazioni del feedback.

AFM ALGORITHM OP **123456** 231

VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E1/AFM)

Algorithm Number = 42

FB	Src	Dst	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6
FB1	OP6		in2	use	use	off	use	in1
FB2	OP4		use	use	use	in1	in2	off
FB3	OP2		use	in1	in2	off	use	off

Form Extn Inpt H19

(1) Algorithm Number (1...45): Selezionate l'algoritmo per determinare la "disposizione" dei sei operatori in un elemento AFM. Fate riferimento al prospetto seguente dei 45 algoritmi. Quando cambiate algoritmo, l'Src (3) e il Dst (4) subiranno l'inizializzazione delle impostazioni; la stessa cosa capita alle impostazioni dell'input esterno.

(2) FB1-FB3: Il feedback può essere ricavato da tre degli operatori nell'algoritmo ed applicato a qualsiasi operatore che ha un input non utilizzato.

(3) Src 1-3 (OP1...OP6): Selezionate la sorgente di feedback per i tre percorsi di feedback. Come sorgente di feedback può essere selezionato qualsiasi operatore. (In alcuni algoritmi, secondo la scelta dell'algoritmo possono essere fissate una o più fonti di feedback e non possono essere modificate. In tali casi verrà visualizzata dopo la parola Source una lettera "F" (cioè OP3F) e l'operatore destinazione spiegato al punto (4) verrà visualizzato in caratteri maiuscoli (ad esempio: IN1).

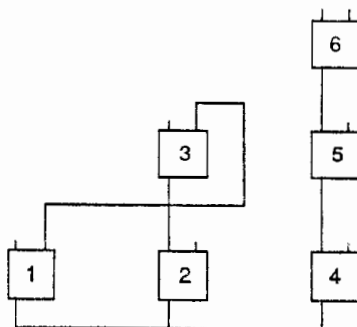
(4) Dst OP1...OP6 (in1, in2): Seleziona la destinazione di ciascuna fonte di feedback. Ciascuna fonte di feedback

può essere inviata ad un numero qualsiasi di destinazione, fissato da voi. Ciascun operatore prevede due input, ed un operatore può essere selezionato come destinazione di feedback soltanto se almeno uno dei due input è libero. Non fa alcuna differenza se viene usato in1 o in2 ma ricordate che i livelli di input di ciascun operatore vengono impostati indipendentemente per in1 e in2. Fate riferimento al paragrafo seguente 1.3 Algorithm Input.

Se sono già usati gli input di un operatore per il collegamento di un algoritmo, verrà visualizzato "-". Se entrambi gli input sono già stati usati per un'assegnazione di feedback, verrà visualizzato "use". Se l'algoritmo ha un loop di feedback fisso, l'operatore di destinazione di feedback verrà visualizzato in caratteri maiuscoli (cioè: IN1). Per tali operatori, il cursore non può essere spostato sulla regolazione Dst.

Poiché sono selezionabili tre fonti di feedback che possono essere inviate ad uno qualsiasi o a tutti gli operatori, questo parametro vi consente di collegare gli operatori in un modo molto complesso. I diagrammi seguenti mostrano come gli operatori potrebbero essere collegati per l'algoritmo 40 quando le fonti e le destinazioni di feedback sono impostate come nel prospetto seguente. Le linee sottili indicano i collegamenti definiti dell'algoritmo, mentre le linee più grosse indicano le connessioni di feedback. Se un collegamento fra due operatori è il risultato dell'algoritmo oppure il risultato del collegamento di feedback, non ha alcuna influenza sul suono.

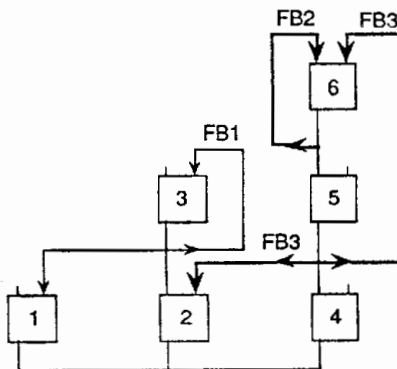
Algoritmo 40



Impostazioni di feedback

FB	SRC	DST	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6
FB1	OP3F		off	use	IN2	off	off	use
FB2	OP6		off	use	off	off	off	in1
FB3	OP5		off	in2	off	off	off	in2

Collegamenti risultanti



Osservazioni: Nei precedenti sintetizzatori Yamaha a 6 operatori FM, avevate una scelta di 32 algoritmi ciascuno dei quali includeva un solo loop di feedback. L'SY99 fornisce più ampie possibilità con 45 algoritmi e tre loop di feedback che possono essere inviati a più di un operatore. Inoltre, gli operatori possono anche essere modulati da forme d'onda esterne.

Feedback da un portante: Il livello di output degli operatori portanti è regolato automaticamente in base al numero dei portanti nell'algoritmo, per mantenere costante il volume di output risultante. Se si considera l'output nominale di un algoritmo di un portante pari a 0dB, ogni portante in un algoritmo a due portanti verrà ridotto di -3.010 dB, -8.278 dB in un algoritmo a tre portanti, -9.783 dB in un algoritmo a quattro portanti, -12.041 dB in un algoritmo a cinque portanti e -14.299 dB in un algoritmo a sei portanti. Se usate un operatore portante come fonte di feedback, fate attenzione che, sebbene il livello di output dell'operatore portante sia lo stesso, l'output effettivo (e di conseguenza l'entità del feedback prodotto dall'operatore portante) dipenderà dal numero dei portanti nell'algoritmo.

Free Algorithm: Mediante l'invio all'SY99 di messaggi esclusivi da un computer dotato di appropriato software, è possibile selezionare un "algoritmo libero" nel quale tutti i percorsi dell'algoritmo possono essere specificati arbitrariamente.

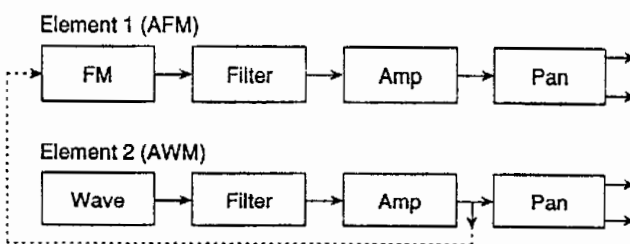
Se è stato selezionato "free algorithm", i parametri relativi all'algoritmo possono essere editati soltanto dai messaggi esclusivi di cambio parametro provenienti dal MIDI IN, e non possono essere modificati via pannello frontale dell'SY99.

Non è possibile selezionare o editare l'algoritmo "free" dall'SY99. Questo display non apparirà mai a meno che stiate programmando l'SY99 da un personal computer con software di editing che utilizzi questa funzione.

1AWM oppure 10:2AFM & 2AWM), una forma d'onda AWM può essere ricevuta all'input di qualsiasi operatore libero per modulare l'operatore stesso.

Per il modo Voice 9:1AFM&1AWM, la forma d'onda dell'elemento 2 AWM verrà usato per modulare l'elemento 1 AFM. Per il modo Voice 10:2AFM&2AWM, la forma d'onda dell'elemento 3 AWM verrà usata per modulare l'elemento 1 AFM, e la forma d'onda dell'elemento 4 AWM verrà usato per modulare l'elemento 2 AFM.

(1) e (2): Se sono stati già usati entrambi gli input di un operatore per la connessione dell'algoritmo, verrà visualizzato "-". Se invece entrambi gli input sono già stati usati per l'assegnazione di feedback, verrà visualizzata l'indicazione "use". Il cursore non può essere spostato per la regolazione del parametro Dst, per questi operatori.



Osservazioni: La modulazione del rumore rende possibile la creazione di suoni che erano molto difficili da ottenere sui precedenti sintetizzatori a modulazione di frequenza.

Usando una forma d'onda AWM per modulare uno o più operatori AFM, è possibile aggiungere al campione AWM nuovi armonici. Un esempio semplice di quanto stiamo dicendo viene fornito nell'appendice *Impiego della sintesi composita RCM*.

AFM ELEMENT DATA

1.(F2) AFM Algorithm (external input) JUMP#232

Funzione: Modula un operatore da una fonte esterna come ad esempio una forma d'onda AWM oppure il generatore di rumore.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 01:Algrthm. e premete F2 (Extn) (JUMP#232).

Specificate per ciascun operatore l'input noise e/o AWM.

AFM ALGORITHM							OP	123456	232
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E1/AFM)									
Input	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6			
Noise	use	use	use	off	use	off			
AWM	use	in2	use	off	use	off			
Form	Extn	Inpt							Al9

1 2

(1) Noise (off, in1, in2): L'SY99 include un generatore di rumore che produce un tipo di rumore bianco. Questo può essere inviato all'input di qualsiasi operatore libero per modularlo.

(2) AWM (off, in1, in2): Se la voce comprende sia elementi AFM sia AWM (cioè se il modo voice è del tipo 9:1AFM &

AFM ELEMENT DATA

1.(F3) AFM algorithm (Input level) JUMP#233

Funzione: Impostare i livelli di input In1 e In2 per ciascun operatore.

Procedura:

Dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 01:Algrthm e premete F3 (Inpt) (JUMP#233)

Specificate il livello di input per ciascun input dell'operatore.

AFM ALGORITHM							OP	123456	233
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E1/AFM)									
In1 Src	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6			
Level	0	7	0	0	0	7			
In2 Src	FB#6	AWM	FB#2	off	FB#4	off			
Level	7	3	7	-	7	-			
Form	Extn	Inpt							Al9

1 2

(1) In1 Src, In2 Src: Questo parametro visualizza le fonti di input per l'input In1 e In2 relativamente a ciascun operatore, come determinato dalle impostazioni di Algorithm e di Feedback (F1) e dalle impostazioni dell'input esterno (F2). Le fonti dell'input non possono essere modificate mediante questo job.

(2) In1 Level, In2 Level (0...7): Serve a regolare gli input del livello di In1 e In2 per ciascun operatore. Se l'input di un operatore non viene usato, l'Src indicherà "Off" e il display del livello mostrerà "-". Per tali operatori il cursore non può essere spostato sulle regolazioni di livello (Level).

Osservazioni: I precedenti sintetizzatori FM consentivano soltanto di impostare il livello di uscita di ciascun operatore. Tuttavia, con l'SY99 possono essere anche impostati i livelli di input In1 e In2 per ciascun operatore. Se la sorgente dell'input rappresenta il feedback proveniente da un altro operatore, la regolazione del livello di input funziona come il livello di feedback. La regolazione corretta dei livelli di input è importante specialmente quando come modulatore si passa da un elemento AWM in AFM.

AFM ELEMENT DATA

2. AFM Oscillator JUMP#235

Funzione: Impostare i parametri relativi alla frequenza per ciascun operatore.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 02: Osciltr (JUMP#235)

AFM OSCILLATOR		OP	123456	235
VOICE#1 -D01(49)		ST*Concert(E1/HFM)		
OP 4				
Freq Mode =	Ratio	Waveform =	1	
Coarse =	1.00	Phase Sync =	on	
Fine		Init Phase =	60	
Detune =	+ 0			H19

(1) Operator (1-6): Questo parametro visualizza l'operatore che viene editato. Per spostarsi su un altro operatore, bisogna usare i pulsanti OPERATOR SELECT OP1...OP6.

(2) Freq Mode (fixed, ratio): Quando viene selezionato "fixed", l'operatore produrrà sempre lo stesso pitch qualunque sia la nota suonata. Se viene invece selezionato "ratio" il pitch dell'operatore dipenderà dalla nota suonata.

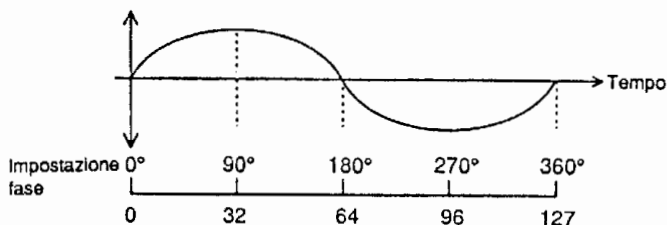
(3) Coarse/Fine (0Hz...9762 Hz nel modo Fixed Frequency, 0.5...61.69 nel modo Ratio Frequency): Serve a specificare il pitch prodotto dall'operatore. Spostando il cursore su Coarse oppure Fine potete regolare l'intonazione con incrementi grandi o piccoli. Se Freq Mode è impostato su "fixed" la gamma è compresa da 0 Hz fino a 9762 Hz. Se invece Freq Mode è impostato su "ratio" la gamma di escursione varia tra 0.5 fino a 61.69 Hz. (Nel modo "ratio" con una impostazione Coarse/Fine di 1.0, il La3 produrrà il pitch standard di 440 Hz.)

(4) Detune (-15...+15): Il pitch di ciascun operatore può essere regolato con incrementi piccoli di 1,171875 centesimi.

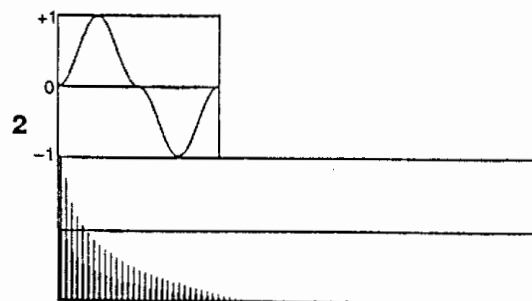
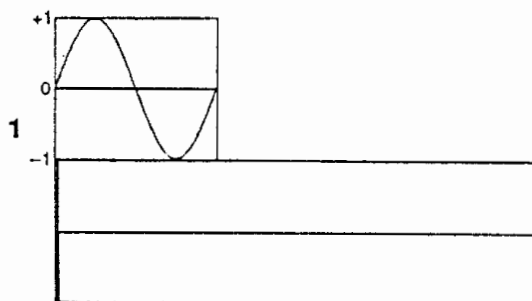
(5) Waveform (1...16): Ciascun operatore può produrre 16 forme d'onda differenti: un'onda sinusoidale senza armonici e 15 altre forme d'onda più complesse contenenti degli armonici. Ciò vi consente di creare delle forme d'onda complesse usando meno operatori. Sotto il numero della forma d'onda viene rappresentato un display grafico dell'onda selezionata. Il prospetto seguente mostra il contenuto armonico di ciascuna forma d'onda.

(6) Phase Sync (on, off): Quando è attivato (on), la forma d'onda selezionata inizierà daccapo ogni volta che viene premuto un tasto.

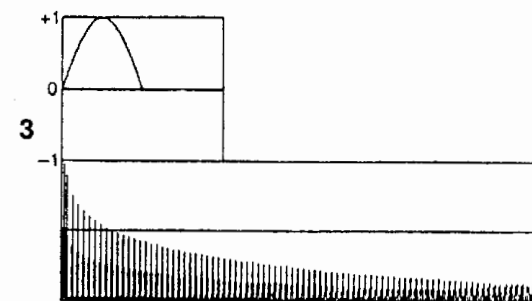
(7) Init Phase (0...127): Questo parametro determina la posizione iniziale della fase da cui l'onda selezionata verrà ricominciata quando Phase Sync è attivato. La gamma di Init Phase di 0...127 corrisponde ad una gamma di fase di inizio di 0...360 gradi. Questa impostazione è attiva soltanto quando il parametro Phase Sync è in condizione on.



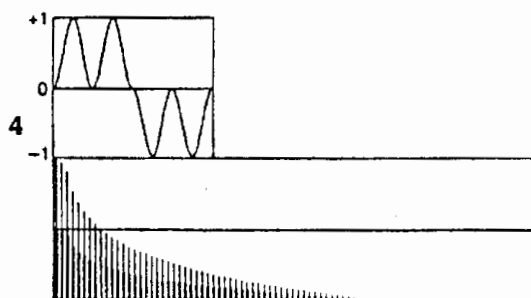
Waveform: Le 16 forme d'onda producibili da ciascun operatore non sono modellate sulla base di uno strumento "reale" ma sono trasformazioni matematiche di onde sinusoidali. Il prospetto seguente mostra il contenuto armonico di ciascuna forma d'onda. L'ampiezza di ciascuna parziale armonica è dato come percentuale dell'armonica fondamentale.



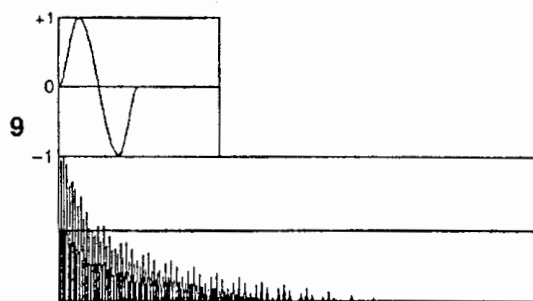
Il livello di -100dB è superato dagli armonici dispari fino al 65°.



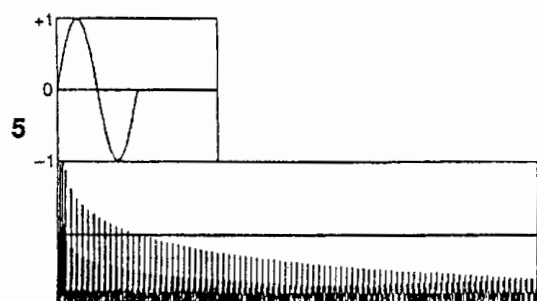
Il livello di -100dB è superato dagli armonici pari fino al 392°.



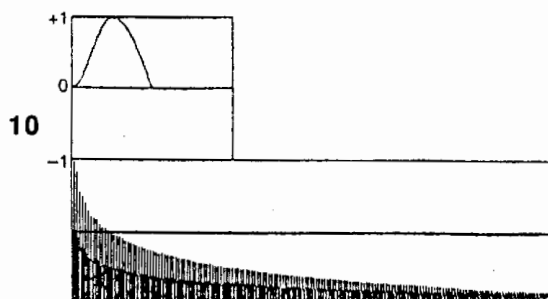
Il livello di -100dB è superato dagli armonici dispari fino al 113°.



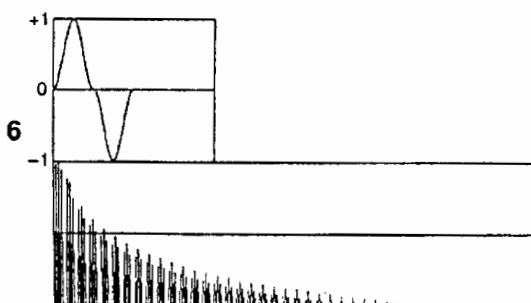
Il livello di -100dB è superato dagli armonici pari fino al 112° e dagli armonici dispari fino al 73°.



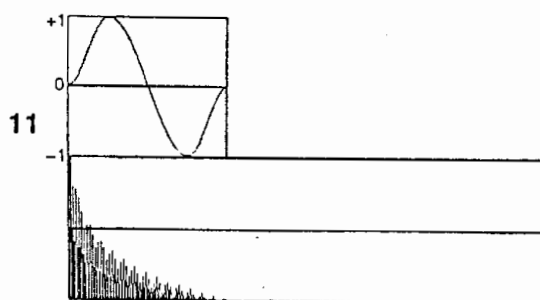
Il livello di -100dB è superato dal secondo armonico e da tutti gli armonici dispari.



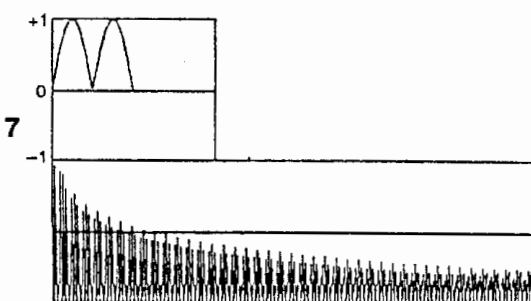
Il livello di -100dB è superato da tutti gli armonici fino al 270°.



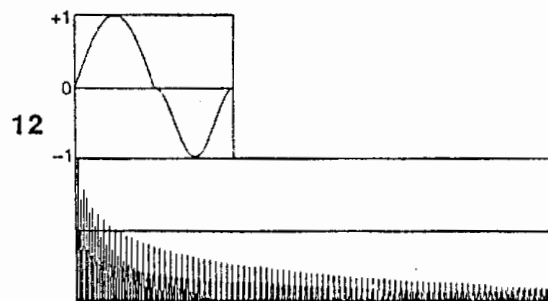
Il livello di -100dB è superato dagli armonici fino al 130°. (Il 4° parziale e i suoi multipli non esistono)



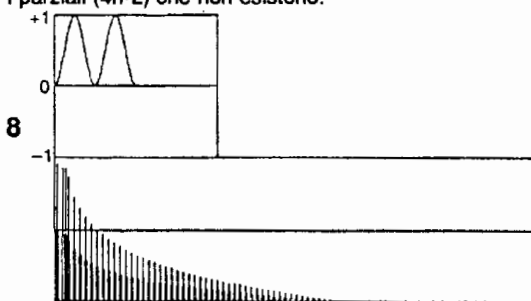
Il livello di -100dB è superato dagli armonici fino al 66°.



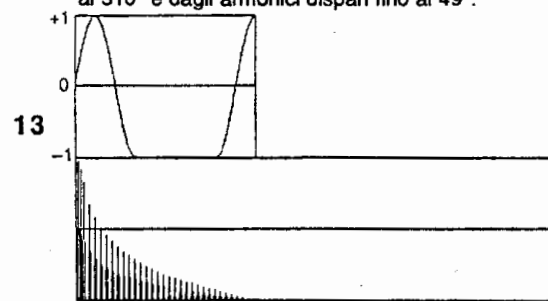
Il livello di -100dB è superato da tutti gli armonici tranne i parziali (4n-2) che non esistono.



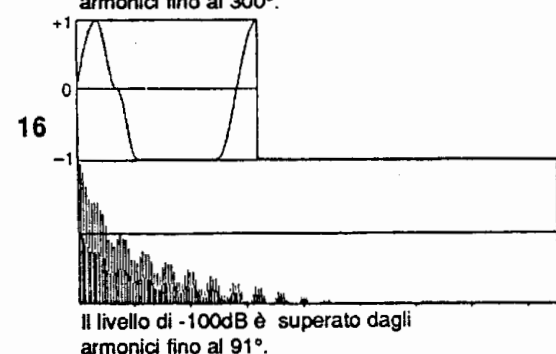
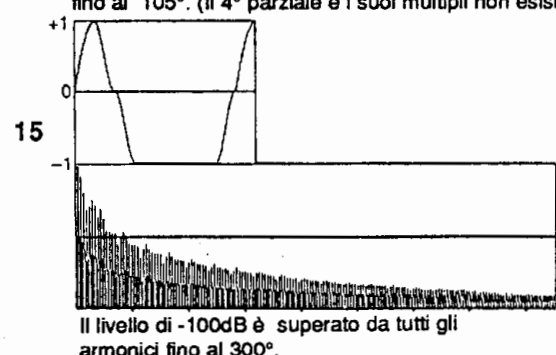
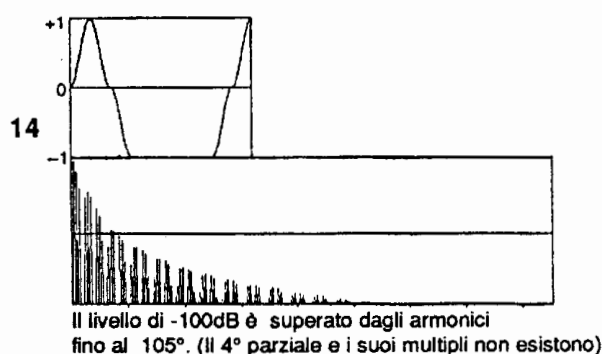
Il livello di -100dB è superato dagli armonici pari fino al 310° e dagli armonici dispari fino al 49°.



Il livello di -100dB è superato dal 4° armonico e dagli armonici dispari fino al 99°.



Il livello di -100dB è superato dal 21° armonico e dagli armonici dispari fino al 63°.



(1) Viene visualizzato il numero dell'operatore selezionato. Per spostarvi su un altro operatore, dovete usare i pulsanti OPERATOR SELECT OP1...OP6.

(2) Questo parametro indica la gamma del tempo del display grafico dell'EG. Una gamma di "x1" indica il tempo più breve e fornisce il dettaglio maggiore. Per modificare la gamma, tenete premuto SHIFT e premete uno dei tasti F1...F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50).

(3) Indica il segmento dal quale ha inizio il display grafico dell'EG. Per spostare il display su un segmento differente, tenete premuto SHIFT e premete F7 oppure F8 per selezionare Seg0-Seg4 oppure Rel1.

(4) Per impostare i valori di velocità dell'EG premete F3 (Rate). Per impostare i livelli premete F4 (Lvl).

(5) Per modificare la gamma del display grafico dell'EG, assieme a SHIFT premete F1...F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50).

(6) Per spostare il display grafico dell'EG su un segmento differente, assieme a SHIFT premete F7 oppure F8.

(5) HT (Keyon Delay Time 63...0): Se questo parametro è impostato su 0, l'EG dell'operatore avrà inizio immediatamente dopo la pressione di un tasto. Per impostazioni più alte vi sarà un tempo di ritardo gradualmente maggiore prima che l'EG dell'operatore abbia inizio.

(6) R1-R4, RR1-RR2 (Keyon Rates, Release Rates 0...63): I parametri Keyon Rates 1-4 e Release Rates 1-2 determinano la velocità dell'EG dell'operatore. Ad impostazioni più alte corrispondono dei cambiamenti più repentini.

(7) RS (Rate Scaling -7...+7): Questo parametro consente alle velocità dell'EG dell'operatore di essere aumentate o diminuite secondo il tasto suonato. Per impostazioni positive, i valori di EG Rate aumenteranno a mano a mano che voi suonate delle note più alte, e ciò avrà come risultato degli inviluppi più brevi. Per le impostazioni negative, i valori di EG rate diminuiranno quando suonate le note più acute, dando come risultato degli inviluppi più lunghi.

(8) L0-L4, RL1-2 (Keyon Levels, Release Levels 0...63): I livelli Keyon 0-4 e i livelli Release 1-2 determinano i livelli dell'EG dell'operatore.

(9) SLP (Segment Loop Point S1...S4): Questo parametro specifica il segmento dal quale l'EG continuerà il looping se un tasto rimane premuto dopo che l'EG è arrivato al livello L4.

Rates e levels: Quando premete un tasto, l'output dell'operatore sarà sul livello di L0. Trascorso il tempo di hold specificato (HT), il livello passerà a L1 alla velocità R1. Quando il livello raggiunge L1, cambierà alla velocità di R2 sul livello L2. Quindi, raggiunto il livello L2, esso cambierà alla velocità R3 sul livello L3. Quando viene raggiunto L3, esso cambierà sul livello L4 alla velocità R4. Raggiunto il livello RL1, l'EG inizierà ad effettuare il looping dal segmento specificato.

Quando rilasciate il tasto, il livello cambierà alla velocità RR1 sul livello RL1. Quando il livello raggiunge RL1, esso cambierà alla velocità RR2 per passare al livello RL2. Dovete ricordare che Hold Time (HT) è una regolazione del tempo, mentre i vari valori di "Rates" sono regolazioni di velocità. A valori più alti di Hold Time corrisponderà un ritardo più lungo prima che abbia inizio l'EG dell'operatore, ma a più alti valori di Rate corrisponderanno dei cambiamenti più repentini.

AFM ELEMENT DATA

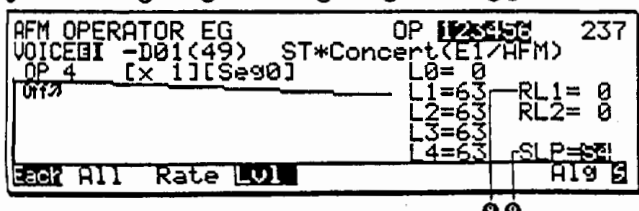
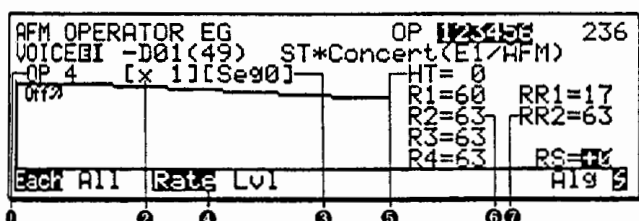
3.(F1) AFM operator EG (each operator)

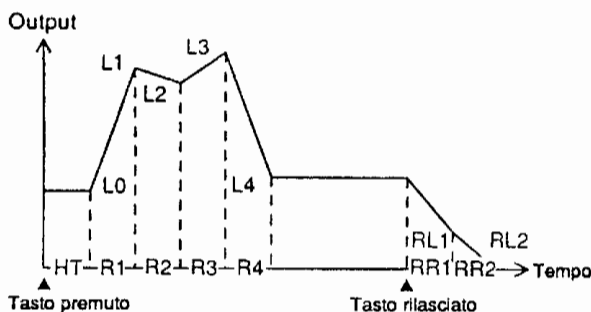
JUMP#236

Funzione: Effettuare le impostazioni di EG per ogni operatore mentre si può vedere il display grafico di un inviluppo dell'operatore.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 03:EG e premete F1 (Each)
Per i valori di rate EG, premete F3 (JUMP#236)
e per i livelli di EG premete F4 (JUMP#237).
Specificate i parametri di inviluppo per l'operatore selezionato.

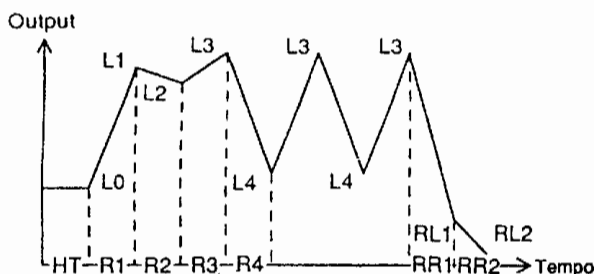




Segment Loop Point: L'impostazione di SLP determina il livello da cui l'EG inizierà il suo loop. Se continuate a tenere premuta una nota dopo aver raggiunto il livello 4, se SLP è impostato su

SLP=S1 il livello cambierà L4→L1→L2→L3→L4→L1→...
 SLP=S2 il livello cambierà L4→L2→L3→L4→L2→...
 SLP=S3 il livello cambierà L4→L3→L4→L3→...
 SLP=S4 il livello rimarrà su L4.

Il diagramma seguente indica come i livelli di EG cambierebbero quando SLP = S3.



Rate Scaling: Sulla maggior parte degli strumenti acustici, le note acute hanno un attacco e un decadimento più breve. Questa caratteristica può essere simulata impostando il parametro Rate Scaling su un valore positivo (+1...+7). Il diagramma seguente mostra che le note più acute hanno un valore di "rate" più veloce (degli EG più brevi). I valori negativi produrranno l'effetto opposto.



AFM ELEMENT DATA

3.(F2) AFM operator EG (All operators) JUMP#238

Funzione: Effettuare le regolazioni dell'EG dell'operatore per tutti gli operatori mentre si visualizzano i dati per gli EG di tutti gli operatori in un'unica videata.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230). Selezionate il job 03:EG e premete F2 (All). Specificate: I valori di EG key-on (R1-R4) (JUMP#238), I livelli di EG key-on (L1-L4) (JUMP#239) I valori di EG key-off (JUMP#240) e i livelli RR1-2, RL1-2.

AFM OPERATOR EG OP 123456 238												
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E1/HFM)												
Keyon Rates & Rate Scaling												
	HT	R1	R2	R3	R4	RS	HT	R1	R2	R3	R4	RS
1	0	37	37	0	21	+2	4	0	60	63	63	+0
2	0	60	63	63	63	+0	5	0	37	30	0	+2
3	0	37	30	0	21	+2	6	0	60	63	63	+0
Each All OnR OnL K-of H19												

AFM OPERATOR EG OP 123456 239												
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E1/HFM)												
Keyon Levels & Loop Point												
	L1	L2	L3	L4	LP	L1	L2	L3	L4	LP	L1	L2
1	0	63	63	55	55	54	4	0	63	63	63	63
2	0	63	63	63	63	63	5	0	63	63	63	63
3	0	63	63	55	55	54	6	0	63	63	63	63
Each All OnR OnL K-of H19												

AFM OPERATOR EG OP 123456 240												
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E1/HFM)												
Keyoff Rates & Levels												
	RR1	RR2	RL1	RL2	RR1	RR2	RL1	RL2	RR1	RR2	RL1	RL2
1	0	63	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	17	63	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	30	63	0	0	0	17	63	0	0	0	0	0
Each All OnR OnL K-of H19												

- (1) HT (Keyon Delay Time 63...0): Questo parametro specifica il tempo con cui viene ritardato l'inizio dell'EG dopo aver premuto un tasto.
- (2) R1-R4 (Keyon Rates 0...63): Questi valori di Keyon 1-4 determinano la velocità dell'EG dell'operatore quando viene premuto un tasto.
- (3) RS (Rate Scaling -7...+7): Questo parametro determina come la posizione del tasto influenzerà le velocità dell'EG dell'operatore.
- (4) L0-L4 (Keyon Levels 0...63): Determina i livelli che l'EG dell'operatore raggiungerà mentre viene premuto un tasto.
- (5) LP (Segment Loop Point S1...S4): Questo parametro specifica il segmento a partire dal quale l'EG continuerà ad effettuare il looping se un tasto rimane premuto dopo che l'EG è arrivato al livello L4.
- (6) R1, R2 (KeyOff Rates 0...63): Determina la velocità con cui l'EG dell'operatore cambierà i livelli dopo che un tasto è stato rilasciato.
- (7) L1, L2 (KeyOff Levels 0...63): Determina i livelli sui quali l'EG dell'operatore si sposterà dopo che è stato rilasciato un tasto.

Il significato di questi parametri di EG è stato spiegato nella sezione precedente 3.1 Operator EG.

In questo display di AFM operator EG (All), non è possibile usare i pulsanti OPERATOR SELECT per selezionare gli operatori.

AFM ELEMENT DATA

4.(F1) Operator output (Each) JUMP#241

Funzione: Impostare il livello di uscita e scaling per ciascun operatore mentre viene visualizzato l'andamento grafico di scaling.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 04:Output e premete F1 (Each) (JUMP#241). Specificate il livello di output e il valore di scaling per l'operatore selezionato.

AFM OPERATOR OUTPUT		OP 12453	241
VOICEBP1-A01(01)		API:Rocks	(E1/HFM)
OP 1 Output Level = 241		Note	Offset
BP1	B 0		+ 66
BP2	B 1		+ 80
BP3	G 4		+ 97
BP4	A 5		+ 84
Each All			HI9

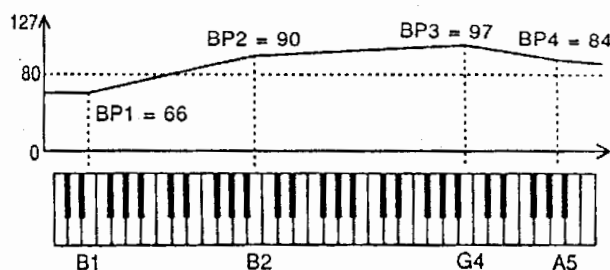
(1) Output level (0...127): Il livello di uscita dell'operatore.
 (2) BP1-4 (Break Point 1-4): Il valore di Note (C-2...G-8) e di Offset (-127...+127) di ciascun Break Point determina come varierà sulla tastiera il livello di uscita di ciascun operatore. Se il cursore è puntato su Note, potete premere F7 (Kbd) ed un tasto per immettere l'impostazione della nuova nota.

Output Level: Questo parametro serve ad impostare il livello di uscita di ciascun operatore. Il livello di uscita di un operatore portante influenza il volume, mentre quello di un modulatore influenza il tono. È possibile anche regolare i livelli di input di ciascun operatore In1 e In2 (come è stato spiegato nel paragrafo 1.(F3) Algorithm (Input level) (JUMP#233). Anche se viene aumentato il livello di uscita di un operatore, esso non avrà alcuna influenza su un altro operatore al quale è collegato se il relativo livello di input dell'operatore è impostato su 0.

Break Point: Il livello di uscita dell'operatore può essere regolato in modo che vari secondo la nota suonata. Sulla maggior parte degli strumenti acustici, le note differiscono per volume e per tono secondo l'area o la gamma di note che vengono suonate. Per esempio i bassi del pianoforte sono più complessi e più forti dal punto di vista armonico rispetto alle note alte.

Potete usare i quattro punti di break per specificare come deve essere regolato sulla tastiera il livello di uscita dell'operatore.

- Offset (-127...+127): determina la regolazione del livello di uscita per ciascuno dei quattro punti specificato da Note.
- L'impostazione delle quattro note deve essere in ordine ascendente. Il diagramma seguente mostra come il livello di output dell'operatore dovrebbe essere regolato sulla tastiera secondo le impostazioni riportate nell'LCD precedente.



Ciascun offset viene aggiunto al livello di uscita generale dell'operatore, che è 80. Per esempio, l'offset nel punto di break 1 (E1) equivale a -4, per cui il livello di uscita dell'operatore risultante su E1 è 76. Il livello di uscita risultante dell'operatore è limitato alla gamma di 0...127.

AFM ELEMENT DATA

4.(F2) AFM operator output (All)

JUMP#242

Funzione: Impostare il livello di uscita dell'operatore mentre vengono visualizzati quelli di tutti gli altri operatori. (Con questa applicazione non è possibile impostare l'output scaling.)

Procedura:

partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 04:Output e premete F2 (All) (JUMP#242).

Specificate il livello di uscita di ciascun operatore.

AFM OPERATOR OUTPUT			OP	12453	242
VOICEBI -D01(49)			ST*Concert(E1/HFM)		
Output Level					
OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6
127	104	127	105	127	106
Each All			All		

(1) Output Level OP1-OP6 (0...127): Imposta il livello di uscita di ciascun operatore. È esattamente la stessa regolazione spiegata nel punto (1) del paragrafo precedente. La differenza consiste nel fatto che, in questo caso, potete vedere ed impostare in una sola volta il livello di uscita di tutti i sei operatori. Tuttavia, in questa applicazione non è possibile impostare i livelli e gli offset dei punti di break.

Osservazioni: Per i dettagli fate riferimento al paragrafo precedente.

Nota: Negli algoritmi con due o più portanti, alcune impostazioni di Velocity Sensitivity possono provocare distorsione. In tal caso, riducete i livelli del portante.

AFM ELEMENT DATA

5. AFM sensitivity

JUMP#243

Funzione: Queste regolazioni determinano come ciascun operatore sarà influenzato dalla velocità di key-on (tasto attivato) e dall'LFO.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate l'applicazione 05:Sensitiv (JUMP#243).

Specificate la sensibilità per ciascun operatore.

AFM SENSITIVITY		OP 12453		243		
VOICEBI -D01(49)		ST*Concert(E1/HFM)				
Velocity	+3	+1	+3	2	+3	+1
Rate Vel	on	on	on	on	on	on
AModSens	0	0	0	0	0	0
PModSens	0		3	3	3	0
KUS	Rate	AMS	PMS			HI9

(1) Velocity (-7...+7): Determina come il livello di uscita di ciascun operatore sarà influenzato da key-on velocity. Per impostazioni positive (+1...+7), il livello di uscita aumenterà se voi suonate in maniera più energica. Per le impostazioni negative (-1...-7), il livello di uscita diminuirà se voi suonate più forte.

(2) Rate Velocity (on/off): Quando l'interruttore Rate Velocity è attivato (on), il parametro key-on velocity in-

influenzerà R1 dell'EG dell'operatore. Il risultato dipenderà dalla regolazione di Velocity.

Velocity = +1...+7: Se è attivo Rate Velocity, le note che vengono suonate in maniera più forte faranno sì che il valore R1 dell'EG dell'operatore aumenti, comportando un attacco più veloce. Per le note suonate con il valore massimo della velocità, R1 sarà sul valore specificato dalle regolazioni di EG.

Velocity = -1...-7: Se Rate Velocity è attivato, le note suonate in maniera forte faranno sì che il valore R1 dell'EG dell'operatore diminuisca, producendo un attacco più lento. Per ascoltare l'effetto delle impostazioni negative, dovrete abbassare il livello di uscita dell'operatore.

Se l'interruttore Rate Velocity è disattivato (off), il valore R1 dell'EG dell'operatore non verrà influenzato dal parametro key-on velocity.

(3) AModSens (0...7): La sensibilità della modulazione di ampiezza (Amplitude Modulation Sensitivity) determina l'entità dell'influenza sul livello di uscita di ciascun operatore da parte della modulazione di ampiezza derivante dall'LFO.

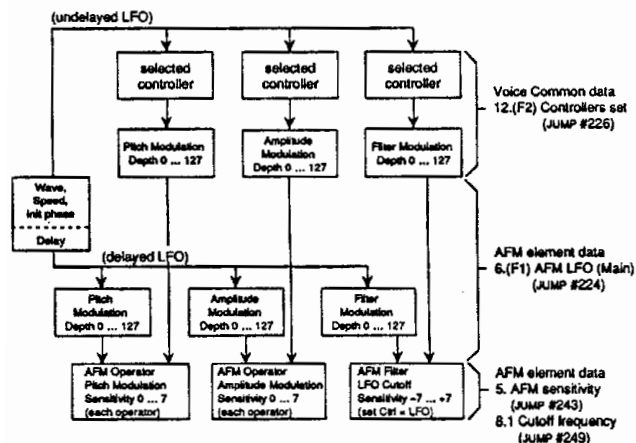
(4) PModSens (0...7): La sensibilità della modulazione del pitch (Pitch Modulation Sensitivity) determina l'entità dell'influenza sul pitch di ciascun operatore da parte del parametro Modulation Pitch (generato dall'LFO).

(5) Premendo F1 (KVS), F2 (Rate), F3 (AMS), oppure F4 (PMS) sposterete il cursore su Velocity, Rate Vel, AModSens, oppure PModSens.

AModSens e PModSens: Queste impostazioni determinano la sensibilità di ciascun operatore su AMD (Amplitude Modulation Depth) e/o PMD (Pitch Modulation Depth) prodotta dall'LFO. Fate riferimento al paragrafo 6.(F1) AFM LFO (Main) (JUMP #244). Se le regolazioni dell'LFO per AMD e/o PMD sono impostate su 0, queste regolazioni di AModSens e PModSens non avranno alcun effetto.

PModSens determina la sensibilità di ciascun operatore rispetto al PMD prodotto dall'LFO principale (Main). Indipendentemente da ciò, il pitch di un elemento AFM può essere influenzato anche dal Sub LFO. Fate riferimento al paragrafo 6.(F2) AFM LFO (Sub) (JUMP #245).

In questo display di AFM sensitivity, non è possibile utilizzare i pulsanti OPERATOR SELECT per selezionare gli operatori.



AFM ELEMENT DATA

6.(F1) AFM LFO (Main) JUMP#244

Funzione: Il Main LFO crea un segnale di controllo periodico utilizzabile per creare il tremolo (la modulazione di ampiezza), il vibrato (modulazione del pitch) e il wah-wah (modulazione del filtro).

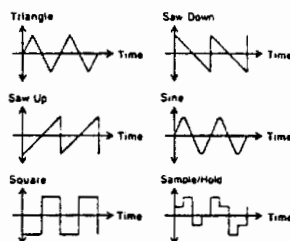
Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 06:LFO (JUMP#244) e premete F1 (Main).

Specificate i parametri relativi al Main LFO.

AFM LFO	OP	123456	244
VOICEBI -D01(49)	ST*Concert(E1/HFM)		
Main LFO			
Wave = triangle	A Mod Depth =	0	
	P Mod Depth =	0	
	F Mod Depth =	0	
Speed = 64	Init Phase =	0	
Delay = 0			
Wait Sub			A19

(1) Wave (triangle, saw down, saw up, square, sine, sample&hold): Con questo parametro si seleziona l'onda (forma della modulazione) prodotta dal Main LFO. L'onda selezionata viene rappresentata graficamente sull'LCD. Se viene selezionata l'onda sample & hold, l'LFO produrrà un segnale di controllo il cui livello cambia in maniera casuale ad intervalli di tempo determinati dall'impostazione di Speed.



(2) Speed (0...99): Rappresenta la velocità della modulazione LFO. Le impostazioni più alte producono una modulazione più veloce. Con un'impostazione corrispondente a 0 il ciclo durerà circa 34 secondi.

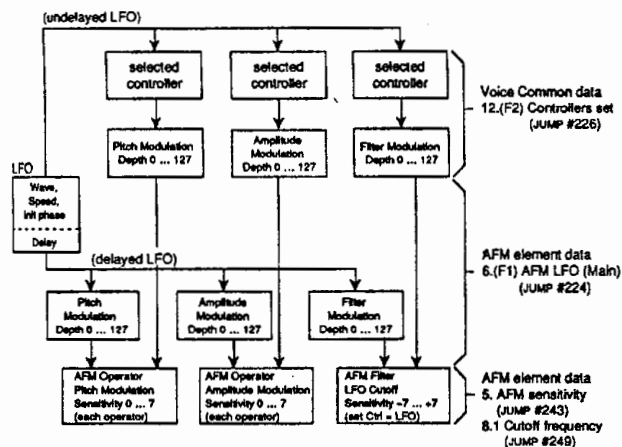
(3) Delay (0...99): Rappresenta il ritardo di tempo intercorrente prima che si manifesti la modulazione dell'LFO.

(4) Init Phase (0...99): Initial Phase determina il punto della forma d'onda a partire dal quale l'LFO avrà inizio quando viene premuto un tasto. La forma d'onda dell'LFO riparte sempre da questo punto iniziale di fase, ogni volta che viene suonata una nota. Una regolazione di 0...99 di questo parametro (fase iniziale), corrisponde ad una fase di 0...360 gradi.

(5) AMod Depth (0...127): La profondità della modulazione di ampiezza (AMD cioè Amplitude Modulation Depth) determina come l'LFO influenzerà il livello di uscita (ampiezza) degli operatori. Affinché questa impostazione produca un effetto, l'AModSens (la sensibilità della modulazione dell'ampiezza) di un operatore deve essere impostata oltre 0. Fate riferimento al paragrafo 5. AFM Sensitivity.

(6) P Mod Depth (0...127): La profondità di modulazione del pitch determina come l'LFO influenzerà il pitch degli operatori. Perché questa impostazione produca un effetto, è necessario che il parametro PModSens (sensibilità della modulazione del pitch) di un operatore sia impostato oltre 0. Fate riferimento al paragrafo 5. AFM Sensitivity.

(7) F Mod Depth (0...127): La profondità della modulazione del filtro (Filter Modulation Depth) determina quanto l'LFO influenzerà la frequenza di taglio del filtro. Perché questa impostazione produca un effetto, la regolazione di Ctrl di un filtro deve essere impostata su "LFO", e la regolazione di Cutoff Sens dell'LFO non deve essere uguale a 0. Fate riferimento al paragrafo 8.1 Cutoff frequency.



AFM ELEMENT DATA

6.(F2) AFM LFO (Sub) JUMP#245

Funzione: Il Sub LFO è completamente indipendente dal Main LFO, ma può essere usato soltanto per creare il vibrato (cioè la modulazione del pitch). Questa procedura vale per tutti gli operatori e non viene influenzata dalla sensibilità di modulazione del pitch.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 06:LFO (JUMP#245) e premete F2 (Sub).

Specificate i parametri relativi al Sub LFO.

AFM LFO	OP 1245	245
VOICEBI -D01(49)	ST*Concert(E1/HFM)	
Sub LFO for Pitch		
Mode = <u>delay</u>	Speed = 35	
Wave = <u>triangle</u>	Time = 0	
	P Mod Depth = 0	
Main Sub		A19

(1) Mode (delay, decay): Quando è impostato su "delay", il Sub LFO avrà inizio dopo il tempo di ritardo specificato da Time (4). Se invece è impostato su "decay", il Sub LFO inizierà dissolvendo dopo il tempo specificato da Time (4).

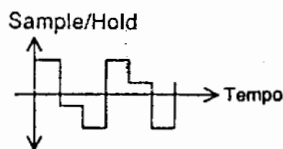
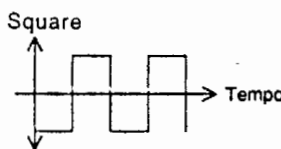
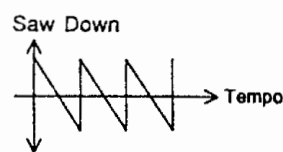
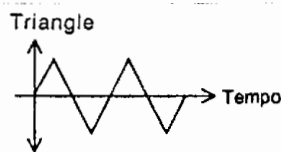
(2) Wave (triangle, saw down, square, sample&hold): È il tipo di onda prodotta dal Sub LFO.

(3) Speed (0...99): La velocità della modulazione LFO. A più alti valori corrisponde una modulazione più veloce. La velocità dell'onda sample&hold sarà maggiore delle altre.

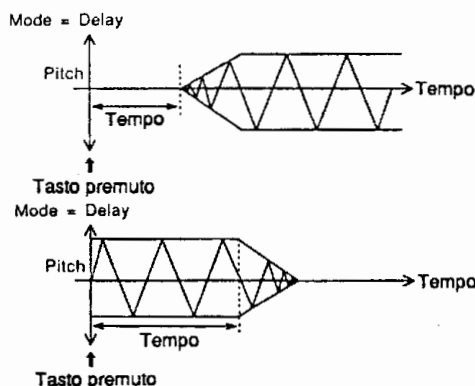
(4) Time (0...99): La durata usata per il delay o il decay del Sub LFO.

(5) P Mod Depth (0...127): La profondità della modulazione del pitch prodotta dal Sub LFO.

Wave: Per il Sub LFO possono essere selezionate le seguenti quattro forme d'onda.



Mode e Time: Le impostazioni di Mode e Time funzionano contemporaneamente per determinare come avrà inizio o come terminerà il Sub LFO. Quando Mode=delay, il Sub LFO inizierà dopo il ritardo specificato dal parametro Time (4). Quando Mode=decay, il Sub LFO influenzerà il suono con inizio immediato dal momento in cui viene premuto il tasto, ma si dissolve gradualmente dopo che è trascorso il ritardo di tempo specificato dal parametro Time (4).



AFM ELEMENT DATA

7.(F1) AFM pitch EG (Switch) JUMP#246

Funzione: La variazione di pitch creata dall'EG del pitch può essere attivata o disinserita per ciascun operatore. Per impostare la forma dell'EG del pitch, consultate il paragrafo 7.(F2) AFM pitch EG (EG settings).

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230) selezionate il job 07:Pitch EG e premete F1 (Sw) (JUMP#246).

Specificate gli interruttori di EG del pitch, scaling e la gamma.

AFM PITCH EG	OP 1246	246
VOICEBI -D01(49)	ST*Concert(E1/HFM)	
PEG Sw	off	on
Rate Scaling	= +0	
Velocity Sw	= on	
PEG Range	= 2 oct	
Sw EG		A19

(1) PEG Sw (off, on): Quando l'interruttore di EG del pitch è escluso per un operatore, esso non sarà influenzato dall'EG del pitch.

(2) Rate scaling (-7...+7): Questo parametro determina come le velocità di EG del pitch cambieranno secondo la

nota suonata. Se è impostato su +1...+7, l'EG del pitch sarà più veloce per le note più acute. Se invece è impostato su -1...-7, l'EG del pitch sarà più lento per le note più acute. Se è impostato su 0, l'EG del pitch sarà uguale per tutte le note.

(3) Velocity Sw (off, on): Quando è attivato, le note suonate in maniera più forte faranno sì che l'EG del pitch si modifichi entro una gamma maggiore.

(4) Range (1/2 oct, 1 oct, 2 oct, 8 oct): Questo parametro determina la gamma massima dell'EG del pitch AFM, da 1/2 ottava fino a 8 ottave.

PEG Sw: Quando si usa l'EG del pitch per far sì che il pitch di un suono cambi nel tempo, normalmente attiverete l'interruttore PEG per tutti gli operatori. Se il pitch di un operatore modulatore cambia mentre quello dell'operatore che esso modula rimane costante (o viceversa), il rapporto *portante/modulatore* cambierà durante l'"evoluzione" del suono, modificando la struttura degli armonici. Ciò può creare un effetto interessante di per sé stesso.

Rate Scaling: Questa impostazione determina come la velocità dell'EG del pitch (la velocità della variazione del pitch) verrà influenzata dal numero di tasto di ciascuna nota. Il diagramma seguente mostra il risultato che si ottiene quando Pitch EG Rate Scaling è impostato su +7. Osservate che le note acute hanno un EG del pitch più breve (velocità dell'EG maggiori) rispetto alle note più basse.



Velocity Sw (velocity switch): Quando questo parametro è attivato ("on"), le note suonate in maniera più forte faranno sì che l'EG del pitch si modifichi entro una gamma maggiore.

AFM ELEMENT DATA

7.(F2) AFM pitch EG (EG settings)

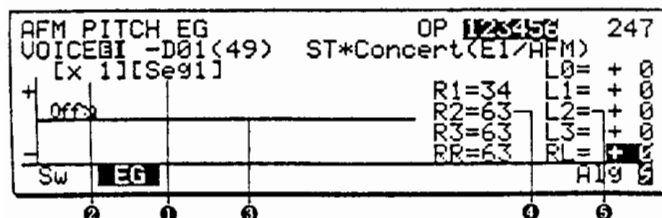
JUMP#247

Funzione: L'EG del pitch crea una forma fissa della variazione del pitch per ciascuna nota. Per inserire o disinserire l'EG del pitch per ciascun operatore, vedere il paragrafo 7.(F1) AFM pitch EG (switch).

Procedura:

Dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 07:PitchEG e premete F2 (EG) (JUMP#247).

Specificate i parametri di EG del pitch.



(1) Indica il segmento di EG ("seg1-3" o "rel1") dal quale il grafico dell'EG del pitch inizia ad essere visualizzato. Se l'EG è troppo lungo per essere rappresentato completamente sull'LCD, tenete premuto SHIFT e premete F7 o F8 per traslare il display grafico dell'EG del pitch su un segmento differente.

(2) Questo parametro indica la durata rappresentata con il display grafico. Per modificarla, assieme a SHIFT tenete premuto F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50). La durata esatta dipenderà dalla gamma. Quando la gamma dell'EG del pitch è un'ottava, il display grafico rimarrà approssimativamente 0,5 secondi sul valore "x1" e approssimativamente 5 secondi sul valore "x50".

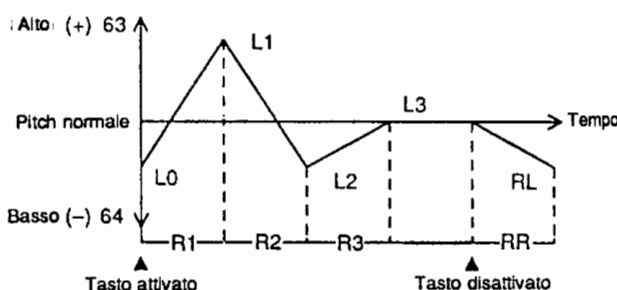
(3) L'EG del pitch viene visualizzato graficamente.

(4) R1-R3, RR1 (0...63): I valori di Keyon Rates 1-3 e di Release Rate determinano la velocità dell'EG del pitch. A valori più alti corrisponde una variazione più rapida. Un'impostazione di 63 farà sì che il pitch salti immediatamente al livello successivo.

(5) L0-L3, RL (-64...+63): Keyon Levels 0-3 e Release Levels determinano i livelli dell'EG del pitch. Le impostazioni positive fanno sì che il pitch venga aumentato e quelle negative lo abbassano.

Rates e Levels: Quando premete un tasto, il pitch inizierà al livello di L0 e cambierà alla velocità di R1 per passare al livello L1. Raggiunto quest'ultimo, il pitch si modificherà alla velocità di R2 per passare al livello L2. Quando il pitch raggiunge L2, cambierà alla velocità di R3 per passare al livello L3 e rimarrà su questo livello fin quando il tasto rimane premuto.

Quando il tasto invece viene rilasciato, il pitch cambierà alla velocità di RR per scendere al livello RL.



Nota: Anche se l'EG del pitch AFM e quello dell'AWM hanno le stesse impostazioni di Rate, potrebbero esserci delle piccole differenze nella durata della variazione del pitch.

AFM ELEMENT DATA

8. AFM Filter

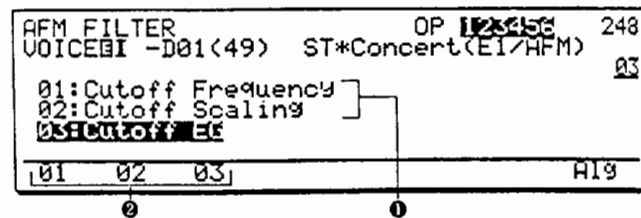
JUMP#248

Funzione: I due filtri di ciascun elemento possono essere usati per controllare il tono in molti modi.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 08:Filter (JUMP#248).

Specificate l'applicazione desiderata e premete ENTER.



(1) Spostate il cursore in questa area per selezionare un job e premete ENTER per spostarlo sul job selezionato.
01: Cutoff Frequency: Serve ad effettuare le impostazioni generali per i filtri.

02: Cutoff Scaling: Serve a specificare come verrà regolato ciascun filtro nell'estensione della tastiera.

03: Cutoff EG: Serve a specificare come cambierà nel tempo ciascun filtro.

(2) Premendo F1-F3 potrete selezionare il job (o applicazione) corrispondente.

AFM ELEMENT DATA/AFM FILTER

8.0 Copy filter

Funzione: In qualsiasi momento durante la fase di editing di un filtro, potete copiare i dati dal filtro editato ed applicarli ad un altro.

Procedura:

Da 8.1 Cutoff Frequency (JUMP#249),

8.2 Cutoff Scaling (JUMP#250)

8.3 Cutoff EG (JUMP#252 - #255)

Premete COPY.

Selezionate la direzione di copia (1→2 oppure 2→1).

Per mandare in esecuzione l'operazione di copiatura, premete F8 (Go).

Per uscire da questa funzione senza avere effettuato la copia, premete EXIT.

COPY FILTER

Copy Direction = 1 → 2

Go

Specificate se intendete copiare i dati dal filtro 1 al filtro 2 (1→2) oppure dal filtro 2 all'1 (2→1). Premete F8 (Go) e i dati verranno copiati. Se decidete di non copiare i dati, premete EXIT senza effettuare la copia.

Il tipo di filtro (HPF/LPF/THRU) non verrà copiato.

AFM ELEMENT DATA/AFM FILTER

8.1 Cutoff frequency JUMP#249

Funzione: Ciascun filtro può essere impostato su un tipo, su una frequenza di taglio e su una fonte di controllo differenti. Possono essere anche specificate la risonanza generale, la sensibilità della velocità e la sensibilità di taglio dell'LFO.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element 8. AFM Filter (JUMP#248),

Selezionate 01: Cutoff Frequency (JUMP#249).

Specificate i parametri relativi ai filtri 1 e 2.

(1) Filter 1 Type (Thru, LPF, HPF): Il filtro 1 può essere usato sia come filtro passa-basso (LPF) sia come filtro passa-alto (HPF). Quando viene selezionato "Thru", il filtro non ha alcun effetto.

(2) Filter 2 Type (LPF, Thru): Il filtro 2 può essere usato soltanto come LPF.

(3) Cutoff Freq (HPF=0Hz ... 11.66kHz (0...114); LPF = 0Hz ... 22.43kHz (0...127)): La frequenza di taglio di ciascun filtro può essere regolata indipendentemente. Il numero da 0 a 127 visualizzato fra parentesi indica il valore dei dati immessi quando si usa la tastiera numerica. Notate che l'impostazione più alta di HPF è 11.66kHz.

(4) Ctrl (EG, LFO, EG-VA): Ognuno dei due filtri può essere controllato in un modo differente. Per i dettagli, consultate le spiegazioni riportate per Ctrl=EG, Ctrl=LFO, Ctrl=EG-VA.

(5) Resonance (0...99): Con i valori più alti di risonanza (resonance) si otterrà un picco di enfasi più pronunciato nella frequenza di taglio. Questa impostazione è valida per entrambi i filtri 1 e 2.

(6) Velocity Sens (-7...+7): Questo parametro determina come la frequenza di taglio di entrambi i filtri verrà influenzata dal fattore key-on velocity (cioè la velocità del tasto attivato). Per impostazioni positive da +1 a +7, la frequenza di taglio aumenterà quando suonate in maniera più energica, dando quindi un suono più brillante. Per le impostazioni negative con valori da -1 a -7, la frequenza di taglio diminuisce quando suonate in maniera più forte, dando quindi un suono più cupo.

(7) LFO Cutoff Sens (-7...+7): Questo parametro determina come la modulazione del filtro prodotta dal Main LFO influenzerà i filtri. Questa impostazione determina anche quanto saranno sensibili i filtri rispetto al controller assegnato a Filter Bias in Voice Common Data 12.(F5) Controller set (Other) (JUMP#228). Le impostazioni negative invertiranno la forma dell'LFO e creeranno l'effetto opposto al controller assegnato.

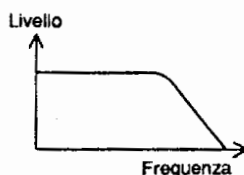
(8) Sync: Non è un parametro, ma è comodo per regolare contemporaneamente entrambi i filtri. Quando premete F6 (Sync), il display "Sync" verrà invertito e tutte le regolazioni effettuate al filtro 1 o al filtro 2 verranno impostate automaticamente per lo stesso parametro dell'altro filtro. Ciò è utile quando state usando i due filtri in tandem in modo che agiscano come filtro "ripido" da 24 dB/ottava o come filtro passa banda da 12 dB/ottava. Fate riferimento alla spiegazione seguente Type e Cutoff Freq. Premete ancora una volta F6 per escludere il modo di editing di sync del filtro.

Type e Cutoff Freq: Il filtro 1 può essere usato sia come LPF sia come HPF, mentre il filtro 2 può essere usato soltanto come LPF.

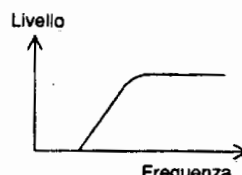
Quando è impostato su LPF, i filtri 1 e 2 consentiranno alle frequenze del suono più basse della frequenza di taglio di passare inalterate e diminuirà il suono al di sopra della frequenza di taglio. Quando è impostato su HPF, il filtro 1 consentirà il passaggio delle frequenze più alte di quella fissata per il taglio e diminuirà quindi il suono al di sotto della frequenza di taglio prefissata.

CUTOFF FREQUENCY				OP	249
VOICE#1 - D01(49)				ST*Concert(E1/HFM)	
				Cutoff Freq	
Filter1	Type	699.2 Hz (59)	EG	Ctrl	
Filter2	Type	699.2 Hz (59)	EG		
Resonance	=	0	Velocity Sens	= +1	
			LFO Cutoff Sens	= +7	
			Sync	H19	

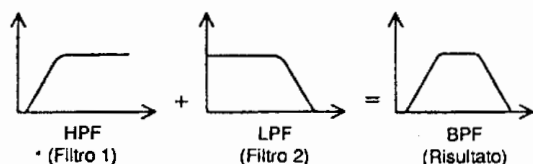
Filtro passa-basso (LPF)



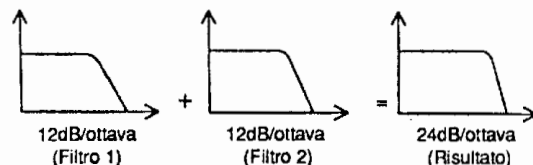
Filtro passa-alto (HPF)



Impostando il filtro 1 su HPF e il filtro 2 su LPF, potete creare un filtro passa-banda che consente il passaggio solo ad una banda centrale di frequenze.

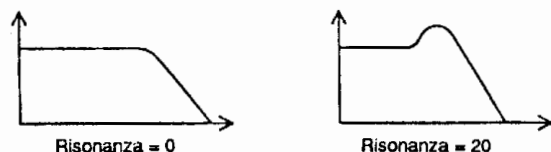


Ciascuno dei filtri dell'SY99 possiede una slope (pendenza) di 12dB/ottava. Ciò significa che, se la frequenza di taglio di un LPF è di 1kHz, le frequenze a 2kHz verranno ridotte di 12dB e le frequenze a 4kHz verranno ridotte di 24dB. Se impostate entrambi i filtri 1 e 2 su LPF, impostate entrambi sulla stessa frequenza di taglio, e posizionate gli EG del filtro allo stesso modo, il risultato sarà l'equivalente di un unico filtro da 24dB/ottava. La funzione di copiatura del filtro spiegata nel paragrafo 8.0 Copy filter è un modo rapido per impostare entrambi i filtri sulle stesse regolazioni.



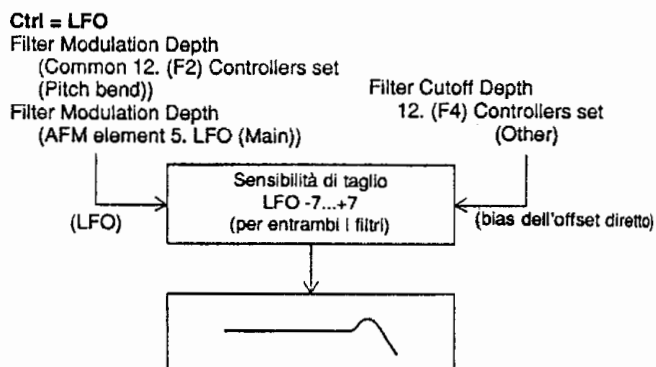
Un filtraggio a 24dB/ottava crea un taglio netto che è piuttosto ovvio, mentre un filtraggio di 12dB/ottava produce un effetto più "sottile". I sintetizzatori analogici del passato hanno usato entrambi i tipi. Il filtraggio a 12dB/ottava era considerato adatto specialmente per i suoni di archi mentre il filtraggio a 24dB/ottava veniva utilizzato per gli ottoni o per i suoni del basso synth.

Resonance: La risonanza porta il livello del suono al di sotto della frequenza di taglio, creando un picco di enfasi. (Questo può ridurre il volume generale.) Delle impostazioni elevate del parametro Resonance rendono i cambiamenti nella frequenza di taglio piuttosto facili da notare. Quando i due filtri vengono usati in tandem come filtro passa-banda (cioè quando il filtro 1 è impostato su HPF), il parametro Resonance non ha alcun effetto.



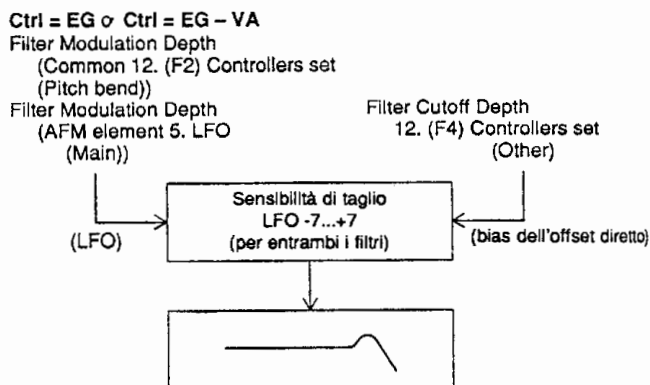
Delle impostazioni molto elevate della risonanza del filtro faranno sì che il filtro oscilli in modo da produrre un proprio pitch. Questa è una tecnica che veniva spesso usata nei vecchi sintetizzatori analogici.

Ctrl = LFO: Quando Ctrl è impostato su LFO, il filtro può essere controllato sia dal main LFO sia dal controller che è stato assegnato a FilterCutoff Depth. (Fate riferimento al paragrafo Voice Common Data 12.(F4).Controller set (Pan)). Il parametro Key velocity modificherà la frequenza di taglio.



Ctrl = EG: Se Ctrl è impostato su EG, il filtro verrà controllato dal proprio EG del filtro come spiegato nel paragrafo seguente 8.3 Filter EG. Se Velocity Sense è impostato su un valore diverso da 0, il parametro Key Velocity modificherà l'impostazione generale dell'EG. La posizione dei controller assegnati a Filter Modulation Depth e a Filter Cutoff Depth verrà riportata all'inizio della nota (tasto attivato), ma non avrà effetto durante la nota stessa.

Ctrl = EG-VA: Quando Ctrl è impostato su EG-VA (EG voice attack = attacco della voce dell'EG) il filtro sarà controllato dal proprio EG di filtro, come spiegato nel paragrafo seguente 8.3. Se Velocity Sense è impostato su un valore diverso da 0, il parametro key velocity modificherà L1 (livello 1) e R1 (rate 1) dell'EG del filtro.



Nota: Se Ctrl=EG oppure Ctrl=EG-VA, l'effetto del controller sulla frequenza di taglio verrà fissato quando viene suonata la nota. Spostando il controller dopo aver suonato la nota, non verrà prodotto alcun effetto.

AFM ELEMENT DATA/AFM FILTER

8.2 Cutoff scaling JUMP#250

Funzione: La frequenza di taglio di ciascun filtro può essere regolata su tutta la tastiera.

Procedura:

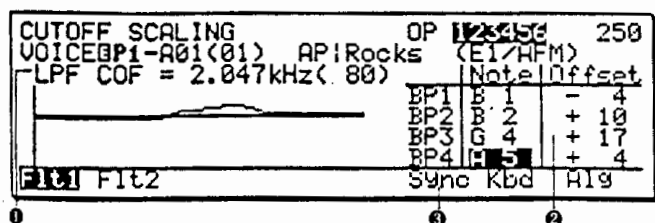
Partendo dalla job directory di AFM Element, 8.AFM filter (JUMP#248),

Selezionate 02:Cutoff Scaling

per il filtro 1 premete F1 (Filt1) (JUMP#250)

per il filtro 2 premete F2 (Filt2) (JUMP#251).

Specificate i parametri relativi allo scaling del filtro.



(1) Questo indica il tipo del filtro che state editando e la sua frequenza di taglio. Quest'ultima può essere modificata partendo da questo job, ma per modificare il tipo del filtro dovete invece usare il job 8.1 Filter Cutoff.

(2) BP1-4 (Break Point): Le note (C-2...G-8) e Offset (-127...+127) di ciascun Break Point determinano come il livello della frequenza di taglio del filtro varierà su tutta la tastiera. Quando il cursore è situato su "note", potete premere F7 (Kbd) e premere un tasto per immettere la nuova impostazione di nota.

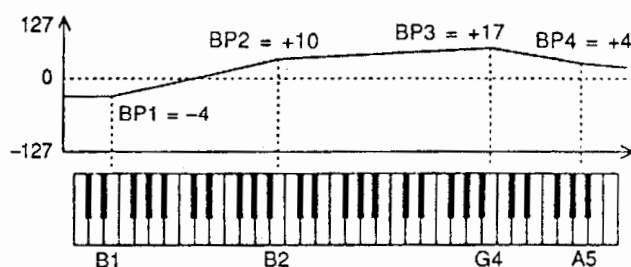
(3) Sync: Premete F6 per attivare o disattivare il modo di editing di Sync del filtro. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a (8) Sync nel paragrafo 8.1 Cutoff frequency.

Break Point: La frequenza di taglio del filtro può essere resa variabile secondo la nota da suonare. Sulla maggior parte degli strumenti acustici, le note differiscono per tono secondo l'area nella quale vengono suonate.

Usate i quattro punti di break per specificare come la frequenza di taglio del filtro varierà su tutta la tastiera. Il parametro Offset (-127...+127) determina come sarà regolata la frequenza di taglio su ciascuno dei quattro punti specificati da Note (C-2...G-8).

Le quattro impostazioni di nota devono essere in ordine ascendente. Non è possibile impostare un punto di break su una nota più bassa o più alta delle regolazioni di nota dei punti di break adiacenti.

Il diagramma seguente mostra come la frequenza di taglio del filtro verrà regolata su tutta l'estensione della tastiera per i valori che appaiono nell'LCD precedente..



L'offset in ciascun punto di break viene aggiunto alla frequenza di taglio di 80. Per esempio l'offset nel punto di break 1 (E1) è -4, per cui la frequenza di taglio risultante in E1 è 76. La frequenza di taglio risultante è limitata alla gamma da 0 a 127.

AFM ELEMENTDATA/AFM FILTER

8.3 Cutoff EG

JUMP#252

Funzione: La frequenza di taglio di ciascun filtro può essere spostata nel tempo dal proprio EG per effettuare una variazione di tono.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element 8.AFM filter (JUMP#248),

Selezionate 03:Cutoff EG

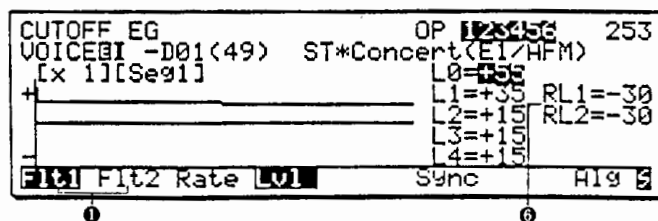
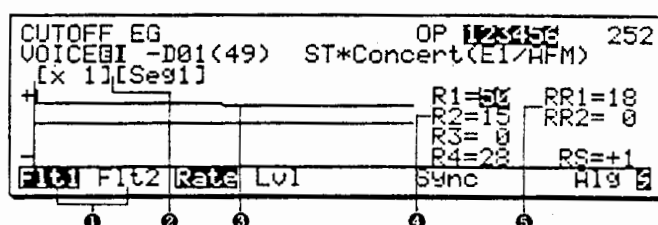
per il filtro 1 premete F1 (F1t1), F3 (Rate) (JUMP#252)

per i livelli del filtro 1 premete F1 (F1t1), F4 (Lvl) (JUMP#253)

per il valore di rate del filtro 2 premete F2 (F1t2), F3 (Rate) (JUMP#254)

per i livelli del filtro 2, premete F2 (F1t2), F4 (Lvl) (JUMP#255).

Specificate i parametri di EG del filtro.



(1) Sta ad indicare se state editando l'EG del filtro 1 o del filtro 2.

(2) Indica il segmento visualizzato e la gamma del display grafico dell'EG. Per modificare la gamma del display, assieme a SHIFT premete F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50). Per passare al display di un segmento differente, tenete premuto SHIFT e premete F7 oppure F8 (Seg1...Seg4, Rel1).

(3) L'EG del filtro viene visualizzato graficamente.

(4) R1-R4, RR1-RR2 (Keyon Rates, Release Rates 0...63): I valori di Keyon Rates 1-4 e Release Rates 1-2 determinano la velocità dell'EG del filtro. Ad impostazioni più alte corrisponde una variazione più veloce.

(5) RS (Rate Scaling -7...+7): Il parametro Rate Scaling consente alle velocità (rates) dell'EG del filtro di essere aumentate o diminuite secondo il tasto suonato. Per impostazioni positive, le velocità (o rates) dell'EG aumenteranno se suonate le note più acute, producendo degli inviluppi più brevi. Per regolazioni negative, i valori di rate dell'EG diminuiranno quando suonate le note più acute, producendo degli inviluppi più lunghi.

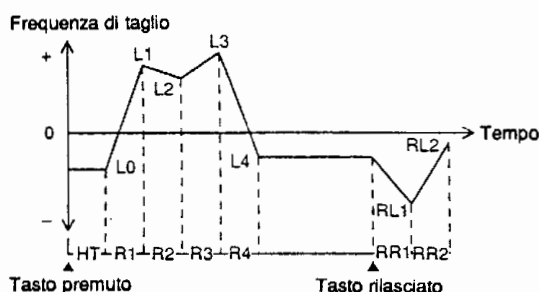
(6) L0-L4, RL1-2 (Keyon Levels, Release Levels -64...+63): I parametri Keyon Levels 0-4 e Release Levels 1-2 determinano come l'EG del filtro aumenterà o diminuirà la frequenza di taglio specificata per il filtro.

(7) Sync: Premete F6 per attivare o disattivare il modo di editing di sync del filtro. Per ulteriori dettagli, fate riferimento al punto (8) Sync del paragrafo 8.1 Cutoff frequency.

Rates e Levels: I livelli dell'EG del filtro non determinano direttamente la frequenza di taglio del filtro ma piuttosto la

regolano dopo essere stata impostata. Vedere il paragrafo 8.1 Filter cutoff.

Quando viene suonata una nota, la frequenza di taglio verrà regolata del valore di L0 e cambierà alla velocità di R1 per passare al livello L1. Raggiunto quest'ultimo, essa cambierà alla velocità di R2 per portarsi al livello di L2. Quando L2 è stato raggiunto, cambierà alla velocità di R3 per passare al livello di L3. Raggiunto quest'ultimo, essa cambierà alla velocità di R4 per arrivare al livello L4. La frequenza di taglio del filtro rimarrà al livello di L4 fin quando continuate a tenere premuta una nota. Rilasciando il tasto, la frequenza di taglio del filtro cambierà alla velocità di RR1 per portarsi al livello di LR1. Raggiunto quest'ultimo, essa cambierà alla velocità di RR2 fino al livello RL2.



Rate Scaling: Sulla maggior parte degli strumenti acustici, le note alte hanno un attacco e un decadimento più breve per natura. Ciò può essere simulato impostando il parametro rate scaling su un valore positivo (da +1 a +7). Il diagramma seguente mostra come le note più alte abbiano dei valori di rate (velocità) maggiori, che comportano EG più brevi. Le impostazioni negative producono l'effetto opposto.



AFM ELEMENT DATA

15. Initialize AFM element

Funzione: Inizializzare i dati dell'elemento AFM che si vuole editare per impostare una serie di valori base.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AFM Element (JUMP#230), Selezionate il job 15:Inittz.

Per eseguire l'operazione di inizializzazione premete YES. Per uscire senza mandare in esecuzione premete NO oppure EXIT.

Questa funzione imposta i valori di tutti i dati dell'elemento AFM al minimo possibile oppure sulle regolazioni più semplici. Quando create le vostre nuove voci, solitamente è meglio iniziare ad editare una voce già esistente. Tuttavia, se desiderate partire da zero, questa funzione può essere molto utile.

Se siete sicuri di voler inizializzare i dati dell'elemento AFM, premete YES. I dati che vengono editati saranno impostati sui valori riportati qui di seguito. Se decidete di non inizializzare, premete NO oppure EXIT.

Questa funzione inizializza soltanto i dati dell'elemento AFM. Sono previste altre funzioni di inizializzazione per i dati comuni di voce (Voice Common) e per l'elemento AWM. Fate riferimento ai paragrafi Voice Common 15.Initialize voice o AWM element 15.Initialize AWM element.

Impostazioni Inizializzate per i dati dell'elemento AFM

01 Algorithm Set

Algorithm number	= 30
Feedback 1	= nessuno (libero)
Feedback 2	= nessuno (libero)
Feedback 3	= nessuno (libero)
Input Level 1	= 7 (operatore 1-5)
Input Level 1	= 0 (operatore 6)
Input Level 2	= 0 (tutti gli operatori)
Noise	= Off (tutti gli operatori)
AWM Wave	= Off (tutti gli operatori)

02 Operator Oscillator (tutti gli operatori)

Freq.Mode	= Ratio (rapporto)
Freq	= 1.00
Detune	= ±0
Waveform	= 1 (sinusoidale)
Phase Sync	= On
Init Phase	= 0

03 Operator EG (tutti gli operatori)

Keyon Hold Time	= 0
Keyon Rates 1-4	= 63
Keyon Rates 1-2	= 63
Rate Scaling	= ±0
Keyon Level 0	= 0
Keyon Levels 1-4	= 63
Keyon Levels 1-2	= 0
Loop Point	= S4

04 Operator Output

Output Level	= 127 (operatore 1)
Output Level	= 0 (operatori 2-6)
Break Point 1 Note	= C1
Break Point 2 Note	= G2
Break Point 3 Note	= E4
Break Point 4 Note	= C6
Break Point Levels	= 0 (punti di break 1-4)

05 Operator Sensitivity (tutti gli operatori)

Keyon Velocity Sens	= 0
Rate Velocity Switch	= off
AMS	= 0
PMS	= 3

06 LFO

Main LFO	
Wave	= triangle (triangolare)
Speed	= 35
Delay Time	= 0
AMD, PMD, FMD	= 0
Init Phase	= 0

INITIALIZE AFM ELEMENT

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Sub LFO
 Mode = delay
 Wave = triangle (triangolare)
 Speed = 80
 Time = 0
 PMD = 0

07 Pitch EG
 Operator On/Off = on (tutti gli operatori)
 Rate Scaling = ± 0
 Velocity Switch = off
 Range = 8 oct (8 ottave)
 Keyon Rates 1-3 = 63
 Keyoff Rate 1 = 63
 Keyon Levels 1-3 = ± 0
 Keyoff Level 1 = ± 0

08 Filter
 Resonance = 0
 Cutoff Mod Sens = ± 0
 Keyon Velocity Sens = ± 0
 *** I dati seguenti sono comuni ai due filtri***
 Filter Type = thru
 Filter Control = LFO
 Cutoff Frequency = 127
 Break Point 1 Note = C1
 Break Point 2 Note = G2
 Break Point 3 Note = E4
 Break Point 4 Note = C6
 Break Point Offset = 0 (BP 1-4)
 Keyon Rates 1-4 = 63
 Keyon Rates 1-2 = 63
 Rate Scaling = ± 0
 Keyon Levels 0-4 = ± 0
 Keyoff Levels 1-2 = ± 0

AFM ELEMENT DATA

16. Recall voice

Funzione: Richiamare tutti i dati della voce editata precedentemente.

Procedura:

Dalla job directory di AFM Element (JUMP#230),
 Selezionate il job 16: Recall voice.

Per mandare in esecuzione premete YES.

Per uscire senza eseguire premete NO oppure EXIT.

Nota: Questa operazione richiama tutti i dati di voce e non solo i dati dell'elemento AFM, ed è anche disponibile quando si editano i dati comuni, quelli dell'elemento AWM oppure Drum Set. Per i dettagli fate riferimento a Voice Common 16. Recall, riportata più avanti.

AWM Element data

AWM ELEMENT DATA

AWM Element Job directory JUMP# 256

Funzione: Questo elenco di applicazioni mostra i jobs di editing possibili per un elemento AWM.

Procedura:

Dal modo voice edit (JUMP# 200 oppure #201),
 Quando editate una voce normale che contenga elementi AWM,

Selezionate un elemento AWM mediante i tasti F3-F6 (JUMP# 256) che corrispondono agli elementi E1-E4.

VOICE EDIT		E1: AFM	E3: AWM	256
		E2: AFM	E4: AWM	
*I -D01(49) ST*Concert				
01: ---	05: Sensitiv	08: ---	13: ---	02
02: WaveSet	06: LFO	10: ---	14: ---	
03: EG	07: PitchEG	11: ---	15: Initlz	
04: Output	08: Filter	12: ---	16: Recall	
Mode Com	E1	E2	E3	E4

(1) Quest'area mostra il numero (E1-E4) e il tipo (AFM o AWM) degli elementi nel modo voice selezionato.

(2) Spostate il cursore in quest'area per selezionare un job e premete ENTER per attivare l'applicazione selezionata.

02: WaveSet (AWM waveform set): Selezionate una forma d'onda campionata in AWM e specificate l'intonazione (pitch) con la quale verrà suonata.

03: EG (AWM EG): L'EG dell'ampiezza AWM determina come cambierà nel tempo il volume di ogni nota.

04: Output (AWM output): Il livello di uscita di un elemento AWM può essere regolato secondo l'area della tastiera.

05: Sensitiv (AWM sensitivity): Il volume o la velocità di attack e di decay possono essere influenzati da key-on velocity. Il segnale di controllo dall'LFO di AWM può creare il vibrato, il tremolo o il wah-wah.

06: LFO (AWM LFO): L'LFO dell'elemento AWM crea un segnale di controllo che cambia ciclicamente e che può essere usato per il tremolo, il vibrato o il wah-wah.

07: PitchEG (AWM pitch EG): Il pitch di ciascuna nota può essere fatto variare nel tempo in un modo prefissato.

08: Filter (AWM filter): Il tono di un elemento AWM può essere predisposto a cambiare nel tempo in un modo fisso, oppure può essere controllato da un controller o dall'LFO.

15: Initlz (Initialize AWM element): Quando create una voce ex novo, qualche volta è utile impostare tutti i dati di AWM element sui valori base o minimi.

16: Recall (Recall voice): Possono essere richiamati tutti i dati della voce editata precedentemente.

AWM ELEMENT DATA

Copy element

Funzione: Mentre editate i parametri dell'elemento AWM (tranne 8. AWM Filter), potete copiare i dati da un elemento di un'altra voce per trasferirlo nell'elemento che state editando al momento.

Procedura:

Partendo dal job 2, 3, 4, 5, 6 o 7 dell'elemento AWM,
 Premete COPY.

Quindi premete F1 (Src) e selezionate la voce source.

Premete F2 (Elem) e selezionate l'elemento source, cioè l'elemento fonte.

Per mandare in esecuzione l'operazione di copiatura, premete F8 (Go).

- Questa operazione di copiatura è identica a quella spiegata in *AFM element data, Copy element*. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a quella sezione.
- Questa operazione di copiatura è possibile soltanto quando si è all'interno di uno dei job di editing di AWM. Non è disponibile dalla job directory AWM.
- Premendo COPY durante l'editing di *8.AWM filter*, accederete all'operazione di copiatura del filtro. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a *AFM element data, 8.0 Copy filter*.

AWM ELEMENT DATA

2.AWM Waveform set JUMP#257

Funzione: Selezionare una forma d'onda AWM e specificare il pitch al quale suonerà.

Procedura:

Dalla job directory di AWM Element (JUMP#256),

Selezionate il job 02:WaveSet (JUMP#257).

Specificate la forma d'onda e la frequenza.

AWM WAVEFORM SET		257
VOICE=I -D01(49) ST*Concert(E3/AWM)		
Waveform	=	Preset 31 Stringz
Frequency Mode	=	normal
Frequency Fine	=	+ 0
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> Pre1 Pre2 Card Intr AFM </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> 5 1 3 2 1 </div>		

(1) Waveform: Selezionate una forma d'onda AWM dalla memoria preset interna (Pre1, Pre2), una scheda di forme d'onda (Card), una forma d'onda costituita da campioni caricati dall'utente (Intr), o la forma d'onda prodotta

dall'output dell'elemento AFM (AFM). Quando il cursore è posizionato su Waveform, potete premere un tasto funzione F1-F5 per selezionare il tipo di forma d'onda. Per i dettagli, vedere il paragrafo Waveform = riportato qui di seguito.

(2) Frequency Mode (normal, fixed): Quando è impostato su "normal", ciascuna nota della tastiera suonerà la forma d'onda selezionata ad un pitch differente. Se invece è impostato su "fixed", la forma d'onda suonerà al pitch specificato da Note Number (4), qualunque sia la nota suonata.

(3) Frequency Fine (-64...+63): Questo parametro serve a regolare in maniera fine il pitch della forma d'onda.

(4) Note Number (C-2...G8): Se il modo Frequency (2) è impostato su "fixed", appare la regolazione del numero di nota. Ciò determina il pitch con cui verrà rieseguita la forma d'onda selezionata. Se il cursore è posizionato su Note Number, potete premere F8 (Kbd) e quindi premere un tasto per specificare il numero di nota.

(5) Quando il cursore è posizionato su Waveform (1), potete premere uno dei tasti funzione F1-F5 per selezionare il tipo di forma d'onda. Premendo F1-F3 selezionerete le forme d'onda di Preset 1, Preset 2 o Card. Se i contenuti di una card Waveform sono stati caricati nella memoria sample con l'operazione *Card Utility 4.Load from wave card*, oppure se avete creato delle forme d'onda dai campioni che erano stati caricati in memoria da disco o via MIDI sample dump (riversamento a blocchi), premendo F4 (Intr) selezionerete queste forme d'onda. Se il modo voice è 09:1AFM&1AWM o 10:2AFM&2AWM, premendo F5 (AFM) selezionerete la forma d'onda prodotta dall'output dell'elemento AFM. Per i dettagli, fate riferimento alle seguenti spiegazioni di Waveform =.

Waveform = Preset 1/2: Gli 8 Mbytes (corrispondenti a 4 Mwords) delle forme d'onda presetate nella ROM interna sono organizzati come segue.

Preset 1

N°	Forma d'onda
1	Piano
2	Trumpet
3	MuteTp 1
4	MuteTp 2
5	Horn
6	Flugel
7	Trombone
8	Tuba
9	Brass
10	BrsFall
11	Tenor1
12	Tenor2
13	Alto Sax
14	Baritone
15	Soprano
16	Tenors
17	Flute
18	Clarinet
19	Piccolo
20	Reed Wv
21	Basoon
22	Recorder
23	MtReedWv
24	PanFlute
25	Violin
26	Cello
27	ContraBs
28	Pizz
29	SectPizz
30	Strings1
31	Strings2
32	StringsL
33	StringsR
34	Organ 1
35	Organ 2
36	E.P.Wv1
37	E.P.Wv2
38	Clavi 1
39	Clavi 2

N°	Forma d'onda
40	Celesta
41	Harpsi
42	Pipe Wv
43	AnlgBrs1
44	AnlgBrs2
45	AnlgBrs3
46	Pad 1
47	Pad 2
48	AnlgBass
49	FrtlsSyn
50	Chorus
51	Chorus L
52	Chorus R
53	Itopia
54	Choir
55	OohChoir
56	Vibe
57	Marimba
58	Tubular
59	Xylophon
60	Glocken
61	SteelDrm
62	HandBell
63	Shamisen
64	Koto
65	Harp
66	Sitar
67	E.Bass 1
68	E.Bass 2
69	E.Bass 3
70	ThmpBass
71	SlapBass
72	Fretless
73	WoodBass
74	GtrSteel
75	GtrNylon
76	12string
77	EG Sng1
78	EG Humbk

N°	Forma d'onda
79	EG Harm1
80	EG Harm2
81	EG Mute
82	EG Comp
83	EG Dist
84	EG Pluk1
85	EG Pluk2
86	BD 1
87	BD 2
88	BD 3
89	BD 4
90	BD 5
91	BD 6
92	BD 7
93	BD 8
94	SD 1
95	SD 2
96	SD 3
97	SD 4
98	SD 5
99	SD 6
100	SD 7
101	SD 8
102	SD 9
103	SD Side
104	Tom 1
105	Tom 2
106	Tom 3
107	Tom 4
108	Tom 5
109	Tom 6
110	HH foot
111	HH light
112	HH mid
113	HH heavy
114	HH open
115	HHclAnlg
116	HHopAnrg
117	Crash

N°	Forma d'onda
118	Ride
119	Choke
120	Claps 1
121	Claps 2
122	Cowbell1
123	Cowbell2
124	Tambrn
125	Shaker
126	FngrSnap
127	AnlgPerc
128	NoisePrc
129	Scratch
130	Agogo
131	Berimbau
132	Bongo
133	Cabasa
134	Cga Hi
135	CgaHiSlp
136	Cga Lo
137	CgaLoSlp
138	Clave
139	Guiro 1
140	Guiro 2
141	Maracas
142	SD roll
143	Tabla Hi
144	Tabla Lo
145	Temple
146	Timbale1
147	Timbale2
148	Timpani
149	Whisle
150	Belltree
151	BDs Wv
152	SDs Wv
153	Toms Wv
154	CymbalWv
155	Drums Wv

Preset 2

N°	Forma d'onda
1	Piano Np
2	E.P. Np
3	Vibe Np
4	DmpPiano
5	Bottle 1
6	Bottle 2
7	Bottle 3
8	Tube
9	Vocal Ga
10	Vocal Ba
11	Sax tran
12	Bow tran
13	Blub
14	Tear
15	Bamboo
16	Cup Echo
17	Digi Atk
18	Temp Ra
19	Giri
20	Water
21	Steam
22	Narrow
23	Airy
24	Styroll
25	Noise
26	Bell Mix
27	Haaa
28	OhAttack

N°	Forma d'onda
29	Typist
30	BellRing
31	SeqLatin
32	EleMagic
33	Vox Bell
34	Mellow
35	BigSyn L
36	BigSyn R
37	VoxGrace
38	Cry Bell
39	Voices
40	AnlgSaw1
41	AnlgSaw2
42	CS Saw
43	CS Sqr
44	Digital1
45	Digital2
46	Digital3
47	Digital4
48	Digital5
49	Digital6
50	Digital7
51	Digital8
52	Digital9
53	Digitl10
54	Digitl11
55	Digitl12
56	DigiVox1

N°	Forma d'onda
57	DigiVox2
58	DigiVox3
59	DigiVox4
60	DigiVox5
61	Pluse 10
62	Pluse 25
63	Pluse 50
64	Tri
65	DigiWild
66	Stuff 1
67	Stuff 2
68	Stuff 3
69	Stuff 4
70	Stuff 5
71	Stuff 6
72	Stuff 7
73	Stuff 8
74	Stuff 9
75	Stuff 10
76	Stuff 11
77	Stuff 12
78	Stuff 13
79	Stuff 14
80	Stuff 15
81	Stuff 16
82	Stuff 17
83	Stuff 18
84	Stuff 19

N°	Forma d'onda
85	Stuff 20
86	Stuff 21
87	Stuff 22
88	Stuff 23
89	Stuff 24
90	Stuff 25
91	Stuff 26
92	Stuff 27
93	Stuff 28
94	Stuff 29
95	Stuff 30
96	Stuff 31
97	Stuff 32
98	Stuff 33
99	Stuff 34
100	Stuff 35
101	Stuff 36
102	Stuff 37
103	Stuff 38
104	Stuff 39
105	Stuff 40
106	Stuff 41
107	Stuff 42
108	Stuff 43
109	Stuff 44
110	Stuff 45
111	Stuff 46
112	Stuff 47

2.0 Waveform edit

Funzione: Potete editare i campioni caricati nella memoria sample interna e designarli come forme d'onda.

Procedura:

Quando le forme d'onda interne sono state selezionate premendo F4 da Waveform set (JUMP #257)

Premete F8 (Edit).

Selezionate una forma d'onda da editare.

Specificate il primo e l'ultimo campione usati dalla forma d'onda.

Per cancellare l'assegnazione del campione per la forma d'onda, premete F5 (Init).

Per assegnare un nuovo nome alla forma d'onda, premete F7 (Name).

Per editare i dati del campione, premete F8 (Smpl).

WAVEFORM EDIT		
Waveform name	From	To
01:MY Plane	01	03
02:New Wave	03	03
03:INT+WAVE		
04:INT+WAVE		

▲ ▼ Init Name Smpl

1 2 3 4 5 6

(1) In quest'area vengono visualizzati i nomi e i numeri delle forme d'onda internal (1-64). Per selezionare una forma d'onda, spostate il cursore o usate i tasti numerici. Se necessario, premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" del display.

(2) Spostate il cursore alla colonna "From" per specificare il primo campione usato dalla forma d'onda selezionata.

(3) Spostate il cursore alla colonna "To" per specificare il primo campione usato dalla forma d'onda selezionata. (I campioni usati da una forma d'onda devono essere consecutivi.)

(4) Premete F7 (Init) per inizializzare la forma d'onda correntemente selezionata. Per i dettagli, fate riferimento alla sezione seguente *Initialize Waveform*.

(5) Per assegnare un nuovo nome alla forma d'onda correntemente selezionata, premete F7 (Name). Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo seguente *Waveform name*.

(6) Per editare i campioni oppure per cambiarne l'assegnazione per la forma d'onda correntemente selezionata, premete F8 (Smpl). Fate riferimento alla sezione seguente *Sample assign*.

Per copiare i campioni: I campioni possono essere copiati all'interno della memoria sample usando la funzione utilitaria (JUMP #827) descritta in *Sample utility 1. Sample directory*.

Per caricare i campioni: Per caricare i campioni via MIDI sample dump, basta collegare il MIDI OUT del dispositivo trasmettente al MIDI IN dell'SY99 e fare in modo che l'apparecchio trasmettente trasmetta un sample dump. L'SY99 è sempre in grado di ricevere sample dump (cioè riversamento a blocchi di campioni), in qualunque modo operativo.

Per caricare i campioni di dati da un floppy disk, usate l'operazione descritta in *Sample utility 3. Load from disk*.

Per caricare i dati di forma d'onda da una card waveform, usate l'operazione descritta in *Card utility 4. Load from wave card*. I campioni provenienti da dischi e card

waveform possono essere editati; rammentate, comunque, che i dati dei campioni caricati nell'SY99 da card waveform e da dischi protetti non possono essere salvati su disco o emessi via MIDI sample dump.

Prima di poter essere usati in un elemento AWM, i campioni devono essere assegnati ad una forma d'onda. Fate riferimento alla sezione seguente *Sample assign*.

Osservazioni: Quando fate riferimento a questa e alle sezioni o paragrafi seguenti, rammentate la differenza tra i campioni e le forme d'onda:

Un campione è un pezzo di suono registrato digitalmente. Potete caricare fino a 99 campioni user da disco o via MIDI sample dump e regolare il pitch, il volume e il modo loop di ogni campione. (Non è possibile editare i campioni di una forma d'onda preset o card.)

Una forma d'onda è formata da uno o più campioni assegnati su tutta la tastiera. Potete creare 64 forme d'onda user specificando una gamma di campioni da assegnare alla forma d'onda, la gamma o porzione della tastiera suonata da ogni campione e la tonalità in cui ogni campione riprodurrà il pitch originariamente registrato. (Non è possibile editare le forme d'onda preset o card.) Fate riferimento alla sezione seguente 2.(F8) *Sample assign*.

2.(F5) Initialize waveform

Funzione: Potete inizializzare la forma d'onda correntemente selezionata.

Procedura:

Partendo da Waveform edit

Premete F7 (Name).

Per eseguire l'inizializzazione, premete YES.

Per uscire dall'applicazione senza effettuare l'inizializzazione, premete NO.

INITIALIZE WAVEFORM

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Questa funzione inizializza tutte le assegnazioni dei campioni per la forma d'onda correntemente selezionata. Se siete sicuri di voler effettuare l'inizializzazione della forma d'onda, premete YES.

Quando una forma d'onda viene inizializzata, ad essa viene automaticamente assegnato il nome "INT-WAVE". Quando è selezionata la funzione Waveform edit, per le forme d'onda inizializzate vengono visualizzate delle virgolette nelle colonne "From" e "To".

Osservazioni: Questa funzione inizializza le impostazioni solo per una singola forma d'onda. Non inizializza la memoria sample interna dell'SY99. Per inizializzare la memoria sample, usate la procedura descritta in *Sample utility 5. Initialize sample*.

2.(F7) Waveform name

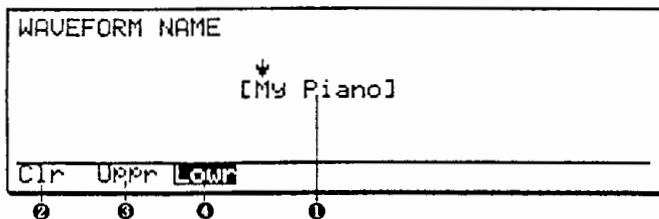
Funzione: Serve a cambiare i nomi delle forme d'onda internal.

Procedura:

Partendo da Waveform edit

Premete F7 (Name).

Specificate il nome della forma d'onda.



(1) Immettete per la forma d'onda un nome formato da otto caratteri.

(2) Premete F1 (Clr) per cancellare il nome immesso correntemente.

(3) Premete F2 (Uppr) per commutare sulle maiuscole.

(4) Premete F3 (Lowr) per commutare sulle minuscole.

Osservazioni: Il metodo per l'immissione dei dati relativi ai caratteri è spiegato nella parte introduttiva del manuale.

2.(F8) Sample assign

Funzione: Potete editare le impostazioni relative alla tonalità, alla sua gamma, al volume, al pitch e al loop originali per ogni campione.

Procedura:

Partendo da Waveform edit

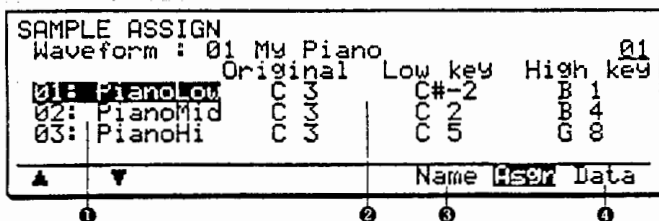
Premete F8 (Smpl).

Selezionate uno dei campioni assegnati alla forma d'onda correntemente selezionata.

Specificate le assegnazioni relative alla tonalità originale, a quella corrispondente al tasto in basso e a quello più alto per il campione selezionato.

Per assegnare un nuovo nome al campione, premete F7 (Name).

Per editare le impostazioni relative al volume, al pitch e al loop del campione, premete F8.



(1) In quest'area vengono visualizzati i nomi e i numeri dei campioni contenuti nella memoria sample interna dell'SY99. Per selezionare un campione, spostate il cursore o usate i tasti numerici. Se necessario, premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" del display.

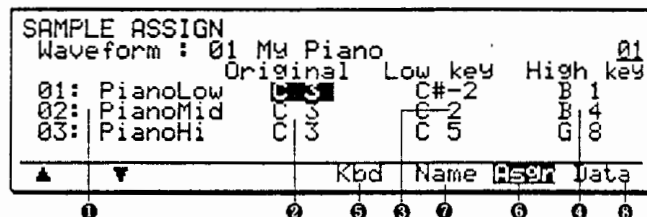
(2) Per editare le assegnazioni della tonalità originale del

campione e della sua estensione sulla tastiera, spostate il cursore su una delle colonne ("Original", "Low Key" e "High Key"). Per i dettagli, fate riferimento alla spiegazione data per *Sample assign*.

(3) Premete F6 (Name) per assegnare un nuovo nome al campione selezionato. Per i dettagli, fate riferimento al metodo per l'immissione dei dati relativi ai caratteri, nella parte introduttiva del manuale.

(4) Premete F8 (Data) per editare il campione correntemente selezionato. Per i dettagli, fate riferimento alla sezione seguente, *Sample edit*.

Sample assign: Dopo aver selezionato un campione, spostate il cursore su una delle colonne contrassegnate "Original", "Low Key" e "High Key" per editare le assegnazioni di *key range* e di *original pitch key* di ogni campione nella forma d'onda. Per il tasto funzione F5 apparirà la scritta "Kbd", come mostrato nel display sottostante.



(1) In quest'area vengono visualizzati i nomi e i numeri dei campioni contenuti nella memoria sample interna dell'SY99.

(2) Original (C-2...G8): Il campione verrà rieseguito con il suo pitch originario registrato su questo tasto.

(3) Low Key (C#2...G8): Rappresenta il tasto più basso della gamma per la quale verrà rieseguito questo campione.

(4) High Key (C#2...G8): Rappresenta il tasto più alto della gamma per la quale verrà rieseguito in playback questo campione. Osservate che il tasto o tonalità più alta di un campione è sempre di un tono al di sotto del tasto più basso del campione successivo. Non è possibile sovrapporre campioni in una forma d'onda né lasciare spazi o intervalli vuoti tra di loro.

(5) Se alla forma d'onda correntemente selezionata sono stati assegnati cinque o più campioni, usate F1 (Δ) o F2 (▽) per effettuare lo scrolling del display attraverso i campioni nella forma d'onda.

(6) Per impostare un parametro ai punti (2), (3) o (4), potete premere F7 e quindi una nota per immetterlo come nuova impostazione.

(7) Per assegnare un nuovo nome al campione selezionato premete F6 (Name). Per i dettagli, fate riferimento al metodo per l'immissione dei dati relativi ai caratteri, nella parte introduttiva del manuale.

(8) Premete F8 (Data) per editare il campione correntemente selezionato. Per i dettagli, fate riferimento alla sezione seguente *Sample edit*. Quando avete finito di effettuare le assegnazioni di un campione sulla tastiera, premete EXIT per ritornare al display di *Waveform assign*.

Sample edit: Dopo aver selezionato un campione, premete F8 (Edit) per impostare il pitch, il volume, il tipo e il modo di loop del campione. Apparirà un display simile al seguente:

SAMPLE DATA	
Sample :	01 PianoLow (16bit:33.3kHz)
Volume :	= 127
Pitch :	= 0
Loop :	= Forward Loop
Mode :	= Normal
Name Hsgr Date	

(1) In quest'area vengono visualizzati il nome e il numero del campione. Se questo non è protetto da copiatura, ne verrà visualizzata anche la risoluzione e velocità di campionamento.

(2) Volume (+0...+127): Regola il volume del campione.

(3) Pitch (-5376...+5376): Regola il pitch del campione. (È probabile che per alcuni campioni la gamma di regolazione del pitch sia più limitata.)

(4) Loop Type. È possibile selezionare uno dei seguenti quattro tipi di loop: forward once, forward loop, backward once, backward loop. Specificate la direzione (forward-avanti, backward-indietro) in cui il campione verrà rieseguito e se il campione dovrà essere eseguito una volta ("... once") o continuare finché viene tenuto premuto un tasto ("... loop").

(5) Loop mode. Questo parametro apparirà sul display solo se nel punto (4), è stato selezionato "... loop". Se è selezionato un loop "normal", il campione verrà continuamente rieseguito nella direzione specificata; se è selezionato un loop "alter", il campione verrà rieseguito alternativamente avanti e indietro.

Per un campione di "abc", le impostazioni relative al tipo di loop e al modo produrrebbero i seguenti risultati:

Forward only:	abc
Backward only:	cba
Forward loop (normal):	abcabcabca...
Backward loop (normal):	cbacbacbac...
Forward loop (alter):	abccbaabccba...
Backward loop (alter):	cbaabccbaabc...

(6) Premete F6 (Name) per assegnare un nuovo nome al campione selezionato. Per i dettagli, fate riferimento al metodo per l'immissione dei dati relativi ai caratteri, nella parte introduttiva del manuale.

(7) Premete F7 (Asgn) per tornare a *Sample assign* per cambiare le assegnazioni di *key* (o tasto di intonazione) per il campione correntemente selezionato. Per i dettagli, fate riferimento alla precedente sezione, *Sample assign*. Quando avete terminato di editare i dati relativi al campione, premete EXIT per tornare al display di *Waveform assign*.

Osservazioni: È probabile che alcuni campioni caricati da dispositivi esterni producano rumore quando vengono eseguiti con l'SY99. Cercate di cambiare le impostazioni dei parametri di tali campioni usando i dispositivi esterni.

AWM ELEMENT DATA

3. AWM EG JUMP #258

Funzione: Determina come varia nel tempo il volume di un elemento AWM.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AWM Element (JUMP #256)

Selezionate il job 03:EG (JUMP #258)

e specificate i parametri del volume di EG.

AWM EG	
VOICEBI	-D01(49) ST*Concert(E3/AWM)
Mode	= attack [x 1][Seg1]
R1	= 46
R2	= 42
R3	= 0
R4	= 0
RR	= 27
L2	= 63
L3	= 55
RS	= +2

(1) EG Mode (Mode = hold, attack): Questa regolazione determina se il primo segmento dell'EG di AWM avrà inizio dal livello 0 (modo attack) oppure dal livello massimo (modo hold).

(2) L'EG AWM viene visualizzato graficamente.

(3) Indica la gamma del tempo del display grafico dell'EG: "x1" visualizza il tempo più breve con il dettaglio più ampio. Per modificare la gamma del tempo, premete F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50).

(4) Indica il segmento da cui l'EG viene visualizzato. Per iniziare il display grafico da un segmento differente, premete F7 o F8 per selezionare Seg1...Seg4 o Rel1.

(5) Hold Time o Rate 1 (HT = 63...0 o R1 = 0...63): Se il modo EG è impostato su "hold", questo parametro determinerà il tempo di hold per cui il livello della forma d'onda viene mantenuto al massimo. Un'impostazione di HT = 63 equivale alla durata più lunga. Se il modo EG è impostato su "attack", questo parametro determinerà invece la velocità 1 dell'EG (Rate 1). Una regolazione di R1 pari a 63 significherà ottenere l'attacco più veloce.

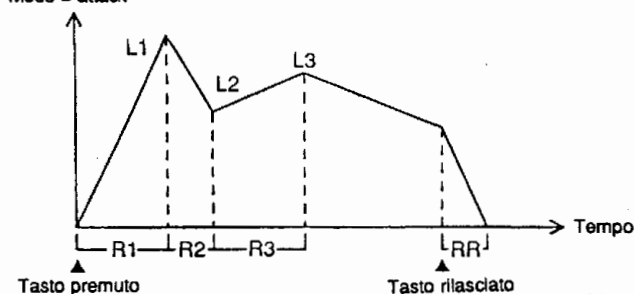
(6) Keyon Rate 2-4, Release Rate (R2-R4 = 0...63, RR = 0...63): Queste regolazioni determinano la velocità dell'EG dell'operatore. Ai valori più alti corrisponde un cambio più rapido.

(7) Rate Scaling (RS = -7...+7): Il parametro Rate Scaling consente ai valori di rate dell'EG dell'operatore di essere aumentati o diminuiti secondo il tasto suonato. Per le impostazioni positive, i valori di Rate dell'EG aumentano quando suonate le note più acute, determinando inviluppi più brevi. Per le impostazioni negative, i valori di Rate dell'EG diminuiranno quando suonate le note più acute, determinando inviluppi più lunghi.

(8) Keyon Levels 2-3 (L2-L3 = 0...63): Determinano i livelli dell'EG AWM. Non vi è alcuna regolazione di L1, poiché l'EG AWM può iniziare da 0 e si sposta verso il livello massimo (nel modo attack), oppure inizia al livello massimo e rimane in quella posizione fin quando è trascorso il tempo di hold (se si è nel modo Hold). Non esiste neppure una impostazione L4, poiché il livello dell'EG AWM inizia immediatamente per spostarsi verso 0 dopo aver raggiunto L3. Se volete che il suono continui ad essere sostenuto per tutto il tempo in cui tenete premuto un tasto, impostate su 0 il valore R4. Tuttavia, alcune forme d'onda AWM decadono naturalmente sul valore 0, per cui pur impostando R4 su 0 non potrete mantenere il sustain di queste forme d'onda.

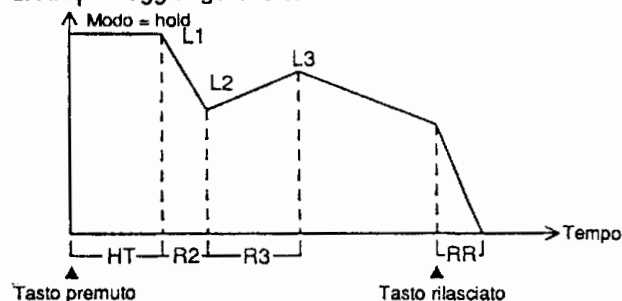
Rates e Levels: L'EG AWM funziona in due modi secondo l'impostazione di Mode.

Modo = attack



Nel modo normal, il livello di EG AWM inizierà da 0 e aumenterà alla velocità di R1 al livello massimo. Raggiunto quest'ultimo, si sposterà alla velocità di R2 sul livello L2. Raggiunto il livello L2, si sposterà alla velocità di R3 al livello L3. Quando quest'ultimo viene raggiunto, inizierà a spostarsi alla velocità di R4 verso 0. (Se R4 è uguale a 0, il suono si sposterà verso 0 ad una velocità infinitamente lenta; cioè verrà sostenuto al livello L3 fin quando rimane premuta la nota.)

Quando rilasciate il tasto, il livello si sposterà alla velocità di RR per raggiungere lo 0.

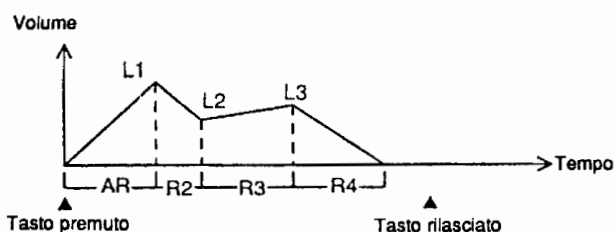


Nel modo hold, il livello EG AWM inizierà al valore massimo e rimarrà in quella posizione per la durata specificata dal parametro Hold Time (HT). Trascorso questo tempo, il livello cambierà alla velocità di R2 fino al livello L2. La restante parte dell'EG è la stessa del modo normal.

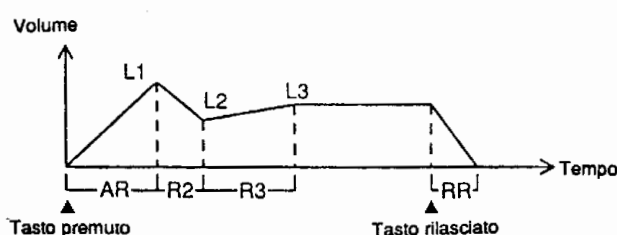
Usare l'EG AWM nel modo hold è efficace specialmente quando state usando una forma d'onda AWM che comprende un attacco definito. Mantenendo per un certo periodo il livello massimo, sarà possibile udire l'attacco naturale del campione AWM. Trascorso quest'ultimo, la forma d'onda AWM continuerà ad essere sostenuta e potete usare i rimanenti parametri di EG AWM per creare un appropriato decadimento e release.

Rate 4 e Release Rate: Rate 4 (R4) e Release Rate (RR) possono essere usati congiuntamente per creare una varietà di forme di EG AWM.

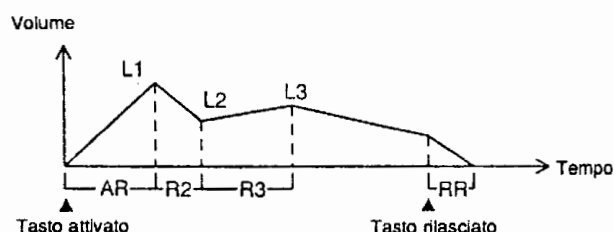
- Se R4 è maggiore di 0 e continuate a tenere premuta una nota, dopo che il livello raggiunge L3 diminuirà alla velocità di R4 e si sposterà verso 0 anche se continuerete a tenere premuta la nota.



- Se R4 = 0 e voi continuate a tenere premuta una nota, dopo che il livello raggiunge L3, rimarrà su tale valore fin quando terrete premuta la nota. Se lasciate la nota, il livello diminuirà alla velocità di RR fino a raggiungere il livello 0.



- Dopo aver raggiunto L3, il livello diminuirà alla velocità R4, ma quando rilasciate la nota, il livello inizierà a decrescere alla velocità di RR.



Rate Scaling: Sulla maggior parte degli strumenti acustici, le note più acute hanno un attacco e un decadimento più breve per natura. Questo effetto può essere simulato impostando Rate Scaling su un valore positivo (+1...+7). Il diagramma seguente mostra come le note più acute abbiano delle velocità di Rate maggiori (EG più corti). Le impostazioni negative producono l'effetto contrario.



AWM ELEMENT DATA

4. AWM output JUMP #259

Funzione: Regolare su tutta la tastiera il livello dell'elemento AWM.

Procedura: Partendo dalla job directory di AWM Element (JUMP #256) Selezionate il job 04:Output (JUMP #259) e specificate lo *scaling* del livello di output.

AWM OUTPUT				259
VOICEBP1-A01(01) AP:Rocks (E2/AWM)				
ELv1		Note	Offset	
BP1	E 1	-	48	
BP2	B 2	-	20	
BP3	G 4	-	17	
BP4	H 5	-	30	
Kbd				

(1) Break Point 1-4 (BP1-4): Note (C-2...G8) e Offset (-127...+127) di ciascun punto di break determinano come verrà regolato su tutta la tastiera il livello specificato mediante *Voice Common Data, 1.Element level* (JUMP #202). Quando il cursore è situato su Note, potete premere F7 (Kbd) e premere un tasto per immettere la nuova impostazione della nota.

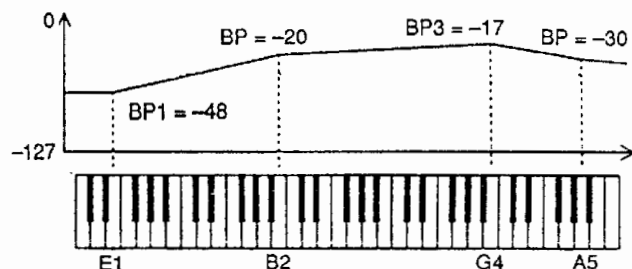
(2) Viene visualizzato graficamente lo *scaling* del livello della tastiera.

Break Point: Il livello di output (uscita) dell'elemento AWM può essere regolato in modo che vari secondo la nota suonata. Sulla maggior parte degli strumenti acustici, le note differiscono per volume e per tono secondo l'area o la gamma di note che vengono suonate. Per esempio, i bassi del pianoforte sono più complessi e più forti dal punto di vista armonico rispetto alle note alte.

Potete usare i quattro punti di break per specificare come deve essere regolato sulla tastiera il livello dell'elemento AWM. Offset (-127...+127) determina la regolazione del livello di uscita per ciascuno dei quattro punti specificati da Note (C-2...G8).

Le quattro regolazioni di nota devono essere in ordine crescente o ascendente. Non è possibile impostare un punto di break su una nota più bassa o più alta delle impostazioni di nota dei punti di break adiacenti.

A titolo di esempio, il diagramma seguente mostra come il livello dell'elemento AWM dovrebbe essere regolato sulla tastiera secondo le impostazioni riportate nell'LCD precedente.



Ciascun offset viene aggiunto al livello dell'elemento che, in questo esempio, è 80. Per esempio, l'offset nel punto di break 1 (E1) equivale a -4, per cui il livello di uscita dell'operatore risultante su E1 è 76. Il risultante livello dell'elemento è limitato alla gamma di 0...127.

AWM ELEMENT DATA

5. AWM sensitivity

JUMP#260

Funzione: Queste regolazioni determinano come l'elemento AWM sarà influenzato dalla velocità di key-on (tasto attivato) e dall'LFO.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AWM Element (JUMP#256), Selezionate il job 05: Sensitiv (JUMP#260).

Specificate la sensibilità alla velocità e alla modulazione.

AWM SENSITIVITY
VOICE#1 -D01(49) ST*Concert(E3/AWM)
260

Velocity Sens = 2

Rate Vel Switch = on

Amp Mod Sens = +0

Pitch Mod Sens = 3

1

2

3

4

(1) Velocity Sensitivity (-7...+7): Determina come il livello di uscita dell'elemento AWM sarà influenzato da key-on velocity. Per impostazioni positive (+1...+7) il livello di uscita aumenterà se voi suonate in maniera più energica. Per le impostazioni negative (-1...-7) il livello di uscita diminuirà se voi suonate più forte. Perché le impostazioni negative abbiano effetto, è necessario abbassare il livello dell'elemento.

(2) Rate Velocity Switch (on/off): Quando l'interruttore Rate Velocity è attivato (on), il parametro key-on velocity influenzerà R1 dell'EG di AWM. Il risultato dipenderà dalla regolazione di Velocity Sensitivity.

Velocity = +1...+7: Se è attivo rate Velocity, le note che vengono suonate in maniera più forte faranno sì che il

valore R1 di AWM aumenti, comportando un attacco più veloce. Per le note suonate con il valore massimo della velocità, l'attacco di EG cambierà alla velocità specificata dall'impostazione R1 di EG.

Velocity = -1...-7: Se Rate Velocity è attivato, le note suonate in maniera forte faranno sì che il valore R1 di AWM diminuisca, producendo un attacco più lento.

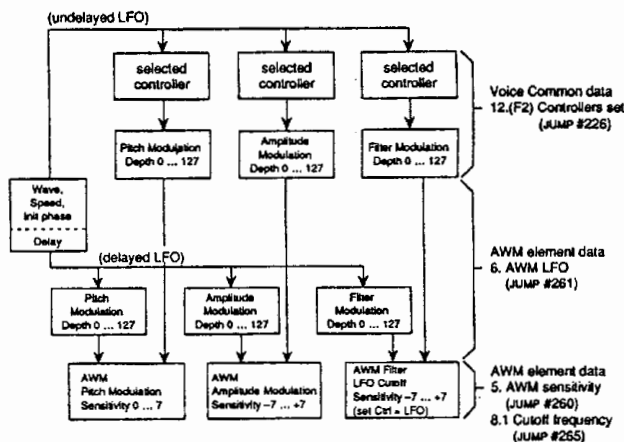
Se l'interruttore Rate Velocity è disattivato (off), la velocità di attacco EG di AWM non verrà influenzata dal parametro key-on velocity.

(3) Amplitude Modulation Sensitivity (Amp Mod Sens = -7...+7): La sensibilità della modulazione di ampiezza (Amplitude Modulation Sensitivity) determina l'entità dell'influenza sul livello di uscita dell'elemento AWM da parte della modulazione di ampiezza derivante dall'LFO. Impostazioni positive gradualmente più alte (+1...+7) faranno in modo che l'LFO abbia un effetto maggiore.

Le impostazioni negative (-1...-7) sono efficaci soltanto per EG Bias. Quando la sensibilità della modulazione di ampiezza (AMS) è impostata su un valore negativo, il controller assegnato a EG Bias mediante Voice Common Data, 12. (F4) Controller set (JUMP #228) diminuirà l'ampiezza dell'elemento AWM e l'LFO non avrà alcun effetto. Ad esempio, due elementi AWM in una voce potrebbero avere anche delle impostazioni opposte di AMS, per cui il controller assegnato a EGBiasDepth dovrebbe effettuare la dissolvenza incrociata fra i due elementi.

(4) Pitch Modulation Sensitivity (Pitch Mod Sens = 0...7): La sensibilità della modulazione del pitch (Pitch Modulation Sensitivity) determina l'entità dell'influenza sul pitch dell'elemento AWM dal parametro Modulation Pitch (generato dall'LFO).

Amplitude Modulation Sensitivity e Pitch Modulation Sensitivity: Queste impostazioni determinano la sensibilità dell'elemento AWM su AMD (Amplitude Modulation Depth, cioè profondità della modulazione di ampiezza) e/o PMD (Pitch Modulation Depth, cioè profondità della modulazione di ampiezza) prodotta dall'LFO dell'elemento AWM. Se le regolazioni dell'LFO per AMD e/o PMD sono impostate su 0, queste regolazioni non avranno alcun effetto.



AWM ELEMENT DATA

6. AWM LFO JUMP#261

Funzione: L'LFO dell'elemento AWM crea un segnale di controllo che cambia ciclicamente usabile per creare il tremolo (modulazione di ampiezza), il vibrato (modulazione del pitch) e il wah-wah (modulazione del filtro).

Procedura:

Partendo dalla job directory di AWM element (JUMP#256), Selezionate il job 06:LFO (JUMP#261). Specificate i parametri relativi all'LFO.

AWM LFO		261
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E3/AWM)		
Wave = <u>triangle</u>	A Mod Depth = 0	
Speed = <u>58</u>	P Mod Depth = 12	
Delay = <u>46</u>	F Mod Depth = 0	
	Init Phase = 0	

(1) Wave (triangle, saw down, saw up, square, sine, sample&hold): Con questo parametro si seleziona l'onda (forma della modulazione) prodotta dall'LFO di AWM. L'onda selezionata viene rappresentata graficamente sull'LCD. Se viene selezionata l'onda sample&hold, l'LFO produrrà un segnale di controllo il cui livello cambia in maniera casuale ad intervalli di tempo determinati dall'impostazione di Speed.

(2) Speed (0...99): Rappresenta la velocità della modulazione LFO. Le impostazioni più alte producono una modulazione più veloce. Con un'impostazione pari a 0, un ciclo durerà approssimativamente 34 secondi.

(3) Delay (0...99): Rappresenta il ritardo di tempo intercorrente prima che si manifesti la modulazione dell'LFO.

(4) Amplitude Modulation Depth (0...127): Determina come l'LFO influenzerà il livello di uscita (ampiezza) degli operatori.

(5) Pitch Modulation Depth (0...127): Determina come l'LFO influenzerà il pitch degli operatori.

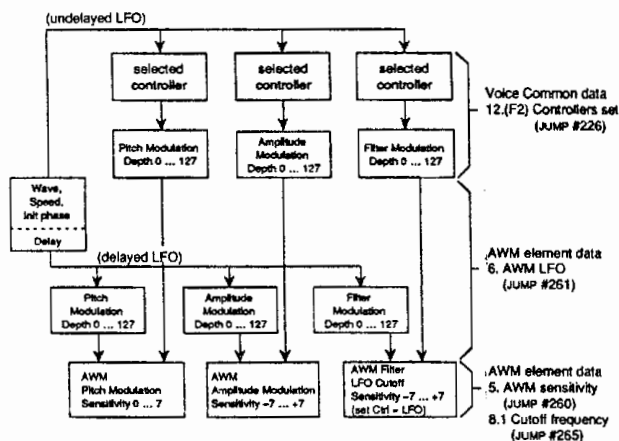
(6) Filter Modulation Depth (0...127): Determina quanto l'LFO influenzerà la frequenza di taglio del filtro.

(7) Initial Phase (0...99): Determina il punto della forma d'onda dell'LFO a partire dal quale l'LFO avrà inizio quando viene premuto un tasto.

Wave, Speed, Delay, Initial Phase: Le spiegazioni dettagliate e i diagrammi di questi parametri sono riportati nel paragrafo *AFM element job 6.1 LFO (Main)*.

Amplitude Modulation Depth e Pitch Modulation Depth: Perché queste regolazioni abbiano effetto, è importante che AModSens (sensibilità della modulazione d'ampiezza) o PModSens (sensibilità della modulazione del pitch) dell'elemento AWM siano impostati ad un valore superiore a 0. Effettuate queste regolazioni in *AWM element job 5.AWM sensitivity (JUMP #260)*.

Filter Modulation Depth: Affinché questa impostazione abbia effetto, la regolazione del controllo (Ctrl) di un filtro deve essere impostata su "LFO", e l'impostazione di LFO Cutoff Sens non deve essere uguale a 0. Potete effettuare queste regolazioni in *AWM element data, 8.1 Cutoff frequency (JUMP #265)*.



AWM ELEMENT DATA

7.(F1) AWM pitch EG (Data) JUMP#262

Funzione: La variazione di pitch creata dall'EG del pitch può essere influenzata dalla velocità di key-on e la velocità di variazione del pitch può essere regolata sulla tastiera. Per impostare la forma dell'EG del pitch, consultate il paragrafo 7.(F2) *AWM pitch EG (EG)*.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AWM Element (JUMP#256), selezionate il job 07:PitchEG e premete F1 (Data) (JUMP#262).

Specificate lo *scaling* di EG del pitch, la velocità e la gamma.

AWM PITCH EG		262
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E3/AWM)		
Rate Scaling = <u>7x</u>		
Velocity Sw = <u>off</u>		
PEG Range = <u>2 oct</u>		
Date EG		

(1) Rate scaling (-7...+7): Questo parametro determina come le velocità di EG del pitch cambieranno secondo la nota suonata. Se è impostato su +1...+7, il pitch EG sarà più veloce per le note più acute. Se invece è impostato su -1...-7, l'EG del pitch sarà più lento per le note più acute. Se è impostato su 0, l'EG del pitch sarà uguale per tutte le note.

(2) Velocity Sw (off, on): Quando è attivato, le note suonate in maniera più forte faranno sì che l'EG del pitch si modifichi entro una gamma maggiore.

(3) Range (1/2 oct, 1 oct, 2 oct): Questo parametro determina la gamma massima dell'EG del pitch AWM, da 1/2 ottava fino a 2 ottave. (Osservate che la gamma di 8 ottave dell'EG del pitch AFM non è disponibile per l'EG del pitch AWM.)

Rate Scaling: Questa impostazione determina come le velocità dell'EG del pitch (la velocità della variazione del pitch) verrà influenzata dal numero di tasto di ciascuna nota. Il diagramma seguente mostra il risultato che si ottiene quando Pitch EG Rate Scaling è impostato su +7. Osservate che le note acute hanno un EG del pitch più breve (velocità dell'EG maggiori) rispetto alle note più basse.



Velocity Sw (velocity switch): Quando questo parametro è attivato ("on"), le note suonate in maniera più forte faranno sì che l'EG del pitch si modifichi entro una gamma maggiore.

AWM ELEMENT DATA

7.(F2) AWM pitch EG (EG settings)

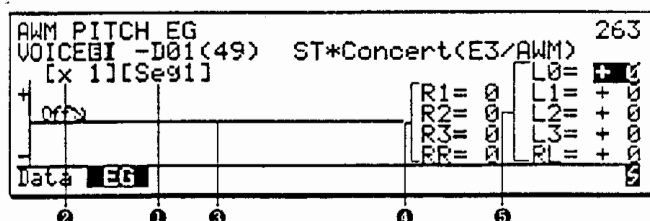
JUMP#263

Funzione: L'EG del pitch crea una forma fissa della variazione del pitch nel tempo per ciascuna nota. Per regolare la velocità del cambiamento del pitch sulla tastiera, vedere il paragrafo 7.(F1) AWM pitch EG (Data).

Procedura:

Dalla job directory di AWM Element (JUMP#256), Selezionate il job 07:PitchEG e premete F2 (EG) (JUMP#263).

Specificate i parametri di EG.



(1) Indica il segmento di EG ("seg1-3" o "rel1") dal quale il grafico dell'EG del pitch inizia ad essere visualizzato. Se l'EG è troppo lungo per essere rappresentato completamente sull'LCD, tenete premuto SHIFT e premete F7 o F8 per traslare il display grafico dell'EG del pitch su un segmento differente.

(2) Questo parametro indica la durata rappresentata con il display grafico. Per modificarla, assieme a SHIFT tenete premuto F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50). La durata esatta dipenderà dalla gamma. Quando la gamma dell'EG del pitch è un'ottava, il display grafico coprirà approssimativamente 0,5 secondi sul valore "x1" e approssimativamente 5 secondi sul valore "x50".

(3) L'EG del pitch viene visualizzato graficamente.

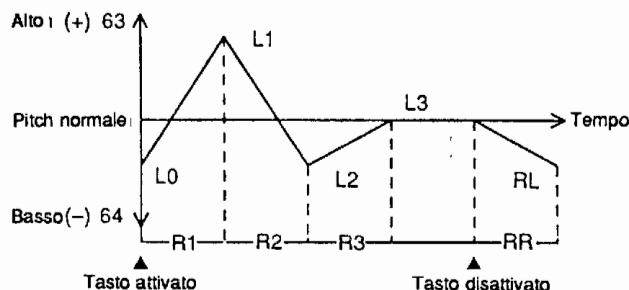
(4) R1-R3, RR1 (0...63): I valori di Keyon Rates da 1 a 3 e di Release Rate determinano la velocità dell'EG del pitch. A valori più alti corrisponde una variazione più rapida. Un'impostazione di 63 farà sì che il pitch salti immediatamente al livello successivo.

(5) L0-L3, RL (-64...+63): Keyon Level 0-3 e Release Level determinano i livelli dell'EG del pitch. Le impostazioni positive fanno sì che il pitch venga aumentato mentre quelle negative lo abbassano.

Rates e Levels: Quando premete un tasto, il pitch inizierà al livello di L0 e cambierà alla velocità di R1 per passare al livello L1. Raggiunto quest'ultimo, il pitch si modificherà

alla velocità di R2 per passare al livello L2. Quando il pitch raggiunge L2, cambierà alla velocità di R3 per passare al livello L3 e rimarrà su questo livello fin quando il tasto viene premuto.

Quando il tasto invece viene rilasciato, il pitch cambierà alla velocità di RR per scendere al livello RL.



Nota: Anche se l'EG del pitch AWM e quello dell'AFM hanno le stesse impostazioni di Rate, vi saranno delle piccole differenze nella durata o nella temporizzazione della variazione del pitch.

AWM ELEMENT DATA

8. AWM filter

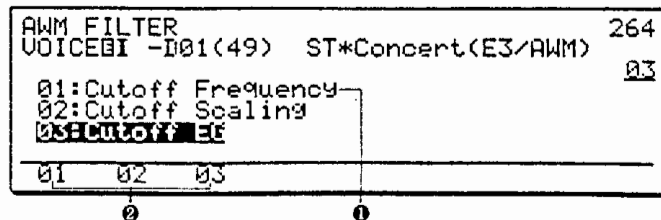
JUMP#264

Funzione: I due filtri di ciascun elemento possono essere usati per controllare il tono in molti modi.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AWM Element (JUMP#256), Selezionate il job 08:Filter (JUMP#264).

Specificate l'applicazione desiderata e premete ENTER.



(1) Spostate il cursore in questa area per selezionare un job e premete ENTER per spostarlo sul job selezionato.

01: Cutoff Frequency: Serve ad effettuare le impostazioni generali per i filtri. (JUMP#265)

02: Cutoff Scaling: Serve a specificare come verrà regolato ciascun filtro nell'estensione della tastiera. (JUMP#266, #267)

03: Cutoff EG: Serve a specificare come cambierà nel tempo ciascun filtro. (JUMP#268, #269, #270, #271)

(2) Premendo F1-F3 potrete selezionare il job corrispondente.

Nota: Le impostazioni di Filter per un elemento AWM sono esattamente le stesse di un elemento AFM. Per dettagli, fate riferimento a AFM element job 8.AFM filter.

AWM ELEMENT DATA

15. Initialize AWM element

Funzione: Inizializzare i dati dell'elemento AWM che si vuole editare per impostare una serie di valori base.

Procedura:

Partendo dalla job directory di AWM Element (JUMP#256),

Selezionate il job 15:Initlz.

Per eseguire l'operazione di inizializzazione, premete YES.

Per uscire senza mandare in esecuzione, premete NO oppure EXIT.

INITIALIZE AWM ELEMENT

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Questa funzione imposta i valori di tutti i dati dell'elemento AWM al minimo possibile oppure sulla regolazione più semplice. Quando create le vostre nuove voci, solitamente è meglio iniziare ad editare una voce già esistente. Tuttavia, se desiderate partire da zero, questa funzione può essere molto utile.

Se siete sicuri di voler inizializzare i dati dell'elemento AWM, premere YES. I dati che vengono editati saranno impostati sui valori riportati qui di seguito. Se decidete di non inizializzare, premete NO.

Questa funzione inizializza soltanto i dati dell'elemento AWM. Sono previste altre funzioni di inizializzazione per i dati comuni di voce (Voice Common) e per l'elemento AFM. Fate riferimento ai paragrafi *Voice common* 15. *Initialize* oppure *AFM Element 15. Initialize*.

Impostazioni inizializzate per i dati dell'elemento AWM**02 AWM Waveform Select**

Waveform = Preset 65 (onda triangolare)
Frequency mode = normal
Fixed Mode Note # = C3
Frequency Fine = ± 0

03 AWM Amplitude EG

Mode = normal
Keyon Rates 1, 2, 3 = 63
Keyon Rate 4 = 0
Keyoff Rate 1 = 63
Rate Scaling = ± 0
Keyon Level 2, 3 = 63

04 AWM Output

Break Point 1 Note = C1
Break Point 2 Note = G2
Break Point 3 Note = E4
Break Point 4 Note = C6
BP 1-4 Offset = ± 0

05 AWM Sensitivity

Velocity Sens = ± 0
Rate Velocity Switch = off
AMS = 0
PMS = 3

06 AWM LFO

Wave = triangle (triangolare)
Speed = 65
Delay Time = 0
AMD, PMD, FMD = 0
Init Phase = 0

07 AWM Pitch EG

Rate Scaling = ± 0
Velocity Switch = off
Range = 2 ottave
Keyon Rates 1-3 = 63
Keyon Levels 0-3 = ± 0
Keyoff Rate 1 = 63
Keyoff Level 1 = ± 0

08 AWM Filter

Resonance = 0
Cutoff Mod Sens = ± 0
Keyon Velocity Sens = ± 0
i dati seguenti sono uguali per entrambi i filtri
FilterType = thru
Filter Control = LFO
Cutoff Frequency = 127
Break Point 1 Note = C1
Break Point 2 Note = G2
Break Point 3 Note = E4
Break Point 4 Note = C6
Break Point Offset = 0 (BP 1-4)
Keyon Rates 1-4 = 63
Keyon Rates 1-2 = 63
Rate Scaling = ± 0
Keyon Levels 0-4 = ± 0
Keyoff Levels 1-2 = ± 0

AWM ELEMENT DATA

16. Recall voice

Funzione: Richiamare tutti i dati della voce editata precedentemente.

Procedura:

Dalla job directory di AWM Element (JUMP#256),
Selezionate il job 16:Recall.

Per mandare in esecuzione premete YES.

Per uscire senza eseguire premete NO oppure EXIT.

Nota: Questa operazione richiama tutti i dati di voce e non solo i dati dell'elemento AWM, ed è disponibile anche quando si editano i dati comuni, quelli dell'elemento AFM oppure Drum Set. Per i dettagli, fate riferimento a *Voice common data*, 16. *Recall voice*.

Drum Set data

DRUM SET DATA

Drum set job directory JUMP#272

Funzione: Questa job directory mostra le applicazioni che contengono i dati per una drum voice (voce di batteria).

Procedura:

Dal modo voice edit (JUMP#200),

Quando il modo voice è impostato su 11:Drum Set,

Selezionate la job directory drum set F2 (Com) (JUMP #272)

VOICE EDIT - Drum Set -- 272	
1: -D16(64) DR Mixed	01
01:Voice Volume	05:Name
02:Wave Data Set	06: --
03:Effect Set	07:Initialize
04:Controller Set	08:Recall
Mode Com	

(1) Quest'area indica che "Drum Set" è il modo di voce selezionato.

(2) Spostate il cursore in quest'area per selezionare un job e premete ENTER per procedere con l'applicazione selezionata.

01: Voice Volume: Serve a regolare il volume generale di tutta una drum voice.

02: Wave Data Set: Serve a selezionare una forma d'onda per ciascun tasto della tastiera dell'SY99 costituita da 76 note e a specificare l'accordatura ed il pan per ciascuna di esse.

03: Effect Set: Specifica come verranno collegate le unità di effetto, il modo in cui il suono di ciascuna nota della voce drum viene inviato alle unità di effetti, le impostazioni dei parametri per ogni unità di effetto e il modo in cui i parametri degli effetti vengono controllati in tempo reale.

04: Controller Set: Usando un controller specificato può essere regolato il volume generale di una voce drum set.

05: Name: Serve a specificare un nome costituito da 10 caratteri per la voce che si sta editando.

07: Initialize: Serve a inizializzare i dati di drum set che si stanno editando, per riportarli alle impostazioni base o minime.

08: Recall: Serve a richiamare nel buffer di editing la voce precedentemente editata.

DRUM SET DATA

1. Voice volume JUMP#273

Funzione: Serve a regolare il volume generale di tutta la drum voice.

Procedura:

Partendo dalla job directory di drum set (JUMP#272),

Selezionate 01:Voice Volume (JUMP#273).

Specificate il volume dell'intera drum set.

VOICE VOLUME 273	
VOICE=I -D16(64) DR Mixed (Drum Set)	
Voice Volume=	120

(1) Voice Volume (0...127): Determina il volume generale di tutta la drum voice.

DRUM SET DATA

2. Wave data set JUMP#274

Funzione: Selezionare una forma d'onda per ciascun tasto dell'SY99 e specificare l'accordatura e l'effetto pan per ciascuna di esse.

Procedura:

Partendo dalla job directory drum set (JUMP#272),

Selezionate il job 02:Wave Data Set (JUMP#274).

Specificate i parametri per ciascun numero di nota.

WAVE DATA SET 274	
VOICE=I -D16(64) DR Mixed (Drum Set)	
Key Note Number =	E 0
Waveform =	Preset 108 Com 5
Level =	120 Note Shift = -2
Alternate =	off Fine Tune = +24
Output Group =	both Static Pan = +30
K-Dn K-Up Pres1 Pres2 Card Intr	

(1) Key Note Number (E0...G6): Premete un tasto sulla tastiera dell'SY99 per selezionare un numero di nota del tasto e verrà visualizzato in questa videata. (Non è possibile in questo caso spostare il cursore.) È possibile anche premere F1 (K-Dn) o F2 (K-Up) per selezionare i numeri di nota del tasto.

(2) Waveform (Preset 1...155): Selezionate il campione AWM che verrà suonato dal numero di nota del tasto corrispondente (Key Note Number). In AWM element data 2.AWM Waveform set, è fornita una lista delle forme d'onda predefinite. (È possibile anche selezionare le forme d'onda interne e card. L'SY99 può contenere al massimo 64 forme d'onda interne, mentre il numero delle forme d'onda disponibili su una card varia secondo la card usata.)

(3) Level (0...127): Determina il volume della forma d'onda.

(4) Alternate (on, off): Quando si trova in "on" per due o più numeri di nota del tasto, il tasto suonato per ultimo avrà la priorità e la forma d'onda del tasto precedente sarà disattivata.

(5) Output Group (off, grp1, grp2, both): Selezionate il gruppo di output da cui verrà emessa la forma d'onda selezionata per questo numero di nota.

(6) Note Shift (-48...+36 con incrementi di semitoni): Serve a regolare l'intonazione o accordatura della forma d'onda, con incrementi di semitono.

(7) Fine Tuning (-64...+63 in unità di 1, 171875 centesimi): Serve a regolare l'accordatura della forma d'onda con incrementi molto piccoli.

(8) Static Pan (-31...+31 = Left...Right): Serve a specificare la posizione stereo per ciascun numero di nota.

Usate le due fasi sottoriportate per impostare le regolazioni da (2) a (8) per ciascuna nota della tastiera. Se necessario, ripetetele.

1. Premete un tasto sulla tastiera dell'SY99 per scegliere un numero di nota. Il numero di nota selezionato verrà visualizzato in (1).

2. Effettuate le regolazioni spiegate ai punti (2)-(8) per il numero di nota della tastiera selezionato.

Alternate: Se due o più forme d'onda suonassero in maniera innaturale nel caso siano suonate contemporaneamente, selezionate alternate "on" per ciascuna di

queste forme d'onda. Per esempio, per un vero set di batteria è impossibile suonare contemporaneamente il charleston chiuso ed aperto. Selezionando alternate "on" per i due numeri di nota che suonano l'onda del charleston chiuso ed aperto, quando si suona il charleston chiuso si bloccherà il charleston aperto e viceversa.

Esiste soltanto un gruppo alternate per l'intera drum voice: cioè non è possibile specificare due o più coppie di numeri di nota da suonare alternativamente. Potete selezionare alternate "on" per quante note desiderate, ma esse saranno sempre incluse nello stesso gruppo "alternate", e suonerà ogni volta soltanto una di esse.

Static Pan: La posizione stereo della forma d'onda suonata da ciascun numero di nota della tastiera viene determinato dall'impostazione di static pan. Il pan dinamico dell'elemento AFM o AWM può essere spostato nel tempo da un EG o da un LFO, ma il pan statico per ciascun numero di nota di drum voice non può essere differito nel tempo. Quando usate una voce drum set in una combinazione Multi, queste impostazioni di static pan verranno usate se il pan statico relativo alla voce multi è impostato su "VC" (voice). Fate riferimento al paragrafo *Multi Edit, 5. Voice Static Pan*.

Output Group: Il segnale stereo proveniente dal pan statico di ciascun numero di nota viene inviato al gruppo di uscita 1, 2 oppure ad entrambi. Se il gruppo di uscita è impostato su "off", la forma d'onda per quel numero di nota non sarà udibile. Il diagramma nella sezione seguente *3.2 Effect Send* mostra come l'impostazione di Output Group sia parte del flusso del segnale in una voce drum.

DRUM SET DATA

3. Effect set JUMP#212

Funzione: Specificare come sono collegate le unità di effetti, il modo in cui il suono di ogni nota della voce drum viene inviato ad esso, i parametri per ogni unità di effetti e il modo in cui i parametri degli effetti sono controllati in tempo reale.

Procedura:

Partendo dalla job directory drum set (JUMP#272), Selezionate il job 03:Effect Set (JUMP#212). Specificate il job dell'effetto che desiderate editare.

03: Effect 1 Parameter: Serve ad effettuare le impostazioni per effect unit 1. È esattamente lo stesso di una voce normale. Fate riferimento a *Common Data job 10.3 Effect 1 Parameter*.

04: Effect 2 Parameter: Serve ad effettuare le impostazioni per effect unit 2. Questi parametri sono gli stessi di Effect 1. Fate riferimento a *Common Data job 10.3 Effect 1 Parameter*.

05: Effect Control: Serve a specificare il modo in cui i parametri degli effetti verranno influenzati dai messaggi di control change. È esattamente lo stesso di una voce normale. Fate riferimento a *Common Data job 10.5 Effect Control*.

(2) Premendo uno dei tasti F1-F5 potrete selezionare il job corrispondente.

Nota: Le regolazioni di effetto per una voce drum differiscono da quelle di una voce normale soltanto nel job 2. *Effect Send*. Una voce normale vi consente di specificare il livello di mandata effetto per ognuno degli elementi (uno, due o quattro). Una voce drum vi consente di specificare il livello di mandata effetto per ognuno dei 76 tasti.

3.1 Effect mode select JUMP#213

Funzione: Specificare il modo effect per determinare come vengono collegate le due unità di effetti, il tipo di effetti per ogni unità, i livelli di output dell'effetto e il bilanciamento del volume tra il suono elaborato e quello "puro".

Procedura:

Partendo dalla job directory Effect Set (JUMP#212), selezionate 01:Effect Mode Select (JUMP#213). Specificate il modo effect, i tipi di effetti, i livelli dell'effetto e il bilanciamento wet:dry.

Osservazioni: Questa funzione è esattamente come quella descritta per le voci normali. Per i dettagli, fate riferimento a *Common Data job 10.1 Effect Mode Select*.

3.2 Effect send JUMP#220

Funzione: Specificare il modo in cui il suono di ogni tasto della voce drum verrà inviato ad ognuna delle mandate effetti (una, due, tre o quattro).

Procedura:

Partendo dalla job directory di Effect Set (JUMP#212), quando il modo Voice è impostato su "Drum", selezionate il job 02:Effect Send (JUMP#220). Specificate le impostazioni di effect send per ognuno dei 76 tasti.

EFFECT SEND										220
VOICE=I -D16(64) DR Mixed (Drum Set)										
	Send	Sel	Level	Vel	Sens					
G#5:Guirò 2	1	3	110	+3						
A 5: Cabasa	1	3	110	+3						
A#5: Shaker	1	3	100	+5						
B 5: Whistle	1	3	127	+6						
K-On K-Up										

(1) Spostate il cursore in quest'area e premete ENTER per selezionare l'applicazione desiderata.

01: Effect Mode Select: Serve a specificare come sono collegate le due unità di effetti, il tipo di effetto e il bilanciamento del volume. È esattamente lo stesso di una voce normale. Fate riferimento a *Common data job 10.1 Effect Mode Select*.

02: Effect Send: Specifica il modo in cui il suono di ogni elemento della voce verrà inviato alle unità di effetti. Fate riferimento alla sezione seguente *Drum set data 3.2 Effect Send*.

(1) In quest'area vengono visualizzati i nomi dei tasti (E0-G6) e la forma d'onda assegnata ad ogni nota. (Per impostare la forma d'onda per ciascun tasto, fate riferimento a *Drum set data 2. Wave data set*. Per selezionare un numero di nota, potete premere un tasto sulla tastiera dell'SY99 oppure premere F1 (K-Dn) e F2 (K-Up).

(2) Send Sel (send select 1-4): Serve a specificare se inviare o meno il suono del tasto ad ogni mandata effetto 1-4. Il numero delle mandate effetto disponibili dipenderà dal modo effect e dal tipo dell'effetto. Le mandate inesistenti verranno indicate da un trattino (-) e non possono essere selezionate. Nel display precedente, sono disponibili le mandate effetto 1 e 2.

Se un effect send è attivato (on), ne verrà visualizzato il numero e il suono della forma d'onda assegnata a quel tasto verrà inviato a quella mandata effetto. Se un effect send è disattivato, verrà visualizzato un punto (.) e il suono della forma d'onda assegnata a quel tasto non verrà

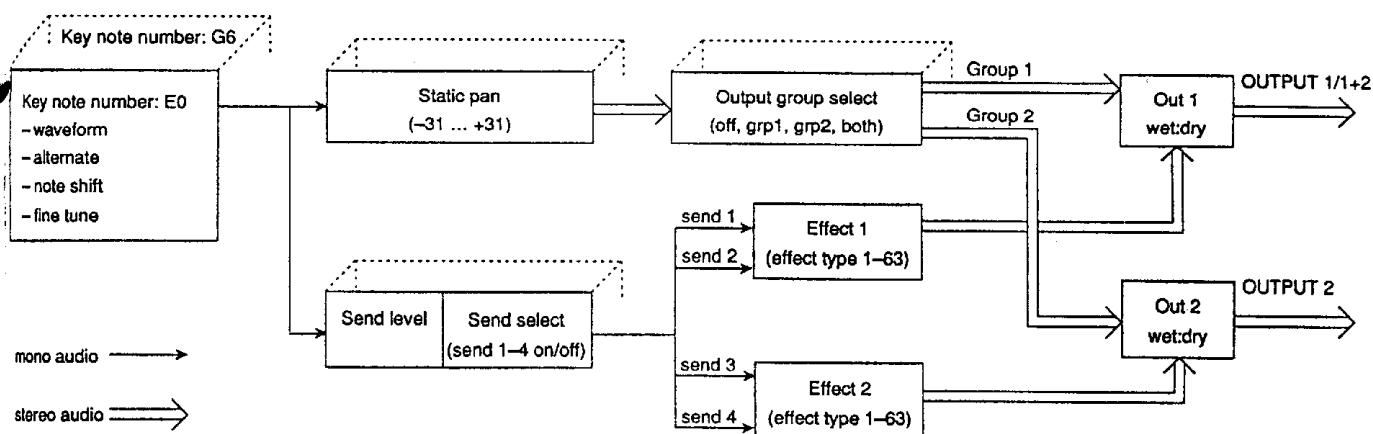
inviata a quella mandata effetto. Nel display precedente, C3 (SD1) viene inviato soltanto a effect send 1 e C#3 (Tom1) viene inviato agli effect send 1 e 3.

(3) Level (0-127): Serve a specificare l'entità del suono che verrà inviato dall'elemento all'unità di effetti.

(4) Vel Sens (-7...+7): Specifica il modo in cui la key velocity influirà sul livello di effect send dell'elemento. Con impostazioni positive (+1...+7), per le note suonate con maggior forza verrà inviata una maggiore quantità di suono all'unità di effetti mentre, con impostazioni negative (-7...-7), per le note suonate con maggior forza verrà inviata una minore quantità di suono all'unità di effetti.

(5) Potete effettuare lo scrolling attraverso i 76 tasti da E0 a G6 premendo F1 (K-Dn) o F2 (K-Up), oppure premendo un tasto sulla tastiera dell'SY99.

Osservazioni: Il diagramma seguente mostra il flusso del segnale per una voce drum.



DRUM SET DATA

4. Controller set JUMP#275

Funzione: Usando un controller specificato è possibile regolare il volume generale di una voce drum set.

Procedura:

Partendo dalla job directory drum set (JUMP#272), selezionate il job 04: Controller Set (JUMP#275). Specificate il livello minimo ed il controller per azionare il volume della drum voice.

CONTROLLER SET			275
VOICE-I -D16(64) DR Mixed (Drum Set)			
VolLowLimit	Value	MIDI Ctrl No. & Device	
	2	off	
	2	1	

(1) Device (MIDI Control #): Selezionate un numero di controller da 0 a 120 oppure aftertouch. Per esempio, se selezionate "001 Modulation", la rotella MODULATION 1 regolerà il volume della drum voice. Per una spiegazione dettagliata circa i numeri di controller, fate riferimento al paragrafo *Voice Common job 12. (F2) Controllers*.

(2) Vol Low Limit (value 0...127): Questo parametro determina il volume più basso impostabile mediante il controller selezionato. Ad esempio, se è impostato su 80, la posizione più bassa del controller imposterà il volume della drum voice su 80. Se è impostato su 0, la posizione più bassa del controller ridurrà il volume della drum voice al silenzio assoluto. Se è impostato su 127, il controller non avrà alcun effetto sul volume.

Osservazioni: Oltre al controller specificato in questa sede, il volume dell'intero SY99 può sempre essere controllato per la sua intera gamma da un controller a pedale opzionale collegabile alla presa jack VOLUME situata sul pannello posteriore.

DRUM SET DATA

5. Voice name JUMP#229

Funzione: Specificare un nome costituito da dieci caratteri da assegnare alla voce che si sta editando. Nel modo voice play, questo nome di voce verrà visualizzato a lettere grandi.

Procedura:

Partendo dalla job directory drum set (JUMP#272), Selezionate il job 05:Drum Set Name (JUMP#229). Specificate il nome della drum voice.

VOICE NAME	229
VOICE=I -D16(64)	
[DR Mixed]	
Clr Uppr Lowr	

(1) Immettete per la drum voice un nome costituito da dieci caratteri.

(2) Premete F1 (Clr) per cancellare il nome immesso precedentemente. Per commutare le lettere in carattere maiuscolo premete F2 (Uppr); per ottenere i caratteri minuscoli, premete F3 (Lowr).

Per avere una spiegazione dettagliata circa l'immissione dei dati dei caratteri, consultate la parte introduttiva di questo manuale.

DRUM SET DATA

7. Initialize voice

Funzione: Riportare sulle impostazioni base o minime i dati di drum set che vengono editati.

Procedura:

Partendo dalla job directory di drum set (JUMP#271), Selezionate il job 07:Initialize.

Per mandare in esecuzione l'operazione, premete YES. Per uscire senza eseguire premete NO oppure EXIT.

INITIALIZE VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Questa funzione imposta tutti i dati di drum set sulle regolazioni minime o fondamentali. Se state creando una voce completamente nuova, usando la funzione initialize potrete probabilmente risparmiare del tempo anziché resettare singolarmente tutti i parametri.

Se siete certi di voler inizializzare i dati di drum set premete YES ed i dati verranno portati ai valori indicati qui di seguito. In caso contrario, premete NO.

Questa funzione inizializza soltanto i dati di Drum Set. Sono previste altre funzioni per inizializzare i dati di Voice Common, dell'elemento AFM o dell'elemento AWM.

Impostazioni Inizializzate per i dati di Drum Set

01 Voice volume	
Voice volume	= 127
02 Wave data set (per ciascun numero di nota)	
Level	= 127
Waveform	= preset 1 86 BD1
Note Shift	= 0
Fine Tuning	= 0
Alternate	= Off
Output Group	= both (entrambi)
Static pan	= 0

03 Effect set

*** stessa impostazione dei dati iniziali di voce normale tranne per Effect Send *** (per ogni numero di nota del tasto)

Effect send sel	= all on (tutti)
Effect send level	= 127
Effect send velocity sense	= 0

04 Controller set

Volume Low Limit	= 0
Device	= 14

05 Drum set name

Name	= INIT VOICE
------	--------------

DRUM SET DATA

8. Recall voice

Funzione: Richiama tutti i dati della voce precedentemente editata.

Procedura:

Dalla job directory drum set (JUMP#271), Selezionate 08:Recall.

Per mandare in esecuzione l'operazione di richiamo della voce premete YES.

Per uscire senza mandare in esecuzione, premete NO oppure EXIT.

RECALL VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Se dopo aver editato una voce uscite dal modo edit senza immagazzinare i dati, questi ultimi andranno persi. In tali casi potete usare questa funzione per richiamare i dati precedentemente editati, residenti nel buffer di editing.

Nota: Questa operazione richiama i dati di voce, non soltanto i dati di drum voice, ed è disponibile anche in fase di editing dei dati comuni, di quelli dell'elemento AFM o AWM. Fate riferimento al paragrafo Voice Common 16.Recall voice.

MODO MULTI PLAY

Il modo Multi Play consente all'SY99 di comportarsi come sedici sintetizzatori completamente indipendenti. Nel modo multi play potete effettuare le seguenti operazioni:

- Selezionare le voci multi dalla memoria preset, interna o dalla memoria su card.
- Vedere una directory di 16 multi nelle memorie sopra citate.
- Copiare la voce multi correntemente selezionata in una memoria interna o card.
- Inviare un messaggio di cambio programma MIDI ad un dispositivo esterno.

Questo modo operativo consente all'SY99 di funzionare come sedici sintetizzatori completamente indipendenti, ciascuno controllato dal proprio canale MIDI. Poichè la tastiera dell'SY99 trasmette solo su un canale MIDI per volta, il modo multi ha significato soltanto quando usate un sequencer (sia quello incorporato nell'SY99 sia un sequencer MIDI esterno) per inviare due o più canali di dati MIDI al generatore di suono dell'SY99.

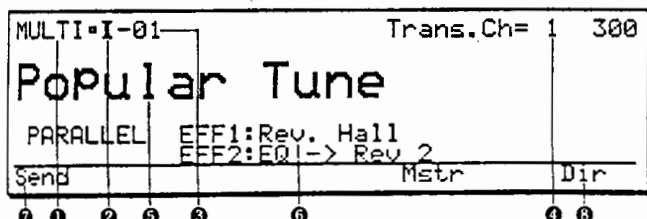
Nota: Se un multi (o una multi) contiene molte voci a due o quattro elementi, la risposta a messaggi di note on potrebbe rallentare leggermente. Se ciò costituisce un problema, riducete il numero delle voci nel multi oppure selezionate voci che utilizzano meno elementi.

MODO MULTI PLAY

Multi select

JUMP#300

Per entrare nel modo multi play, premete MULTI. Appare l'LCD seguente.



- (1) MULTI: Indica che siete nel modo Multi Play.
- (2) Multi memory (I, C, P): Indica la memoria multi: Internal, Card o Preset. La memoria di Preset contiene soltanto un unico banco di 16 Multi. Non ha importanza se premete PRESET 1 o PRESET 2.
- (3) Multi number (1-16): Indica il numero che contraddistingue il multi.
- (4) Transmit channel (1-16): Indica il canale di trasmissione MIDI selezionato con la funzione *MIDI Utility 1. Channel set*. La tastiera dell'SY99 trasmetterà dal MIDI OUT su questo canale e suonerà il corrispondente canale del Multi. In qualsiasi momento è possibile cambiare il canale di trasmissione tenendo premuto SHIFT e premendo un pulsante di selezione programma 1-16.
- (5) Il nome della voce Multi viene visualizzato a caratteri grandi.
- (6) Regolazioni dell'effetto: In quest'area vengono visualizzati il modo effect (OFF, SERIAL o PARALLEL) e il tipo di effetto per ognuna delle due unità. Per i dettagli, fate riferimento a *Multi edit 7. Effect set*.
- (7) Premete F1 per inviare via MIDI i messaggi di bank select e di program change. Fate riferimento alla sezione seguente *Send bank select e program change*.
- (8) Premete F6 per saltare al display di master control select. Fate riferimento alla sezione seguente *Master control select*.
- (9) Premete F8 per visualizzare la directory della multi. Fate riferimento alla seguente sezione *Multi directory*.

Per selezionare una multi, usate la seguente procedura. Il multi non cambia effettivamente finché non specificate il

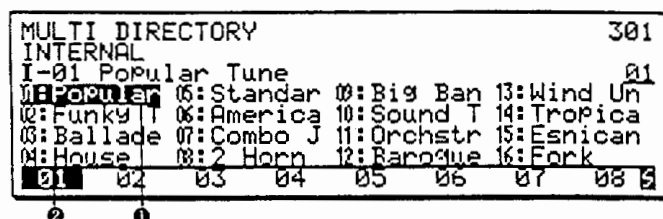
numero 1-16. Se volete suonare una multi diversa appartenente alla stessa memoria, basta specificare un numero differente da 1 a 16.

1. Selezionate la memoria multi; INTERNAL, CARD (solo se nello slot DATA è inserita una card) o PRESET. Si accenderà il LED selezionato.
2. Selezionate una multi da 1 a 16. Il LED selezionato si accenderà e il display LCD mostrerà il nome della multi appena selezionata.

Multi Directory

JUMP#301

Funzione: Quando siete nel modo multi play, potete premere F8 (Dir) per visualizzare una directory di sedici multi presenti nella memoria selezionata. Appare il display seguente:



- (1) Vengono visualizzati i primi sette caratteri dei venti assegnati ad un nome di voce multi. Quando selezionate una differente memoria multi (internal, card o preset) verranno visualizzate le sedici voci multi della memoria appena selezionata. Oltre ai soliti metodi di selezione di una voce multi, potete usare i tasti freccia. Quando è visualizzata la directory multi, se premete un pulsante per la selezione della memoria verrà immediatamente selezionata una multi.
- (2) Premendo F1 - F8 (01) - (08) potrete selezionare una voce multi da 1 a 8 fra quelle che appaiono nella directory. Tenendo premuto SHIFT assieme ad uno dei tasti F1-F8 (09) - (16) potrete selezionare una voce multi da 9 a 16.

Per ritornare al display multi play con il nome della voce multi selezionata visualizzato in caratteri grandi, premete EXIT.

Copy Multi

Funzione: In qualsiasi momento, quando siete nel modo multi play, potete copiare la voce multi selezionata per trasferirla in un'altra memoria multi.

Procedura:

Dal modo multi play (JUMP#300, #301),
Premete COPY.

Specificate la destinazione in cui volete venga copiata la voce multi.

Per mandare in esecuzione l'operazione di copiatura, premete F8 (Go).

Per uscire dal modo di copiatura senza effettuare l'operazione, premete EXIT.

```
COPY MULTI
I-01 Popular Tune
INTERNAL
01: Popular 05: Standar 09: Big Ban 13: Wind Un 02
02: Funky 06: America 10: Sound T 14: Tropica
03: Ballade 07: Combo J 11: Orchstr 15: Esnicar
04: House 08: 2 Horn 12: Baroque 16: Fork 03
Go
```

Come spiegato nel paragrafo precedente, vengono visualizzati i nomi delle sedici voci multi appartenenti alla memoria Internal o Card. Premete INTERNAL o CARD e un pulsante di selezione memoria da 1 a 16 per specificare la destinazione della copia.

Dopo aver specificato la destinazione della copia, premete F8 (Go). Sul display apparirà la domanda "Are you sure?". Se siete certi di voler effettuare la copia della voce multi, premete YES e i dati verranno copiati. Per uscire senza aver effettuato l'operazione, premete NO.

Nota: Se copiate una voce multi appartenente alla memoria interna per trasferirla su una memoria card, tutti i numeri della voce interna usati da quella voce multi verranno convertiti in numeri della voce card. Analogamente, se copiate una voce multi da una memory card per trasferirla nella memoria interna, tutti i numeri di voce della card usati da quella multi verranno convertiti nei numeri di voce interna.

Send bank select e program change

Funzione: Quando siete nel modo multi play, potete trasmettere un messaggio di cambio programma dal MIDI OUT senza influenzare il generatore interno dell'SY99. Questa funzione vi consente di commutare un modulo di generazione suono collegato al MIDI OUT dell'SY99 su un'altra memoria senza modificare la selezione memoria dell'SY99. Una funzione identica è disponibile anche nel modo voice play.

Procedura:

Dal modo multi play (JUMP#300),
Selezionate F1 (Send);

Specificate un numero di bank select (1-16,384) e di program change (1-128).

Per trasmettere i messaggi di bank select e di program change, premete ENTER.

Per uscire senza inviare il messaggio di bank select e di program change, premete EXIT.

1. Usate la tastierina numerica per immettere un numero da 1 a 16,384 quindi premete ENTER per spostare il cursore su un item di cambio programma. (Per inviare un messaggio di program change ma non di bank select, basta premere ENTER.)

2. Usate la tastierina numerica per immettere un numero da 1 a 128.

3. Premete ENTER e i messaggi di bank select e di program change specificati verranno trasmessi sul canale di trasmissione della tastiera (Kyb Trans Ch) specificato in *MIDI Utility job 1. Setting* (JUMP #807).

Se, per il cambio programma, immettete un numero inferiore a 1, verrà trasmesso come 1. Se immettete un numero superiore a 128, verrà trasmesso come 128.

Oltre ai messaggi di cambio programma trasmessi con questa funzione, un messaggio di program change verrà trasmesso ogni volta che selezionate una voce o una multi dell'SY99 a meno che Program Change sia stato disattivato usando *MIDI Utility job 1. Setting*.

Osservazioni: Fate riferimento all'opuscolo *MIDI Data Format* per i dettagli relativi all'uso dei numeri di bank select MIDI.

Nota: Se è attivato un setup di master control, è possibile che il filtro di trasmissione per quel setup impedisca l'invio dei messaggi di bank select e di program change con questa funzione. Fate riferimento alla spiegazione delle utility di Master Control per ulteriori dettagli.

Master control select

Funzione: Quando l'SY99 è nel modo multi play, potete saltare al display di master control select (JUMP #832) premendo un solo tasto funzione. Questa caratteristica facilita l'uso della funzione master control MIDI mentresuonate l'SY99.

Procedura:

Dal modo multi play (JUMP#300),
Selezionate F6 (Mstr)

Apparirà il display di controller select, proprio come se aveste premuto JUMP, immesso 832 tramite tastierina numerica e premuto ENTER. Questo display può essere usato per inviare una varietà di informazioni di controllo agli strumenti MIDI collegati all'SY99.

Se fate esecuzioni dal vivo usando l'SY99, probabilmente vorrete usare spesso la funzione master control mentre suonate la tastiera dell'SY99. È probabile che troverete particolarmente utile questa funzione, dato che è disponibile con la pressione di un singolo pulsante.