

MODO MULTI EDIT

Questa sezione spiega i dettagli di tutti i parametri Multi Edit.

Dal modo multi play premete EDIT per entrare nel modo multi edit. A differenza del modo voice edit, il modo multi edit prevede soltanto una job directory.

Potete usare i tasti di controllo SEQUENCER per effettuare il playback delle song del sequencer oppure i dati di pattern del sequencer, mentre editate una multi. Effettuare il playback di un brano del sequencer mentre editate una multi è particolarmente utile in quanto potete ascoltare l'effetto delle vostre modifiche su ognuna delle voci. Per esempio, potete editare i parametri multi per modificare il "mix" o perfino editare una voce; il tutto durante l'esecuzione del brano.

Compare

Quando siete nel modo edit ma non avete ancora modificato i dati, viene visualizzato un piccolo quadrato ■ a sinistra del numero della multi per indicare che la voce non è stata ancora editata. Se i dati vengono editati in qualsiasi modo, questo quadrato si trasforma in una "E" in negativo.

Se volete vedere ed udire i dati originali, premete EDIT (COMPARE) e la "E" invertita cambierà in "C" per indicare che siete nel modo compare (cioè quello di confronto).

Nota: Durante il confronto dati, non saranno funzionanti: EXIT, selezione del modo, pagina, cursore, JUMP, COPY ed alcune delle funzioni F1-F8.

Store multi

Se premete EXIT oppure usate il pulsante JUMP per uscire dal modo Multi edit dopo aver modificato i dati, sulla linea superiore del display apparirà la domanda "AUTO-STORE MULTI?"

```

AUTO-STORE MULTI  Push Return/Quit/Store
01-01 Popular Tune
INTERNAL
01: Popular 05: Standar 08: Big Ban 13: Wind Un 01
02: Funky 06: America 10: Sound T 14: Tropica
03: Ballade 07: Combo J 11: Orchstr 15: Esnican
04: House 09: 2 Horn 12: Baroque 16: Fork
Ret Quit Stor
    
```

Sull'LCD appariranno i primi sette caratteri dei nomi delle voci multi appartenenti alla memoria internal o card selezionata. Il nome della voce multi evidenziata in negativo indica la memoria multi in cui i dati editati verranno immagazzinati.

1. Usate INTERNAL o CARD per specificare la memoria multi e selezionate la memoria multi da 1 a 16 in cui desiderate immagazzinare i nuovi dati modificati.
2. Premete F8 (Go) e sulla linea inferiore apparirà la domanda "Are you sure? (Yes or No)".
3. Se siete certi di voler immagazzinare i dati multi, premete +1/YES e la linea inferiore dell'LCD mostrerà il messaggio "Store completed". Se decidete di non immagazzinare i dati, premete -1/NO e sulla linea inferiore dell'LCD apparirà l'indicazione "Store cancelled".
4. Quindi ritornerete al modo multi play oppure alla destinazione di jump precedente l'operazione.

Multi edit job directory JUMP#400

Funzione: I parametri del modo multi edit sono divisi nei job riportati in questa job directory.

Procedura:

Partendo dal modo multi play (JUMP#300),

Selezionate EDIT (JUMP#400).

Specificate il job multi edit desiderato e premete ENTER.

MULTI EDIT				400
01: I-01 Popular Tune	05: St-Pan	09: -----	13: -----	01
02: Voice	06: OutSel	10: -----	14: -----	
03: Volume	07: Effect	11: -----	15: Initlz	
04: Tuning	08: Name	12: -----	16: Recall	
05: Shift				
01	02	03	04	05
06	07	08	09	10

(1) Quest'area mostra il numero ed il nome della voce multi selezionata.

(2) Spostate il cursore in questa area per selezionare un job e premete ENTER per attivare l'applicazione selezionata.

(3) Premendo F1-F8 potrete selezionare il corrispondente job da 1 a 8. Assieme a SHIFT, premete F7 o F8 per selezionare il job 15 o 16.

01: Voice (Voice Select): Una multi consiste di sedici voci che sono controllate dai canali MIDI 1-16. Per ciascuno dei sedici canali nella multi può essere selezionata una voce differente.

02: Volume (Voice Volume): Può essere regolato il volume della voce suonata da ciascun canale della multi.

03: Tuning (Voice Tuning): È possibile effettuare la regolazione fine della voce suonata da ciascun canale della multi con incrementi di 1,1718875 centesimi.

04: Shift (Voice Note Shift): Il pitch o intonazione della voce suonata da ciascun canale della multi può essere regolato con incrementi di semitoni.

05: St-Pan (Voice Static Pan): Può essere specificata una posizione fissa stereo per la voce suonata da ciascun canale della multi oppure una voce può usare le proprie impostazioni di pan.

06: Outsel (Voice Output Group Select): Ogni voce suonata dalla multi può essere inviata dai gruppi di uscita 1 e/o 2.

07: Effect (Effect Set): Specifica il modo in cui le unità di effetti sono collegate, il modo in cui il suono di ogni voce della multi viene inviato alle unità di effetti, i parametri per ogni unità e come i parametri degli effetti vengono controllati in tempo reale.

08: Name (Multi Name): Alla multi che state editando può essere dato un nome costituito da venti caratteri. Nel modo

multi play, questo nome verrà visualizzato a caratteri grandi.

15: Initl (Initialize Multi): I dati multi che vengono editati possono essere inizializzati su una serie di valori standard.

16: Recall (Recall Multi): I dati multi precedentemente editati possono essere richiamati per un ulteriore cambiamento.

1. Voice select JUMP#401

Funzione: Una multi consiste di sedici voci che sono controllate dai canali MIDI da 1 a 16. Per ciascuno dei sedici canali nella multi può essere selezionata una voce differente.

Procedura:

Partendo dalla job directory multi (JUMP#400),

Selezionate il job 01:Voice (JUMP#401),

Specificate la voce per ciascun canale della multi.

```
VOICE SELECT 401
MULTI=I-01-Popular Tune
Selected Voice=P1-A11(1) EP:GrnDual
1:EP:GrnDual 0:PL:Echo 0:BR:BigB 13:[Off]
2:EP:Pick 0:PL:12St 10:WN:Teno 14:[Off]
3:AP:Styl 0:SP:Elea 11:CH:ItoP 15:DR:Perc
4:EP:Clas 0:ST:Octa 12:SL:Echo 16:DR:Kits
Un Off 2 1 0 1 Edit
```

(1) Visualizza il numero ed il nome della multi che state editando.

(2) Visualizza il numero e il nome della voce dove è posizionato il cursore.

(3) Spostate il cursore in questa area e selezionate una voce per ciascuno dei sedici canali nella multi. Quest'area visualizza soltanto i primi sette caratteri del nome della voce selezionata, ma il numero di voce e il nome sono visualizzati per intero nel punto (2). Ciascun canale della multi può usare qualsiasi voce dalla memoria interna, card o preset oppure può essere impostato su una voce "off". Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo *Off Voice*.

Una multi nella memoria card può usare soltanto voci della card o preset. Una multi nella memoria interna può usare soltanto voci della memoria interna o preset.

Se una voce selezionata contiene un elemento AWM che utilizza i dati da una card waveform, la card deve essere inserita nello slot WAVEFORM perché la voce suoni appropriatamente. Se viene inserita una card differente, al posto del numero di voce 1-16 apparirà un simbolo a forma di diamante e il suono della voce sarà strano. (Ciascuna card della forma d'onda AWM possiede un unico numero di identificazione (ID) che viene immagazzinato come parte dei dati per un elemento AWM.)

(4) Per modificare la voce selezionata dal cursore, premete F8 (Edit). Entrerete nel modo edit della voce. I particolari operativi sono gli stessi spiegati nel paragrafo *Voice Edit Mode* ma, quando premete EXIT per uscire dal modo voice edit, ritornerete al job *Multi edit 1. Voice select*.

Poiché nel modo multi le impostazioni delle unità di effetti sono determinate da *Multi edit 7. Effect set* (JUMP #412) e vengono condivise da tutte le voci della multi, non sarete in grado di modificare le impostazioni di Effect Mode, dei parametri di Effect o di Effect Control. Potete regolare le impostazioni di Effect Send di una voce ma, perché queste regolazioni abbiano effetto nella multi, *Multi edit 7.2 Effect send* deve essere impostato su "VC" per quella voce.

Quando selezionate 10:Effect dalla job directory di Voice Edit Common data, andrete direttamente al job Effect Set. Quando si edita una voce dall'interno di una multi, non è possibile accedere ad altri parametri di effetto.

È possibile anche editare le impostazioni di Element Dynamic Pan della voce ma, perché queste impostazioni abbiano effetto in una multi, *Multi edit 5. Voice static pan* deve essere impostato su "VC" per quella voce.

Poiché il sequencer dell'SY99 può essere usato in qualsiasi momento anche durante l'editing di una voce o di una multi, potete usare questa funzione per modificare una delle voci in una multi *mentre la multi stessa viene suonata dal sequencer*. Questa possibilità è molto utile in quanto vi consente di editare una voce mentre viene suonata in un contesto musicale con altri strumenti.

Off Voice: Ciascun canale della multi può usare qualsiasi voce dalle memorie interna, card o preset oppure può essere escluso. Quando è in posizione "off", la multi non suonerà una voce in risposta ai dati su quel canale. Ciò vi consente di suonare un generatore di suono esterno MIDI da alcuni canali del sequencer incorporato dell'SY99 senza suonare il generatore interno per quei canali.

Se voi impostate sul valore 0 il livello di uscita di un canale indesiderato della multi (vedere il paragrafo *Multi Edit 2. Voice volume*) esso non sarà udibile, ma userà ancora il generatore di suono dell'SY99 ogni volta che vengono ricevute note su quel canale MIDI, e pertanto ridurrà il numero di note simultanee disponibili per le altre voci. Ecco perché dovrete escludere i canali indesiderati mettendoli su "off".

Per escludere un canale, spostate il cursore sulla voce corrispondente e premete F2 (Off). Per ripristinare la selezione precedente di voce per quel canale, spostate il cursore sulla voce corrispondente e premete F1 (On).

Osservazioni:

Nel modo multi play la tastiera dell'SY99 suonerà normalmente soltanto il canale del multi che corrisponde al canale di trasmissione MIDI della tastiera, impostato in *MIDI Utility 1. Channel Set*. Tuttavia, in questo job di Voice Select del modo edit multi, la tastiera dell'SY99 suonerà la voce dove è posizionato il cursore e ciò avverrà finché vi trovate nel modo di edit multi.

È possibile 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 ai messaggi di note on MIDI) usando voci a quattro elementi. Per evitare questo ritardo in tali casi, potreste sostituire le voci usando un minor numero di elementi, oppure ridurre il numero delle note che vengono suonate simultaneamente.

2. Voice volume JUMP#402

Funzione: Impostare il volume della voce suonata da ciascun canale della multi.

Procedura:

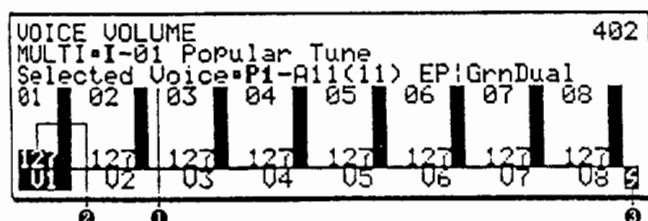
Partendo dalla job directory multi (JUMP#400),

Selezionate il job 02:Volume.

Specificate il volume per ciascun canale

per i canali da 1 a 8 premete F1 (1-8) (JUMP#402)

per i canali da 9 a 16 premete F2 (9-16) (JUMP#403)



(1) Selected Voice: Serve a visualizzare il numero ed il nome della voce suonata dal canale multi dove è posizionato il cursore.

(2) Voice Volume (0...127): Imposta il volume per ciascuna voce suonata dai sedici canali della multi. Il volume di ciascuna voce viene visualizzato come un grafico a barre verticali.

(3) Premete F1-F8 per spostare il cursore sulle voci 1-8 o 9-16. Selezionate il ruolo dei tasti funzione premendo SHIFT + F1 (1-8) o SHIFT + F2 (9-16).

3. Voice tuning JUMP#404

Funzione: Regolare la microaccordatura della voce suonata da ciascun canale della multi.

Procedura:

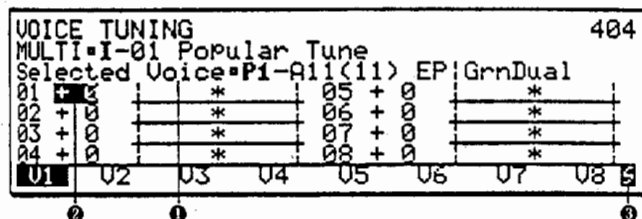
Partendo dalla job directory multi (JUMP#400),

Selezionate il job 03:Tuning.

Specificate il valore di tuning per ciascun canale.

Per i canali da 1 a 8 premete F1 (1-8) (JUMP#404)

Per i canali da 9 a 16 premete F2 (9-16) (JUMP#405)



(1) Selected Voice: Visualizza il numero e il nome della voce suonata dal canale multi dove è situato il cursore.

(2) Voice Tuning (-63...+63 con incrementi di 1,1718875 centesimi): Impostate l'accordatura per ciascuna voce suonata dai sedici canali della multi. L'accordatura per ciascuna voce viene visualizzata come un grafico a barre orizzontali.

(3) Premete F1-F8 per spostare il cursore sulle voci 1-8 o 9-16. Selezionate il ruolo dei tasti funzione premendo SHIFT + F1 (1-8) o SHIFT + F2 (9-16).

Nota: Il pitch effettivo con cui suonerà una voce è influenzato da molti altri fattori: dalle regolazioni di System Utility 1.Master Tuning, Voice Common data 2.Element Detune, 3.Element note shift, 11.Micro tuning, AFM Element Data 2.AFM oscillator, 7.AFM pitch EG e AWM element data 2.AWM waveform set, 7.AWM pitch EG.

4. Voice note shift JUMP#406

Funzione: Regolare il salto nota (note shift o trasposizione) della voce suonata da ciascun canale della multi.

Procedura:

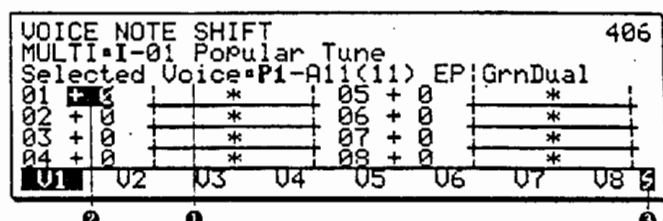
Dalla job directory multi (JUMP#400),

Selezionate il job 04:Shift.

Specificate il salto nota (note shift) per ciascun canale.

Per i canali da 1 a 8 premete F1 (1-8) (JUMP#406)

Per i canali da 9 a 16 premete F2 (9-16) (JUMP#407)



(1) Selected Voice: Visualizza il numero ed il nome della voce suonata dal canale multi dove è situato il cursore.

(2) Voice Note Shift (-64...+63 con incrementi di semitoni): Imposta il salto nota (trasposizione) per ciascuna voce suonata dai sedici canali della multi. Le regolazioni di note shift per ciascuna voce vengono visualizzate come grafici a barre orizzontali.

(3) Premete F1-F8 per spostare il cursore sulle voci 1-8 o 9-16. Selezionate il ruolo dei tasti funzione premendo SHIFT + F1 (1-8) o SHIFT + F2 (9-16).

Nota: Questa regolazione determina come verranno suonati i numeri di nota ricevuti dalla tastiera oppure dal MIDI IN e non ha alcun effetto sui dati trasmessi dal MIDI OUT.

5. Voice static pan JUMP#408

Funzione: Specificare la posizione stereo per la voce suonata da ciascun canale della multi.

Procedura:

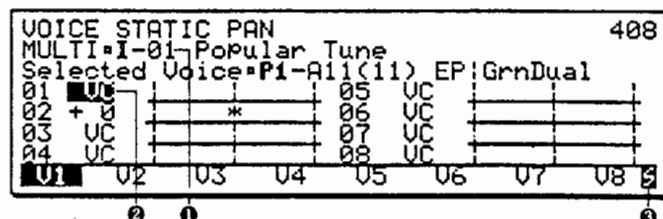
Partendo dalla job directory multi (JUMP#400),

Selezionate il job 05:St-Pan.

Specificate la posizione del pan statico per ciascun canale.

Per i canali da 1 a 8 premete F1 (1-8) (JUMP#408)

Per i canali da 9 a 16 premete F2 (9-16) (JUMP#409)



(1) Selected Voice: Visualizza il numero ed il nome della voce suonata dal canale multi sul quale è posizionato il cursore.

(2) Voice Static Pan (VC oppure -31...+31 = left...right): Imposta la posizione del pan statico per ciascuna voce suonata dai sedici canali della multi. La regolazione del pan statico per ciascuna voce viene visualizzata come un grafico a barre orizzontali.

Quando la voce usa le proprie impostazioni di dynamic pan, è anche possibile selezionare "VC". Fate riferimento a Common data 6.Element dynamic pan (JUMP#207). Se non è selezionato "VC", le impostazioni di dynamic pan della voce verranno ignorate e verrà utilizzata l'impostazione di pan statico specificato. Se non viene selezionato "VC" per una drum voice, tutti i suoni di batteria verranno distribuiti nell'immagine stereo sulla stessa posizione pan qui specificata (-31...+31).

(3) Premete F1-F8 per spostare il cursore sulle voci 1-8 o 9-16. Selezionate il ruolo dei tasti funzione premendo SHIFT + F1 (1-8) o SHIFT + F2 (9-16).

6. Voice output group select JUMP#410

Funzione: Ciascuna voce può essere emessa da entrambi i gruppi o da uno di essi.

Procedura:

Partendo dalla job directory multi (JUMP#400),
Selezionate il job 06:Outsel.

Specificate il gruppo di uscita per ciascun canale.

Per i canali da 1 a 8 premete SHIFT + F1 (1-8) (JUMP#410)

Per i canali da 9 a 16 premete SHIFT + F2 (9-16)
(JUMP#411)

VOICE OUTPUT GROUP SELECT 410															
MULTI-I-01 Popular Tune															
Selected Voice: P1-A11(11) EP!GrnDual															
01 Output = both				05 Output = both											
02 Output = both				06 Output = both											
03 Output = both				07 Output = both											
04 Output = both				08 Output = both											
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16

(1) Selected Voice: Visualizza il numero ed il nome della voce suonata dal canale multi dove è posizionato il cursore.

(2) Output (off, grp1, grp2, both): Ciascuna voce suonata da una multi viene posizionata indipendentemente nell'immagine stereo secondo l'impostazione di *Multi edit 5. Voice static pan* è inviata a entrambi i gruppi 1 e 2 o ad uno di essi. Per le voci normali, questa impostazione ha la priorità sull'impostazione del gruppo di output della voce in *Common data 7. Output group select*. Le voci drum usano le proprie impostazioni di output group per ogni nota, come spiegato qui di seguito.

Il segnale proveniente da ogni gruppo di output verrà combinato con quello proveniente da ogni unità di effetto come specificato nelle impostazioni di "wet:dry" in *Multi edit 7.1 Effect mode select* (JUMP #413). Fate riferimento al diagramma della pagina seguente.

Le impostazioni di multi edit non possono specificare il gruppo di output per un canale multi che suona una voce drum, e il cursore non può essere spostato su queste voci. Il display mostrerà "Output = drum" e i dati di drum voice determineranno quale gruppo di uscita verrà usato da ciascun suono di drum. Fate riferimento a *Drum set data, 2. Wave Data set* (JUMP #274).

(3) Premete F1-F8 per spostare il cursore sulle voci 1-8 o 9-16. Selezionate il ruolo dei tasti funzione premendo SHIFT + F1 (1-8) o SHIFT + F2 (9-16).

7. Effect set JUMP#412

Funzione: Specificare come vengono collegate le unità di effetti, il modo in cui il suono di ogni voce della multi viene inviato alle unità di effetti, i parametri per ogni unità di effetti e il modo in cui i parametri degli effetti vengono controllati in tempo reale.

Procedura:

Partendo dalla job directory multi (JUMP#400),

Selezionate il job 07:Effect Set (JUMP#412).

Selezionate i parametri di effetto che desiderate editare.

EFFECT SET 412															
MULTI-I-01 Popular Tune															
01:Effect Mode Select															
02:Effect Send															
03:Effect 1 Parameter															
04:Effect 2 Parameter															
05:Effect Control															
01	02	03	04	05											

(1) Per selezionare un job, spostate il cursore in questa area e premete ENTER.

01: Effect Mode Select: Specificate come verranno collegate le due unità di effetti, il tipo di effetto e il bilanciamento del volume. È esattamente uguale all'editing delle voci. Fate riferimento a *Common data job 10.1 Effect Mode Select*.

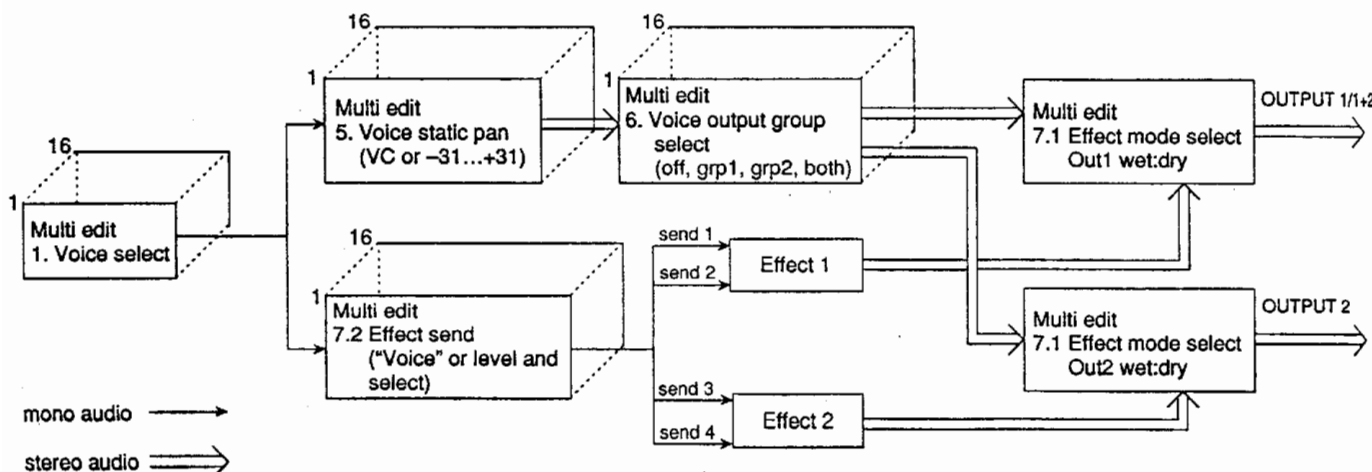
02: Effect Send: Serve a specificare il modo in cui il suono di ogni voce della multi verrà inviato alle unità di effetto. Fate riferimento alla sezione seguente 7.2 Effect Send.

03: Effect 1 Parameter: Effettuate le impostazioni per l'unità di effetti 1. È esattamente uguale all'editing delle voci. Fate riferimento a *Common Data job 10.3 Effect 1 Parameter*.

04: Effect 2 Parameter: Effettuate le impostazioni per l'unità di effetti 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 di effect verranno influenzati dai messaggi di control change. È esattamente uguale all'editing delle voci. Fate riferimento a *Common Data job 10.5 Effect Control*.
(2) Premendo F1-F5 potete selezionare il job corrispondente.

Nota: Le impostazioni di multi effect differiscono da quelle di voice effect soltanto nel job 2:Effect Send. Una voce normale vi consente di specificare il livello di effect send per ognuno degli elementi (uno, due o quattro). Una voce drum vi consente di specificare il livello di effect send per ognuno dei 76 tasti. Comunque, nel modo multi potete specificare il livello di mandata per ogni voce oppure che vengano usate le impostazioni di effect send proprie della voce.



7.1 Effect mode select (JUMP#413)

Funzione: Specificare il modo effect per determinare come vengono collegate le due unità di effetti, il tipo di effetto per ogni unità, il livello di output dell'effetto e il bilanciamento di volume tra il suono elaborato e quello "puro".

Procedura:

Dalla job directory di Effect Set (JUMP#412), Selezionate 01:Effect Mode Select (JUMP#413). Specificate il modo effect, i tipi e i livelli di effetto e il bilanciamento wet:dry.

Osservazioni: Questa funzione è uguale a quella descritta per il modo voice edit. Per i dettagli, fate riferimento a *Common Data job 10.1 Effect mode select*.

7.2 Effect send (JUMP#418)

Funzione: Specificare il modo in cui il suono della voce suonato da ogni canale della multi verrà inviato ad ognuna delle mandate effetti (uno, due, tre o quattro).

Procedura:

Dalla job directory di Effect Set (JUMP#412), Selezionate il job 02:Effect Send (JUMP#418). Specificate le impostazioni di effect send per ognuno dei sedici canali nella multi.

EFFECT SEND					419
MULTI=I-01 Popular Tune					
	Source	Send	Sel	Level	
01:EP:Grndual	multi	1	-	127	
02:BA:Picked	multi	1	-	40	
03:AP:StgLayer	multi	1	-	127	
04:EP:Classic	multi	1	-	127	
05-08					
09-12					
13-16					

(1) Quest'area visualizza la voce selezionata per ogni canale della multi. Lo schermo può visualizzare contemporaneamente le impostazioni per quattro voci. Per effettuare le impostazioni per le altre voci, premere F1 (1-4) - F4 (13-16).

(2) Source (voice, multi): Se questo parametro è impostato su "voice", la voce userà le proprie impostazioni di effect send come specificato in voice common 10.2 Effect send per una voce drum. Per i parametri Send Sel (3) e Level (4) verrà visualizzato un trattino (-) e non potranno essere impostati. Se desiderate avere un controllo dettagliato sui livelli di effect send per questo canale della multi, dovrete impostare su "voice" questo parametro Source.

Se è impostato su "multi", sarete in grado di specificare un livello generale di effect send (4) per l'intera voce. Questo livello di mandata effetto si applicherà a tutti gli elementi 1-4 di una voce normale, oppure a tutti i 76 tasti di una voce drum. Potete anche attivare o disattivare le mandate effetti 1-4 come spiegato nel punto (4). È più conveniente impostare il parametro Source su "multi" quando dovete regolare i livelli di effect send di numerosi canali della multi, ma non consente un controllo così dettagliato come l'impostazione "voice".

La sensibilità alla velocità di effect send e lo scaling sono disponibili per le voci come specificato dalle impostazioni delle singole voci, senza considerare se il parametro source di effect send è impostato su "voice" o "multi".

(3) Send Sel (send select 1-4): Se il parametro source è stato impostato su "multi", potete specificare se inviare o meno il suono della voce ad ogni effect send 1-4. Il numero delle mandate effetto disponibili dipenderà dal modo effect e dal tipo di effetto. Le mandate effetto non disponibili verranno indicate da un trattino (-) e non possono essere selezionate. Nel display precedente, sono disponibili gli effect send 1 e 2.

Se una mandata effetto viene attivata, ne verrà visualizzato il numero (1-4) e il suono della voce verrà inviato a quella mandata effetto. Se invece è disattivata, verrà visualizzato un punto (.) e il suono della voce non verrà inviato a quella mandata effetto. Nel display precedente, la voce 01:GrandPiano viene inviata solo a effect send 1 e la voce 02:Strings viene inviata agli effect send 1 e 3.

(4) Level (0-127): Se Source (2) è stato impostato su "multi", potete specificare la quantità di suono che verrà inviata dalla voce all'unità di effetti. Questo valore si applica a tutte le mandate effetto abilitate in Send Sel (3). (5) Potete premere F1 (1-4), F2 (5-8), F3 (9-12), F4 (13-16) per commutare il display sulle altre voci del multi.

8. Multi name (JUMP#422)

Funzione: Alla multi che si sta editando può essere dato un nome di venti caratteri. Nel modo multi play, questo nome della multi verrà visualizzato a caratteri grandi.

Procedura:

Dalla job directory multi (JUMP#400), Selezionate il job 08:Name (JUMP#422). Specificate il nome per la multi.

MULTI NAME		422
MULTI=I-01		
↓		
[Popular Tune]		
Clr	Uppr	Lowr
2		1

(1) Immettete un nome di venti caratteri per la multi.

(2) Per cancellare il nome attualmente immesso premere F1 (Clr). Per commutare sulle lettere maiuscole premere F2 (Uppr); per commutare sui caratteri minuscoli, premere F3 (Lowr).

Osservazioni: I metodi di immissione dei dati dei caratteri sono spiegati nella parte introduttiva del manuale.

15. Initialize multi

Funzione: I dati di una multi che si stanno editando possono essere inizializzati su una serie di valori standard.

Procedura:

Partendo dalla job directory multi (JUMP#400), Selezionate il job 15:Initlz.

Per mandare in esecuzione, premere YES.

Per uscire dall'applicazione senza procedere, premere NO oppure EXIT.

INITIALIZE MULTI

ARE YOU SURE ?

<Yes or No>

Questa funzione imposta tutti i valori dei dati multi su regolazioni minime o più semplici possibili. Quando state creando una nuova multi, spesso è conveniente iniziare con valori di base.

Se siete sicuri di voler inizializzare i dati multi, premete YES e i dati verranno impostati sui valori riportati qui di seguito. In caso contrario, premete NO.

Impostazioni inizializzate per i dati Multi

- 01 Voice select
Preset 1 A01(01) GrandPiano (tutti i canali)
- 02 Voice volume
Volume = 127 (massimo) (tutti i canali)
- 03 Voice tuning
Tuning = ± 0 (tutti i canali)
- 04 Voice note shift
Note Shift = ± 0 (tutti i canali)
- 05 Voice static pan
Pan = \pm (= centro) (tutti i canali)
- 06 Voice output group select
Output = entrambi (tutti i canali)

07 Effect set

come i dati iniziali di una voce normale tranne per Effect Send (per ogni canale)
Effect send source = multi
Effect send select = all on
Effect send level = 127

08 Multi name

Name = INIT MULTI VOICE

16. Recall multi

Funzione: I dati multi precedentemente editati possono essere richiamati per un ulteriore editing.

Procedura:

Partendo dalla job directory multi (JUMP#400),

Selezionate il job 16:Recall.

Per mandare in esecuzione, premete YES.

Per uscire senza procedere, premete NO oppure EXIT.

RECALL MULTI

ARE YOU SURE ?

<Yes or No>

Se dopo aver editato una multi uscite dal modo edit senza immagazzinare i dati, questi ultimi (cioè quelli editati) andranno persi. In tali casi, potete usare questa funzione per richiamare i dati multi precedentemente editati ancora residenti nel buffer di editing.

Se siete sicuri di voler richiamare i dati, premete YES e i dati multi precedentemente editati verranno richiamati nel buffer di edit. In caso contrario, premete NO.

Il modo song vi consente di registrare fino a 16 tracce, ciascuna delle quali contiene una parte musicale indipendente. Queste tracce possono essere editate in modi differenti e i dati musicali di ciascuna di esse possono essere trasmessi sul proprio canale MIDI per suonare una voce differente in una combinazione multi oppure per suonare una voce differente di un sintetizzatore esterno.

Song play	129
Song record	130
Song edit	133
Song edit jobs 1	138
Song edit jobs 2	140
Song setup jobs	146
Transmit channel	148
Song name	148
Song directory	148

Nel modo Song potete usare il sequencer dell'SY99 per registrare ed effettuare il playback delle song (fino a 15), ognuna delle quali può contenere fino a 16 tracce. Le tracce da 1 a 15 possono contenere una parte musicale indipendente pari alla durata della song. La traccia 16 è una speciale traccia di Pattern che consiste di numeri di pattern e segni di ripetizione che servono a specificare come i pattern creati nel modo Pattern verranno rieseguiti con le altre tracce.

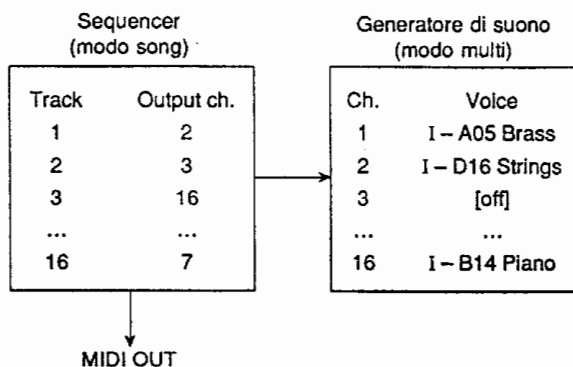
Tutti i dati provenienti dal sequencer verranno trasmessi al generatore di suono interno e anche dal MIDI OUT. Ciò vi consente di suonare sintetizzatori o generatori di suono esterni dal sequencer dell'SY99.

La migliore complessità musicale è possibile quando il sequencer è nel modo Song e trasmette 16 canali di dati musicali, e il generatore di suono è nel modo Multi e funziona come 16 sintetizzatori indipendenti.

Per default, le tracce 1-16 del sequencer sono impostate per trasmettere sui corrispondenti canali 1-16. Comunque, potete modificare questa impostazione usando la funzione *Transmit Channel* descritta più avanti. Una Multi è costituita da una selezione di voci e da altre impostazioni per ciascuno dei 16 canali. Se desiderate usare soltanto una traccia del sequencer per suonare un generatore esterno via MIDI OUT, dovete selezionare una voce "off" per il canale corrispondente della multi.

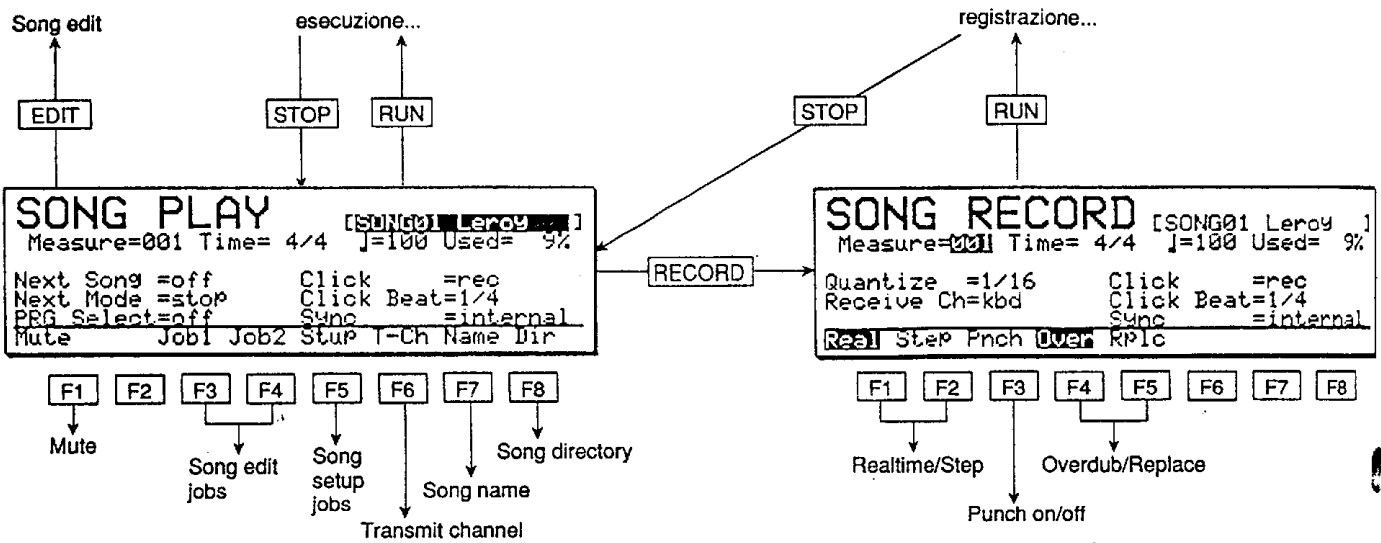
Il diagramma seguente mostra un esempio di come il sequencer nel modo Song può controllare il generatore di suono nel modo Multi. La traccia 1 del sequencer sta trasmettendo sul canale 2 e suonerà la voce "String" che è stata selezionata per il canale 2 della multi. La traccia 2 del sequencer sta trasmettendo sul canale 3 ma, poiché il canale 3 del multi è impostato su "off" per quanto riguarda la voce, la traccia 2 non suonerà la multi.

Senza tener conto delle impostazioni del multi, i dati di tutte le tracce del sequencer vengono sempre trasmessi dal MIDI OUT e possono essere usati per suonare i generatori di suono esterni.



Nota: Il sequencer dell'SY99 registrerà anche i dati MIDI ricevuti dal MIDI IN, oltre a quelli provenienti dalla propria tastiera e dai propri controller. Comunque, non possono essere registrati messaggi esclusivi di sistema che superino i 32 byte.

Come è organizzato il modo song



Job Directory 1 Song Edit

SONG EDIT JOB1		600
01: Append Song	05: Clear Song	04
02: Cut Song		
03: Copy Song		
04: Copy Track		
01	02	03
04	05	

01: Append Song	Aggiunta della song
02: Cut Song	Divisione della song
03: Copy Song	Copia della song
04: Copy Track	Copia della traccia
05: Clear Song	Eliminazione della song

Job Directory 2 Song Setup

SONG EDIT JOB2		606
01: Quantize	05: Transp	01
02: MdfGate	06: ThinOut	
03: MdfyVel	07: ErsEvnt	
04: Cresc	08: NtShift	
05: Transp	09: MovClick	
06: ThinOut	10: CpyMeas	
07: ErsEvnt	11: ErsMeas	
08: NtShift	12: DelMeas	
09: MovClick	13: CreMeas	
10: CpyMeas	14: MixTrk	
11: ErsMeas	15: ErsTrck	
12: DelMeas		
13: CreMeas		
14: MixTrk		
15: ErsTrck		
01	02	03
04	05	06
07	08	09
10	11	12
13	14	15

01: Quantz	Quantizzare
02: MdfGat	Modifica tempo di gate
03: MdfyVel	Modifica velocità
04: Cresc	Crescendo
05: Transp	Trasposizione
06: ThinOut	Dissolvenza
07: ErsEvnt	Cancellazione dell'evento
08: NtShift	Salto nota
09: MovClick	Spostamento del clock
10: CpyMeas	Copia della misura
11: ErsMeas	Cancellazione misura
12: DelMeas	Eliminazione misura
13: CreMeas	Creazione misura
14: MixTrk	Mix della traccia
15: ErsTrck	Cancellazione traccia

Job Directory Song Setup

SONG SETUP		622
01: Receive Event		01
02: MIDI Control		
03: Accent Level		
04: Clock/Beat		
01	02	03 04

01: Receive Event Ricezione evento
02: MIDI control Controllo MIDI
03: Accent Level Livello di accento
04: Clock/Beat Clock/movimento

Song play

Funzione: È il modo che consente di effettuare il playback del brano. In questa fase è possibile effettuare delle regolazioni per il metronomo e la sincronizzazione.

Procedura:

Partendo da un qualsiasi modo operativo, premete SONG per entrare nel modo song play. Si illumina di rosso il LED SONG.

SONG PLAY		[Song 01 Leroy]
Measure=001 Time= 4/4		[J]=100 Used= 9%
Next Song =off	Click =rec	
Next Mode =stop	Click Beat=1/4	
PRG Select=off	Sync =internal	
Mute	Job1 Job2 Stup T-Ch Name Dir	
0	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	

(1) Song (1...10): Mostra il numero della song correntemente selezionata. Il nome ad essa assegnato viene visualizzato dopo il suo numero.

(2) Measure (001...999): Determina la misura a partire dalla quale avrà inizio il playback del brano. Potete modificarla spostando il cursore e specificando la misura oppure usando i pulsanti di posizionamento del sequencer (←, LOCATE, o →).

(3) Time (1/4...32/16): Visualizza la marcatura del tempo specificato nel modo song record. Non può essere modificato quando si è nel modo song play.

(4) J (30...250): Determina il tempo in note da un quarto per minuto.

(5) Used (0...100%): Visualizza la quantità di memoria del sequencer già utilizzata.

(6) Next Song (1...10, Off): Determina il numero della song che deve essere selezionato al termine del brano corrente. Se viene selezionata una song successiva, l'SY99 si imposterà automaticamente sul nuovo brano al termine dell'esecuzione di quello corrente. Inoltre, la funzione Mute verrà disattivata e a questo punto verranno attivate tutte le tracce usate nella nuova song. Un'impostazione "Off" di Next Song significa che l'SY99 rimarrà impostato per la song correntemente selezionata quando questa avrà termine.

Next Song determina soltanto se l'SY99 si imposterà per un'altra song; l'impostazione di Next Mode determina invece se quest'ultima suonerà automaticamente.

(7) Next Mode (Stop, Play): Serve a determinare se la song selezionata al parametro Next Song suonerà automatica-

Song Name

SONG NAME		628
↓		
[Leroy]		
Clr	Upper	Lower

mente al termine del brano corrente. Impostatelo su "Play" per concatenare l'esecuzione di una o più song.

(8) PRG Select (on, off): Determina se un messaggio di program change verrà eseguito ogni volta che viene selezionata la song corrente. Quando questa funzione è attivata (on), il multi o la voce correntemente selezionata verrà registrata per la selezione automatica ogni volta che viene scelta la song corrente, sia come "next song" da song select MIDI, sia manualmente. (Quando avviene questa selezione, l'SY99 cambierà automaticamente sul modo Voice o Multi.) Quando questa funzione è disattivata (off), la selezione della song non influirà sull'impostazione del generatore di suono.

(9) Click (off, rec, rec/play, always): Determina quando suonerà il click metronomico.

off: il metronomo non sarà udibile

rec: il metronomo suonerà soltanto durante la registrazione

rec/play: il metronomo suonerà durante la registrazione o il playback

always: il metronomo suonerà sempre.

(10) Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Determina il movimento sul quale si udirà il click.

(11) Sync (internal, MIDI): Determina la fonte di temporizzazione che controllerà il sequencer. Normalmente lascerete questa impostazione su internal in modo che sia l'orologio interno dell'SY99 a determinare il tempo.

Se state utilizzando un sequencer MIDI esterno e desiderate che il sequencer dell'SY99 suoni in sincronismo con quest'ultimo, impostatelo su MIDI, in modo che i messaggi di clock MIDI ricevuti al MIDI IN determinino la velocità del tempo.

(12) Premendo F1 (Mute) potrete ridurre al silenzio le tracce in modo che non ne udirete il suono durante il playback. Le note che stanno già suonando al momento in cui premete F1 continueranno a suonare per la loro durata originale. Premete nuovamente F1 per "riattivare" le tracce.

(12) Premete F3 (Job1) per spostarvi sulla Job Directory 1 di Song Edit. Fate riferimento alla sezione seguente, *Song edit jobs 1*.

(12) Premete F4 (Job2) per spostarvi sulla Job Directory 2 di Song Edit. Fate riferimento alla sezione seguente, *Song edit jobs 2*.

(12) Premete F5 (Stup) per spostarvi sulla Job Directory di Song Setup. (I job o applicazioni di Song Setup vengono usati per effettuare impostazioni comuni a tutte le song.) Fate riferimento alla sezione seguente, *Song setup edit jobs*.

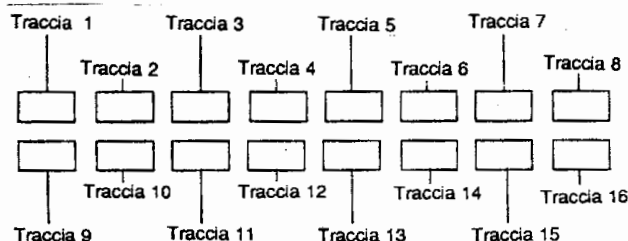
(12) Premete F6 (T-Ch) per visualizzare o modificare le impostazioni relative al canale di trasmissione per le tracce

da 1 a 16. Fate riferimento alla sezione seguente, *Transmit channel*.

(12) Premete F7 (Name) per cambiare il nome della song correntemente selezionata. Fate riferimento alla sezione seguente, *Song name*.

(12) Premete F8 (Dir) per visualizzare una directory delle song contenute nella memoria dell'SY99. Fate riferimento alla sezione seguente, *Song directory*.

Selezionare le tracce per il playback: Per selezionare le tracce che devono eseguire il playback, utilizzate i sedici tasti di selezione memoria. Il LED di ciascuna traccia si illuminerà di verde per indicare una traccia che contiene dati. Premendo un pulsante attiverete la traccia (il LED si accende) o la escluderete (il LED diventa lampeggiante). Potete anche premere F1 (Mute) per disattivare tutte le tracce.



Avvio ed arresto del playback: Premete RUN e avrà inizio il playback del brano dal punto specificato mediante l'impostazione di misura. Per arrestare il playback, premete STOP.

Durante il playback: Durante il playback potrete spostare il cursore e modificare le impostazioni del tempo, del click, del click beat, di Next Song, di Next Mode e di PGM Select.

Locate: In qualsiasi momento durante il modo song play (anche durante il playback), potete tenere premuto SHIFT e premere LOCATE per segnare la misura corrente. Mentre è bloccato il sequencer, potete premere LOCATE per spostarvi istantaneamente a questa misura.

Per spostarvi avanti e indietro nel brano mentre il sequencer è bloccato, oltre a LOCATE potete usare i seguenti tasti.

- Vi consente di spostarvi all'inizio del brano.
- Si sposta all'indietro di una misura (continuate a tenere premuto per spostarvi rapidamente).

LOCATE Vi consente di spostarvi ad una locazione impostata precedentemente.

- Vi consente di spostarvi in avanti di una misura (continuate a tenere premuto per spostarvi rapidamente).

Song edit: In qualsiasi momento mentre siete nel modo song play e il sequencer non sta effettuando il playback, potete premere EDIT per modificare la song. Per i dettagli, fate riferimento a *Song Edit Mode*.

Capacità simultanea di emissione note: Il sequencer dell'SY99 può effettuare contemporaneamente il playback di 32 note. Durante il playback, qualsiasi eventuale eccesso di note verrà ignorato.

Priorità di temporizzazione: Poiché la traccia 16 (quella dedicata al pattern) spesso viene usata per eseguire parti

ritmiche, riceve sempre la priorità massima. La priorità è quindi data alle tracce 1, 2 ... 15.

Posizione del cursore: Quando inizia la registrazione, il cursore si sposterà automaticamente sull'impostazione del tempo, consentendovi di regolarlo anche mentre registrate.

Quando la registrazione viene bloccata, il cursore si sposterà automaticamente sul numero di song (Song No).

Concatenazione delle song: Le song che vengono concatenate mediante i parametri Next Song e Next Mode vengono eseguite una dopo l'altra senza pausa tra di esse. Un messaggio di program change posizionato all'inizio di un brano usando l'impostazione PGM Select può di conseguenza provocare un taglio brusco del suono dalla song precedente. Per evitare questo inconveniente, potete immettere una o due misure vuote all'inizio della "next song" per consentire la conclusione delle note della song precedente prima che venga eseguito il program change. Se PGM Select è disattivato, non è necessario introdurre tale intervallo di tempo.

Song record

Funzione: In questo modo è possibile effettuare le impostazioni che consentono la registrazione di un brano. Potete specificare il modo ed il tipo di registrazione, impostare il tempo del brano e fare le altre regolazioni che sono previste nel display Song Play.

Procedura:

Partendo dal display song play, premete RECORD. Si accende il LED RECORD:

Specificate il modo di registrazione ed effettuate le dovute regolazioni.

Per iniziare a registrare, premete RUN.

Per bloccare la registrazione premete STOP.

Il display song record apparirà differente a seconda che sia stata impostata o meno la registrazione punch-in.

Se è stata selezionata la registrazione Realtime oppure Step

SONG RECORD		[SONG01, Leroy]
Measure=001	Time= 4/4	J=100 Used= 9%
Quantize =1/16	Click =rec	
Receive Ch=kbd	Click Beat=1/4	
	Sync =internal	
Real	Step	Pnch Over RPlc
7	2	6 6 10 4 1 6

Se è stata selezionata la registrazione Punch-in

SONG RECORD		[SONG01, Leroy]
Measure=001	Time= 4/4	J=100 Used= 9%
From Meas =001	To Meas =001	
Quantize =1/16	Click =rec	
Receive Ch=kbd	Click Beat=1/4	
	Sync =internal	
Real	Step	Pnch Over RPlc
11	10	8 12 9

(1) In quest'area vengono visualizzati il numero e il nome della song correntemente selezionata.

(2) Measure (001...999): Determina la misura a partire dalla quale avrà inizio il playback del brano. Potete modi-

ficarla spostando il cursore e specificando la misura oppure usando i pulsanti di posizionamento del sequencer (←, LOCATE, o →).

(3) Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Determina il tempo delle misure che saranno registrate (un brano può contenere delle misure che hanno un tempo differente).

(4) J (30...250): Determina il tempo in note da un quarto per minuto.

(5) Used (0...100%): Visualizza la quantità di memoria del sequencer già usata. Poiché le operazioni di registrazione e di editing richiedono memoria per elaborazione dei dati, non sempre sarà possibile continuare la registrazione fin quando non appare 100%.

(6) Quantize (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2): Determina l'accuratezza con cui verranno corrette le note che voi suonate. Quando la quantizzazione è esclusa, le note che voi suonate saranno registrate con l'esatta temporizzazione con cui si manifestano. Se viene selezionata una quantizzazione di 1/32...1/2, tutte le note verranno spostate al tempo più vicino nell'intervallo specificato.

(7) Receive Channel (1-16, omni, kbd): Determina il canale che verrà registrato dal sequencer.

1-16: Il sequencer registrerà soltanto i dati ricevuti sul canale specificato da MIDI IN.

omni: Il sequencer registrerà tutti i dati di qualsiasi canale dal MIDI IN.

kbd: Il sequencer registrerà le note suonate sulla tastiera dell'SY99, qualunque sia l'impostazione del canale di trasmissione della tastiera.

(8) Click (off, rec, rec/play, always): Determina se verrà emesso il click metronomico.

off: Il metronomo sarà escluso.

rec: Il metronomo suonerà soltanto durante la registrazione.

rec/play: Il metronomo suonerà durante la registrazione o il playback.

always: Il metronomo suonerà sempre.

(9) Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Determina il movimento sul quale si udirà il click.

(10) Sync (internal, MIDI): Determina la fonte di tempo che verrà utilizzata per controllare il sequencer. Normalmente lascerete su "internal" tale regolazione, per cui l'SY99 determinerà il tempo con il proprio clock interno.

Se state usando un sequencer MIDI esterno e desiderate che il sequencer dell'SY99 suoni in sincronismo con quest'ultimo, impostate il parametro sync su MIDI in modo che i messaggi di clock MIDI ricevuti dal MIDI IN determinino il tempo.

(11) Recording mode (Real, Step, Pnch): Premete F1, F2 o F3 per selezionare il modo di registrazione.

Realtime recording (premete F1): Le note verranno registrate al tempo esatto con cui le avete eseguite.

Step recording (premete F2): Le note verranno registrate una ad una, al valore di tempo specificato, qualunque sia il tempo o la velocità con cui suonate.

Punch-in recording (premete F3): È lo stesso tipo di registrazione del tempo reale tranne per il fatto che ha luogo soltanto per le misure specificate da (13) From Meas e To Meas.

(12) Overdub/Replace (Over, Rplc): Determina come verranno aggiunti alla traccia i dati appena registrati.

Overdub recording: Se selezionate la registrazione "overdub" premendo F4, le note che registrate verranno aggiunte ai dati già presenti sulla traccia. La traccia quindi conterrà sia i vecchi che i nuovi dati. Se è stata selezionata al punto (11) l'opzione step recording, automaticamente verrà selezionata la registrazione overdub. La registrazione

overdub non può essere selezionata nel modo di registrazione punch-in.

Replace recording: Se selezionate replace recording (registrazione di sostituzione) premendo F5, le note che voi registrate sostituiranno i dati preesistenti nella traccia. La traccia quindi conterrà soltanto i nuovi dati e quelli vecchi andranno persi. Non è possibile selezionare questo tipo di registrazione se al punto (11) è stato già selezionato il tipo di registrazione step (cioè a passo).

(13) From Meas (001...999), To Meas (001...999): Se per selezionare la registrazione Punch-in è stato premuto F3 (Pnch), sarete in grado di specificare la gamma delle misure entro le quali dovrà aver luogo la registrazione.

Procedura di registrazione:

1. Se necessario, specificate la misura in cui avrà inizio la registrazione e modificate le regolazioni di tempo, velocità, quantizzazione, canale di ricezione, click, battito del click e sync.

2. Specificate il modo di registrazione: realtime (F1), step (F2) oppure punch-in (F3).

3. Se nello step 2 avete specificato il tipo di registrazione punch-in, impostate l'inizio (From Meas) e la fine (To Meas) dell'area registrata.

4. Specificate il tipo di registrazione: overdub (F4) oppure replace (F5).

5. Premete un pulsante di selezione memoria da 1 a 15 per selezionare la traccia su cui registrare. Il LED della traccia selezionata si illuminerà di rosso. Quelli delle tracce che già contengono dati sono verdi.

6. Premete RUN e avrà inizio la registrazione. Il display della registrazione dipenderà dal modo di registrazione selezionata con lo step 2. Per i dettagli, vedere le seguenti sezioni: *Realtime recording*, *Punch-in recording* e *Step recording*.

7. Quando avete finito la registrazione, premete STOP e ritornerete al display song play.

Song edit: In qualsiasi momento durante le fasi del modo song record (eccettuata la fase di registrazione), potete premere EDIT per poter editare il brano. Per i dettagli, fate riferimento a *Song Edit Mode*.

SONG RECORD

Realtime recording

Funzione: La registrazione in tempo reale vi consente di registrare le note che voi suonate con il tempo esatto con cui sono state eseguite.

Procedura:

Partendo dal display song record,

Premete F1 (Real) per selezionare la registrazione in tempo reale (Realtime).

Per iniziare a registrare, premete RUN. Il LED RUN lampeggerà a tempo.

Per bloccare la registrazione e ritornare al display song play, premete STOP.

SONG RECORD	
[SONG01 Leroy]	
Measure=001	Time= 4/4 J=100 Used= 9%
Quantize =1/16	Click =rec
Receive Ch=kbd	Click Beat=1/4
	Sync =internal
Real Step Pnch Over Rplc	
1	4 5 2 3

(1) Measure (001...999): A mano a mano che registrate, questo numero crescerà per mostrare il numero e la misura che state registrando.

(2) J (30...250): Mentre registrate, potete spostare in questo punto il cursore per modificare la velocità del tempo.

(3) Used (0...100%): A mano a mano che registrate, questo valore aumenterà per mostrare la quantità della memoria del sequencer che è stata già usata.

(4) Click (off, rec, rec/play, always): Mentre registrate potete spostare il cursore in quest'area e specificare quando dovrà suonare il click metronomico.

off: Il metronomo non suona.

rec: Il metronomo suona soltanto durante la registrazione.

rec/play: Il metronomo suona durante la registrazione o il playback.

always: Il metronomo suona sempre.

(5) Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Mentre registrate potete spostare il cursore in quest'area e specificare la scansione del click. Durante la registrazione o il playback, il LED RUN lampeggia in verde su ciascun movimento e lampeggia in rosso sul primo movimento di ciascuna misura.

Osservazioni: Mentre registrate, potete modificare le regolazioni del tempo, del click e della scansione del click. Per modificare gli altri parametri dovete ritornare a visualizzare il display di song record.

SONG RECORD

Punch-in recording

Funzione: Con la registrazione punch-in, le note che suonate verranno registrate con il tempo esatto con cui le avete suonate, ma soltanto entro le misure specificate.

Procedura:

Partendo dal display song record,

Premete F3 (Pnch), per selezionare il modo di registrazione punch-in.

Specificate le misure per le quali avrà luogo la registrazione.

Per iniziare a registrare, selezionate la traccia da registrare e premete RUN. Il LED omonimo lampeggerà a tempo.

Per arrestare la registrazione e ritornare al display song play, premete STOP.

(5) To Measure (001...999): Quando viene raggiunta la fine di questa misura la registrazione cessa, ma il brano continuerà ad essere eseguito in playback.

(6) Click (off, rec, rec/play, always): Mentre registrate, potete spostare il cursore in quest'area e specificare quando dovrà suonare il click metronomico.

off: Il metronomo non suona.

rec: Il metronomo suona soltanto durante la registrazione.

rec/play: Il metronomo suona durante la registrazione o il playback.

always: Il metronomo suona sempre.

(7) Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Mentre registrate, potete spostare il cursore in quest'area e specificare il movimento sul quale si udrà il click.

Osservazioni: Durante la registrazione potete modificare le regolazioni di tempo, click e click beat. Per modificare gli altri parametri dovete ritornare al display song record.

Vi suggeriamo di impostare il posizionamento dell'inizio registrazione poche misure prima del punto di punch-in specificato da From Measure. Ciò vi dà la possibilità di entrare in sintonia con la parte del brano che dovete registrare daccapo.

Quando viene raggiunto il punto finale della parte da rifare, specificato da To Measure, avrà termine la registrazione e si spegnerà il LED RECORD, ma il playback continuerà.

SONG RECORD

Step recording

Funzione: Nel modo di registrazione step, cioè a passo, le note verranno registrate una ad una con il valore di durata specificato, senza tener conto dell'effettiva velocità di esecuzione. Ciò rende possibile immettere dei passaggi molto complessi che sarebbero difficili da suonare in tempo reale.

Procedura:

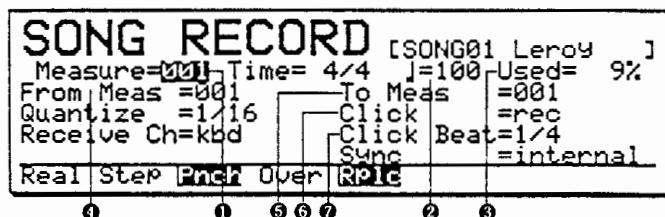
Partendo dal display song record,

Premete F2 (Step) per selezionare il tipo di registrazione step.

Per iniziare a registrare, specificate la traccia da registrare e premete RUN. Il LED RUN si accenderà in verde.

Registrate i dati come spiegato nella procedura riportata qui di seguito.

Per bloccare la registrazione e ritornare al display song play, premete STOP.

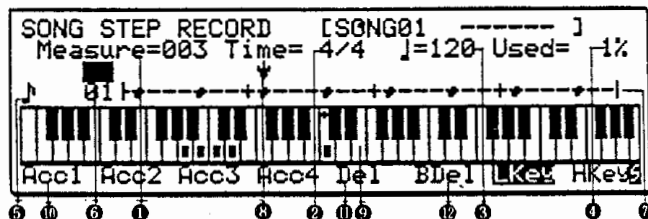


(1) Measure (001...999): A mano a mano che registrate, questo numero progredirà per mostrare quello della misura che viene registrata.

(2) J (30...250): Mentre registrate, potete spostare il cursore in quest'area per modificare il tempo.

(3) Used (0...100%): Mentre registrate, questo numero aumenta per mostrare la quantità di memoria usata del sequencer.

(4) From Measure (001...999): Quando viene raggiunto l'inizio di questa misura, comincerà la registrazione. Le note suonate sostituiranno i dati preesistenti.



(1) Measure (001...999): Per spostarvi su un'altra misura, posizionate qui il cursore e modificate i dati.

(2) Time (01-08/4, 01-16/8, 01-32/16): Il tempo viene soltanto visualizzato e non può essere modificato.

(3) J : La velocità del tempo viene solo visualizzata e non ha alcuna influenza nella registrazione step.

(4) Used (0...100%): Visualizza la quantità di memoria del sequencer già utilizzata.

(5) Quest'area indica il valore della nota selezionata. In qualsiasi momento della registrazione step, potete usare la tastierina numerica per immettere i valori della nota.

Potete anche spostare il cursore su quest'area e modificare i valori di nota. Se possibile, questi ultimi verranno visualizzati come simboli grafici per una nota da un quarto, una nota intera ecc. Altrimenti il valore di nota verrà visualizzato come numero di clock (note da 1/384).

(6) Quando il cursore è posizionato in quest'area, potete spostarvi avanti e indietro attraverso i vari dati. Se la misura corrente è più lunga di quattro note da un quarto (ad esempio un tempo di 10/8), verrà visualizzato in questo punto un numero per indicare la parte della misura che viene visualizzata.

(7) La barra della misura rappresenta una sola misura e le divisioni verticali rappresentano un movimento. Sulla barra verrà visualizzato un puntino per indicare un'area di nota da trentaduesimi che contiene dati.

(8) Spostandovi avanti e indietro attraverso i dati, una freccia con la punta rivolta verso il basso si sposterà in step da 1/32 di nota per indicare la posizione corrente nella misura.

(9) Se l'area di nota da 1/32 correntemente selezionata contiene i dati, le note in quell'area verranno visualizzate sul diagramma della tastiera.

(10) Per selezionare un valore di accento, premete F1-F4. Le note immesse dopo aver premuto uno di questi tasti risulteranno accentate secondo il valore selezionato. Secondo le impostazioni iniziali, Acc1 = 24, Acc2 = 56, Acc3 = 88 e Acc4 = 120. Per modificare il valore dell'accento assegnato con i tasti F1-F4, consultate il paragrafo *Song setup job 4. Accent level*.

(11) Per cancellare tutti i dati nell'area di nota da 1/32 dove è situato il cursore, premete F5 (Del). La locazione del cursore non cambierà.

(12) Questa funzione, F6 (BDel) dipende dalla lunghezza della nota corrente. Se la lunghezza della nota correntemente selezionata è 1/4, verranno cancellati i dati nell'area di nota da 1/4 prima della posizione corrente. Il cursore arretrerà di una nota da 1/4.

Durata della nota: Per specificare quanto la nota dovrà essere tenuta rispetto al suo valore di nota tenete premuto SHIFT assieme ad uno dei pulsanti F1-F3. Per registrare le note normali che suonano per l'80% del loro valore premete F1 (Norm). Per registrare le note in staccato che suonano per il 50% del loro valore premete F2 (Stac). Per registrare le note tenute che suonano per il 99% del loro valore, premete F3 (Slur).

Tastierina numerica:

- Valore della nota (tasti numerici da 1 a 8): Usate la tastierina numerica (i tasti da 1 a 8) per specificare il valore della nota da registrare. La pressione di ogni tasto selezionerà il valore della nota sovrastampato su di esso, dalla nota di un intero (tasto 1) alla terzina con note da un sedicesimo (tasto 8). Ciò serve anche a determinare il tempo di step con cui il cursore automaticamente avanzerà dopo aver immesso ciascuna nota.
- Puntino (tasto numerico 9): Per poter puntare il valore della nota corrente, premete il tasto 9. Il valore della nota corrente verrà aumentato del 50%.
- Legatura (tasto numerico "-"): Per aumentare la durata della nota immessa precedentemente, premete TIE. La durata della nota verrà prolungata dal valore della nota corrente ed il cursore avanzerà di conseguenza.
- Pausa (tasto numerico 0): Per avanzare di uno step senza immettere i dati, basta premere REST.

Procedura di registrazione:

- Immissione delle note: Ogni volta che premete e lasciate un tasto, ciò verrà registrato e la posizione si sposterà di uno step come specificato dal tempo di step. La nota non verrà immessa fin quando sono stati rilasciati tutti i tasti. Ciò vi consente di immettere più di una nota nella stessa locazione premendo più di una nota prima di rilasciare la prima nota immessa.
- Effettuare lo scrolling dei dati: Quando il cursore è posizionato su (6), potete anche usare i tasti cursore < > per spostarvi avanti e indietro nella traccia ed immettere le note in qualsiasi punto vogliate. Quando siete posizionati sui dati di nota, essi verranno visualizzati sul diagramma della tastiera e verranno suonati sul sintetizzatore.
- Per bloccare la registrazione: Quando avete finito di registrare il brano, premete STOP. Ritornerete al display song play dove potete premere RUN e ascoltare il brano appena registrato.

Song Edit

Funzione: Nel modo song edit, potete modificare singoli eventi che siano stati registrati nelle tracce da 1 a 15.

Procedura:

Partendo dal modo song, quando è acceso il LED rosso SONG, premete EDIT.

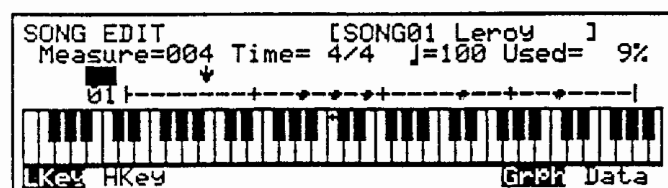
Selezionate la traccia da modificare.

Effettuate l'editing dei dati come spiegato nei paragrafi seguenti.

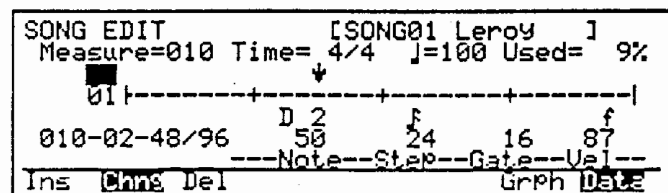
Per uscire dal modo song edit e ritornare al modo song play, premete EXIT.

Il display song edit differirà secondo quanto da voi selezionato: editing grafico o di dati o se avete selezionato le tracce 1-15 o la traccia 16.

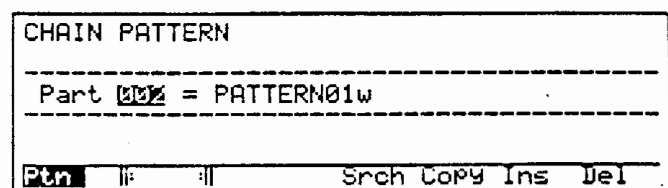
Se è stato selezionato l'editing grafico (tracce da 1 a 15)



Se è stato selezionato l'editing dei dati (tracce da 1 a 15)



Se è stata selezionata per l'editing la traccia 16



Selezione della traccia da editare: Premete uno dei pulsanti di selezione memoria da 1 a 16 per scegliere la traccia da editare. Le tracce da 1 a 15 contengono i dati di sequenza, mentre la traccia 16 contiene i dati di pattern.

Editing grafico della song (tracce da 1 a 15): Quando viene selezionata una traccia da 1 a 15, per selezionare l'editing grafico premete F7 (Grph). Verrà visualizzata una linea orizzontale con dei puntini che indicano la posizione dei dati di nota all'interno della misura. Un diagramma della tastiera indicherà le note nell'area delle note da 1/32 selezionata correntemente. Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo seguente *Song edit (graphic mode)*.

Editing dei dati di song (tracce da 1 a 15): Per selezionare l'editing dei dati, quando avete scelto una traccia da 1 a 15, premete F8 (Data). Il display mostrerà il tipo ed i valori numerici per ciascun evento. L'editing dei dati è diviso in due: insert (inserimento) e change (modifica). Per i dettagli, consultate i paragrafi seguenti *Song edit (data insert)* e *Song edit (data change)*.

Editing del pattern di chain (traccia 16): Quando viene selezionata la traccia 16, il display mostrerà il numero di pattern assegnato a ciascuna parte. Per i dettagli, consultate il paragrafo seguente *Chain Pattern*.

SONG EDIT

Song edit (graph)

Funzione: Nel modo grafico di song edit, le note presenti nella traccia selezionata da 1 a 15 verranno visualizzate graficamente sul diagramma della tastiera. I dati nel modo grafico possono essere soltanto visualizzati e non editati.

Procedura:

Partendo dal modo song quando è acceso il LED rosso SONG,

Premete EDIT.

Selezionate una traccia da 1 a 15

e premete F7 (Grph).

A questo punto potete visualizzare i dati come spiegato qui di seguito.

Per uscire dal modo song edit e ritornare al modo song play, premete EXIT.

(4) Il diagramma della tastiera nel precedente punto (3) può essere visualizzato in una delle due gamme di estensione. Premete F1 (Lkey) per visualizzare la tastiera da E0 a B5; premete F2 (Hkey) per visualizzare la tastiera da C1 a G6.

Selezione della traccia da visualizzare: Quando siete nel modo grafico di song edit, potete premere un tasto di selezione memoria da 1 a 15 per selezionare la traccia da visualizzare. Se selezionate la traccia 16, il display apparirà come spiegato nel paragrafo seguente *Chain Pattern*.

Osservazioni: Il modo edit grafico visualizza soltanto i dati presenti nella traccia. Per editarli dovete usare il modo modifica dati (data change) o il modo inserimento dati (data insert).

SONG EDIT

Song edit (data change)

Funzione: Nel modo song edit, verranno visualizzati numericamente tutti i dati della traccia selezionata (da 1 a 15). Potete modificare i valori dei dati esistenti oppure cancellare quelli correntemente visualizzati.

Procedura:

Dal modo song, quando il LED SONG è acceso (rosso), premete EDIT

e selezionate una traccia da 1 a 15.

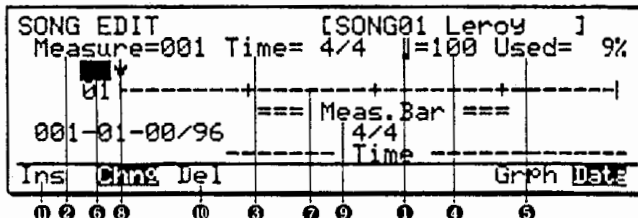
Premete F8 (Data) e quindi F2 (Chng).

Selezionate i dati che desiderate modificare.

Specificate i parametri dei dati e la loro locazione.

Per modificare i dati, premete ENTER.

Per uscire dal modo song edit e ritornare a song play, premete EXIT.



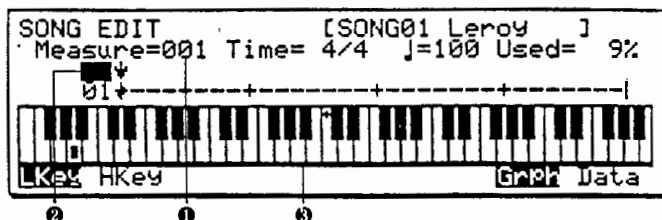
(1) Song Name: Serve a visualizzare il nome della song.
 (2) Measure (001...999): Per spostarvi su un'altra misura della traccia, posizionate qui il cursore e modificate i dati.
 (3) Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Serve a visualizzare il tempo della misura corrente nella traccia.
 (4) J: Il tempo viene soltanto visualizzato e non ha alcun effetto nel modo song edit.

(5) Used (0...100%): Serve a visualizzare la quantità di memoria del sequencer già utilizzata.

(6) Quando il cursore è posizionato in quest'area, potete usare i tasti -1/+1 oppure il dial per spostarvi avanti e indietro attraverso i dati. Se la misura corrente è più lunga di quattro note da un quarto (cioè un tempo di 10/8) qui verrà visualizzato un numero per indicare la parte della misura che viene visualizzata.

(7) La linea orizzontale rappresenta una misura e le divisioni verticali rappresentano un movimento. Sulla barra verrà visualizzato un puntino per indicare un'area di nota da 1/32 che contiene dati.

(8) Spostandovi avanti e indietro nei dati, una freccia rivolta verso il basso si sposterà in step da 1/32 per indicare la posizione corrente all'interno della misura.



(1) Measure (001...999): Indica la misura che viene visualizzata. Potete spostare qui il cursore e selezionare un'altra misura oppure usare i tasti di posizionamento del sequencer <A>, , LOCATE o >>.

(2) Per spostare il cursore all'interno dell'area step per spostamenti del valore di 1/32 potete usare il dial (o controllo rotativo), i tasti -1 +1 oppure il cursore (slider). Quando arrivate ai dati di nota, essi verranno visualizzati sul diagramma della tastiera e verranno suonati dal sintetizzatore.

(3) Se lo step da un trentaduesimo di nota selezionato correntemente non contiene dati di nota, le note verranno visualizzate su questo diagramma della tastiera.

(9) Quest'area mostra numericamente i dati nella posizione del cursore. Spostate il cursore sui dati che desiderate modificare, modificateli e quindi premete ENTER.

(10) Per cancellare i dati visualizzati correntemente, premete F3 (Del).

(11) Per spostarvi sul modo Insert, premete F1 (Ins).

Spostarsi attraverso i dati: Come abbiamo già detto, quando il cursore è situato su (6) potete usare -1/+1 oppure il dial per spostarvi avanti e indietro nei dati. Potete anche spostarvi *senza tener conto* della posizione del cursore, tenendo premuto SHIFT assieme a -1/+1 oppure al dial.

Modifica della posizione o locazione dei dati: Oltre ai valori dei dati per ciascun tipo, potete anche modificare la locazione (misura, movimento, clock) per spostare i dati nel tempo.

Modifica dei valori dei dati: Il paragrafo seguente *Song edit (data insert)* spiega i valori che possono essere modificati per ciascun tipo di dati. Dopo aver modificato i valori dei dati e/o la locazione, accertatevi di premere ENTER se desiderate effettuare la modifica.

Top/end della traccia: Per indicare l'inizio o la fine della traccia, il display mostrerà "Top of Track" oppure "End of Track". Questi dati non possono essere modificati.

Segni di misura: Quando viene visualizzato un segno di misura ("Meas Bar"), è possibile spostare il cursore sul segno del tempo e modificarlo. Se viene modificato il segno del tempo di una misura, influirà sulle locazioni di tutti i successivi segni della misura. Non influirà sui dati musicali contenuti nella traccia. Comunque, determinerà come viene suonato il metronomo quando viene eseguito il playback o la registrazione. Potrebbe essere utile anche nella seguente situazione.

La maggior parte dei job di editing richiede che specificiate l'area della misura sulla quale l'applicazione deve influire. Se desiderate usare un job di song edit in un'area non delimitata tra i segni di misura esistenti, potete editare un segno di misura su un segno adatto (tipo 1/16) in modo che i segni di misura circoscrivano ora l'area in cui desiderate usare il job di song edit.

SONG EDIT

Song edit (data insert)

Funzione: Nel modo inserimento dati di song edit, potete inserire qualsiasi tipo di dati in qualsiasi locazione nella traccia selezionata (da 1 a 15).

Procedura:

Dal modo song (quando il LED SONG è acceso in rosso), premete EDIT,

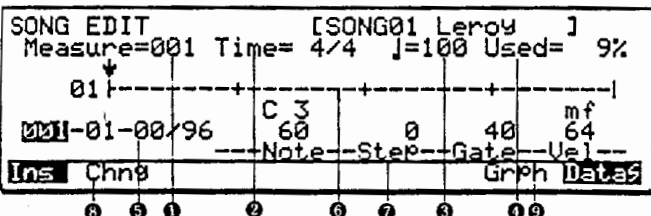
selezionate una traccia da 1 a 15.

Premete F8 (Data) e quindi F1 (Ins).

Specificate il tipo, i parametri e la locazione dei dati che desiderate inserire.

Per inserire i dati premete ENTER.

Per uscire dal modo song edit e ritornare al modo song play, premete EXIT.



(1) Measure (001...999): Per spostarvi su un'altra misura della traccia, posizionate qui il cursore e modificate i dati.

(2) Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Serve a visualizzare il tempo della misura corrente nella traccia che viene editata.

(3) J: Il tempo viene soltanto visualizzato e non ha alcun effetto nel modo step record.

(4) Used (0...100%): Serve a visualizzare la quantità di memoria del sequencer utilizzata.

(5) Quando il cursore è posizionato in quest'area, potete spostarvi avanti e indietro attraverso i dati (tranne nel modo Insert). Se la misura corrente è più lunga di quattro note da un quarto (cioè un tempo di 10/8), qui verrà visualizzato un numero per indicare la parte della misura che viene visualizzata.

(6) La linea orizzontale rappresenta una misura e le divisioni verticali rappresentano un movimento. Sulla barra verrà visualizzato un puntino per indicare un'area di nota da trentaduesimo che contiene dati.

(7) Quest'area mostra numericamente i dati che verranno inseriti nella locazione o posizione del cursore. Per specificare il tipo di dati da inserire, tenete premuto SHIFT assieme a uno dei tasti F1-F6 per immettere uno dei tipi di dati spiegati qui di seguito. Spostate il cursore e modificate i parametri secondo il vostro desiderio e premete ENTER per immettere i dati nella locazione corrente.

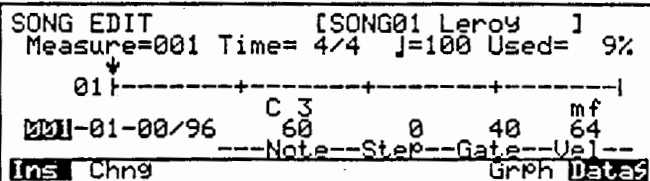
(8) Per spostarvi sul modo Change, premete F2 (Chng).

(9) Per spostarvi sul modo Graph, premete F7 (Grph).

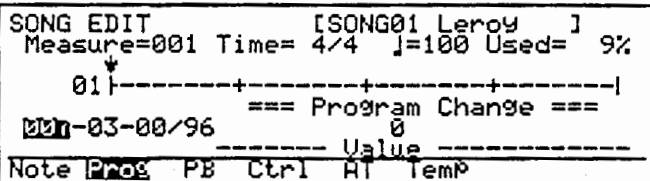
Nota: Apparirà il display seguente e voi potrete spostare il cursore per specificare i dati seguenti: location ("001-01-00/96", ecc.), note number, cioè numero di nota (Note 0...127), gate time (tempo di gate) (Gate 1...8188) in multipli di 4, e note-on velocity (Velocity 1...127).

Il tempo di gate viene visualizzato come numeri di clock (1/96 di movimento) proporzionali alla durata della nota, ma può essere specificato soltanto in multipli di 4.

Step time (Step 0...9999): viene visualizzato per indicare il tempo che separa la nota dall'evento successivo, ma non può essere modificato.



Program change: Per immettere i dati di program change, tenete premuto SHIFT assieme a F2 (Prog). Appare il seguente display e potete spostare il cursore per specificare il numero di cambio programma (Value 0...127). Un cambio programma di 0 selezionerà il primo programma; A01 nel caso dell'SY99. L'impostazione per *MIDI Utility 1.Setting* (JUMP #807) determinerà il modo in cui vengono ricevuti i program change.



Pitch bend: Per immettere i dati di pitch bend, tenete premuto SHIFT e premete F3 (PB). Appare il seguente

display e voi potete spostare il cursore per specificare i dati di pitch bend (value -8192... 8191).

```

SONG EDIT [SONG01 Leroy ]
Measure=001 Time= 4/4 J=100 Used= 9%
01|-----+-----+-----+-----|
    |===== Pitch Bend =====|
001-03-00/96      | 0 |
    |-----+-----+-----+-----|
Note Prog PB Ctrl Alt Temp
  
```

Control change: Per immettere i dati di control change, tenete premuto SHIFT assieme a F4 (Ctrl). Appare il seguente display e potete spostare il cursore per specificare il numero di cambio controllo (Control 0...127) e i dati di cambio controllo (Value 0...127). Il numero di Control Change 123 non può essere selezionato.

```

SONG EDIT [SONG01 Leroy ]
Measure=001 Time= 4/4 J=100 Used= 9%
01|-----+-----+-----+-----|
    |===== Control Change =====|
001-03-00/96      | 0 |
    |-----+-----+-----+-----|
Note Prog PB Ctrl Alt Temp
  
```

After touch: Per immettere i dati di after touch, tenete premuto SHIFT e premete F5 (AT). Appare il display seguente e potete muovere il cursore per specificare i dati di aftertouch (Value 0...127).

```

SONG EDIT [SONG01 Leroy ]
Measure=001 Time= 4/4 J=100 Used= 9%
01|-----+-----+-----+-----|
    |===== After Touch =====|
001-03-00/96      | 0 |
    |-----+-----+-----+-----|
Note Prog PB Ctrl Alt Temp
  
```

Relative tempo: Per immettere i dati di tempo relativo, assieme a SHIFT premete F6 (Temp). Appare il display seguente e potete spostare il cursore per specificare i dati di cambio tempo relativo (Value 10%...200%).

```

SONG EDIT [SONG01 Leroy ]
Measure=001 Time= 4/4 J=100 Used= 9%
01|-----+-----+-----+-----|
    |===== Relative Tempo =====|
001-03-00/96      | 100 % |
    |-----+-----+-----+-----|
Note Prog PB Ctrl Alt Temp
  
```

Quando il playback raggiunge i dati di tempo relativo, la velocità del playback cambierà secondo la percentuale specificata. I dati del tempo relativo avranno effetto solo se il sequencer dell'SY99 è sincronizzato sul proprio orologio interno. Consultate il paragrafo *Song setup job 2.MIDI Control*.

SONG EDIT

Chain pattern

Funzione: La traccia 16 del sequencer contiene i numeri di pattern e i dati di ripetizione. La funzione chain pattern vi consente di rielaborare il pattern e ripetere i dati contenuti in questa traccia.

Procedura:

Dal modo song (quando è acceso il relativo LED rosso), premete EDIT e selezionate la traccia 16. Specificate il pattern eseguito da ciascuna parte e cercate, copiate, inserite o cancellate le parti. Per immettere i dati specifici per ciascuna parte, premete ENTER. Per uscire dal modo chain pattern e ritornare a song play, premete EXIT.

CHAIN PATTERN

```

Part 001 = PATTERN01w
-----
Ptn  ||:  ||:  Srch Copy Ins Del
  1    2    3    4    5    6
  
```

(1) La traccia 16 è costituita da un massimo di 999 parti. Quando il cursore è situato su Part, selezionate una parte esistente (da 001 a 999). Non è possibile selezionare una parte che non contenga dati. Il numero di parte sarà incrementato automaticamente ogni volta che mediante ENTER immetterete dei dati nella concatenazione dei patterns.

(2) Ciascuna parte nella traccia 16 può essere sia un numero di pattern, un segno di inizio ripetizione (||:) oppure un segno di fine ripetizione (:||). Con il cursore situato in questa posizione, specificate i dati che occuperanno la parte selezionata. Per specificare un pattern, premete F1 (Ptn) e specificate il numero di pattern da 01 a 99. Per immettere un segno di inizio ripetizione premete F2 (||:), per immettere il segno di fine ripetizione premete F3 (:||) e specificate il numero delle volte da ripetere. Quando premete ENTER per immettere i dati specificati per ciascuna parte, il numero della parte avanzerà automaticamente.

(3) Per cercare il successivo segno di inizio ripetizione o fine ripetizione oppure il numero di pattern specificato, premete F5 (Srch). I dettagli sono riportati qui di seguito.

(4) Per copiare una gamma specificata di parti in un'altra gamma di parti, premete F6 (Copy). I dettagli sono dati qui di seguito.

(5) Per inserire una nuova parte nella traccia, premete F7 (Ins). I dettagli sono riportati qui di seguito.

(6) Per cancellare una parte specifica dalla traccia, premete F8 (Del). I dettagli sono riportati qui di seguito.

Segni di ripetizione: Le parti circondate dai segni di inizio e fine ripetizione si ripeteranno per il numero di volte specificato. Per esempio, se la traccia 16 è costituita dai seguenti dati, essa ripeterà il pattern 01 per 200 volte.

```

Part 001 = ||:
Part 002 = PATTERN01w
Part 003 = PATTERN01w
Part 004 = :|| x99
  
```

Se lo desiderate, potete inserire i segni di ripetizione uno dentro l'altro. Per esempio, i dati riportati nel diagramma seguente ripeteranno le parti come segue: (05, 12, 05, 12, 05, 12, 07) x 3.

Part	001	002	003	004	005	006	007
	:	:	05	12	: x2	07	: x2

Search: Per cercare il successivo evento di inizio ripetizione, fine ripetizione oppure un numero di pattern specifico, premete F5 (Srch). Le linee più basse del display cambieranno come segue:

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN01w							

Search forward PATTERN04w							

Ptn	II	II	<-->	Srch	Copy	Ins	Del

1. Specificate i dati che desiderate cercare. Per la ricerca di un pattern specifico premete F1 (Ptn) e indicate il numero da 1 a 99 che state cercando. Per cercare il successivo segno di inizio ripetizione premete F2 (II:). Per cercare il successivo segno di fine ripetizione premete F3 (II).
2. Specificate la direzione in cui desiderate effettuare la ricerca. Ogni volta che premete F4 (<-->) il display si alternerà fra "forward" (avanti) e "backward" (indietro).
3. Per iniziare la ricerca, premete ENTER. Per cancellare l'operazione senza effettuare la ricerca, premete EXIT.

Copy part: Per copiare una gamma specifica di parti in un'altra, premete F6 (Copy). Le linee inferiori del display cambieranno come segue:

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN01w							

Copy Source From Part=001 To Part=001							
Destination Part=005							

Srch Copy Ins Del							

1. Specificate la copia sorgente come "From Part" e "To Part".
2. Specificate la copia destinazione come "Destination Part".
3. Per copiare le parti specificate, premete ENTER. Per cancellare senza effettuare la copia, premete EXIT. Per esempio, se avete specificato "From Part=002", "To Part=003", e "Destination part=005", il contenuto della traccia 16 cambierà come segue.

Prima							
Part	001	002	003	004	005	006	007 008
Pattern	05	11	12	13	02	01	01 01

Dopo							
Part	001	002	003	004	005	006	007 008
Pattern	05	11	12	13	11	12	01 01

Insert part: Per inserire in una traccia una nuova parte, premete F7 (Ins). Le linee inferiori del display cambieranno come segue.

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN01w							

Insert Part = 001							

Srch Copy Ins Del							

1. Specificate il numero della parte da inserire.

2. Per inserire la parte specificata, premete ENTER. Per cancellare senza effettuare alcun inserimento, premete EXIT. Quando viene inserita una parte, le parti seguenti verranno spostate per far spazio. Per esempio, se avete specificato "Insert Part=003" il contenuto della traccia 16 cambierà come segue.

Prima							
Part	001	002	003	004	005	006	007 008
Pattern	05	11	12	13	02	01	01 01

Dopo							
Part	001	002	003	004	005	006	007 008
Pattern	05	11	??	12	13	02	01 01

Delete part: Per cancellare una parte specificata dalla traccia, premete F8 (Del). Le linee più basse del display cambieranno come segue.

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN01w							

Delete Part = 001							

Srch Copy Ins Del							

1. Specificate il numero della parte da cancellare.
2. Per cancellare la parte specificata, premete ENTER. Per annullare la funzione senza eseguirla, premete EXIT. Quando una parte viene cancellata, quelle seguenti verranno spostate per colmare il vuoto. Per esempio, se avete specificato "Delete Part=003" il contenuto della traccia 16 cambierà come segue.

Prima							
Part	001	002	003	004	005	006	007 008
Pattern	05	11	12	13	02	01	01 01

Dopo							
Part	001	002	003	004	005	006	007 ...
Pattern	05	11	13	02	01	01	01

Nota: I dati di pattern vengono condivisi da tutte le song. Ciò può costituire un problema se utilizzate lo stesso pattern per più di un brano. Supponiamo, ad esempio, che stiate usando il Pattern 01 in entrambe le song 1 e 2. Se cambiate il pattern mentre editate la Song 2, potreste scoprire che questi cambiamenti non si adattano affatto alla Song 1. Questo è il motivo per cui è meglio evitare di usare pattern in più di una song. Se per un brano avete creato un pattern che vorreste usare in un altro, è meglio servirvi della funzione Copy Pattern per copiare il pattern in un altro numero. Sarà possibile poi usare il pattern copiato nella nuova song.

Song edit jobs 1 (JUMP #600)

Funzione: La prima directory dei job di song edit contiene le operazioni che vi consentono di manipolare i dati per intere tracce e song.

Procedura:

Dal modo song play

Premete F3 (Job1) (JUMP #600)

Selezionate il job desiderato di song edit.

SONG EDIT JOB1		600
01: Append Song	05: Clear Song	01
02: Cut Song		
03: Copy Song		
04: Copy Track		
01	02	03
04	05	

(1) Spostate il cursore in quest'area e premete ENTER per selezionare il job specificato.

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

01: Append Song: Aggiunge una song alla fine di un'altra.

02: Cut Song: Divide in due un brano.

03: Copy Song: Effettua la copia di una song.

04: Copy Track: Copia una traccia da una song ad un'altra.

05: Clear Song: Cancella tutti i dati di una o di tutte le song.

SONG EDIT JOBS

1. Append song JUMP #601

Funzione: Questa operazione viene usata per aggiungere una song alla fine di un'altra.

Procedura:

Dalla directory di song edit jobs 1 (JUMP #600),

Selezionate 01: Append Song (JUMP #601).

Specificate la song da aggiungere e quella alla quale va aggiunta.

Per mandare in esecuzione l'operazione, premete ENTER.

Per uscire senza eseguire l'operazione, premete EXIT.

APPEND SONG		601
----- Source -----		
Song	= 02 [Fragment]	
----- Destination -----		
Song	= 01 [Leroy]	

(1) Source (1...10): Serve a specificare la song da aggiungere. Come risultato dell'operazione, questa song verrà cancellata.

(2) Destination (1...10): Specifica la song alla quale va aggiunto il brano selezionato nel punto (1).

Osservazioni: Quando la song source viene aggiunta alla song destination, per l'insieme risultante resteranno validi il tempo, i canali di trasmissione, next song, next mode e il nome di song per il brano destination. Qualsiasi segno di fine ripetizione nella song destination che non abbia il segno di inizio ripetizione corrispondente verrà eliminato durante il procedimento di "giunzione".

Le due song verranno eseguite una dopo l'altra con un'eccezione: se la traccia 16 della song destination è più corta

delle altre, la traccia 16 della song source verrà spostata in avanti nel tempo e unita direttamente alla fine della traccia 16 destination. Il risultato sarà che i dati di pattern per la song source inizieranno a suonare prima che finisca il resto della song destination. Per evitare questo inconveniente, accertatevi che la traccia 16 della song destination abbia la stessa lunghezza delle altre; altrimenti, potreste inserire dei pattern vuoti nella traccia.

Errori: Si verificherà un errore se tenterete di effettuare un'operazione di "append" in una delle seguenti condizioni:

- Quando la memoria residua del sequencer non è sufficiente per eseguire l'operazione.
- Quando avete specificato la stessa song sia come source sia come destination.
- Quando la concatenazione di pattern risultante supera il numero massimo delle parti.

SONG EDIT JOBS

2. Cut song JUMP #602

Funzione: Questa operazione vi consente di dividere una song in due, creando due brani più brevi.

Procedura:

Dalla directory di song edit jobs 1 (JUMP #600),

Selezionate 02: Cut Song (JUMP #602).

Specificate la song da dividere, la misura nella quale deve avvenire la divisione e il numero di song sul quale deve essere copiata la parte tagliata.

Per eseguire l'operazione premete ENTER.

Per uscire senza eseguire l'operazione, premete EXIT.

CUT SONG		602
----- Source -----		
Song	= 01 [Leroy]	
Measure	= 020	
----- Destination -----		
Song	= 02	

(1) Source (1...10): Serve a specificare la song da dividere.

(2) Measure (1...999): Specifica la misura nella quale la song precisata nel punto (1) deve essere tagliata. Questa e tutte le misure seguenti verranno tagliate dalla song source e copiate nella locazione di song destination.

(3) Destination (1...10): Specifica il numero di song sul quale deve essere spostata la parte tagliata.

Osservazioni: L'operazione "cut song" taglia la misura specificata e tutte le successive dalla song source e le sposta alla song destination. Il tempo, i canali di trasmissione, next song, next mode e il nome di song per il brano destination saranno gli stessi impostati per il brano source. Se la song destination è già occupata dai dati di song, questi ultimi verranno cancellati da questa operazione. Prima di eseguire l'operazione "cut song", accertatevi sempre che la song destination non contenga dati che desiderate conservare.

Errori: Si verificherà un errore se tenterete di effettuare un'operazione di "cut song" in una delle seguenti condizioni:

- Quando la memoria residua del sequencer non è sufficiente per eseguire l'operazione.
- Quando avete specificato la stessa song sia come source sia come destination.
- Quando la song non può essere tagliata alla misura specificata. La specifica della misura è soggetta alle seguenti limitazioni: 1) non deve essere situata dopo la fine dei dati di song; 2) non deve essere situata all'interno di un pattern, cioè essa deve essere sempre la prima misura di un pattern; 3) non deve essere situata all'interno di un loop (cioè tra segni di ripetizione) nella concatenazione dei pattern.

SONG EDIT JOBS

3. Copy song JUMP #603

Funzione: Questa operazione vi consente di fare la copia di una song.

Procedura:

Dalla directory di song edit jobs 1 (JUMP #600), Selezionate 03: Copy Song (JUMP #603). Specificate la song da copiare e il numero di song in cui deve essere copiata. Per eseguire l'operazione premete ENTER. Per uscire senza eseguire l'operazione, premete EXIT.

COPY SONG		603
Song	= 01 [Leroy]	Source
Song	= 02 []	Destination

1 2

- (1) Source (1...10): Serve a specificare la song da copiare.
- (2) Destination (1...10): Specifica il numero di song sul quale deve essere copiato il brano selezionato nel punto (1).

Osservazioni: Tutti i dati di song verranno copiati da source a destination. Il tempo, i canali di trasmissione, next song, next mode e il nome di song per il brano destinazione saranno gli stessi del brano source. Se la song destination contiene già dei dati, questi ultimi verranno cancellati dall'operazione di copiatura. Prima di eseguirla, accertatevi sempre che la song destination non contenga dati che desiderate conservare.

Errori: Si verificherà un errore se tenterete di effettuare un'operazione di copiatura della song in una delle seguenti condizioni:

- Quando la memoria residua del sequencer non è sufficiente per eseguire l'operazione.
- Quando avete specificato la stessa song sia come source sia come destination.

SONG EDIT JOBS

4. Copy track JUMP #604

Funzione: Questa operazione vi consente di copiare una traccia da una song ad un'altra.

Procedura:

Dalla directory di song edit jobs 1 (JUMP #600), Selezionate 04: Copy Track (JUMP #604). Specificate la song dalla quale dovete copiare una traccia e la song nella quale dovete copiarla. Premete un pulsante di selezione traccia 1-16 per selezionare una traccia da copiare. Per eseguire l'operazione premete ENTER. Per uscire senza eseguire l'operazione, premete EXIT.

COPY TRACK		604
Song	= 01 [Leroy]	Source
Song	= 02 []	Destination

1 2

- (1) Source (1...10): Serve a specificare la song dalla quale copiare la traccia selezionata.
- (2) Destination (1...10): Specifica la song sulla quale copiare la traccia selezionata.

Osservazioni: Tutti i dati di song per la traccia selezionata verranno copiati da source a destination. È probabile che una song diventi più lunga come risultato di un'operazione di "copy track", se la traccia copiata è più lunga della song destination. Comunque, il tempo (divisione) della misura della song destination non verrà modificata come risultato dell'operazione.

Se la traccia selezionata della song destination è già occupata da dati di song, questi ultimi verranno cancellati dall'operazione di copiatura. Prima di eseguirla, accertatevi sempre che la song destination non contenga dati che desiderate conservare.

Errori: Si verificherà un errore se tenterete di effettuare un'operazione di copiatura della traccia in una delle seguenti condizioni:

- Quando la memoria residua del sequencer non è sufficiente per eseguire l'operazione.
- Quando avete specificato la stessa song sia come source sia come destination.

SONG EDIT JOBS

5. Clear song JUMP #605

Funzione: Questa operazione vi consente di cancellare una o tutte le song dalla memoria del sequencer dell'SY99.

Procedura:

Dalla directory di song edit jobs 1 (JUMP #600), Selezionate 05: Clear Song (JUMP #605). Specificate se cancellare una song o tutte. Nel caso fosse una sola, specificatela. Per eseguire l'operazione premete ENTER. Per uscire senza eseguire l'operazione, premete EXIT.

CLEAR SONG		605
Song	= 02 []	[Fragment]
>>> Press ENTER <<<		
One	All	

2 3 1

- (1) Song (1...10): Se avete premuto F1 (One), specificate la song da cancellare.
- (2) Per cancellare una sola song, premete F1 (One) e specificatela.
- (3) Per cancellare tutte le song, premete F2 (All).

Osservazioni: Questa operazione cancella dalla memoria del sequencer dell'SY99 tutti i dati di song per il brano specificato o per tutte le song. Inoltre, le impostazioni di song vengono inizializzate come segue:

- Il tempo (divisione) della misura di song viene inizializzato su 4/4.
- La velocità del tempo viene impostata a 120.
- I canali di trasmissione vengono assegnati alle loro tracce equivalenti. (La traccia 1 al canale 1, la traccia 2 al canale 2 ecc.)
- Il parametro Next Song viene impostato su "Off".
- Il parametro Next Mode viene impostato su "Stop".
- Il nome è "-----".

Se cancellate una song o tutte le song, i dati andranno irrimediabilmente persi. Non c'è modo di richiamarli dopo la loro cancellazione dalla memoria.

Song edit jobs 2 JUMP #606

Funzione: La seconda directory dei job di song edit contiene varie operazioni che vi consentono di editare in vari modi i dati nelle misure specificate delle tracce da 1 a 15. A meno che sia stato specificato in modo diverso, l'operazione interesserà soltanto la traccia selezionata per l'editing. Alcune operazioni (job 10, 12, 13 e 15) vi consentono di selezionare due o più tracce. Queste applicazioni di edit possono essere usate soltanto sulle tracce da 1 a 15. La traccia numero 16 contiene dei dati di Part e non dati di sequenza.

Procedura:

Dal modo song play,
premete F4 (Job2) (JUMP#606).
Selezionate il job desiderato di song edit.

SONG EDIT JOB2										606
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> 01: Quantize 05: Transps 09: MovClock 13: CreMeas </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> 02: MdfGate 06: ThinOut 10: CpyMeas 14: MixTrck </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> 03: MdfyVel 07: ErsEvtnt 11: ErsMeas 15: ErsTrck </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> 04: Cresc 08: NtShift 12: DelMeas </div>										01
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11

- (1) Spostate il cursore in quest'area e premete ENTER per selezionare il job specificato.
- (2) Premendo F1-F8 potrete selezionare il corrispondente job da 1 a 8. Premendo F1-F7 assieme a SHIFT potrete selezionare i job da 9 a 15.

01: Quantiz (Quantize): Serve a regolare il tempo di ciascun evento nelle misure specificate della traccia selezionata inserendolo nell'intervallo più vicino del valore specificato.

02: MdfGate (Modify Gate Time): Serve a modificare i tempi di gate (la durata) di tutte le note nelle misure specificate della traccia selezionata.

03: MdfyVel (Modify Velocity): Serve a modificare i valori di note-on velocity per tutti gli eventi di nota nelle misure specificate della traccia selezionata.

04: Cresc (Crescendo): Serve a creare un cambiamento graduale nel parametro note-on velocity entro le misure specificate della traccia selezionata, per produrre un effetto di crescendo o diminuendo.

05: Transps (Transpose): Serve a trasporre di un intervallo specifico tutte le note nelle misure specificate della traccia.

06: ThinOut (Thin Out): Ha lo scopo di farvi recuperare memoria sul sequencer cancellando parzialmente i dati dei "continuous controllers" (foot control, mod. wheel ecc.) selezionati nelle misure da voi specificate della traccia selezionata.

07: ErsEvtnt (Erase event): Serve a cancellare tutti i dati di un tipo specifico dalle misure specificate nella traccia selezionata.

08: NtShift (Note Shift) Sposta su un altro numero di nota tutte le note di un numero di nota specificato nella traccia selezionata.

09: MovClick (Move clock): Serve a spostare avanti o indietro nel tempo gli eventi nelle misure specificate della traccia.

10: CpyMeas (Copy measure): Serve a copiare una gamma specifica di misure nella traccia selezionata in un'altra locazione della stessa traccia.

11: ErsMeas (Erase measure): Serve a cancellare tutti i dati dalle misure specificate della traccia, lasciandole vuote.

12: DelMeas (Delete measure): Serve a cancellare le misure specificate dalla traccia selezionata e spostare quelle successive per colmare il vuoto.

13: CreMeas (Create measure): Inserisce delle misure vuote del tempo specificato nella traccia entro una gamma di misure specificata.

14: MixTrck (Mix track): Serve a combinare i dati delle misure specificate da una traccia determinata con i dati di un'altra traccia.

15: ErsTrck (Erase track): Cancella tutti i dati dalla traccia o dalle tracce specificate.

SONG EDIT JOBS 2

1. Quantize JUMP#607

Funzione: Questa operazione regola la temporizzazione di ciascun evento nelle misure specificate della traccia inserendolo nell'intervallo più vicino del valore specificato. Può essere usato per spostare in maniera precisa sul movimento più vicino le note suonate con scarsa accuratezza.

Procedura:

Partendo dalla job directory song edit 2 (JUMP #606), selezionate 01:Quantz (JUMP #607). Specificate l'area delle misure che desiderate quantizzare ed impostate i parametri. Per eseguire l'operazione, premete ENTER. Per uscire senza eseguire l'operazione, premete EXIT.

QUANTIZE		[SONG01 Leroy] 607
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Top Measure = 001 Last Measure = 015 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Quantize = 1/32 Gate Time = off </div>		
1	2	3

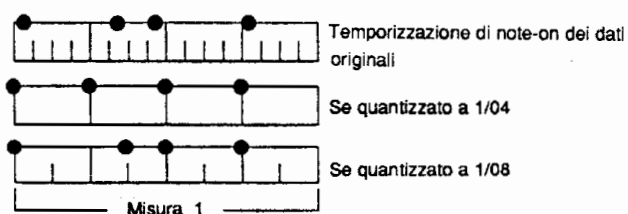
- (1) Top Measure (001...999): Specificate la prima misura interessata.

(2) Last Measure (001...999): Specificate l'ultima misura interessata.

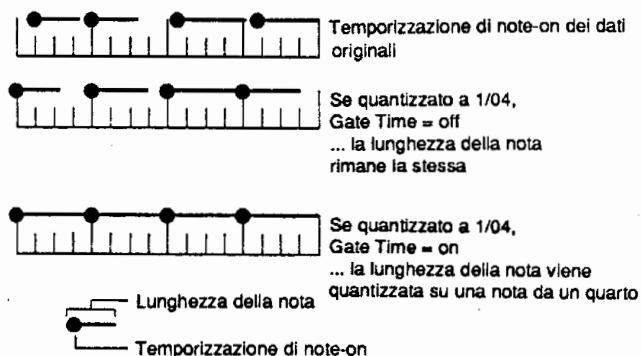
(3) Quantize (1/2, 1/4, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32): Specificate l'intervallo di tempo sul quale verranno quantizzate le note. Per esempio, se la nota più breve è di un sedicesimo, specificate 1/16. Se la musica contiene delle terzine, dovrete usare una quantizzazione di 1/12 oppure 1/24.

(4) Gate Time (on, off): Specificate se deve essere quantizzato o meno il tempo di gate (la durata della nota). Se impostate su "on" questo parametro, il tempo di gate di ciascuna nota verrà regolato e approssimato al valore di quantize più vicino da voi specificato.

Quantize: Il diagramma seguente mostra come una traccia registrata in tempo reale e suonata con un tempo impreciso cambierebbe come risultato di una quantizzazione a 1/4 e a 1/8.



Gate time: Il diagramma seguente mostra come l'impostazione di Gate Time influenzerà i risultati della quantizzazione.



SONG EDIT JOBS 2

2. Modify gate time JUMP#608

Funzione: Questa operazione modifica i tempi di gate (la durata) di tutte le note nelle misure specificate della traccia selezionata. I tempi di gate possono essere modificati da un rapporto o da un valore assoluto.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), Selezionate 02:MdfGate (JUMP#608).

Specificate l'area delle misure di traccia per cui desiderate modificare il tempo di gate ed impostate i parametri.

Premete un pulsante selettore 1-15 per selezionare una traccia.

Premete ENTER per eseguire l'operazione oppure EXIT per non eseguirla.

MODIFY GATE TIME [SONG01 Leroy] 608	
Area	
Top Measure = 001	Last Measure = 012
Parameter	
Rate = 100%	Offset = + 0

(1) Top Measure (001...999): Specificate la prima misura interessata dalla modifica.

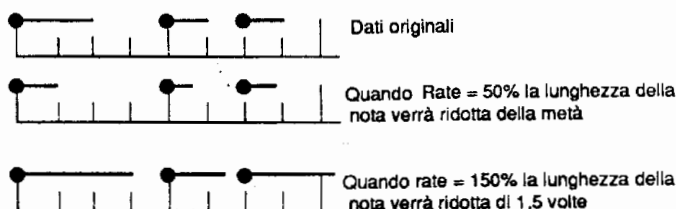
(2) Last Measure (001...999): Specificate l'ultima misura interessata dalla modifica.

(3) Rate (000%...200%): Tutti i tempi di gate verranno moltiplicati per la percentuale specificata. Un valore di 100% non apporterà alcun cambiamento. Un valore di rate di 200% produrrà dei tempi di gate doppi. Un valore di rate di 0% imposterà un tempo di gate di 1.

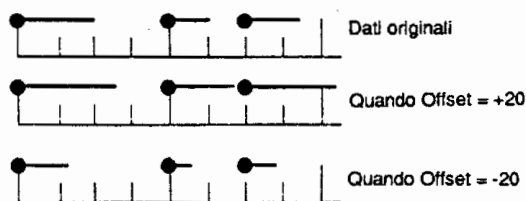
(4) Offset (-99...+99): Il valore specificato di questo parametro verrà aggiunto a tutti i tempi di gate.

Osservazioni: In una traccia, ciascun evento di nota possiede un tempo di gate che determina la durata della nota stessa. Il tempo di gate viene indicato in unità di 1/384 (1/96 di una nota da un quarto) ed ha una gamma che va da 1 a 8188. L'operazione di modifica del tempo di gate non incrementerà o diminuirà il tempo di gate oltre questi valori.

Rate e Offset: Queste due regolazioni possono essere usate separatamente o in combinazione. Innanzitutto il valore viene moltiplicato per il rate e quindi viene aggiunto l'offset. Il diagramma seguente mostra come le impostazioni di Rate modifichino il tempo di gate della percentuale specificata.



Il diagramma seguente mostra come le regolazioni di Offset aggiungano il valore specificato al tempo di gate originale.



- Se desiderate aggiungere soltanto un valore assoluto a ciascun tempo di gate, lasciate rate su 100%, per cui non si produrrà alcun effetto.
- Se desiderate soltanto moltiplicare ciascun tempo di gate per la stessa percentuale, lasciate offset su 0, per cui non si produrrà alcun effetto.
- Se il tempo di gate risultante è 0, è probabile che la nota non possa essere udita.
- Il tempo di gate è sempre un multiplo di 4.

3. Modify velocity JUMP#609

Funzione: Questa operazione modifica i valori di note-on velocity per tutti gli eventi di nota contenuti nelle misure specificate della traccia selezionata.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate 03:MdfVel (JUMP#609).

Specificate l'area delle misure delle tracce per le quali desiderate modificare la velocità ed impostate i parametri. Premete un pulsante selettore 1-15 per selezionare una traccia.

Per eseguire l'operazione premete ENTER, per non eseguirla premete EXIT.

MODIFY VELOCITY [SONG01 Leroy] 609	
Top Measure = 001	Last Measure = 008
Rate = 100%	Offset = + 0

(1) Top Measure (001...999): Specificate la prima misura interessata dalla modifica.

(2) Last Measure (001...999): Specificate l'ultima misura interessata dalla modifica.

(3) Rate (000%...200%): Tutti i valori di note-on velocity verranno moltiplicati per una percentuale sulla base del valore centrale di velocità pari a 64. Una velocità di 100% non produrrà alcun cambiamento. Un valore di 200% sposterà i valori della velocità discostandoli dal 64, cioè *espanderà* la gamma dinamica. Un rate di 0% imporrà tutte le velocità sul valore centrale di 64, cioè *comprimerà* la gamma dinamica.

(4) Offset (-99...+99): Il valore di offset specificato verrà aggiunto a tutti i valori di note-on velocity.

Osservazioni: Ciascun evento di nota in una traccia possiede una velocità di note-on che determina la forza con cui la nota viene suonata. La velocità prevede una gamma da 1 a 127. Questa operazione di modifica della velocità non può aumentare o diminuire la velocità oltre questi valori.

Rate e Offset: Queste due regolazioni possono essere usate separatamente oppure in combinazione. Innanzitutto il valore viene moltiplicato dell'entità specificata e quindi viene aggiunto il valore di offset.

- Se desiderate aggiungere soltanto un valore assoluto a ciascuna velocità, lasciate al 100% il valore di rate, per cui non produrrete alcun effetto.
- Se desiderate soltanto modificare ciascuna velocità intorno al valore centrale di 64, dovete lasciare offset su 0 per non produrre alcun effetto.

4. Crescendo JUMP#610

Funzione: Questa operazione crea un graduale cambiamento di note-on velocity entro la gamma delle misure specificate della traccia selezionata per creare un effetto di crescendo o diminuendo.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606),

Selezionate l'applicazione 04:Cresc (JUMP#610).

Specificate l'area delle misure delle tracce per le quali desiderate creare l'effetto di crescendo e specificate la gamma.

Premete un pulsante selettore 1-15 per selezionare una traccia.

Per eseguire l'operazione, premete ENTER.

Per uscire dall'operazione senza eseguirla, premete EXIT.

CRESCENDO [SONG01 Leroy] 610	
Top Measure = 001	Last Measure = 010
Range = +1	Parameter

(1) Top Measure (001...999): Specificate la prima misura interessata.

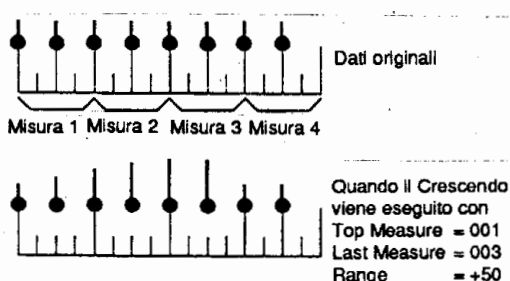
(2) Last Measure (001...999): Specificate l'ultima misura interessata.

(3) Range (-99...+99): A partire dalle note contenute nella prima misura che voi specificate, il parametro note-on velocity verrà modificato gradualmente fin quando l'incremento o il decremento specificato dalla gamma viene raggiunto alla fine dell'ultima misura. Le impostazioni di +1...+99 producono un crescendo; le impostazioni negative producono invece un diminuendo.

Osservazioni: Ciascun evento di nota contenuto in una traccia possiede una velocità di note-on che indica la forza con cui la nota viene suonata. Il valore della velocità di ciascuna nota è limitato ad una gamma di valori che vanno da 1 a 127 e non è possibile eccedere questi limiti.

Se una voce non è stata programmata con il parametro velocity sensitivity, il valore della velocità del messaggio di note-on non avrà alcun effetto sul suono.

Range: Specifica il cambiamento finale nella velocità che verrà raggiunto alla fine del crescendo o del diminuendo. Il diagramma seguente mostra il risultato dell'impostazione Range.



5. Transpose JUMP#611

Funzione: Questa operazione traspone di un intervallo determinato tutte le note nelle misure specificate della traccia.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606),

Selezionate l'applicazione 05:Transps (JUMP#611).

Specificate l'area delle misure delle tracce che desiderate trasporre e impostate l'intervallo.

Premete un pulsante selettore 1-15 per selezionare una traccia.

Per eseguire l'operazione, premete ENTER.

Per uscire dall'operazione senza mandare in esecuzione, premete EXIT.

TRANPOSE		[SONG01 Leroy] 611
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 011	
----- Parameter -----		
Interval = + 0		

1 3 2

(1) Top Measure (001...999): Specificate la prima misura interessata.

(2) Last Measure (001...999): Specificate l'ultima misura interessata.

(3) Interval (-99...+99): Il numero di nota di tutte le note verrà trasposto dell'intervallo specificato. Le regolazioni positive effettuano la trasposizione in maniera ascendente e quelle negative in maniera discendente. Il numero di nota è limitato ad una gamma da 0 (C-2) fino a 127 (G8), e i numeri di nota risultanti da questa operazione non possono eccedere questi limiti.

SONG EDIT JOBS 2

6. Thin out

JUMP#612

Funzione: Questa operazione recupera memoria al sequencer cancellando parzialmente i dati relativi ad un tipo di "continuous controllers" (foot control, mod. wheel ecc.) selezionato dalle misure specifiche della traccia.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate 06:ThinOut (JUMP#612).

Specificate l'area delle misure delle tracce che desiderate "ripulire" e specificate il tipo di dati da eliminare.

Premete un pulsante selettore 1-15 per selezionare una traccia.

Per mandare in esecuzione l'operazione, premete ENTER.

In caso contrario premete EXIT.

THIN OUT		[SONG01 Leroy] 612
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 008	
----- Parameter -----		
After Touch = on		
Pitch Bend = off		
Ctrl.Change = off		

1 3 4 2

(1) Top Measure (001...999): Specificate la prima misura interessata all'operazione.

(2) Last Measure (001...999): Specificate l'ultima misura interessata all'operazione.

(3) After Touch (on, off): Quando è impostato su "on", i dati di aftertouch del canale verranno eliminati. (Non viene ricevuto né registrato dall'SY99 l'aftertouch polifonico.)

(4) Pitch Bend (on, off): Quando è impostato su "on", i dati di pitch bend verranno eliminati.

(5) Control Change (on, off): Quando è impostato su "on", tutti i dati di control change continuo verranno eliminati. I controller del tipo ad interruttore come il sustain on/off non verranno interessati da questa funzione.

Osservazioni: È possibile anche eliminare più di un tipo di dati per volta.

Se spostate lentamente un controller continuo, verranno trasmessi molti messaggi con i dati in stretta successione. Potete solitamente cancellarne la metà senza produrre una differenza avvertibile. Se state occupando troppa memoria del sequencer, la funzione *thin out* su alcuni dati continui può essere una soluzione. Ripetendo l'operazione parecchie volte potete perfino produrre dei cambiamenti drastici nei dati del controller che potrebbero costituire un effetto interessante.

SONG EDIT JOBS 2

7. Erase event

JUMP#613

Funzione: Questa operazione cancella tutti i dati di un tipo specificato da misure determinate della traccia.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate 07:ErsEvt (JUMP#613).

Specificate l'area delle misure delle tracce dalle quali desiderate cancellare i dati e specificate il tipo di dati da togliere.

Premete un pulsante selettore 1-15 per selezionare una traccia.

Per eseguire l'operazione, premete ENTER.

Per non eseguirla premete EXIT.

ERASE EVENT		[SONG01 Leroy] 613
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 008	
----- Parameter -----		
After Touch = on	Sys.Exclusive = off	
Pitch Bend = off		
Ctrl.Change = off		

(1) Top Measure (001...999): Specificate la prima misura interessata dall'operazione.

(2) Last Measure (001...999): Specificate l'ultima misura interessata.

(3) Parameter (Aftertouch, Pitch Bend, Control Change, System Exclusive): Impostate questo parametro su "on" per ciascun tipo di dati che desiderate cancellare.

Se premete ENTER, tutti i dati dei tipi specificati verranno cancellati dalla gamma di misure specificata.

SONG EDIT JOBS 2

8. Note shift

JUMP#614

Funzione: Questa operazione vi consente di effettuare il salto di tutte le note di un numero specificato di nota in un altro.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate 08:NtShift (JUMP#614).

Specificate l'area delle misure della traccia per le quali volete effettuare il salto delle note e specificate i numeri di nota originali e nuovi.

Premete un pulsante selettore 1-15 per selezionare una traccia.

Per mandare in esecuzione l'operazione, premete ENTER.

Per non eseguire l'operazione, premete EXIT.

NOTE SHIFT		[SONG01 Leroy] 614	
Area		Parameter	
Top Measure = 001	Last Measure = 009		
Note = D 1 (038)	To 01 (043)		

- (1) Top Measure (001...999): Specificate la prima misura interessata dalla funzione note shift.
- (2) Last Measure (001...999): Specificate l'ultima misura interessata.
- (3) Note (C-2...G8 = 000...127): Specificate il numero di nota originale.
- (4) To (C-2...G8 = 000...127): Specificate il nuovo numero di nota.

Quando premete ENTER, tutte le note del numero specificato mediante "Note" verranno spostate sul numero di nota specificato da "To".

Osservazioni: Questa operazione diventa spesso utile quando si controlla un programmatore di ritmi mediante il sequencer dell'SY99. La maggior parte dei programmatori digitali di ritmo produce suoni specifici per ciascuna nota. Per esempio, spostando tutte le note D#2 su F#2 potrete cambiare tutti i colpi di rullante in colpi di charleston. A questo proposito consultate il prospetto strumento/nota del vostro programmatore digitale di ritmo (batteria elettronica programmabile).

SONG EDIT JOBS 2

9. Move clock JUMP#615

Funzione: Questa operazione sposta avanti o indietro nel tempo le misure specificate della traccia.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate il job 09:MoveClock (JUMP#615).

Specificate la traccia che desiderate anticipare o ritardare e impostate il numero di clock di cui intendete spostarla. Premete un pulsante selettore 1-15 per selezionare una traccia.

Per eseguire l'operazione, premete ENTER.

Per uscire da questa operazione senza averla eseguita, premete EXIT.

MOVE CLOCK		[SONG01 Leroy] 615	
Area		Parameter	
Top Measure = 001	Last Measure = 012		
Clock = +1			

(1) Area (001...999): Le misure che iniziano con Top Measure specificata e che finiscono con Last Measure specificata verranno spostate nel tempo (verranno anticipate o ritardate).

(2) Clock (-99...+99): Specificate il numero di clock (unità di 1/96 di note da un quarto) di cui la traccia verrà spostata. Le impostazioni positive sposteranno in avanti la traccia per cui essa suonerà dopo, mentre le impostazioni negative la sposteranno indietro nel tempo per cui suonerà prima.

Osservazioni: Spesso è utile usare la funzione Move Clock per compensare quelle voci che hanno un attacco lento. Ad esempio, gli archi spesso hanno un attacco più lento delle altre voci e sembra che siano sempre in ritardo rispetto alle altre anche se i messaggi di note-on sono in effetti simultanei. In tali casi potete usare questa funzione per spostare la traccia degli archi, anticipandola leggermente in maniera che le voci degli archi suoneranno un attimo prima delle altre voci, dando l'impressione di un perfetto sincronismo.

SONG EDIT JOBS 2

10. Copy measure JUMP#616

Funzione: Questa operazione consente di copiare una gamma determinata di misure in una o più tracce in un'altra locazione sempre della stessa traccia.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate il job 10:CpyMeas (JUMP#616).

Specificate l'area delle misure source da cui desiderate copiare, la misura destination nella quale i dati verranno copiati ed il numero di volte che i dati dovranno essere copiati.

Premete uno o più tasti di selezione 1-15 per specificare le tracce di destinazione.

Per eseguire l'operazione, premete ENTER.

Per uscire dall'operazione senza eseguirla, premete EXIT.

COPY MEASURE		[SONG01 Leroy] 616	
Source		Destination	
Top Measure = 001	Last Measure = 008		
Top Measure = 001			
Copy = 1 times			

(1) Source (001...999): Verranno copiate le misure che iniziano con Top Measure specificata e che finiscono con Last Measure specificata.

(2) Destination (001...999): I dati verranno copiati nella stessa traccia partendo con la Top Measure specificata.

(3) Copy (1...99): Le misure source specificate verranno copiate il numero di volte qui specificato.

Esempio: Per i dati di traccia riportati nel diagramma seguente,

Misure:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I

usando l'operazione Copy Measure con impostazione di "Source = 002...004", "Destination = 006" e "Copy = 1" i dati della traccia verrebbero modificati come segue:

Misure:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	B	C	D	I

Una volta

Se invece "Copy = 2" i dati della traccia cambierebbero come riportato qui di seguito.

Misure:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	B	C	D	E	B	C	D	B	C	D

Una volta Due volte

11. Erase measure JUMP#617

Funzione: Questa operazione cancella tutti i dati dalle misure specificate della traccia o delle tracce selezionate, lasciandole vuote.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate 11:ErsMeas (JUMP#617). Specificate l'area delle misure che desiderate cancellare. Premete un pulsante selettore 1-15 per selezionare una traccia. Per eseguire l'operazione, premete ENTER. Se non volete eseguire l'operazione, premete EXIT.

ERASE MEASURE		[SONG01 Leroy] 617	
----- Area -----			
Top Measure = 001	Last Measure = 008		

(1) Area (001...999): Verranno cancellate le misure che iniziano con Top Measure specificata e che finiscono con Last Measure specificata.

Esempio: Per i dati di traccia riportati nel diagramma seguente,

Misure:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I

usando l'operazione Erase Measure con le impostazioni di "Area = 002...004", i dati di traccia verranno modificati come riportato nel diagramma seguente.

Misure:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A				E	F	G	H	I

Assenza di dati

12. Delete measure JUMP#618

Funzione: Questa operazione elimina le misure specificate dalla traccia o delle tracce selezionate e sposta le misure successive per poter colmare il vuoto.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate 12:DelMeas (JUMP#618). Specificate l'area delle misure che desiderate cancellare. Premete uno o più tasti di selezione 1-15 per specificare le tracce. Per eseguire l'operazione, premete ENTER. Per uscire dall'operazione senza eseguirla, premete EXIT.

DELETE MEASURE		[SONG01 Leroy] 618	
----- Area -----			
Top Measure = 001	Last Measure = 014		

(1) Area (001...999): Verranno cancellate le misure che iniziano con Top Measure specificata e che finiscono con Last Measure specificata.

Esempio: Per i dati di traccia uguali a quelli mostrati nel diagramma seguente,

Misure:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I

usando l'operazione Delete Measure con le regolazioni di "Area = 002...004" i dati di traccia cambierebbero come qui raffigurato.

Misure:

1	2	3	4	5	6
A	E	F	G	H	I

13. Create measure JUMP#619

Funzione: Questa operazione serve ad inserire delle misure vuote con il tempo specificato nella traccia o nelle tracce selezionate entro una determinata gamma di misure. Le misure che seguono verranno spinte indietro per creare posto.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate 13:CreMeas (JUMP#619). Specificate l'area delle misure da creare e impostate il tempo. Premete uno o più tasti di selezione 1-15 per specificare le tracce. Per mandare in esecuzione l'operazione, premete ENTER. Per uscire senza eseguirla, premete EXIT.

ERASE TRACK		[SONG01 Leroy] 621	

>>> Set tracks and Press ENTER <<<			

(1) Area (001...999): Verranno create ed inserite nuove misure a partire da Top Measure specificata e terminando con Last Measure specificata.

(2) Time (1-8/4, 1-16/8, 1-32/16): Specificate il tempo delle misure che desiderate creare.

Esempio: Per i dati di traccia riportati nel diagramma seguente,

Misure

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I

Traccia

usando l'operazione Create Measure con le regolazioni di "Area = 002...004", i dati verranno modificati come qui riportato.

Misure

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A				B	C	D	E	F	G	H	I

Traccia

14. Mix track JUMP#620

Funzione: Questa operazione combina i dati delle misure specificate da una traccia determinata con i dati di un'altra.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate l'opzione 14:MixTrck (JUMP#614).

Specificate la traccia source e le misure che desiderate "mixare" nella traccia di destinazione e specificate quest'ultima.

Per eseguire l'operazione, premete ENTER.

Per uscire dall'operazione senza eseguirla, premete EXIT.

CREATE MEASURE		[SONG01 Leroy] 619	
----- Area -----			
Top Measure = 001	Last Measure = 004		
----- Parameter -----			
Time = 4/4			

(1) Source (Track 01...15, Measures 001...999): Specificate la traccia sorgente e l'area delle misure.

(2) Destination (Track 01...15): Specificate la traccia destinazione in cui verranno mixate le misure specificate con il parametro (1).

Esempio: Per i dati di traccia mostrati nel diagramma seguente,

Misure:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Traccia 1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Traccia 2	a	b	c	d	e	f	g	h	i

usando l'operazione Mix Track con le regolazioni di "Source Track = 01", "Source Measures = 002...004" e "Destination Track = 02", il cambiamento dei dati sarà il seguente.

Misure:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Traccia 1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Traccia 2	a	b	c	d	e	f	g	h	i

15. Erase track JUMP#621

Funzione: Questa operazione serve a cancellare tutti i dati dalla traccia o dalle tracce specificate.

Procedura:

Dalla job directory di song edit 2 (JUMP#606), selezionate 15:ErsTrck (JUMP#621).

Premete uno o più pulsanti selettori 1-16 per selezionare le tracce e premete ENTER per mandare in esecuzione. Se non volete mandare in esecuzione l'operazione di cancellazione tracce, premete EXIT.

----- Source -----	
Track = 01	
Top Measure = 001	Last Measure = 156
----- Destination -----	
Track = 02	

In questa operazione non vi sono parametri da impostare. Usate i pulsanti di selezione memoria da 1 a 16 per specificare la traccia o le tracce da cancellare. Il LED di ogni traccia selezionata si illuminerà di rosso. Quando premete ENTER, i dati verranno cancellati dalle tracce selezionate.

Song setup jobs

JUMP#622

Funzione: I parametri di messa a punto del brano (song setup) influenzano il funzionamento generale del sequencer.

Procedura:

Quando siete nel modo song play o song record, premete F7 (Stup) (JUMP#622).

Selezionate l'applicazione desiderata.

SONG SETUP

622

01:Receive Event
02:MIDI Control
03:Accent Level
04:Clock/Beat

01

(1) Spostate il cursore in quest'area e premete ENTER per selezionare il job specificato.

(2) Premendo F1-F4, potrete selezionare il job corrispondente da 1 a 4.

01: Receive Event: Per preservare memoria del sequencer, potete specificare i tipi di dati indesiderati da non registrare.

02: MIDI Control: Specificate se il sequencer dell'SY99 dovrà essere controllato dal proprio clock interno oppure da un sequencer esterno.

03: Accent Level: Specificate il livello di accento per ciascuno dei quattro tasti funzione F1-F4 usati per determinare l'accento di una nota nel modo operativo di registrazione step.

04: Clock/Beat: Impostate il numero di clock per beat (per movimento) che verrà visualizzato in fase di editing.

1. Receive event

JUMP#623

Funzione: Potete specificare i tipi indesiderati di dati da non registrare al fine di risparmiare memoria del sequencer.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song setup (JUMP#622), Selezionate 01:Receive Event (JUMP #623).

Specificate la condizione di ricezione (on/off) per ciascun tipo di dati.
Per uscire e ritornare al job di song setup, premete EXIT.

RECEIVE EVENT		623
Velocity	= on	After Touch = off
Ctrl. Change	= on	Sys. Exclusive = on
Pitch Bend	= on	
Prog. Change	= on	

(1) Velocity (on, off): Serve a specificare se il valore della velocità dei messaggi di note-on sarà registrato dal sequencer. Se è impostato su "off", tutte le note verranno registrate con una velocità di 64, qualunque sia la velocità originale.

(2) Control Change (on, off): Serve a specificare se i messaggi di control change verranno registrati o meno dal sequencer.

(3) Pitch Bend (on, off): Serve a specificare se i messaggi di pitch bend verranno registrati o meno dal sequencer.

(4) Program Change (on, off): Serve a specificare se i messaggi di cambio programma verranno registrati o meno dal sequencer.

(5) After Touch (on, off): Serve a specificare se i messaggi di after touch verranno registrati o meno dal sequencer.

(6) System Exclusive (on, off): Serve a specificare se i messaggi esclusivi di sistema verranno registrati o meno dal sequencer. Il sequencer dell'SY99 non può registrare messaggi esclusivi di sistema lunghi più di 32 byte.

Osservazioni: Al fine di risparmiare memoria del sequencer, escludete la ricezione per i tipi di dati che non influenzano le voci che state utilizzando. Ad esempio, se le voci non sono state programmate con il parametro aftertouch sensitivity, escludete la ricezione dell'aftertouch in modo che la memoria del sequencer non venga riempita con dei dati privi di significato.

SONG SETUP JOBS

2. MIDI control JUMP#624

Funzione: Specificare se il sequencer dell'SY99 verrà controllato dal proprio clock interno oppure da un sequencer esterno.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song setup (JUMP#622), selezionate 02:MIDI control (JUMP#624).

Specificate se il controllo MIDI deve essere attivato (on) oppure disattivato (off).

Per ritornare alla job directory di song setup, premete EXIT.

MIDI CONTROL		624
MIDI Control	= on	

(1) MIDI Control (on, off): Normalmente lascerete questo parametro impostato su "on", di modo che il sequencer dell'SY99 venga controllato dal proprio clock interno e dai

pulsanti di controllo situati sul pannello anteriore del sequencer stesso.

Se desiderate usare un sequencer esterno collegato al MIDI IN dell'SY99 per controllarne il sequencer, impostate su on questo parametro e il sequencer dell'SY99 verrà controllato dai messaggi MIDI di start, continue, stop, song position pointer e song select ed il tempo verrà determinato dai messaggi di clock MIDI.

Osservazioni: Quando è attivato il controllo MIDI, il sequencer dell'SY99 non funzionerà a meno che vengano ricevuti dei messaggi di clock MIDI.

SONG SETUP JOBS

3. Accent level JUMP#625

Funzione: Specificare il livello dell'accento per ciascuno dei quattro tasti funzione F1-F4, utilizzati per determinare l'accento di una nota nel modo di registrazione step.

Procedura:

Partendo dalla job directory song setup (JUMP#622), selezionate 03:Accent Level (JUMP#625).

Specificate ciascuno dei quattro livelli di accent.

Per uscire e tornare alla job directory di song setup premete EXIT.

ACCENT LEVEL		625
Accent 1	= 24	
Accent 2	= 56	
Accent 3	= 88	
Accent 4	= 120	

(1) Accent 1 - Accent 4 (1...127): Determinano i livelli di accent che verranno selezionati se viene premuto un tasto funzione F1-F4 (Acc1-Acc4) quando vi trovate nel modo di registrazione step.

SONG SETUP JOBS

4. Clock/Beat JUMP#626

Funzione: Impostare il numero di clock per beat (movimento) che verrà visualizzato in fase di editing.

Procedura:

Partendo dalla job directory di song setup (JUMP#622), selezionate 04:Clock/Beat (JUMP#626).

CLOCK/BEAT		626
Quantize	= 1/96	

(1) Quantize (1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64, 1/96): Serve a specificare il valore del tempo di uno dei movimenti visualizzati.

Serve ad impostare il numero di clock per movimento che verrà visualizzato in fase di editing. Questo parametro non ha alcun effetto sulla divisione del tempo, ma è soltanto una comodità in fase di editing.

Transmit channel

JUMP#627

Funzione: Specificare il canale MIDI sul quale ogni traccia del sequencer trasmetterà i propri dati.

Procedura:

Dal modo play song,

Premete F6 (T-ch) (JUMP #627)

Specificate il canale di trasmissione MIDI per ogni traccia.

Per uscire e tornare al modo song play, premete EXIT.

TRANSMIT CHANNEL 627

Tr.01=1	Tr.05=5	Tr.09=9	Tr.13=13
Tr.02=2	Tr.06=6	Tr.10=10	Tr.14=14
Tr.03=3	Tr.07=7	Tr.11=11	Tr.15=15
Tr.04=4	Tr.08=8	Tr.12=12	Tr.16=16

(1) Tracks 1-16 (1...16): Serve a specificare il canale 1-16 sul quale ogni traccia trasmetterà i propri dati dal MIDI OUT.

Song name

JUMP#628

Funzione: Ad ogni song del sequencer dell'SY99 può essere attribuito un nome di otto caratteri; questo nome verrà visualizzato nel modo song play o song record.

Procedura:

Partendo dal modo song play o song record

premete F7 (Name) (JUMP#628).

Specificate il nome di song.

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

SONG NAME 628

[Leroy]

Clr Uppr Lowr

(1) Immettete un nome di otto caratteri da assegnare alla song del sequencer.

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

(3) Per ottenere i caratteri maiuscoli, premete F2 (Uppr).

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

Osservazioni: I metodi di immissione dei dati per i caratteri sono riportati nella parte introduttiva del manuale.

Song directory

JUMP#629

Questa funzione vi permette di selezionare le song mentre lo schermo visualizza la directory di quelle che occupano attualmente la memoria del sequencer dell'SY99.

Procedura:

Dal modo song play,

Selezionate F8 (Dir) (JUMP #629).

Specificate una delle song visualizzate.

Per uscire e tornare al modo song play, premete EXIT.

SONG DIRECTORY 629

01: Leroy	06: -----	01
02: Fragment	07: -----	
03: -----	08: -----	
04: -----	09: -----	
05: -----	10: -----	
01 02 03 04 05 06 07 08 9		

(1) In quest'area verranno visualizzati i nomi delle song. Potete selezionarne una immettendo un numero da 1 a 10, premendo i tasti funzione corrispondenti (F1-F8 oppure SHIFT + F1, F2), oppure spostando il cursore sulla song desiderata e premendo ENTER. (Se il cursore viene spostato usando INC, DEC, lo slider o la rotella per l'immissione dei dati, non è necessario premere ENTER.)

(2) Premendo F1-F8 selezionerete la song corrispondente 1-8. Tenendo premuto SHIFT e premendo F1 o F2, selezionerete rispettivamente la song 9 o la 10.

MODO PATTERN

Il modo pattern vi consente di registrare ed effettuare il playback di patterns costituiti da 1 a 32 misure. Questi patterns possono essere editati in vari modi e in ciascuna parte della traccia 16 (quella dedicata ai patterns) è possibile inserire un pattern differente per suonare delle frasi o dei patterns ritmici che si ripetono frequentemente.

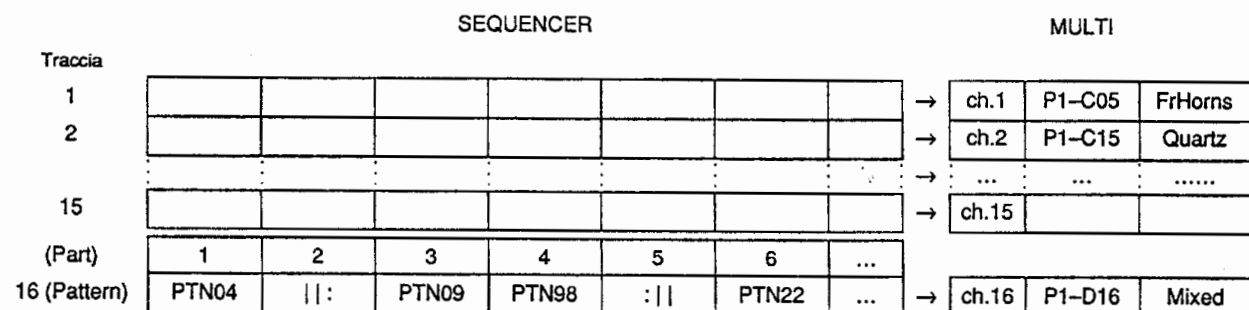
Indice di questa sezione

Pattern play	151
Pattern record	151
Pattern edit	154
Pattern edit jobs	154
Pattern setup jobs	156
Transmit channel	156
Clear pattern	156

Nel modo pattern potete registrare ed effettuare il playback del pattern costituiti da 1 a 32 misure. Le funzioni di editing previste nel modo song vi consentono di collocare questi pattern nella traccia 16 (quella dedicata al pattern). Poichè lo stesso pattern può essere collocato in più di una parte della traccia 16, potete risparmiare tempo e memoria del sequencer creando un pattern per ciascun motivo ricorrente e assegnando ad esso un'appropriata locazione ogni volta che desiderate effettuarne il playback.

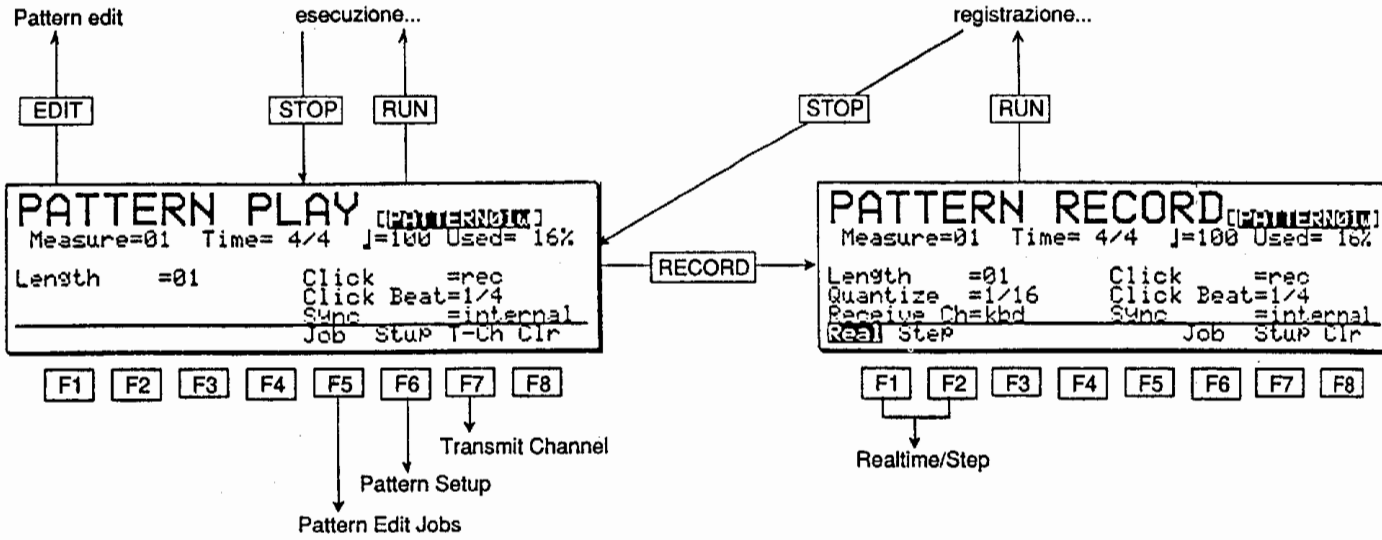
Spesso i pattern sono usati per suonare delle voci percussive dalla traccia 16 del sequencer, come riportato nel diagramma seguente. Poichè il canale di trasmissione di ciascuna traccia del sequencer può essere modificato, accertatevi che la traccia 16 stia trasmettendo i propri dati sul canale che sarà ricevuto dalla voce che nel modo multi dovrà essere suonata dal pattern.

I dati di pattern possono essere registrati quando l'SY99 è nel modo Voice. Comunque, questi dati non verranno suonati quando l'SY99 è nel modo Voice a meno che il canale di ricezione della voce sia impostato sul canale di trasmissione della traccia di pattern (solitamente il canale 16) oppure su "omn" (significa che la voce suonerà i dati ricevuti su tutti i canali). Fate riferimento alla spiegazione relativa all'impostazione del canale di ricezione della voce, che troverete più avanti.



Per i dettagli circa la collocazione delle parti nella traccia 16, fate riferimento al paragrafo *Chain Pattern* della sezione *Song Edit*.

Organizzazione del modo pattern



Job directory Pattern Edit

PATTERN EDIT JOB		700
		01
01: Copy Pattern		
02: Get Pattern		
03: Put Pattern		
04: Put Chain Pattern		
01	02	03
04		

- 01: Copy Pattern
- 02: Get pattern
- 03: Put pattern
- 04: Put Chain pattern

Clear Pattern

CLEAR PATTERN		711
Pattern = 01		
>>> Press ENTER <<<		
One	All	

Job directory Pattern Setup

PATTERN SETUP		705
		01
01: Receive Event		
02: MIDI Control		
03: Accent Level		
04: Clock/Beat		
01	02	03
04		

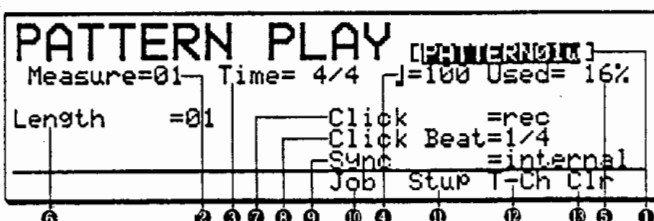
- 01: Receive Event
- 02: MIDI Control
- 03: Accent Level
- 04: Clock/Beat

Pattern play

Funzione: Nel modo pattern play è possibile selezionare ed effettuare il playback di qualsiasi pattern da 01 a 99. Potete anche effettuare le regolazioni per il click metronomico e per la sincronizzazione.

Procedura:

Premete PATTERN per immettervi nel modo pattern play. Si accenderà il LED rosso di PATTERN. Selezionate il pattern di cui volete effettuare il playback. Per iniziare il playback, premete RUN. Per arrestarlo, premete STOP.



(1) Pattern (01...99): Serve a selezionare il pattern di cui si intende effettuare il playback.

(2) Measure (001...032): Determina la misura da cui il pattern inizierà il playback. Spostate qui il cursore e specificate la misura, oppure usate i pulsanti di locazione del sequencer (|<, <<, LOCATE, o >>).

(3) Time (1/4...32/16): Questo parametro serve a visualizzare il tempo per il pattern come specificato nel modo pattern record. Non può essere modificato nel modo pattern play.

(4) J (30...250): Determina la velocità del tempo in note da un quarto per minuto.

(5) Used (0...100%): Serve a visualizzare la quantità di memoria usata dal sequencer.

(6) Length (1...32): Serve a visualizzare la lunghezza del pattern.

(7) Click (off, rec, rec/play, always): Determina quando suonerà il click metronomico:

off: Il metronomo non suonerà.

rec: Il metronomo suonerà soltanto durante la registrazione.

rec/play: Il metronomo suonerà durante la registrazione o il playback.

always: Il metronomo suonerà costantemente.

(8) Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Determina il movimento sul quale il click sarà udibile.

(9) Sync (internal, MIDI): Determina il clock che controllerà il sequencer. Solitamente questo viene lasciato su internal, di modo che l'SY99 determinerà il tempo mediante il proprio orologio interno.

Se state usando un sequencer MIDI esterno e desiderate che il sequencer dell'SY99 suoni in sincronismo con esso, impostate questo su MIDI, di modo che i messaggi clock MIDI ricevuti al MIDI IN determineranno il tempo.

(10) Premete F5 (Job) per spostarvi sulla job directory di Pattern Edit. Fate riferimento alla sezione seguente, *Pattern edit jobs*.

(11) Premete F6 (Stup) per spostarvi sulla job directory di Pattern Setup. Fate riferimento alla sezione seguente, *Song setup edit jobs*.

(12) Premete F7 (T-Ch) per visualizzare o cambiare le impostazioni relative al canale trasmettente per le tracce da 1 a 16. Fate riferimento alla sezione seguente, *Transmit channel*.

(13) Premete F8 (Clr) per cancellare un pattern seleziona-

to o tutti i pattern. Fate riferimento alla sezione seguente, *Clear pattern*.

Avvio ed arresto del playback: Premete RUN ed il pattern inizierà il playback dal punto specificato dalle impostazioni della misura. Premete STOP e il playback verrà arrestato.

Durante il playback: Durante il playback potete selezionare un altro pattern e modificare le impostazioni del tempo, del click e di click beat.

Non possono essere selezionati i pattern che non contengono dati. Se durante il playback cambiate il numero di pattern, quello che viene suonato correntemente finirà prima che inizi quello appena selezionato.

Pattern edit: In qualsiasi momento durante il modo pattern play potete premere EDIT, per modificare il pattern. Per i dettagli consultate il modo *Pattern edit*.

Pattern record

Funzione: Nel modo pattern record potete effettuare le impostazioni per registrare un pattern. Potete specificare la condizione di registrazione in tempo reale o a passo, impostare il tempo e la lunghezza del pattern ed effettuare le altre regolazioni per il click e la sincronizzazione come previsto dal display Pattern Play.

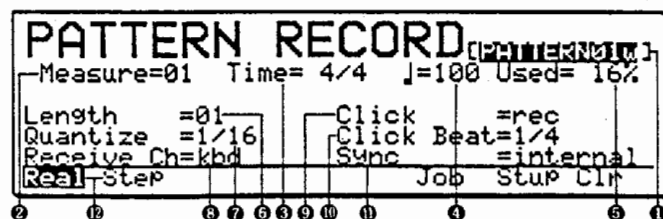
Procedura:

Dal display pattern play, premete RECORD e si accenderà l'LCD RECORD.

Selezionate il modo di registrazione.

Per iniziare a registrare premete RUN.

Per smettere di registrare premete STOP.



(1) PATTERN (01...99): Selezionate il pattern che desiderate registrare.

(2) Measure (01...32): Determina la misura dalla quale avrà inizio il playback del pattern. Potete modificare questo parametro spostando qui il cursore e specificando la misura oppure usando i pulsanti di locazione del sequencer (|<, <<, LOCATE, o >>).

(3) Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Determina il tempo del pattern da registrare. Può essere modificato soltanto per i pattern che non sono stati ancora registrati.

(4) J (30...250): Determina il tempo in note di un quarto per minuto.

(5) Used (0...100%): Serve a visualizzare la quantità di memoria del sequencer ancora disponibile.

(6) Length (1...32): Indica la lunghezza del pattern. Può essere modificata soltanto se il pattern non è stato ancora registrato.

(7) Quantize (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2): Determina la precisione nel posizionamento delle note

rispetto al tempo con cui esse verranno automaticamente corrette. Se è esclusa la quantizzazione, le note che suonate verranno registrate con il tempo esatto con cui si manifestano. Quando viene selezionata una quantizzazione di 1/32...1/2, tutte le note che voi suonate vengono spostate al valore più vicino all'intervallo specificato.

(8) Receive Channel (1-16, omni, kbd): Determina la fonte dei dati che verranno registrati dal sequencer. Normalmente questo parametro è impostato su "kbd", in modo che vengano registrati i dati dalla tastiera dell'SY99.

Se desiderate registrare i dati da un dispositivo MIDI esterno su un canale specifico, impostatelo su 1-16 in modo che verranno registrati i dati ricevuti alla porta MIDI IN sul canale specificato.

Se desiderate registrare i dati da un dispositivo esterno su tutti i canali, impostate questo parametro su "omni". In tal modo verranno registrati tutti i dati ricevuti al MIDI IN.

(9) Click (off, rec, rec/play, always): Determina quando suonerà il click metronomico.

off: Il metronomo non suonerà.

rec: Il metronomo suonerà soltanto durante la registrazione.

rec/play: Il metronomo suonerà durante la registrazione o il playback.

always: Il metronomo suonerà costantemente.

(10) Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Determina il beat o movimento sul quale il click sarà udibile.

(11) Sync (internal, MIDI): Determina il clock che controllerà il sequencer. Normalmente sarà impostato su internal, per cui l'SY99 determinerà il tempo con il proprio clock.

Se state usando un sequencer esterno MIDI e desiderate che il sequencer dell'SY99 suoni in sincronismo con esso, impostate su MIDI questo parametro di modo che i messaggi MIDI clock ricevuti al MIDI IN determineranno la velocità del tempo.

(12) Recording mode (Real, Step): Premete F1 o F2 per selezionare il modo di registrazione.

Realtime recording (premete F1): Le note verranno registrate con il tempo esatto con cui le eseguite.

Step recording (premete F2): Le note verranno registrate una ad una con la durata specificata, qualunque sia il tempo reale con cui voi le eseguite.

Procedura di registrazione del pattern:

1. Selezionate il pattern da registrare.
2. Se non è stato ancora registrato il pattern selezionato, specificate il tempo e la durata.
3. Effettuate le regolazioni di velocità del tempo, quantize, receive channel, click, click beat e sync.
4. Specificate il modo di registrazione: realtime (F1) oppure step (F2).
5. Premete RUN e inizierà la registrazione del pattern. Il display della registrazione dipenderà dal modo di registrazione selezionato nello step 2. Per i dettagli vedere le seguenti sezioni: *Pattern realtime record* oppure *Pattern step record*.
6. Quando avete finito di registrare, premete STOP e ritornerete a visualizzare il display di pattern play.

Edit del pattern: Quando siete nel modo pattern record potete premere in qualsiasi momento EDIT per modificare il pattern. Per i dettagli, consultate il modo *Pattern edit*.

PATTERN RECORD

Pattern realtime record

Funzione: Nella registrazione in tempo reale, le note che voi suonate verranno registrate con il tempo esatto con cui le avete eseguite. Le nuove note registrate si aggiungeranno ai dati precedenti del pattern.

Procedura:

Partendo dal display di pattern record, premete F1 (Real) per selezionare la registrazione in tempo reale.

Per iniziare a registrare premete RUN. Il LED RUN lampeggerà a tempo.

Per cessare la registrazione e ritornare a visualizzare il display di song play, premete STOP.

PATTERN RECORD		[PATTERN 001]	
Measure=01	Time= 4/4	J=100	Used= 16%
Length =01	Click =rec		
Quantize =1/16	Click Beat=1/4		
Receive Ch=kbd	Sync =internal		
Real Step	Job Stup Clr		

(1) Measure (01...32): A mano a mano che registrate, questo numero progredirà per mostrarvi il numero della misura registrata in quel momento facente parte del pattern.

(2) J (30...250): Mentre state registrando potete spostare in quest'area il cursore per modificare il tempo.

(3) Used (0...100%): A mano a mano che registrate, questo valore aumenterà per mostrare la quantità di memoria del sequencer già usata.

(4) Click (off, rec, rec/play, always): Mentre registrate potete spostare il cursore in questa area e specificare quando suonerà il click metronomico.

off: Il metronomo non suonerà.

rec: Il metronomo suonerà soltanto durante la registrazione.

rec/play: Il metronomo suonerà durante la registrazione o il playback.

always: Il metronomo suonerà costantemente.

(5) Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Mentre siete in fase di registrazione, potete spostare il cursore in quest'area e specificare il beat sul quale il click dovrà suonare.

Osservazioni: Durante la registrazione potete modificare le regolazioni del tempo, del click e del click beat. Per modificare gli altri parametri dovete ritornare al display pattern record.

A differenza della registrazione realtime della song, quella del pattern non vi consente di scegliere fra il modo di registrazione overdub o replace (sovrapposizione o sostituzione). La registrazione del pattern è sempre nel modo overdub; ciò significa che verranno aggiunte delle note nuove registrate ai dati preesistenti nel pattern.

Nella registrazione realtime del pattern, quest'ultimo continuerà a ripetersi dall'inizio alla fine fin quando voi premete STOP. Ciò vi consente di creare delle complesse parti ritmiche aggiungendo una nota per volta.

Per cancellare: Durante la registrazione in tempo reale, potete cancellare qualsiasi nota dal pattern premendo SHIFT mentre tenete premuto il tasto della nota indesiderata.

Ciò consente l'esecuzione del pattern attraverso la sezione che desiderate cancellare.

Importante: I dati di pattern possono essere registrati quando l'SY99 si trova nel modo Voice. Comunque, questi dati non verranno suonati quando l'SY99 è nel modo Voice a meno che il canale di ricezione della voce sia impostato sul canale di trasmissione della traccia del pattern (solitamente il canale 16) oppure su "omn" (significa che la voce suonerà i dati ricevuti su tutti i canali). Fate riferimento alla spiegazione relativa all'impostazione del canale di ricezione della voce.

PATTERN RECORD

Pattern step record

Funzione: Nella registrazione a passo, le note che voi suonate verranno registrate ad intervalli di step specificati, qualunque sia l'esatto tempo effettivo con cui suonate le note. Le nuove note registrate verranno aggiunte ai dati preesistenti nel pattern.

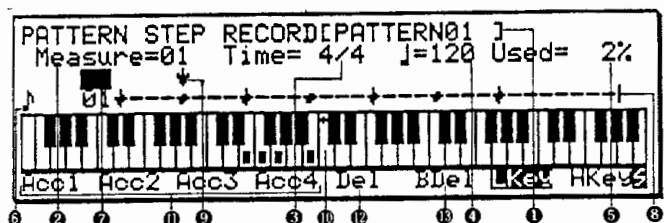
Procedura:

Dal display di pattern record,

premete F2 (Step) per selezionare la registrazione a passo.

Per iniziare a registrare, premete RUN. Il LED RUN si illuminerà in verde.

Per bloccare la registrazione e ritornare a visualizzare il display di song play, premete STOP.



(1) Pattern (01...99): Serve a selezionare il pattern da registrare.

(2) Measure (01...32): Per spostarvi su un'altra misura del pattern, posizionate il cursore in questo punto e modificate i dati.

(3) Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Il tempo viene soltanto visualizzato ma non può essere modificato.

(4) J: La velocità del tempo viene soltanto visualizzata e non può essere modificata.

(5) Used (0...100%): Indica la quantità di memoria del sequencer già utilizzata.

(6) Quest'area indica il valore della nota selezionata correntemente. In qualsiasi momento della registrazione step potete usare la tastierina numerica per immettere i valori delle note. Potete anche spostare il cursore su quest'area e modificare i valori delle note. Se possibile, questi ultimi verranno visualizzati in questa area come simboli grafici per un intero, un quarto etc. Altrimenti, il valore della nota verrà visualizzato come numero di clock (note da 1/384).

(7) Quando il cursore è posizionato in questa area potete spostarvi avanti e indietro nei dati. Se la misura attuale è più lunga di quattro note da un quarto (ad esempio un tempo di 10/8), a questo punto verrà visualizzato un numero per indicare la sezione della misura che viene visualizzata.

(8) Questa barra rappresenta una misura e le divisioni verticali rappresentano un movimento. Un puntino verrà visualizzato sulla barra per indicare un'area di note di 1/32 che contiene dati.

(9) Spostandovi avanti e indietro attraverso i dati, una freccia rivolta verso il basso si sposterà in step da 1/32 per indicare la posizione corrente all'interno della misura.

(10) Se l'area di una nota da 1/32 correntemente selezionata contiene dei dati, le note in quell'area verranno visualizzate sul diagramma della tastiera.

(11) Per selezionare un valore di accento, premete F1-F4. Le note immesse successivamente a tale selezione avranno il valore di accento selezionato. Per modificare il valore dell'accento assegnato ai tasti F1-F4, consultate il paragrafo *Pattern setup job 4. Accent level*.

(12) Per cancellare tutti i dati nell'area di una nota da 1/32, dove è posizionato il cursore, premete F5 (Del). La posizione del cursore non cambierà.

(13) Per cancellare tutti i dati nell'area di nota da 1/32 prima del cursore, premete F6 (BDel). Il cursore arretrerà di una nota da 1/32.

Durata della nota: Per specificare quanto deve essere tenuta una nota rispetto al suo valore, tenete premuto SHIFT assieme a F1-F3. Per registrare le note normali che suonano all'80% del loro valore di nota, premete F1 (Norm). Per registrare le note in staccato che suonano per il 50% del loro valore di nota, premete F2 (Stac). Per registrare delle note lunghe che suonano per il 99% del loro valore, premete F3 (Slur).

Tastiera numerica:

- Valore della nota (tasti numerici da 1 a 8): Usate i tasti numerici da 1 a 8 per specificare il valore della nota da registrare. Premendo ciascun tasto selezionerete il valore della nota sovrastampato su di esso, da una nota di un intero (tasto 1) ad una terzina costituita da note di un ottavo (tasto 8). Ciò determina anche l'incremento dell'avanzamento del cursore dopo l'immissione di ciascuna nota.
- Dot (tasto numerico 9): Per puntare il valore della nota corrente, premete il tasto 9. Il valore della nota corrente viene aumentato del 50%.
- Tie (tasto numerico "-"): Per aumentare la durata della nota appena immessa, premete TIE. La durata della nota verrà estesa del valore della nota corrente e il cursore avanzerà di conseguenza.
- Pausa (tasto numerico 0): Per avanzare di uno step senza immettere i dati, premete REST (pausa).

Procedura di registrazione:

- Immissione delle note: Ogni volta che premete e lasciate un tasto esso verrà registrato e la posizione di sposterà di uno step come specificato dal tempo di step. La nota non verrà immessa fin quando non sono stati lasciati tutti i tasti. Ciò vi consente di immettere più di una nota nella stessa posizione premendo più note prima di lasciare quella precedente.
- Spostarsi attraverso i dati: Quando il cursore è posizionato su (7), potete anche usare i tasti cursore < > per spostarvi avanti e indietro nel pattern e per immettere le note nel punto in cui desiderate. I dati di nota vengono visualizzati sul diagramma della tastiera riportato sull'LCD ed eseguiti dal sintetizzatore.
- Per smettere di registrare: Quando avete finito di registrare il pattern, premete STOP. Ritornerete al display di pattern play, dove potete premere RUN e ascoltare il pattern appena registrato.

Pattern edit

Funzione: Vi consente di editare gli eventi singoli che sono stati registrati in un pattern.

Procedura:

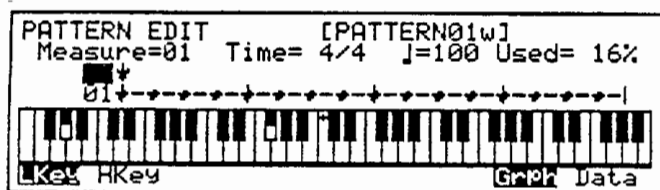
Dal modo pattern play o pattern record

Premete EDIT.

Per uscire dal modo edit e ritornare al modo pattern play, premete EXIT.

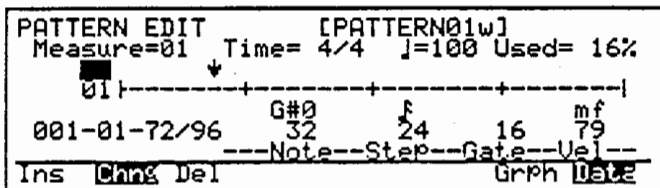
Il display di pattern edit differisce secondo il tipo di editing che avete selezionato: grafico o dati.

Editing grafico del pattern: Per selezionare l'editing grafico, premete F7 (Grph). Il display mostrerà una barra orizzontale per indicare la posizione nella misura e un diagramma di tastiera per indicare le note che sono state registrate ad ogni step.



L'editing grafico del pattern è esattamente uguale all'editing grafico della song, ad eccezione del fatto che viene visualizzato il numero del pattern anziché il nome della song e che il numero massimo delle misure è 32 anziché 999. Per i dettagli, vi preghiamo di consultare il paragrafo *Song edit (graph)*.

Editing dei dati del pattern: Per selezionare l'opzione di editing dei dati, premete F8 (Data). Il display mostrerà il tipo ed i valori numerici di ciascun evento. L'editing dei dati si divide in due modi: modo grafico e modo dati. In quest'ultimo voi potete sia cambiare i dati sia inserirli (con le funzioni Change e Insert). Quando scegliete l'opzione di editing dei dati, automaticamente viene selezionata la funzione change.



L'editing dei dati di pattern è esattamente uguale a quello dei dati di song, tranne per il fatto che anziché visualizzare il nome del brano potrete vedere il numero del pattern e che il numero massimo delle misure è 32 anziché 999. Per i dettagli, vi rimandiamo ai paragrafi *Song edit (data insert)* oppure *Song edit (data change)*.

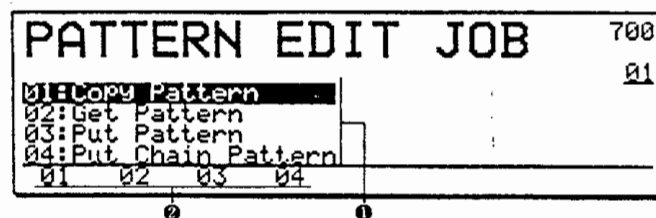
Pattern edit jobs JUMP#700

Funzione: I job del modo pattern edit vi consentono di copiare un pattern in un altro, copiare i dati da una traccia in un pattern, copiare i dati da un pattern in una traccia oppure copiare i dati di pattern di tutte le parti ed inserirle in una traccia.

Procedura:

Dal display pattern play o pattern record

Premete F5 (Job).



(1) Spostate il cursore in quest'area e premete ENTER per selezionare il job specificato.

(2) Premete F1-F4 per selezionare il job o operazione corrispondente (1-4).

01: Copy Pattern: Serve a copiare un pattern in un altro.

02: Get Pattern: Vi fa copiare i dati da misure specifiche di una traccia per inserirle in un pattern.

03: Put Pattern: Serve a copiare i dati da un pattern nelle misure specifiche di una traccia.

04: Put Chain Pattern: Serve a copiare i dati di pattern di tutte le parti entro una traccia determinata da 1 a 15.

PATTERN EDIT JOBS

1. Copy pattern JUMP#701

Funzione: Questa operazione copia un pattern in un altro ed è utile quando desiderate crearne uno nuovo che sia simile a quello già esistente.

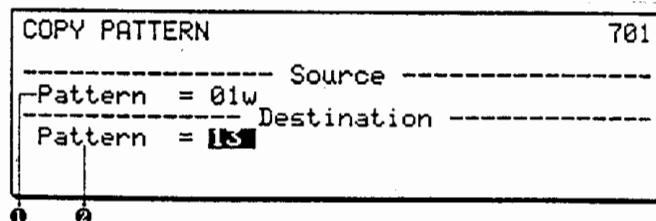
Procedura:

Partendo dalla job directory di pattern edit (JUMP#700), selezionate 01: Copy Pattern (JUMP#701).

Specificate il pattern sorgente e quello di destinazione.

Per mandare in esecuzione premete ENTER.

Per uscire dall'operazione senza eseguirla premete EXIT.



(1) Source pattern (01...99): Specificate il pattern sorgente che desiderate copiare.

(2) Destination pattern (01...99): Specificate il pattern destinazione nel quale desiderate immagazzinare la copia del pattern sorgente. I dati preesistenti nel pattern scelto come destinazione andranno perduti.

Esempio: Per un'impostazione di Source = pattern 3, Destination = pattern 5, il risultato sarebbe il seguente:

Prima					
Misura					
Pattern 3	A	B	C		
Pattern 5	X	Y	Z		

Dopo					
Misura					
Pattern 3	A	B	C		
Pattern 5	A	B	C		

PATTERN EDIT JOBS

2. Get pattern

JUMP#702

Funzione: Copiare i dati da misure specificate di una traccia da 1 a 15 in un pattern.

Procedura:

Partendo dalla job directory del modo pattern edit (JUMP#700),

selezionate 02:Get Pattern (JUMP#702).

Specificate la traccia sorgente e le misure dalle quali copiare i dati ed indicate il pattern di destinazione in cui verranno copiati i dati.

Per eseguire l'operazione, premete ENTER.

Per uscire dall'operazione senza eseguirla premete EXIT.

GET PATTERN		702
----- Source -----		
Track	= 01	
Top Measure	= 001	Last Measure = 004
----- Destination -----		
Pattern	= 1	

(1) Source (Track 01...15, Top Measure 001...32, Last Measure 001...32): Specificate la traccia e le misure dalle quali desiderate copiare i dati. Poichè la lunghezza massima di un pattern è costituita da 32 misure, l'ultima misura copiata non può superare la trentaduesima posizione rispetto alla prima misura. Inoltre, non è possibile selezionare misure che contengono differenti tempi in chiave.

(2) Destination (Pattern 01...99): Specificate il pattern nel quale i dati verranno copiati.

I dati preesistenti nel pattern scelto come destinazione andranno persi.

Esempio: Per un'impostazione di "Source = track 2 measures 2-3, Destination = pattern 5", il risultato sarebbe il seguente:

Prima									
Misura	1	2	3	4	5	6	7	8	9 ...
Traccia 2	A	B	C	D	E	F	G	H	I ...
Pattern 5									
Dopo									
Misura	1	2	3	4	5	6	7	8	9 ...
Traccia 2	A	B	C	D	E	F	G	H	I ...
Pattern 5	B	C							

PATTERN EDIT JOBS

3. Put pattern

JUMP#703

Funzione: Copia i dati da un pattern nelle misure specificate di una traccia.

Procedura:

Partendo dalla job directory di pattern edit (JUMP#700), selezionate 03:Put Pattern (JUMP#703).

Specificate il pattern sorgente, la traccia di destinazione e la misura di destinazione per i dati da copiare.

Per eseguire l'operazione premete ENTER.

Per uscire dall'operazione senza eseguirla premete EXIT.

PUT PATTERN		703
----- Source -----		
Pattern	= 01w	
----- Destination -----		
Track	= 03	
Top Measure	= 008	
----- Parameter -----		
Put	= 2 times	

(1) Source (Pattern 01...99): Specificate il pattern da cui verranno copiati i dati.

(2) Destination (Track 01...15, Top Measure 001...32): Specificate la traccia e le misure nelle quali i dati verranno copiati.

(3) Put (1...99): Specificate il numero di volte che i dati verranno copiati dal pattern.

Esempio: Per un'impostazione di "Source = pattern 5, Destination = track 2, measure 4, Put Time = 2" il risultato sarebbe il seguente:

Prima									
Misura	1	2	3	4	5	6	7	8	9 ...
Traccia 2	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z ...
Pattern 5	A	B							
Dopo									
Misura	1	2	3	4	5	6	7	8	9 ...
Traccia 2	Z	Z	Z	A	B	A	B	Z	Z ...
Pattern 5	A	B							

PATTERN EDIT JOBS

4. Put chain pattern

JUMP#704

Funzione: Copiare i dati di tutti i patterns usati dalla traccia 16 (quella riservata al pattern) in una traccia specificata da 1 a 15.

Procedura:

Partendo dalla job directory di pattern edit (JUMP#700), selezionate 04:Put Chain Pattern (JUMP#704).

Specificate la traccia di destinazione.

Per eseguire l'operazione premete ENTER e per uscire senza eseguirla premete EXIT.

PUT CHAIN PATTERN		704
----- Destination -----		
Track	= 02	

(1) Destination (Track 01...15): Specificate la traccia nella quale verranno copiati i dati. I dati preesistenti nella traccia destinazione andranno persi.

Osservazioni: Se la quantità di dati è troppo grande, può occorrere un certo tempo per la copiatura. Poichè questa operazione copia i dati effettivi di ciascun pattern il numero delle volte che esso è usato in un pattern, la traccia di destinazione risultante occuperà più memoria dei dati del pattern originale.

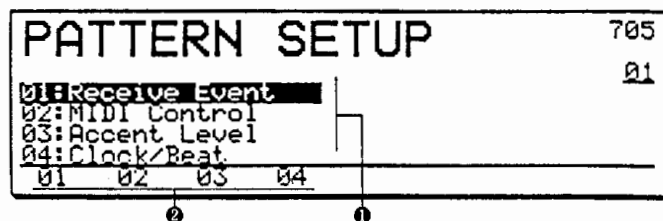
Pattern setup jobs JUMP#705

Funzione: La messa a punto dei parametri influenza il funzionamento generale del sequencer.

Procedura:

Partendo dal display di pattern play o pattern record, premete F6 (Stup) (JUMP#705).

Selezionate l'applicazione desiderata di pattern setup.



- (1) Spostate il cursore in quest'area e premete ENTER per selezionare l'applicazione desiderata.
- (2) Premendo F1-F4 potrete selezionare il job corrispondente da 1 a 4.

01: Receive Event: Per risparmiare memoria del sequencer, potete specificare i tipi di dati indesiderati per la registrazione.

02: MIDI Control: Specificate se il sequencer dell'SY99 verrà controllato dal proprio clock interno oppure da un sequencer esterno.

03: Accent Level: Specificate il livello di accento per ciascuno dei quattro tasti funzione (F1-F4) usati per specificare l'accento di una nota nel modo di registrazione step del brano.

04: Clock/Beat: Serve ad impostare il numero di clock per beat che verrà visualizzato in fase di editing.

Nota: Questi parametri di Setup possono essere anche impostati dal modo Song play. Il risultato è esattamente lo stesso se li impostate dal modo Pattern o Song. Per i dettagli fate riferimento alle operazioni di Song setup.

Transmit channel JUMP#710

Funzione: Specificare il canale MIDI sul quale ogni traccia del sequencer trasmetterà i propri dati.

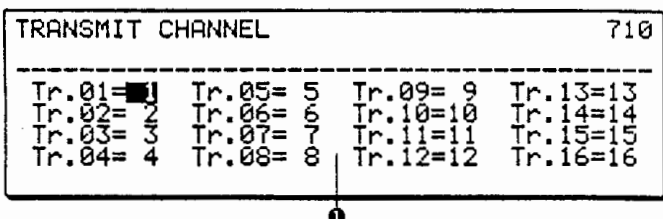
Procedura:

Dal modo pattern play,

premete F7 (T-Ch) (JUMP#710).

Specificate il canale di trasmissione MIDI per ogni traccia.

Per uscire dal modo pattern play, premete EXIT.



- (1) Tracks 1-6 (1...16): Serve a specificare il canale 1-16 sul quale ogni traccia trasmetterà i dati dal MIDI OUT.

Nota: Le assegnazioni del canale di trasmissione possono anche essere cambiate dal modo song play. Il risultato dipende dal punto di partenza della selezione di questa funzione: cioè dal modo Pattern o Song.

Il canale di trasmissione usato per trasmettere i dati di pattern può essere cambiato modificando l'impostazione per la traccia 16.

Clear pattern JUMP#711

Funzione: Cancella tutti i dati da un pattern specificato o da tutti i pattern da 01 a 99.

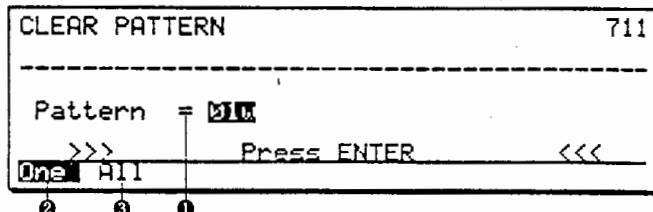
Procedura:

Partendo dal display di pattern play, premete F8 (Clr) (JUMP#711).

Specificate se intendete cancellare un solo pattern o tutti i pattern.

Per eseguire l'operazione, premete ENTER.

Per uscirne senza eseguire, premete EXIT.



- (1) Pattern (01...99): Se avete premuto F1 (One), specificate il pattern da cancellare.

- (2) Per cancellare un solo pattern, premete F1 (One) e specificate il pattern.

- (3) Per cancellare tutti i pattern, premete F2 (All).

Osservazioni: Se cancellate un pattern o tutti i pattern, i dati andranno irrimediabilmente persi. Non c'è alcun modo per richiamare un pattern.

MODO UTILITY

Nel modo utility potete effettuare le regolazioni che influiscono sul sistema generale dell'SY99, effettuare le regolazioni per la trasmissione e la ricezione MIDI, trasmettere dati bulk (a blocchi) via MIDI e salvare o caricare i dati dell'SY99 su card o su disco, caricare e immagazzinare dati sample, immagazzinare dati bulk MIDI da un altro dispositivo oppure usare l'SY99 come controller master MIDI.

Indice di questa sezione

System Utility	158
MIDI Utility	162
Card Utility	164
Disk Utility	166
Sample Utility	172
MIDI data recorder Utility	174
Master control Utility	177

Nel modo Utility potete effettuare le regolazioni che influiscono sul sistema generale dell'SY99, effettuare le regolazioni per la trasmissione e la ricezione dei dati MIDI, trasferire dati su e da card, su e da disco, caricamento e immagazzinamento dei dati sample, caricare e immagazzinare dati bulk MIDI da un altro dispositivo oppure usare l'SY99 come controller master MIDI. Le funzioni del modo UTILITY sono divise in sette job directories. Quando premete UTILITY, appare sullo schermo l'ultima directory selezionata. Scegliete una job directory premendo F1-F7.

Job directory System Utility

UTILITY		800
System Utility		06
01: Master Tuning	05: Greeting Message	
02: Velocity Set	06: Memory Allocate	
03: Controllers	07: Switch Lock	
04: Edit Confirm		
Sys	MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr	5

01 - Master Tuning: L'accordatura (o intonazione) generale dell'SY99 può essere regolata con incrementi di semitoni o incrementi più piccoli (circa 1 cent).

02 - Velocity Set: La tastiera dell'SY99 può essere regolata in modo da rispondere in vari modi alla vostra velocità di esecuzione.

03 - Controllers: La rotella MODULATION 2 e un interruttore a pedale opzionale collegato alla presa FOOT SWITCH trasmetteranno i dati utilizzando il numero di controllo MIDI da voi specificato. Inoltre, può essere impostata la funzione hold del controller per evitare il resettaggio dei parametri relativi alla modulation e degli altri influenzati dai controller.

04 - Edit Confirm: Può essere attivato o escluso (on/off) il messaggio "Are you sure?" che appare quando voi immagazzinate, richiamate o iniziate i dati.

05 - Greeting Message: Potete editare il messaggio di due righe che viene visualizzato brevemente all'atto dell'accensione dell'SY99.

06 - Memory Allocate: Specifica la quantità di RAM MDR/sample che verrà utilizzata dall'MDR.

07 - Switch Lock: Blocca gli interruttori sul pannello frontale dell'SY99.

Job directory MIDI Utility

UTILITY		806
MIDI Utility		01
01: Setting		
02: Bulk Dump		
Sys	MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr	5

01 - Setting: L'SY99 riceverà e trasmetterà i dati MIDI come viene determinato dai canali MIDI e dalle impostazioni MIDI qui specificate.

02 - Bulk Dump: I vari tipi di dati SY99 possono essere trasmessi via MIDI ad un altro SY99 o ad un altro dispositivo.

Job directory Card Utility

UTILITY <DATA CARD TYPE=---->		812
Card Utility		01
01: Load From Data Card		
02: Save To Data Card		
03: Format Data Card		
04: Load From Wave Card		
Sys	MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr	5

01 - Load From Data Card: I dati del sintetizzatore possono essere caricati da una card DATA (RAM o ROM).

02 - Save To Data Card: I dati del sintetizzatore possono essere salvati su una card DATA RAM.

03 - Format Data Card: Prima di poter utilizzare una card RAM MCD64 nuova, dovete usare questa funzione per formattarla.

04 - Load From Wave Card: I dati di forma d'onda possono essere caricati da una card WAVEFORM.

Job directory Disk Utility

UTILITY <DISK SAVE TYPE=SY99>		816
Disk Utility		01
01: Disk Status	05: Backup Disk	
02: Load From Disk	06: Rename File	
03: Save To Disk	07: Delete File	
04: Format Disk	08: Disk Save Type	
Sys	MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr	5

01 - Disk Status: Questa funzione vi consente di controllare il numero dei file su disco e l'area libera residua sul disco.

02 - Load From Disk: I dati del sintetizzatore o del sequencer possono essere caricati da disco.

- 03 - Save To Disk: I dati del sintetizzatore o del sequencer possono essere salvati su disco.
 04 - Format Disk: Prima di poter utilizzare un disco nuovo, esso deve essere formattato.
 05 - Backup Disk: Questa operazione deve essere utilizzata per effettuare il backup dei dischi (cioè una copia) per i dati importanti.
 06 - Rename File: Un file su disco già esistente può essere chiamato con un nome differente.
 07 - Delete File: È possibile cancellare dal disco un file indesiderato.

Job directory Sample Utility

UTILITY		826
Sample Utility		
01: Sample Dir	05: Initialize Sample	01
02: Sample Dump		
03: Load From Disk		
04: Save To Disk		
Sys	MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr	5

- 01 - Sample Dir: Consente la visualizzazione, la copiatura e la cancellazione dei dati sample.
 02 - Sample Dump: Consente l'output di campioni e forme d'onda dell'SY99 tramite riversamento a blocchi MIDI; inoltre, effettua l'output di richieste di sample dump.
 03 - Load From Disk: Carica i dati sample da disco.
 04 - Save To Disk: Salva i dati sample su disco.
 05 - Initialize Sample: Inizializza la memoria sample dell'SY99.

Utility MIDI Data Recorder

UTILITY		830
MIDI Data Recorder Utility		
01: Output	05: Initialize MDR	01
02: Input		
03: Load From Disk		
04: Save To Disk		
Sys	MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr	5

- 01 - Output: Questa operazione trasmette i bulk data MIDI dalla memoria MDR dell'SY99 ad un dispositivo esterno.
 02 - Input: Questa operazione riceve i bulk data MIDI provenienti da un dispositivo esterno nella memoria MDR dell'SY99.
 03 - Load From Disk: Questa operazione carica un file di MIDI bulk data da disco nella memoria MDR dell'SY99.
 04 - Save To Disk: Questa operazione salva i MIDI bulk data della memoria MDR dell'SY99 in un file su disco.
 05 - Initialize MDR: Questa operazione inizializza la memoria MDR dell'SY99.

Master Control

UTILITY		831
Master Control		
01: Controller Select		01
02: Transmit Filter		
Sys	MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr	5

- 01 - Controller Select: Serve a selezionare un setup di master control MIDI e ad editare i parametri di setup.
 02 - Transmit Filter: Specifica i tipi di dati che verranno trasmessi e i relativi canali quando l'SY99 è nel modo master control.

System Utility

JUMP#800

Funzione: Le regolazioni dell'utility di sistema influenzano l'intero sistema dell'SY99.

Procedura:

Partendo da MIDI Utility (JUMP#806), Card Utility (JUMP#812) oppure Disk Utility (JUMP#816), Sample Utility (JUMP#826), MDR Utility (JUMP#830), Master control (JUMP#831).

premete F1 (Sys) (JUMP#800).

Selezionate il job utility di sistema desiderato e premete ENTER.

UTILITY		800
System Utility		
01: Master Tuning	05: Greeting Message	01
02: Velocity Set	06: Memory Allocate	
03: Controllers	07: Switch Lock	
04: Edit Confirm		
Sys	MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr	5

(1) Spostate il cursore in questa area per selezionare uno dei job seguenti e quindi premete ENTER.

01 - Master Tuning: L'accordatura generale dell'SY99 può essere regolata con incrementi di semitoni oppure di circa 1 cent.

02 - Velocity Set: La tastiera dell'SY99 e il generatore di suono interno possono essere impostati in modo da rispondere alla vostra velocità di esecuzione.

03 - Controllers: La rotella MODULATION2 e l'interruttore a pedale opzionale collegato alla presa FOOT SWITCH trasmetteranno i dati usando il numero di controllo MIDI da voi specificato. Inoltre può essere impostata la funzione hold del controller per evitare il resettaggio della modulazione e degli altri parametri influenzati dal controller.

04 - Edit Confirm: Può essere inserito o escluso (on/off) il messaggio "Are you sure?" che appare quanto voi immagazzinate, richiamate o iniziate i dati.

05 - Greeting Message: Può essere modificato il messaggio di due righe che viene visualizzato brevemente all'accensione dell'SY99.

06 - Memory Allocate: Specifica la quantità di RAM MDR/sample che verrà utilizzata dall'MDR.

07 - Switch Lock: Blocca gli interruttori del pannello frontale dell'SY99.

(2) Premete F2-F7 per spostarvi su un altro modo utility. Premete un tasto funzione mentre tenete premuto SHIFT per selezionare un job dalla directory correntemente visualizzata.

SYSTEM UTILITY

1. Master tuning

JUMP#801

Funzione: L'accordatura generale dell'SY99 può essere regolata con un metodo di microaccordatura o con incrementi di semitoni.

Procedura:

Partendo dalla job directory di System Utility (JUMP#800), selezionate 01:Master Tuning (JUMP#801).

Specificate l'accordatura generale con incrementi di semitoni o più piccoli.

MASTER TUNING

801

Note Shift =
Fine Tuning =

Note Fine

(1) Note Shift (-64...+63): Serve a regolare il pitch di tutto l'SY99, con incrementi di semitoni.

(2) Fine Tuning (-64...+63): Questo parametro serve a regolare il pitch (cioè l'intonazione) di tutto l'SY99 con incrementi di 1,171875 centesimi.

Osservazioni:

Per regolare il pitch solo di voci specifiche, fate riferimento a *Voice common job 2.Element detune* e *3.Note Shift*.

Questa impostazione influisce soltanto sul generatore interno dell'SY99. Non ha alcun effetto sui numeri di nota trasmessi dal MIDI OUT.

Alcune voci che usano le forme d'onda AWM potrebbero non suonare nel modo giusto se il valore di note shift è stato alzato troppo. In tal caso, cercate di abbassare di un'ottava il valore di note shift. (Lo stesso fenomeno potrebbe verificarsi quando una voce viene suonata con un'intonazione alta. È probabile che ciò sia dovuto alle impostazioni di element detune e note shift di cui sopra.)

SYSTEM UTILITY

2. Velocity set

JUMP#802

Funzione: Imposta la tastiera dell'SY99 in modo che possa rispondere in vari modi alla vostra velocità di esecuzione.

Procedura:

Partendo dalla job directory di System Utility (JUMP#800), selezionate 02:Velocity Set (JUMP#802).

Specificate il valore fissato della velocità e la curva della velocità.

VELOCITY SET

802

Fixed Velocity =
Velocity Curve =

Fix Curv

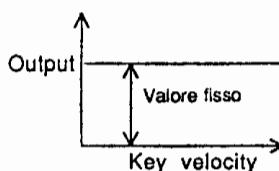
(1) Fixed Velocity (off, 1...127): Quando è impostato su "off", il generatore di suono dell'SY99 risponderà alla vostra velocità di esecuzione secondo la curva di velocità specificata al punto (2). Se invece è impostato su un valore

da 0 a 127, a tutte le note verrà assegnato lo stesso valore di velocità specificata qualunque sia la vostra velocità di esecuzione.

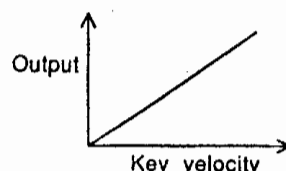
(2) Velocity Curve (0...7): Determina il modo in cui il generatore di suono dell'SY99 risponderà alla vostra velocità di esecuzione, come raffigurato dai diagrammi che seguono.

Le curve di velocità 6 e 7 (rispettivamente cross-1 e cross-2) vi consentono di effettuare la dissolvenza incrociata fra le due voci che utilizzano key velocity. Impostate una voce su una sensibilità di key velocity positiva e l'altra su un valore negativo. Fate riferimento ai paragrafi *AFM Element data 5.AFM sensitivity* (JUMP#243) e *AWM Element data 4.AWM sensitivity* (JUMP#260).

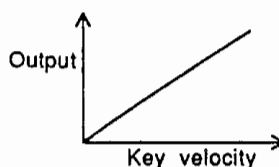
FIXED VELOCITY = 1~127



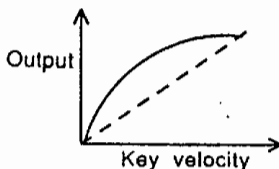
FIXED VELOCITY = Off



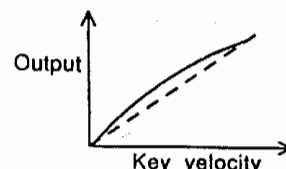
0. Normal



1. Soft - 1

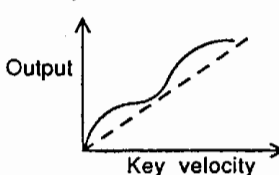


2. Soft - 2



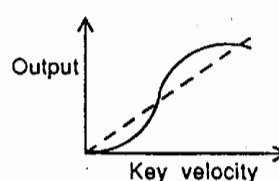
--- rappresenta la curva di velocità normale

3. Easy



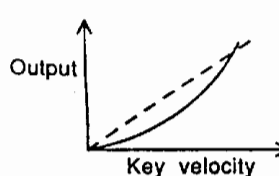
--- rappresenta la curva di velocità normale

4. Wide



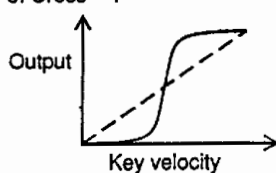
--- rappresenta la curva di velocità normale

5. Hard

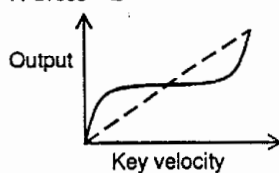


--- rappresenta la curva di velocità normale

6. Cross - 1



7. Cross - 2



--- rappresenta la curva
di velocità normale

Osservazioni: Quando eseguite il suono di uno strumento come l'organo o il clavicembalo che normalmente non rispondono alla velocità di esecuzione, può essere utile usare un valore fisso di velocity. Un risultato analogo potrebbe essere ottenuto impostando su 0 tutti i parametri di sensibilità della velocità. Infatti ciò è preferibile poiché lascia tutte le altre voci alle loro impostazioni normali di velocità.

La regolazione della curva di velocità influisce soltanto sul generatore interno dell'SY99 e sarà efficace solo per le note ricevute dal MIDI IN nonché quelle suonate sulla tastiera dell'SY99. Questa regolazione non ha alcun effetto sui messaggi di nota trasmessi dal MIDI OUT.

SYSTEM UTILITY

3. Controllers

JUMP#803

Funzione: La rotella MODULATION 2 e un interruttore a pedale opzionale collegato alla presa jack FOOT SWITCH trasmetteranno i dati utilizzando il numero di controllo MIDI da voi specificato. Inoltre, può essere impostata la funzione hold del controller per evitare il resettaggio della modulazione e degli altri parametri influenzati dal controller.

Procedura:

Partendo dalla job directory di System Utility (JUMP#800), selezionate 03:Controllers (JUMP#803).

Specificate il numero di controllo MIDI per ciascun controller assegnabile.

CONTROLLERS		803
Controller	MIDI Control Number	
Assignable Foot Sw	065 Portament Switch	
Assignable Wheel	013 Non-assigned no.	
Controller Hold	= off	
Foot Whl Hold		

(1) Assignable Foot Switch (1...120): Un interruttore a pedale opzionale collegato alla presa jack FOOT SWITCH situata sul pannello posteriore trasmetterà i messaggi di controllo del tipo qui specificato.

(2) Assignable Wheel (1...120): La rotella MODULATION 2 situata a sinistra della tastiera SY99 trasmetterà i messaggi di controllo del tipo qui specificato.

(3) Premete F1 (Foot) o F2 (Whl) per spostare il cursore su (1) o (2).

Osservazioni: Le impostazioni indicate nel paragrafo *Voice common job 12. Controllers* (JUMP#226, #227 e #228) determinano il tipo di messaggio di controllo dal quale ciascun parametro verrà controllato. Se desiderate

usare questa funzione per controllare le voci dell'SY99, accertatevi che il numero di controllo MIDI che assegnate corrisponda al numero di controllo MIDI selezionato per il parametro che desiderate controllare.

Se desiderate assegnare alla rotella di MODULAZIONE 2 o all'interruttore a pedale FOOT SWITCH la funzione di controllare un'attrezzatura MIDI esterna e di non influire sul generatore di suono dell'SY99, dovete usare un numero di controllo MIDI non previsto o non utilizzato in *Voice Common job 12. Controllers* (JUMP#226, #227, #228). Fate riferimento al prospetto di implementazione MIDI dei manuali relativi agli altri dispositivi MIDI per sapere come ciascun dispositivo reagisce ai dati di controllo MIDI in arrivo. Lo standard MIDI ufficiale definisce l'uso dei messaggi di cambio controllo che riportiamo qui di seguito. I numeri di control change 000 e 032 vengono usati dai messaggi di Bank Select e non possono essere selezionati.

Tipo continuo		Tipo on/off	
001	Modulation wheel	064	Sustain
002	Breath controller	065	Portamento
004	Foot controller	066	Sostenuto
005	Portamento time	067	Soft pedal
006	Data entry	069	Hold 2
007	Main volume	091	Ex effect depth
008	Balance control	092	Tremolo depth
010	Panpot	093	Chorus depth
011	Expression	094	Celeste depth
		095	Phaser depth

Normalmente, la modulazione e gli altri parametri influenzati dal movimento dei controller (tranne il volume generale) sono resettati quando viene eseguito un program change. Potete evitare il resettaggio di tali parametri impostando su "on" la funzione hold del controller. Con questa impostazione, tutti i valori dei parametri vengono mantenuti indipendentemente dalle assegnazioni del loro controller. Per esempio, se ad una voce viene applicata la modulazione del pitch usando MODULATION 1, la stessa quantità di modulazione del pitch verrà applicata alla voce successiva selezionata finché la pitch modulation rimane attivata per quella voce. (Osservate che, perché abbia effetto la funzione hold del controller, non è necessario che la pitch modulation sia assegnata a MODULATION 1 o a qualsiasi altro controller.)

Il volume generale, la modulazione e tutti gli altri parametri influenzati dal movimento dei controller verranno resettati quando il modo dell'SY99 viene cambiato da Multi a Voice (o viceversa) oppure dall'esecuzione di un program change nel modo Multi, anche se la funzione hold del controller è attivata.

SYSTEM UTILITY

4. Edit confirm

JUMP#804

Funzione: Può essere inserito o escluso (on/off) il messaggio "Are you sure?" che appare quando voi immagazzinate, richiamate o inizializzate i dati.

Procedura:

Partendo dalla job directory di System Utility (JUMP#800), selezionate 04:Edit Confirm (JUMP#804). Specificate se deve apparire o meno il messaggio di conferma.

EDIT CONFIRM	804
Edit Confirm = on	

(1) Edit Confirm (on, off): Quando è attivato, sullo schermo apparirà la domanda "Are you sure?" ogni volta che effettuate un'operazione che interessa la cancellazione o la sostituzione di dati. Quando è in posizione off, l'operazione di cancellazione o sostituzione dati verrà eseguita senza chiedervi conferma.

Osservazioni: Fin quando non acquistate la dovuta familiarità con l'SY99, vi raccomandiamo di lasciare questa funzione su "on".

SYSTEM UTILITY

5. Greeting message JUMP#805

Funzione: Editare il messaggio di due righe che appare brevemente all'accensione dell'SY99.

Procedura:

Dalla job directory di System Utility (JUMP#800), selezionate 05:Greeting Message (JUMP#805). Specificate il messaggio di presentazione da voi desiderato.

GREETING MESSAGE		805
Line 1	= [Create YOUR sound !]	
Line 2	= [...I'm ready]	
Clr	Uppr	Lowr

(1) Immettete il messaggio introduttivo (o di presentazione) da voi desiderato, composto da due righe di 20 caratteri.

(2) Per cancellare il messaggio immesso correntemente, premete F1 (Clr). (Se cancellate il messaggio di presentazione, all'accensione dell'SY99 non apparirà nemmeno il rettangolino che dovrebbe contenerlo.) Per impostare i caratteri maiuscoli, premete F2 (Uppr); per impostare le lettere minuscole, premete F3 (Lowr).

Osservazioni: I metodi di immissione dei dati per i caratteri sono spiegati nella parte introduttiva del manuale.

SYSTEM UTILITY

6. Memory allocate JUMP#820

Funzione: Specificare l'assegnazione dei 512 Kbytes di RAM interna MDR/sample per i dati MDR e la quantità che verrà usata per i dati sample.

Procedura:

Partendo dalla job directory di System Utility (JUMP#800), selezionate 06:Memory Allocate (JUMP#820). Specificate la quantità di memoria da assegnare ai dati MDR e ai dati sample.

Per eseguire la funzione di memory allocate, premete F8 (Go).

Per uscire senza effettuare l'operazione, premete EXIT.

MEMORY ALLOCATE		820
All Memory	=	512 KByte
Sample	=	512 K
MDR	=	445 K
Used	=	0 K
Init		
Go		

(1) Con il cursore posizionato sul valore di MDR memory, regolate l'assegnazione per quel tipo di memoria con incrementi di 4 Kbytes. (Il valore minimo assegnabile alla memoria MDR è di 8 Kbytes.) Il valore della memoria sample viene regolato automaticamente in modo che il totale sia sempre 512 Kbytes.

(2) Premendo F4 (Init) potete cancellare la memoria e assegnare tutti i 512 Kbytes alla memoria sample.

(3) Dopo aver effettuato le impostazioni nel punto (1), dovete premere F8 (Go) perché le regolazioni diventino effettive. Se incrementate l'assegnazione della memoria sample e premete F8 (Go), verranno conservati i dati sample esistenti. Lo stesso accadrà se incrementate la memoria sample, ma lasciate abbastanza memoria da conservare i campioni attualmente presenti nell'SY99. Comunque, se cercate di decrementare l'area della memoria sample fino ad un valore insufficiente per garantire la conservazione dei campioni attualmente contenuti nell'SY99, apparirà un messaggio di errore per informarvi che la modifica non può avvenire. In tal caso, dovrete inizializzare l'area RAM sample prima di tentare di diminuire il valore.

Memoria MDR: La funzione MDR vi consente di usare il disco dell'SY99 per salvare e caricare i bulk data da altri dispositivi. Fate riferimento a *MIDI Data Recorder Utility*.

Memoria Sample: I dati sample possono essere ricevuti via MIDI in qualsiasi momento da un altro dispositivo. I dati sample possono essere caricati anche da disco, come spiegato nel paragrafo *Sample Utility, 3. Load from disk*. Questi campioni possono essere assegnati ad una forma d'onda e usati come le forme d'onda AWM card e preset. Fate riferimento a *AWM element data, 2.0 Waveform edit*.

RAM di espansione: È possibile ingrandire fino ad un massimo di 3 Mbytes la dimensione dell'area MDR/sample usando schede di espansione memoria opzionali, modello SYEM B05. Comunque, anche quando la memoria MDR/sample dell'SY99 è stata incrementata in questo modo, la quantità di quest'area assegnabile all'uso dell'MDR è limitata ad un massimo di 512 Kbytes. Per ulteriori dettagli relativi all'espansione di memoria, fate riferimento al paragrafo *Schede di espansione memoria* nell'appendice.

SYSTEM UTILITY

7. Switch lock

Funzione: Bloccare gli interruttori del pannello frontale dell'SY99 per evitare che vengano usati inavvertitamente.

Procedura:

Dalla job directory di System Utility (JUMP#800), selezionate 07:Switch Lock.

Per bloccare gli interruttori del pannello frontale, premete YES.

Per uscire senza effettuare l'operazione, premete NO oppure EXIT.

Per sbloccare gli interruttori del pannello frontale, premete SHIFT + EXIT.

SWITCH LOCK

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Questa funzione blocca gli interruttori del pannello frontale dell'SY99. Può essere utile quando desiderate appoggiare libri o spartiti sul pannello frontale dell'SY99, e non volete che le memorie possano essere modificate accidentalmente. Per sbloccare gli interruttori del pannello frontale, premete simultaneamente i pulsanti SHIFT e EXIT oppure disattivate lo strumento e ritornerete alla job directory di System Utility.

MIDI Utility JUMP#806

Funzione: Le regolazioni MIDI Utility determinano come verranno trasmessi e ricevuti i dati MIDI.

Procedura:

Da System Utility (JUMP#800), Card Utility (JUMP#812), Disk Utility (JUMP#816), Sample Utility (JUMP#826), MDR Utility (JUMP#830), Master control (JUMP#831)

Premete F2 (MIDI) (JUMP#806).

Selezionate il job utility MIDI desiderato e premete ENTER.

UTILITY		806
MIDI Utility		01
01:Setting		
02: Bulk Dump		
Sys	MIDI	Card Disk Smp1 MDR Mstr

(1) Spostate il cursore in quest'area per selezionare uno dei seguenti job e quindi premete ENTER.

01 - Setting: L'SY99 riceverà e trasmetterà i dati MIDI secondo quanto determinato dai canali MIDI e dalle impostazioni qui specificate.

02 - Bulk Dump: Vari tipi di dati SY99 possono essere trasmessi via MIDI ad un altro SY99 o ad un altro dispositivo.

(2) Premete F1 o F3-F7 per spostarvi su un modo utility differente. Per selezionare un job dalla job directory correntemente visualizzata, tenete premuto SHIFT e premete un tasto funzione.

MIDI UTILITY

1. Setting JUMP#807

Funzione: L'SY99 riceverà e trasmetterà i dati MIDI secondo quanto determinato dai canali e dalle regolazioni MIDI qui specificate.

Procedura:

Partendo dalla job directory MIDI Utility (JUMP#806), selezionate 01:Setting (JUMP#807).

Specificate i canali di trasmissione e ricezione MIDI e le regolazioni.

SETTING		807
Kbd Trans Ch =	1	Program Change = on
Voice Recv Ch =	1	Device Number = all
Local on/off =	on	Bulk Protect = on
Note on/off =	all	Pattern Prot = on
1-01 R-Ch Lcal Note Prog Dev Bulk Ptn		

(1) Keyboard Transmit Channel (1...16): Determina il canale sul quale i dati verranno trasmessi dal MIDI OUT quando suonate la tastiera o muovete i vari controller. Nel modo multi, questo parametro determina anche quale delle sedici voci verrà suonata dalla tastiera.

(2) Voice Receive Channel (1...16, omni): Questo parametro determina il canale sul quale l'SY99 può essere suonato quando si trova nel modo operativo voice play. Se viene selezionato "omni", l'SY99 risponde su qualsiasi canale. Nel modo multi play, i messaggi di bank select e di effect control verranno ricevuti su questo canale.

(3) Local on/off (off, on): Determina se la tastiera dell'SY99 suonerà o meno il generatore interno. Solitamente si lascia questo parametro su "on" in modo che la tastiera dell'SY99 suoni il generatore interno.

Se impostate il generatore di suono dell'SY99 su "off", esso produrrà suono soltanto in risposta ai messaggi provenienti dalla porta MIDI IN, ma i messaggi verranno trasmessi dalla porta MIDI OUT quando suonate la tastiera o spostate i vari controller. I dati provenienti dal sequencer interno dell'SY99 verranno sempre inviati al generatore di suono indipendentemente dall'impostazione di Local on/off.

(4) Note on/off (all, odd, even): Quando è impostato su "all", il generatore dell'SY99 produrrà il suono in risposta a tutte le note ricevute alla porta MIDI IN. Se è impostato su "odd" oppure "even", il generatore dell'SY99 risponderà soltanto alle note dispari o pari.

Ciò influenzerà soltanto le note ricevute al MIDI IN, e non avrà alcun effetto su quelle suonate dalla tastiera dell'SY99.

(5) Program Change (off, on): Serve a determinare come si comporta l'SY99 quando il suo MIDI IN riceve un messaggio di program change, e come i messaggi di program change vengono trasmessi dal MIDI OUT. Solitamente lo lascerete impostato su "on". Per i dettagli, fate riferimento alle spiegazioni seguenti per *Program Change = off* e *Program Change = on*. L'SY99 inoltre riceverà e trasmetterà i messaggi di bank select MIDI (vedere la tabella sottostante).

(6) Device Number (off, 1...16, all): Questo determina il canale sul quale l'SY99 riceverà i messaggi esclusivi del sistema MIDI quali i cambi di parametro e i dati a blocchi. Quando viene selezionato "off", i messaggi esclusivi di sistema non verranno trasmessi né ricevuti. Se invece viene selezionato "all", questi ultimi verranno trasmessi sul canale 1 e ricevuti su qualsiasi canale da 1 a 16.

(7) Bulk Protect (off, on): L'SY99 è in grado di ricevere in

qualsiasi momento i dati di bulk esclusivi del sistema e i dati ricevuti sostituiscono quelli già presenti in memoria. Impostando la funzione bulk protect potete evitare che dei dati di bulk in arrivo sostituiscano dei dati importanti.

(8) Pattern Protect (off, on): I dati delle song nel formato K-Seq nel MIDI consistono di dati sia di song sia di pattern. Se la funzione Pattern Protect è impostata su "off", l'SY99 riceverà entrambi i dati (di song e di pattern).

Impostando su "on" la funzione Pattern Protect, potete istruire l'SY99 ad accettare selettivamente i dati di song escludendo quelli di pattern. Ciò è utile quando desiderate ricevere delle song senza cancellare i dati di pattern contenuti nella memoria del sequencer dell'SY99.

(9) Premendo F1 - F8 sposterete il cursore sulla voce corrispondente nel display.

Local: Se state utilizzando soltanto l'SY99, dovrete lasciare questa funzione su "on". Tuttavia, la funzione local off può essere utile nelle seguenti situazioni.

Alcuni dispositivi MIDI di elaborazione segnale disponibili in commercio sono in grado di ricevere una stringa di dati del controller e di note MIDI e di elaborarla per creare un'armonia parallela oppure altri effetti musicali. Se avete questo tipo di unità di elaborazione MIDI, può essere interessante impostare su local off l'SY99 ed effettuare i collegamenti MIDI in modo che i dati di nota e di controller trasmessi dall'SY99 attraverso la porta MIDI OUT siano elaborati dall'unità MIDI esterna e quindi ritrasmessi al MIDI IN dell'SY99.

Se usate un sequencer esterno in abbinamento all'SY99, probabilmente registrerete dalla porta MIDI OUT dell'SY99 nel sequencer ed effettuerete il playback dalla porta MIDI OUT, ritrasmettendo i dati nel MIDI IN dell'SY99. Se il sequencer esterno è in grado di effettuare l'echo back cioè di ritrasmettere i dati che vengono registrati, potete escludere l'SY99, in modo che esso produca il suono soltanto in risposta ai dati provenienti dal sequencer esterno.

Note on/off: Questa impostazione può essere usata per aumentare il numero delle note simultanee. Ciascun SY99 è in grado di produrre simultaneamente fino a 16 note di suono AFM e 16 note di suono AWM. Inviando gli stessi dati MIDI a due SY99 ed impostando uno su "odd" e l'altro su "even", potete raddoppiare il numero delle note simultanee riproducibili.

Program Change = off: I messaggi di bank select e di program change in arrivo verranno ignorati. I messaggi di program change non verranno trasmessi.

Program Change = on: I messaggi di bank select e di program change in arrivo verranno eseguiti come indicato nella tabella sottostante.

	Voice/ Multi Number	Bank Select	Program Change
Voice (Internal)	1-64	1	1-64
(Card)	1-64	2	1-64
(Preset1)	1-64	3	1-64
(Preset2)	1-64	6	1-64
Multi (Internal)	1-16	17	65-80
(Card)	1-16	18	65-80
(Preset)	1-16	19	65-80
Voice in Multi (Internal)	1-64	33	1-64
(Card)	1-64	34	1-64
(Preset1)	1-64	35	1-64
(Preset2)	1-64	38	1-64

MIDI UTILITY

2. Bulk dump

JUMP#809

Funzione: Via MIDI è possibile trasmettere vari tipi di dati SY99 ad un altro SY99 oppure ad un altro dispositivo.

Procedura:

Partendo dalla job directory di MIDI utility (JUMP#806), selezionate 02: Bulk Dump (JUMP#809).

Specificate il tipo di dati da trasmettere.

Per mandare in esecuzione la trasmissione dei dati, premete F8 (Go).

Per uscire senza aver effettuato la trasmissione dei dati, premete EXIT.

BULK DUMP		809
		<u>01</u>
01: Vc & Mlt	05: 64 Voice	09: Sequencer
02: Syn Setup	06: 16 Multi	10: 1 Song & Ptn
03: Pan	07: 1 Voice	11: Seq Setup
04: Mcr Tuning	08: 1 Multi	12: NSEQ
		Go

(1) Spostate il cursore in quest'area per selezionare il tipo dei dati che desiderate trasmettere. Quindi premete F8 (Go).

01: Vc & Mlt: Tutti i dati della voce interna e multi

02: Syn Setup: I dati di messa a punto del sistema per la sezione sintetizzatore

03: Pan: Tutti i dati interni di pan

04: Mcr Tuning: Tutti i dati interni di micro tuning

05: 64 Voice: Tutte le voci interne

06: 16 Multi: Tutti i multi interni

07: 1 Voice: Una voce specifica

08: 1 Multi: Un multi specifico

09: Sequencer: I dati per una song, più i dati di pattern e di setup del sequencer

10: 1 Song&Pat: I dati per una song più i dati di pattern

11: Seq Setup: I dati di messa a punto della sezione sequencer

12: NSEQ: I dati per una song nel formato N-Seq

Go: Quando premete F8 (Go) ha inizio la trasmissione dei dati e sulla linea inferiore dell'LCD apparirà l'indicazione "Now transmitting!". Quando la trasmissione termina, sulla linea inferiore apparirà l'indicazione "Complete!".

System setup data: I dati di system setup trasmessi via bulk dump 02: Syn Setup consistono di tutte le impostazioni di System utility, MIDI utility e master control.

1 Voice: Se selezionate 07: 1 Voice e premete F8 (Dir) appare una directory delle sedici voci presenti nella banca selezionata in quel momento. Selezionate una banca di dati da A a D e poi una voce da 1 a 16. Quindi premete F8 (Go) e verranno trasmessi i dati della voce selezionata. Possono essere trasmesse mediante riversamento dati (dumping) soltanto le voci interne.

1 Multi: Se selezionate 08: 1 Multi e premete F8 (Dir), appare una directory dei sedici multi presenti nella memoria selezionata correntemente. Selezionate un multi da 1 a 16. Quindi premete F8 (Go) e verranno trasmessi i dati del multi selezionato. Possono essere trasmessi mediante dumping soltanto i multi interni.

Sequencer data: Se selezionate 09: Sequencer, 10: 1 Song&Pat o 12: NSEQ e premete F8 (Dir), apparirà una

directory delle song contenute nella memoria del sequencer. Selezionate una song e premete F8 (Go) per trasmettere i dati per la song (oltre a quelli di pattern e di setup, in base al tipo di dumping selezionato) come riversamento dei dati del MIDI sequencer. Tutti i dati di pattern verranno trasmessi indipendentemente dalla song selezionata.

La selezione di una song è la stessa descritta per la song directory, tranne per il fatto che non è possibile effettuare la selezione diretta usando i tasti funzione.

Osservazioni: Affinché i dati vengano ricevuti da un altro SY99, è necessario che le impostazioni del numero di dispositivo dei due strumenti corrispondano.

I dati trasmessi da 07:1 Voice oppure 08:1 Multi verranno ricevuti nel buffer di editing del dispositivo ricevente. Se, prima di immagazzinarli in memoria, selezionate un'altra memoria, i dati appena ricevuti andranno persi.

Ricezione dei dati di system setup via bulk dump: L'SY99 è in grado di ricevere tutti i dati di system setup che possono essere trasmessi come bulk dump. Tuttavia, l'impostazione di memory allocation per la memoria RAM MDR/sample non verrà modificata come risultato di un bulk dump in arrivo.

Ricezione dei dati di song via bulk dump: Quando i dati per una sola song vengono ricevuti via bulk dump (nel formato K-Seq o N-Seq), quella song viene assegnata automaticamente al numero di song del brano correntemente selezionato. Qualsiasi tipo di dati di sequenza per la song corrente verrà cancellato dai dati in arrivo. Inoltre, le impostazioni di Next Song, Next Mode e PGM Select non possono essere ricevute come parte di un bulk dump di dati di song; questi parametri conserveranno i valori impostati per la song precedente.

Card Utility

JUMP#812

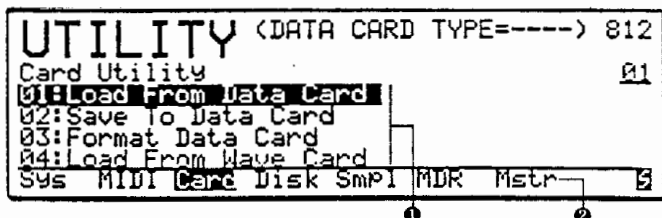
Funzione: I job utilitari relativi alla card vi consentono di trasferire i dati da e su card e di formattarla per poter accettare i dati dell'SY99.

Procedura:

Partendo da System Utility (JUMP#800), MIDI Utility (JUMP#806), Disk Utility (JUMP#816), Sample Utility (JUMP#826), MDR Utility (JUMP#830), Master control (JUMP#831),

premete F3 (Card) (JUMP#812).

Selezionate il job desiderato relativo alla funzione card utility e premete ENTER.



(1) Spostate il cursore in quest'area per selezionare uno dei seguenti job e quindi premete ENTER.

01 - Load From Data Card: I dati del sintetizzatore possono essere caricati da una card DATA (RAM o ROM).

02 - Save To Data Card: I dati del sintetizzatore possono essere salvati su una card DATA RAM.

03 - Format Data Card: Prima di usare una nuova card RAM MCD64, dovete effettuare questa operazione per formattarla.

04 - Load From Wave Card: I dati di forma d'onda possono essere caricati da una card WAVEFORM.

(2) Premete F1-F2 o F4-F7 per spostarvi su un modo utility differente. Per selezionare un job dalla job directory correntemente visualizzata, tenete premuto SHIFT e premete un tasto funzione.

CARD UTILITY

1. Load from data card

JUMP#814

Funzione: I dati del sintetizzatore possono essere caricati da una card RAM oppure ROM.

Procedura:

Partendo dalla job directory di card utility (JUMP#812), selezionate 01: Load From Data Card (JUMP#814).

Specificate il tipo di dati da caricare.

Per mandare in esecuzione, premete F8 (Go).

Per uscire senza mandare in esecuzione, premete EXIT.

LOAD DATA CARD (DATA CARD TYPE=SY99) 814

Data = synth all

Go

(1) Data Type (synth all, multi&voice (pan, mct), synth setup): Potete caricare da card tutti i dati (o parte di essi). Quando selezionate "synth all", verranno caricati tutti i dati. Se invece è stato selezionato "multi&voice (pan, mct)", verranno caricati i dati multi, voice, pan e micro tuning. Se è stato selezionato "synth setup", vengono caricati i dati di sistema. Se la card era stata formattata per l'SY77, "synth all" sarà l'unica possibilità di scelta.

Con questa funzione vengono caricati i tipi specifici di dati del sintetizzatore da una card RAM o ROM inserita nello slot DATA card. Dopo aver selezionato il tipo di dati da caricare, premete F8 (Go) per mandare in esecuzione. Sul display appare la domanda "Are you sure?" per cui, se intendete confermare il caricamento dei dati dalla card, premete YES.

Se la card inserita nello slot DATA card è stata formattata per un tipo diverso di dispositivo, l'LCD mostrerà l'indicazione "ERROR: Illegal Format!". Premete EXIT per far sparire il messaggio di errore.

Dati di System Setup: I dati di system setup caricati quando sono selezionati i dati "synth all" o "synth setup" consistono di tutte le impostazioni di System utility, MIDI utility e master control. Il rapporto di memory allocation per la memoria MDR/sample o la selezione del controller principale verranno modificati come risultato di una di queste operazioni di caricamento.

CARD UTILITY

2. Save to data card

JUMP#813

Funzione: I dati del sintetizzatore possono essere salvati su una card RAM.

Procedura:

Partendo dalla job directory di card utility (JUMP#812), selezionate 02:Save To Data Card (JUMP #813). Per eseguire l'operazione, premete F8 (Go). Per uscire da questa applicazione senza aver mandato in esecuzione, premete EXIT.

SAVE DATA CARD (DATA CARD TYPE=SY99) 813

All (synthe) data will be saved

Go

Questo job serve a salvare tutti i dati del sintetizzatore su una card RAM inserita nello slot DATA. Prima di poter utilizzare con l'SY99 una card RAM acquistata di recente, essa deve essere formattata, cioè predisposta per accettare i dati. Consultate il paragrafo 4. *Format Data Card*. Premete F8 (Go) per salvare i dati del sintetizzatore sulla card. Sul display apparirà la consueta domanda "Are you sure?" per cui, se volete effettivamente salvare i dati, dovete confermare premendo YES.

Se la card inserita nello slot DATA card non è stata formattata per l'SY99 o l'SY77, sull'LCD apparirà il messaggio di errore "ERROR: Illegal Format!". Premete EXIT per far sparire il messaggio di errore.

Questa funzione serve a salvare i seguenti dati su card RAM.

- I dati di system setup (le impostazioni di System utility, MIDI utility e master control)
- I dati di Pan
- I dati di microtuning
- Le voci interne (da 1 a 64)
- I multi interni (da 1 a 16)

CARD UTILITY

3. Format data card JUMP#815

Funzione: Prima di usare una nuova card RAM, dovete formattarla in modo che possa essere utilizzata dall'SY99.

Procedura:

Partendo dalla job directory di card utility (JUMP#812), selezionate 03:Format Data Card (JUMP#815). Per procedere, premete F8 (Go). Per uscire senza procedere, premete EXIT.

FORMAT DATA CARD 815

Current Data Card Type = SY77
Format to **SY99**

Card data will be erased !

SY99 SY77

Go

Questa funzione predispone una card RAM MCD64 (da acquistare separatamente) per essere impiegata dall'SY99 o dall'SY77.

Inserite la card nell'apposito slot. Premete F1 (SY99) o F2 (SY77) per indicare da quale sintetizzatore deve essere usata la card. (Se selezionate "SY77", la card verrà formattata per essere usata sia con l'SY77 sia con l'SY99. Tuttavia, se selezionate "SY99", la card non potrà essere

usata con l'SY77.) Premete quindi F8 (Go) per procedere alla formattazione. Sul display apparirà la domanda "Are you sure?" per cui, se volete, potete confermare premendo YES.

Se la card è di un tipo che non può essere utilizzato dall'SY99 oppure se è errata, l'LCD mostrerà un messaggio di errore. Premete EXIT per farlo sparire.

CARD UTILITY

4. Load from wave card JUMP#824

Funzione: Questa operazione carica nella memoria sample l'intero contenuto della card WAVEFORM correntemente inserita, consentendovi di usare simultaneamente le voci AWM che utilizzano i dati provenienti da due differenti card WAVEFORM.

Procedura:

Dalla job directory di card utility (JUMP#812), selezionate 04:Load From Wave Card (JUMP #824). Per eseguire l'operazione, premete F8 (Go). Per uscire da questa applicazione senza aver mandato in esecuzione, premete EXIT.

LOAD WAVE CARD

824

All data will be loaded

Go

(1) Per caricare tutti i dati di forma d'onda dalla card WAVEFORM correntemente inserita, premete F8 (Go). Per uscire senza effettuare il caricamento, premete EXIT.

Osservazioni: Non è necessario usare questa operazione se tutte le voci che state suonando usano la stessa card WAVEFORM (o forme d'onda preset) AWM. Sarà utile soltanto quando desiderate usare contemporaneamente forme d'onda provenienti da più di una card. Una volta caricato il contenuto di una card, potete inserire l'altra card nello slot WAVEFORM e avere simultaneamente disponibili i dati di forma d'onda di entrambe le card.

I dati waveform e sample caricati con questa operazione verranno posti in sequenza consecutiva nella memoria RAM MDR/sample disponibile. I dati provenienti da due card possono essere caricati subito, sempreché sia disponibile memoria sufficiente per caricare tutti i dati waveform e sample dalla seconda card dopo i dati provenienti dalla prima card.

Se non è disponibile memoria sufficiente, verrete informati da un messaggio di errore che apparirà sul display. Potete tentare di liberare abbastanza memoria per caricare i dati usando le operazioni di Initialize waveform, Sample delete, Initialize sample o Memory allocate.

Ricordate, comunque, che qualsiasi area di memoria resa libera mediante cancellazione di campioni o inizializzazione di forme d'onda deve consentire l'inserimento nella memoria dei dati caricati in ordine consecutivo. In tal modo, per esempio, non sarebbe molto utile cancellare solo il primo di una serie di campioni.

Disk Utility

JUMP#816

Funzione: Le operazioni utilitarie sul disco (disk utility) vi consentono di trasferire i dati da e su disco e di formattare un disco in modo che esso possa ricevere i dati dell'SY99.

Procedura:

Partendo da System Utility (JUMP#800), MIDI Utility (JUMP#806), Card Utility (JUMP#812), Sample Utility (JUMP#826), MDR Utility (JUMP#830), Master control (JUMP#831).

Premete F4 (Disk) (JUMP#816).

Selezionate l'applicazione desiderata e premete ENTER.



(1) Spostate il cursore in quest'area per selezionare uno dei job seguenti e quindi premete ENTER.

01 - Disk Status: Vi consente di controllare il numero dei files presenti su disco e la rimanente disponibilità di memoria su disco.

02 - Load From Disk: I dati del sintetizzatore, del sequencer o di card possono essere caricati da disco.

03 - Save To Disk: I dati del sintetizzatore, del sequencer o di card possono essere salvati su disco.

04 - Format Disk: Prima che un disco possa essere utilizzato, deve essere formattato per accettare i dati dell'SY99.

05 - Backup Disk: Dovete usare questa operazione per effettuare le copie dei dischi per i dati più importanti.

06 - Rename File: Ad un file già esistente può essere assegnato un altro nome.

07 - Delete File: Può essere cancellato dal disco un file indesiderato.

(2) Premete F1-F3 o F5-F7 per spostarvi su un modo utility differente. Per selezionare un job dalla job directory correntemente visualizzata, tenete premuto SHIFT e premete un tasto funzione F1-F8.

Importante: Prima di utilizzare un disco appena acquistato oppure un disco che sia stato utilizzato da altri dispositivi, dovete formattarlo usando il comando 04:Format Disk.

DISK UTILITY

1. Disk status

Funzione: Controllare il numero dei file del disco e la rimanente area di memoria ancora disponibile sul disco.

Procedura:

Partendo dalla job directory di disk utility (JUMP#816), quando avete inserito il disco di cui volete effettuare il controllo, selezionate 01:Disk Status.

Per uscire dal display di disk status, premete EXIT.

DISK STATUS

Total = 12	Files	All	=	1	Files
Used = 623K	bytes	Syn all	=	2	Files
Free = 90K	bytes	Seq all	=	2	Files
		Sample	=	3	Files
		Card	=	1	Files
		MDR	=	0	Files
		Misc.	=	3	Files

(1) Total: Numero totale dei file presenti sul disco.

(2) Used: La quantità dello spazio sul disco occupato dai file.

(3) Free: La quantità di spazio residuo.

(4) All: Il numero di file salvati come "All Data".

(5) Syn all: Il numero di file salvati come "Synthesizer All".

(6) Seq all: Il numero di file salvati come "Sequencer All".

(7) Sample: Il numero di file salvati usando la funzione save to disk di Sample Utility. Vedere Sample utility 4. Save to disk.

(8) Card: Il numero di file salvati come "Card".

(9) MDR: Il numero di file salvati con la funzione MDR (vedere il paragrafo MIDI data recorder utility).

(10) Misc.: Il numero di tutti gli altri tipi di file.

Osservazioni: Quando viene selezionato questo job, viene controllato immediatamente il disco inserito, per cui accertatevi di inserire il disco prima di selezionare il job. In questa applicazione non vi sono regolazioni da effettuare.

DISK UTILITY

2. Load from disk

JUMP#817

Funzione: Carica da disco i dati del sintetizzatore, del sequencer o della card.

Procedura:

Partendo dalla job directory disk utility (JUMP#816), selezionate 02:Load From Disk (JUMP#817).

Specificate il tipo di dati da caricare.

Premete ENTER.

Selezionate il file dal quale desiderate caricare i dati.

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

Per uscire senza aver caricato i dati premete EXIT.

LOAD FROM DISK

817

01: All Data	06: Pan	11:1 Voice	01
02: Synth All	07: Mdr Tuning	12:1 Multi	
03: Seq All	08: Seq Setup	13:1 Song	
04: Syn Setup	09: Song & Ptn	14: Card	
05: Vc & Mlt	10: Other seq		

(1) Spostate il cursore in quest'area per selezionare il tipo di dati che desiderate caricare da disco.

01: All Data: Tutti i dati dell'SY99

02: Synth All: 64 voci, 64 multi, 32 pan, 2 micro tuning e i dati di setup del sistema

03: Seq All: I dati K-Seq e i dati di setup della sezione sequencer

04: Syn Setup: I dati di setup del sistema del sintetizzatore da un file di disco che è stato salvato come "All Data"

05: Vc & Mlt: 64 voci, 64 multi da un file di disco salvato come "All Data"

06: Pan: I dati dei 32 pan da un file di disco salvato come "All Data"

07: MCrTuning: I dati dei due micro tuning caricati da un file di disco salvato come "All Data"

08: Seq Setup: I dati di setup della sezione sequencer da un file di disco salvato come "All Data"

09: Song & Ptn: I dati di song e pattern della sezione sequencer da un file di disco salvato come "All Data"

10: Other Seq: I dati del sequencer nel formato K-Seq, E-Seq, N-Seq oppure formato MIDI file standard.

11: 1 Voice: Caricamento dei dati di una singola voce scelta da un file di disco salvato come "All Data"

12: 1 Multi: Caricamento dei dati di una singola multi selezionata da un file di disco salvato come "All Data"

13: 1 Song: Una song salvata come "1 Song"

14: Card: I dati salvati come "Card"

I dati caricabili dipendono dal tipo di operazione "save" usato (fare riferimento alla seguente sezione 3. *Save to disk*).

I dati salvati usando questa operazione:	Possono essere caricati usando questa operazione:
01:All Data	01:All Data, 04:Syn Setup 05:Vc & Mit, 06:Pan 07:Mcrtuning, 08:Seq Setup 09:Song & Ptn, 11:1 Voice 12:1 Multi
02:Synthesizer All	2:Synth All
03:Sequencer All	3:Seq All
04:1 Song	13:1 Song
05:Song ESEQ	10:Other Sequence
06:MIDI File	10:Other Sequence
07:Card	14:Card

La procedura di caricamento può variare leggermente in base al tipo di "load" selezionato. Troverete qui di seguito i dettagli.

Load From Disk (types 1-8 e 14): Come mostrato nella tabella precedente, le operazioni "load" 1 e 4-9 possono essere usate soltanto per caricare i dati salvati come "All Data". Le operazioni 2 e 3 vengono usate per caricare i dati salvati rispettivamente come "Synthesizer All" e "Sequencer All". L'operazione 14 viene usata per caricare i dati salvati da una card.

1. Dopo aver selezionato l'operazione "load" desiderata, premete ENTER per selezionare il file del disco dal quale desiderate caricare i dati.

Verranno visualizzati i nomi di tutti i file del disco appartenenti al tipo selezionato. Dopo i numeri di file che non contengono dati, appare una linea. Spostate il cursore per selezionare un file, oppure usate i tasti numerici per specificare direttamente il numero di file.

2. Sebbene un disco possa contenere fino a 99 file, l'LCD può mostrare solo dieci nomi per volta. Per vedere gli altri, premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" verso l'alto o verso il basso.

3. Dopo aver selezionato un file premete F8 (Go). Sul display apparirà la domanda "Are you sure?". Se siete sicuri di voler caricare i dati, premete YES ed essi verranno caricati nell'SY99.

Load from disk (type 9): L'operazione 9 può essere usata per caricare una singola song salvata come parte di un file "All Data". La procedura di caricamento di questi dati differisce dalla precedente in quanto dovete selezionare la song da caricare e la destinazione in cui deve essere caricata.

1. Selezionate il file dal quale dovete caricare i dati. Premete quindi F8 (Dir) per visualizzare una directory delle song contenute nel file selezionato.

2. Spostate il cursore per selezionare la song desiderata.

3. Per selezionare la destinazione in cui verrà caricata la song scelta, premete F4 (Dst) e spostate il cursore sul numero di song desiderato. Osservate che se selezionate una locazione già occupata da altri dati, questi ultimi verranno sostituiti mediante l'operazione di caricamento.

4. Se cambiate idea circa la song sorgente che avete selezionato per il caricamento, premete F3 (Src) per ritornare alla directory delle song source.

5. Quando avete selezionato la song destinazione, premete F8 (Go). L'SY99 vi chiederà "LOAD With Pattern Data?". Premete YES per caricare anche i dati di pattern oltre a quelli di song, oppure NO per caricare soltanto i dati di song. I dati selezionati verranno caricati da disco nella memoria interna.

Load from disk (types 10 e 13): Come l'operazione 9, le operazioni 10 e 13 vengono usate per caricare i file di dati che contengono una sola song. L'operazione 10 viene usata per caricare i dati salvati nei formati E-Seq, N-Seq e File MIDI Standard, mentre l'operazione 13 serve a caricare i dati K-Seq salvati usando la procedura "1 Song" descritta nel seguente paragrafo 3. *Save to disk*. La procedura di caricamento per questo tipo di dati è simile a quella descritta precedentemente per l'operazione 9.

1. Quando viene selezionata l'operazione "load" tipo 10 o 13, il display mostrerà i nomi completi di tutti i file presenti sul disco, creati o meno dall'SY99. Ogni nome di file comprende un'estensione di tre caratteri, la prima lettera dei quali mostra il formato dei dati. Fate riferimento al paragrafo *Estensione dei nomi di file del disco*, nell'Appendice.

2. Il display è in grado di visualizzare solo i nomi di dieci file per volta. Usate F1 e F2 per effettuare lo "scrolling" verso l'alto o verso il basso e spostate il cursore per selezionare il file desiderato.

3. Per scegliere la destinazione in cui verrà caricata la song selezionata, premete F4 (Dst) e spostate il cursore sul numero di song desiderato. Osservate che, se selezionate una locazione già occupata da dati, questi ultimi verranno sostituiti mediante l'operazione di caricamento.

4. Se cambiate idea circa la song sorgente che avete selezionato per il caricamento, premete F3 (Src) per ritornare alla directory delle song source.*

5. Quando avete selezionato la song destinazione, premete F8 (Go). Se avete selezionato l'operazione "load" tipo 10 (1 song), l'SY99 vi chiederà "LOAD With Pattern Data?". In tal caso, premete YES per caricare anche i dati di pattern oltre a quelli di song, oppure NO per caricare soltanto i dati di song. I dati selezionati verranno caricati da disco nella memoria interna.

Se selezionate e cercate di caricare un file che non contiene dati di sequencer leggibili dall'SY99, verrà visualizzato un messaggio di errore. Quando vengono caricati dati E-Seq o N-Seq, verranno ignorati i dati specifici relativi al dispositivo che ha creato il file. Ad esempio,

quando vengono caricati i dati N-Seq salvati dal QX5FD, i dati macro verranno ignorati. Fate riferimento al paragrafo *Formato dei file MIDI standard*, nell'Appendice, per ulteriori dettagli.

Load from disk (types 11 e 12): Le operazioni 11 e 12 possono essere usate per caricare una singola voce o una multi da un file salvato come "All Data". La procedura differisce da quelle descritte precedentemente per le operazioni 1-8 e 14 in quanto dovete selezionare la voce o la multi da caricare e la destinazione.

1. Selezionate il tipo di operazione "load" e il file dal quale dovete caricare i dati. Premete quindi F8 (Dir) per visualizzare un elenco delle voci o delle multi presenti nel file "All Data" selezionato.
2. Il display è in grado di visualizzare solo i nomi di dieci voci o multi per volta. Usate F1 e F2 per effettuare lo "scrolling" verso l'alto o verso il basso e spostate il cursore per selezionare la voce o la multi desiderata.
3. Per scegliere la destinazione in cui verrà caricata la voce o la multi selezionata, premete F4 (Dst), seguito dalla banca A-D (se si sta caricando una voce) e i pulsanti selettori di memoria 1-16 per specificare la destinazione. Osservate che le voci salvate dalle banche A-C possono essere caricate soltanto nelle banche A-C.
4. Se cambiate idea circa la voce o la multi sorgente che avete selezionato per il caricamento, premete F3 (Src) per ritornare alla directory source.
5. Quando avete scelto la voce o multi sorgente e destinazione, premete F8 (Go) e i dati selezionati verranno caricati dal disco nella memoria interna.

System setup data: I dati di system setup caricati tramite le operazioni "load" 1, 2 e 4 contengono tutte le impostazioni di System utility, MIDI utility e master control. Il rapporto di assegnazione memoria MDR/sample verrà modificato in seguito all'operazione 1; comunque, questi dati relativi al rapporto e a master control non verranno modificati in seguito alle operazioni "load" 2 o 4.

Osservazioni: Alcuni file "All Data" sono molto estesi e non possono essere contenuti in un solo disco. Se vengono caricati i dati da un file simile, è possibile che l'SY99 effettui una pausa durante l'operazione e vi chieda di inserire il secondo disco ("Please insert N.2 disk, OK?"). A questo punto dovete inserire il disco successivo oppure premere NO per uscire dall'operazione di caricamento. Quando i dati del sequencer vengono caricati da un file "All Data" o "Sequencer All" salvato usando il formato SY77, i dati di song provenienti da questo file verranno caricati nell'SY99 come Song 1. Qualsiasi altra song presente nella memoria dell'SY99 verrà cancellata in seguito all'operazione di caricamento. Per i dettagli, fate riferimento alla sezione seguente *8. Disk save type*.

DISK UTILITY

3. Save to disk

Funzione: Possono essere salvati su disco i dati del sintetizzatore, del sequencer e della card.

Procedura:

Partendo dalla job directory disk utility (JUMP#816), selezionate 03: Save To Disk e premete ENTER. Specificate il tipo di dati da salvare. Premete ENTER.

Specificate il file nel quale i dati verranno salvati. Per eseguire l'operazione premete F8 (Go). Per uscire dall'operazione senza averla eseguita, premete EXIT.

SAVE TO DISK (DISK SAVE TYPE=SY99)		90K bytes Free	01
01: All Data	06: MIDI File		
02: Synthesizer All	07: Card		
03: Sequencer All			
04: 1 Song			
05: Song ESEQ			

(1) Mostra la quantità di area libera disponibile sul disco inserito nel drive.

(2) Spostate il cursore in quest'area per selezionare il tipo dei dati che desiderate salvare su disco e quindi premete ENTER.

01: All Data: Tutti i dati dell'SY99

02: Synthesizer All: Tutti i dati della sezione sintetizzatore (compresi quelli di system setup)

03: Sequencer All: Tutti i dati della sezione sequencer

04: 1 Song: I dati di song del sequencer nel formato K-Seq (è il formato dei dati di sequenza dell'SY99 senza i dati di setup)

05: Song ESEQ: I dati di song del sequencer nel formato E-Seq (formato per il QX3 Yamaha, gli organi Electone, ecc.)

06: MIDI File: I dati di song del sequencer nel formato 0 di MIDI file standard

07: Card: I contenuti di una card inserita nello slot DATA.

Save to disk (types 1-3): Se avete selezionato l'operazione "save" tipo 1, 2 o 3 per salvare tutti i dati del sequencer e/o di song, quando premete ENTER apparirà un display simile al seguente:

SAVE TO DISK (DISK SAVE TYPE=SY99)		
Data Type = All Data		
01: All Data 1	06: - NEW -*	02
02: - NEW -*	07: - NEW -*	
03: - NEW -*	08: - NEW -*	
04: - NEW -*	09: - NEW -*	
05: - NEW -*	10: - NEW -*	
		Name Go

1. Spostate il cursore o usate i tasti numerici per selezionare un numero di file nel quale salvare i dati. (In un solo disco possono essere salvati fino a 99 file.) I numeri di file non utilizzati sono indicati da un asterisco. Se salvate i dati senza assegnare loro un nome, l'asterisco scomparirà. Se necessario, premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" verso l'alto e verso il basso del display dei nomi di file e trovare un numero di file aperto.

2. Se desiderate assegnare un nome al file, premete F7 (Name) per accedere al job descritto nella sezione seguente *3.1 Save to disk filename*. Poiché l'SY99 riconosce i file da disco tramite le estensioni dei nomi (un carattere è riservato al tipo e due cifre sono riservate al numero) che vengono assegnate automaticamente durante il salvataggio del file stessi, è possibile assegnare lo stesso nome a due o più file. Comunque, è una buona idea assegnare ad ogni file un nome che lo identifichi e che ne ricordi il contenuto.

3. Per salvare i dati nel file selezionato, premete F8 (Go).

4. Se il numero di file selezionato è già occupato dai dati, l'SY99 vi chiederà la conferma. Se non desiderate mantenere nel file i dati preesistenti, premete YES e questi verranno cancellati. Se invece i dati sono importanti, premete NO e selezionate un numero di file differente.

Save to disk (types 4-6): Le operazioni "save" tipo 4-6 vengono usate per salvare i dati per una sola song. Il tipo 4 viene usato per salvare i dati nel formato K-Seq; il tipo 5 viene usato per salvare i dati nel formato E-Seq e il tipo 6 viene usato per salvare i dati nel formato 0 MIDI file standard. La procedura per queste operazioni di salvataggio è differente da quella descritta precedentemente in quanto dovete specificare la song da salvare.

1. Spostate il cursore o usate i tasti numerici per selezionare una song da salvare.

2. Premete F4 (Dst) per visualizzare i nomi dei file presenti sul disco. Spostate il cursore o usate i tasti numerici per selezionare un numero di file nel quale verranno salvati i dati. Se necessario, premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" del display verso l'alto o verso il basso e trovare un numero di file aperto.

Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo *Formato dei file MIDI standard*, nell'Appendice.

3. Se cambiate idea circa la song sorgente che avete selezionato per il salvataggio, premete F3 (Src) per tornare alla directory di source song.

4. Il nome assegnato alla song nella memoria dell'SY99 verrà salvato come nome del file finché non lo modificate. Per modificarlo, premete F7 (Name) per accedere al job descritto nella sezione seguente 3.1 *Save to disk filename*.

5. Per salvare i dati nel file selezionato, premete F8 (Go).

6. Se il numero di file selezionato è già occupato da dati, l'SY99 vi chiederà se desiderate procedere all'operazione. Se non volete conservare i dati presenti nel file, premete YES e i dati esistenti verranno cancellati. Se invece per voi questi dati sono importanti, premete NO e selezionate un numero di file differente.

Per ulteriori dettagli, fate riferimento al paragrafo *Formato dei file MIDI standard*, nell'Appendice.

Save to disk (type 7): Questa operazione vi consente di salvare in un disco dell'SY99 i contenuti di una card di dati inserita nello slot DATA, indipendentemente dal fatto che l'SY99 sia in grado di usare i dati provenienti da quella card. Ad esempio, potete usare questa operazione per salvare il contenuto delle card di dati MCD64/32 che contengono i dati per il V50, SY55/TG55 o RX8 Yamaha. La procedura per il salvataggio dei dati da card è differente da quella descritta per le operazioni "save" tipo 1-3 descritte in precedenza in quanto dovete specificare se la card da salvare è da 32 o 64 Kbytes. Se avete selezionato l'operazione "save" tipo 7, quando premete ENTER apparirà un display simile al seguente:

```

SAVE TO DISK
Data Type = Card      64KByte
01: DataCard          06: - NEW -*      02
02: - NEW -*          07: - NEW -*
03: - NEW -*          08: - NEW -*
04: - NEW -*          09: - NEW -*
05: - NEW -*          10: - NEW -*
                        64K 32K Name Go
  
```

1. Premete F5 (64k) o F6 (32k) per specificare il tipo di card dalla quale state salvando. Per una card MCD64, premete F5 (64k); per una card MCD32 premete F6 (32k).

2. Spostate il cursore o usate i tasti numerici per selezionare un numero di file nel quale verranno salvati i dati della card.

3. Se desiderate assegnare un nome al file, premete F7 (Name) per accedere al job descritto nella sezione seguente 3.1 *Save to disk filename*.

4. Per salvare i dati sul file selezionato, premete F8 (Go).

5. Se il numero di file selezionato è già occupato da dati, l'SY99 vi chiederà la conferma dell'operazione. Se non desiderate conservare i dati presenti nel file, premete YES e questi verranno cancellati. Se invece i dati in esso contenuti sono importanti, premete NO e selezionate un differente numero di file.

System setup data: I dati di system setup salvati usando l'operazione "save" tipo 1 e 2 sono formati da tutte le impostazioni di System utility, MIDI utility e master control.

Osservazioni: Alcuni file "All Data" sono molto estesi e non potranno essere contenuti in un solo disco. Quando salvate i dati su un file simile, l'SY99 visualizzerà il numero di dischi richiesti per l'operazione di salvataggio. Se, ad esempio, sono necessari due dischi, apparirà il messaggio "You need 2 pc. disks, OK?". Premete YES per continuare. Se il disco inserito non è formattato o contiene dati di file, l'SY99 vi chiederà "Format before saving? or Change disk.". Premete YES per formattare il disco durante il salvataggio oppure NO dopo averlo sostituito, se state usando dischi vuoti già formattati. (Ricordate che la formattazione distruggerà qualsiasi dato presente su disco!)

L'SY99 effettuerà una pausa durante il salvataggio e vi chiederà "Please insert No. 2 disk, OK?". A questo punto dovete inserire il disco successivo oppure premere NO per uscire dall'operazione di salvataggio.

Quando i dati del sequencer vengono salvati su un file "All Data" o "Sequencer All" usando il formato dell'SY77, verranno salvati soltanto i dati di song per quella corrente-mente selezionata. Qualsiasi altra song attualmente presente nella memoria dell'SY99 non verrà salvata con l'operazione "save". Per i dettagli, fate riferimento alla sezione seguente, 8. Disk save type.

DISK UTILITY

3.1 Save to disk filename

Funzione: A ciascun file presente su disco può essere dato un nome di otto caratteri, che dia una rapida identificazione del suo contenuto.

Procedura:

Partendo dal job *Save to disk* in 3. *Save to disk*, premete F7 (Name).

Specificate un nome di file costituito da 8 caratteri.

Per eseguire l'operazione *Save To Disk*, premete F8 (Go).

Per uscire senza aver eseguito l'operazione, premete EXIT.

```

SAVE TO DISK

File Name = [* NEW - ]

Clr  Uppr  Lowr  Go
  
```

(1) Immettete un nome di otto caratteri per il file.

(2) Per cancellare il nome immesso, premete F1 (Clr). Per usare le lettere maiuscole premete F2 (Uppr); per le lettere minuscole, premete F3 (Lowr).

(3) Dopo aver immesso un nome per il file del disco, premete F8 (Go). La linea inferiore del display mostrerà la domanda "Are you sure?". Se siete certi di voler salvare i dati premete YES ed i dati verranno salvati sul file specificato.

Osservazioni: I metodi per l'immissione dei dati dei caratteri sono spiegati nella parte introduttiva di questo manuale.

Dovete notare che l'operazione di salvataggio del disco può essere eseguita sia da questa applicazione sia dal job 3. *Save to disk*.

DISK UTILITY

4. Format disk JUMP#818

Funzione: Formattare il disco affinché possa essere utilizzato dall'SY99.

Procedura:

Partendo dalla job directory disk utility (JUMP#816), selezionate 03:Format Disk (JUMP#818).

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

Per uscire da questa operazione senza averla eseguita, premete EXIT.

FORMAT DISK 818

Please insert a blank disk

Go

I dischi nuovi devono essere formattati dall'SY99 prima di poter essere usati per immagazzinare i dati. La formattazione di un disco cancella tutti i dati presenti su di esso. State attenti a non formattare per errore un disco che contenga dei dati importanti per voi.

Il display vi chiederà di inserire un disco vergine ("Please insert a blank disk"). Accertatevi che la protezione di memoria del disco sia esclusa, inserite il disco nel drive e premete F8 (Go). Viverrà chiesto "Are you sure?". Se siete certi di voler formattare il disco, premete YES e l'operazione avrà inizio.

Mentre il disco viene formattato, sul display appare la percentuale dell'operazione già effettuata ("xx% Formatted"). Quando il numero raggiunge 100%, il display mostrerà brevemente l'indicazione "Completed!" finché non viene premuto un comando.

Nota: L'SY99 usa esattamente lo stesso formato dell'SY77. I dischi formattati dall'SY77 possono essere usati dall'SY99 e viceversa. La formattazione dei dischi è completamente indipendente dal tipo di salvataggio ("save") descritto in precedenza. La prima si riferisce ad una formattazione "fisica" dei dischi, in modo che questi possano essere usati dal disk drive del sintetizzatore, mentre l'altro si riferisce al formato dei dati usato per il salvataggio su disco dei dati del sequencer.

DISK UTILITY

5. Backup disk JUMP#819

Funzione: Questa operazione deve essere effettuata per creare dischi di scorta di dati importanti.

Procedura:

Partendo dalla job directory disk utility (JUMP#816),

selezionate 05:Back Up Disk (JUMP#819).

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

Per uscire, premete EXIT.

I floppy disk sono generalmente molto affidabili ma è sempre una buona idea effettuare delle copie di backup (cioè di scorta) dei dati più importanti.

Importante: Quando viene usata questa operazione di duplicazione disco, tutti i dati presenti nella memoria del sequencer dell'SY99 andranno persi.

BACKUP DISK 819

Disk Data Load

SEQ data will be erased !

Please insert SOURCE disk

0 %

Go

1. Inserite il disco sorgente (quello con i dati originali) nel drive e premete F8 (Go). Il display mostrerà "Now Loading" ed i dati verranno caricati nella memoria dell'SY99. La percentuale dei dati caricati "xx% Loaded" indica l'andamento dell'operazione.

2. Quando l'SY99 ha caricato tutti i dati possibili, il display chiederà di inserire un altro disco nel drive "Please insert DUPLICATE into drive".

3. Accertatevi che il disco di backup sia formattato correttamente per l'SY99 e che esso sia atto a ricevere la scrittura di dati (cioè che non sia inserita la protezione memoria: il foro deve essere ostruito). Inserite il disco di backup nel drive e premete F8 (Go).

4. Sul display apparirà l'indicazione "Now Saving" ed i dati verranno salvati sul disco di backup. La percentuale dei dati salvati "xx% Saved" viene raffigurata sul display.

5. Ripetete le fasi da 1 a 4 fino a quando il 100% dei dati sorgente (cioè quelli del dischetto originale) sono stati caricati e salvati al 100%. Quando è completato il processo di backup, sul display apparirà l'indicazione "Completed!".

DISK UTILITY

6. Rename file

Funzione: Dare un nome differente a un file di disco già esistente.

Procedura:

Partendo dalla job directory disk utility (JUMP#816),

selezionate 06:Rename File;

specificate il tipo di file che desiderate "ribattezzare".

Premete ENTER,

specificate il file al quale desiderate assegnare un nuovo nome.

Premete ENTER,

e specificate il nuovo nome di file.

Per eseguire questa operazione premete F8 (Go).

Per uscire senza aver mandato in esecuzione l'operazione, premete EXIT.

RENAME FILE

90K bytes Free

01: Data 06: MIDI File 01

02: Synthesizer All 07: Card

03: Sequencer All 08: 1 Sample

04: 1 Song 09: MDR Data

05: Song ESEQ

2 1

(1) Mostra l'entità della memoria disponibile sul disco relativamente al disco che è stato inserito.

(2) Spostate il cursore in quest'area per selezionare il tipo di file al quale intendete assegnare un nome diverso.

01: All Data: Tutti i dati dell'SY99
 02: Synthesizer All: Tutti i dati della sezione sintetizzatore
 03: Sequencer All: Tutti i dati della sezione sequencer
 04: 1 Song: I dati di song del sequencer nel formato K-Seq (è il formato dei dati di sequenza dell'SY99 senza i dati di setup)
 05: Song ESEQ: I dati di song del sequencer nel formato E-Seq (Yamaha QX3, organi Electone ecc.)
 06: MIDI File: I dati di song del sequencer nel formato 0 MIDI file standard
 07: Card: I dati salvati da una card
 08: 1 Sample: I dati sample nel formato SY99 o TX16W

1. Dopo aver selezionato il tipo di file che desiderate chiamare con un altro nome, premete ENTER e verranno visualizzati i nomi di tutti i file del tipo selezionato.
2. Spostate il cursore oppure usate i tasti numerici per selezionare il file (1-99) al quale desiderate assegnare un altro nome. Se necessario, premete F1 (Δ) o F2 (▽) per effettuare lo scrolling, cioè l'esplorazione totale di tutto l'elenco dei nomi di file.
3. Dopo aver selezionato il file, premete F8 (Name).
4. Immettete un nome di otto caratteri per il file selezionato. Per cancellare il nome immesso, premete F1 (Clr). Per utilizzare i caratteri maiuscoli, premete F2 (Uppr) e per i caratteri minuscoli premete F3 (Lowr).
5. Dopo aver immesso un nuovo nome per il file del disco, premete F8 (Go). Sulla linea inferiore del display apparirà la domanda "Are you sure?". Se siete certi di voler dare un nuovo nome al file, premete YES ed al file del disco verrà assegnato questo nuovo nome.

DISK UTILITY

7. Delete file

Funzione: Cancella un file non desiderato dal disco.

Procedura:

Partendo dalla job directory disk utility (JUMP#816), selezionate 07:Delete File.

Specificate il tipo di file che intendete cancellare.

Premete ENTER.

Specificate il file che intendete cancellare.

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

Per uscire dalla funzione senza averla mandata in esecuzione, premete EXIT.

DELETE FILE	
01: All Data	90K bytes Free
02: Synthesizer All	06: MIDI File
03: Sequencer All	07: Card
04: 1 Song	08: 1 Sample
05: Song ESEQ	09: MDR Data

(1) Questo mostra la quantità di memoria residua per il disco che è stato inserito.

(2) Spostate il cursore in quest'area per selezionare il tipo di file che intendete cancellare.

01: All Data: Tutti i dati dell'SY99

02: Synthesizer All: Tutti i dati della sezione sintetizzatore

03: Sequencer All: Tutti i dati della sezione sequencer

04: 1 Song: I dati di song del sequencer nel formato K-Seq (è il formato dei dati della sequenza SY99 senza i dati di setup)

05: Song ESEQ: I dati di song del sequencer nel formato E-Seq (Yamaha QX3, gli organi Electone ecc.)

06: MIDI File: I dati di song del sequencer nel formato 0 MIDI file standard

07: Card: I dati salvati da una card

08: 1 Sample: I dati sample nel formato SY99 o TX16W

09: MDR: I dati salvati usando l'operazione MDR Save To Disk.

1. Dopo aver selezionato il tipo di file che intendete cancellare, premete ENTER e verranno visualizzati i nomi di tutti i file di quel tipo selezionato.

2. Spostate il cursore oppure usate i tasti numerici per selezionare il file da 1 a 99 che intendete cancellare. Se necessario, effettuate lo scrolling dell'elenco di nomi di file utilizzando i tasti F1 (Δ) o F2 (▽).

3. Dopo aver selezionato il file che desiderate cancellare, premete F8 (Go). La linea inferiore del display mostrerà la domanda "Are you sure?". Se siete certi di voler cancellare il file, premete YES ed il file del disco verrà cancellato.

DISK UTILITY

8. Disk type

Funzione: Questa impostazione determina se le operazioni di salvataggio del disco per i tipi di dati "All Data", "Synthesizer All" e "Sequencer All" verranno eseguite nel formato SY99 oppure nel formato SY77.

Procedura:

Partendo dalla directory Disk Utility (JUMP #816)

Selezionate 08:Disk Save Typ

Premete F1 (SY99) oppure F2 (SY77) per selezionare il formato del disco.

Per uscire, premete il pulsante EXIT.

DISK SAVE TYPE

825

SYNTH & SEQ Data Save Type = **SY99**

SY99 SY77

Avrete necessità di effettuare questa impostazione soltanto quando desiderate salvare dati del tipo "All Data", "Synthesizer All" e "Sequencer All" su un disco che successivamente verrà caricato su un SY77.

Sebbene ci sia compatibilità tra la maggior parte dei file del disco fra SY99 e SY77, i formati "01: All Data", "02: Synthesizer All" e "03: Sequencer All" non sono compatibili. "All Data" dell'SY99 contiene dei dati riguardanti sintetizzatore, sequencer, forme d'onda, campioni e MDR, mentre "All Data" relativo all'SY77 contiene soltanto dati di sintetizzatore e di sequencer. I dati di "Synthesizer All" dell'SY99 sono posti in un formato diverso da quelli dell'SY77.

Una volta caricati i dati nella memoria dell'SY99, è possibile salvarli su disco in uno dei due formati.

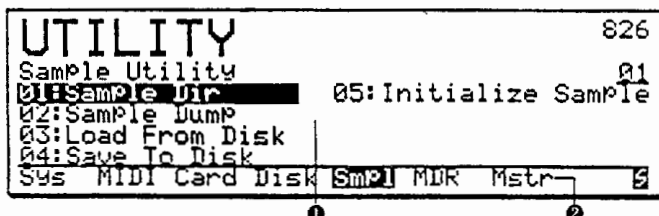
All'accensione, l'impostazione sarà relativa al formato dell'SY99.

Sample utility JUMP #826

Funzione: Inviare e ricevere i riversamenti di campioni MIDI, salvare dati di campioni su dischi, caricare campioni da dischi e organizzare i campioni entro l'area di memoria dell'SY99 ad essi riservata.

Procedura:

Da System utility (JUMP#800), MIDI utility (JUMP#806), Card utility (JUMP#812), Disk utility (JUMP#816), MDR utility (JUMP#830), Master control (JUMP#831)
Premete F5 (Smpl) (JUMP #826)
Selezionate l'applicazione desiderata e premete ENTER.



- (1) Spostate il cursore in quest'area per selezionare una delle seguenti applicazioni (job) e quindi premete ENTER.
01 - Sample Dir: Consente la visualizzazione, la copiatura e la cancellazione dei dati del campione (sample).
02 - Sample Dump: Emette campioni e forme d'onda dall'SY99 mediante riversamento dei campioni MIDI; inoltre emette richieste di riversamento campioni.
03 - Load From Disk: Carica da disco i dati del campione.
04 - Save To Disk: Salva su disco i dati del campione.
05 - Initialize Sample: Serve ad inizializzare la memoria dell'SY99 riservata ai campioni.
- (2) Per passare a un modo utility differente premete F1-F4 oppure F6-F7. Per selezionare un'applicazione dall'elenco correntemente riportato sul display, tenete premuto SHIFT e quindi premete un tasto funzione.

Edit Sample: I dati di campione che sono stati caricati nell'SY99 possono essere modificati come descritto nel paragrafo *AWM element data 2.0 Waveform edit*. Tuttavia, i campioni caricati dalle card di forma d'onda e dai dischi protetti da copiatura non possono essere salvati su disco né essere trasmessi mediante riversamento MIDI dei dati relativi al campione.

Importante: È possibile che, per un'operazione scorretta o altre ragioni, possano andare persi i dati della memoria interna. Vi raccomandiamo di effettuare copie di backup dei dati riguardanti le voci importanti, le multi, il sistema, il sequencer, i dati del campione, MDR ecc. su floppy disk o su una scheda di memoria (MCD64). È anche possibile che i dati presenti su floppy disk o sulla memory card possano andare persi a causa dell'elettricità statica, per campi magnetici o altre cause. Pertanto, per i dati molto importanti, è sempre una buona idea fare delle doppie copie di backup.

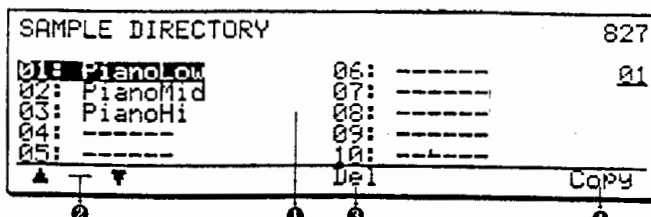
SAMPLE UTILITY

1. Sample directory JUMP #827

Funzione: Copiare e cancellare campioni mentre si visualizza una directory di campioni contenuti nella memoria sample dell'SY99.

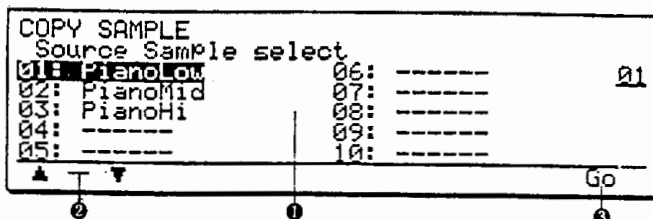
Procedura:

Dalla directory delle applicazioni relative a Sample Utility (JUMP #826)
Selezionate 01: Sample Dir (JUMP #827)
Specificate un campione.
Per cancellare un campione, premete F5 (Del), per copiare un campione premete F8 (Copy).
Per uscire, premete EXIT.



- (1) In quest'area vengono visualizzati i nomi dei campioni contenuti nella memoria dell'SY99. Spostate il cursore per selezionare un campione.
- (2) Sul display è possibile vedere soltanto dieci campioni per volta. Premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" verso l'alto o verso il basso del display e visualizzare altri campioni.
- (3) Per cancellare dalla memoria un campione selezionato, premete F5 (Del).
- (4) Premete F8 (Copy) per copiare un campione nella memoria. Leggete anche quanto riportato qui di seguito.

Copy Sample: Per copiare un campione, spostate il cursore in uno spazio vuoto all'interno del display dell'elenco dei campioni (Directory) e premete F8 (Copy). Dovrebbe apparire un display come il seguente:



- (1) Spostate il cursore in quest'area per selezionare il campione da copiare.
- (2) Sul display possono essere visualizzati soltanto dieci campioni per volta. Premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" del display verso l'alto o verso il basso e poter vedere quindi altri campioni.
- (3) Premete F8 (Go) per copiare il campione selezionato.

SAMPLE UTILITY

2. Sample dump JUMP #828

Funzione: Vi consente di riversare dati di forma d'onda e sample e di richiedere il riversamento del campione.

Procedura:

Dalla job directory Sample Utility (JUMP #826)
Quando l'SY99 è collegato ad un altro dispositivo MIDI capace di inviare e ricevere riversamenti di dati di campioni
Selezionate 02: Sample Dump (JUMP #828)
Specificate il tipo di riversamento da eseguire.
Per riversare dati di forma d'onda, premete F8 (Go).
Per riversare dati di campione, specificate un campione e premete F8 (Go).

Per richiedere un riversamento di campione, specificate una destinazione e premete F6 (Rqst).
Per uscire senza mandare in esecuzione l'operazione, premete EXIT.

SAMPLE DUMP		828
01: Waveform		01
02: Sample		
		Go

(1) Sono previste due operazioni di riversamento. Spostate il cursore per selezionare l'operazione desiderata e premete ENTER.

01 - Waveform: Vi consente di riversare tutti i dati della forma d'onda interna.

02 - Sample: Questa applicazione vi consente di riversare un campione specifico o di inviare una richiesta di riversamento campione.

(2) Se viene selezionato 01: Waveform, premete F8 (Go) per riversare i dati della forma d'onda. Se viene selezionato 02: Sample, la dicitura per F8 cambierà in "Dir". Leggete la spiegazione seguente per la funzione Sample Dump.

Sample dump/request: Se viene selezionato 02: Sample, la risposta alla pressione di F8 sarà "Dir". Premete F8 (Dir) per visualizzare una directory, cioè un elenco dei campioni contenuti nella memoria dell'SY99.

SAMPLE DUMP		829
01: PianoLow	06: -----	01
02: PianoMid	07: -----	
03: PianoHi	08: -----	
04: -----	09: -----	
05: -----	10: -----	
		Rqst Out

(1) Spostate il cursore entro questa area per selezionare un campione da riversare. (Se state eseguendo una richiesta di riversamento campioni, selezionate uno spazio vuoto che funga da destinazione per il campione in arrivo.)

(2) Il display può mostrare soltanto dieci campioni per volta. Premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" nei due sensi e vedere altri campioni.

(3) Premete F6 (Rqst) per inviare una richiesta di riversamento campioni.

(4) Premete F8 (Go) per riversare i dati del campione selezionato.

Osservazioni: Mentre è in corso il riversamento, sulla parte inferiore dell'LCD l'SY99 mostrerà il messaggio "MIDI Transmitting!" e mostrerà il numero delle restanti "porzioni" del campione da trasmettere.

I dati caricati originalmente dalle card delle forme d'onda oppure dai dischi protetti da copiatura non possono essere trasmessi dall'SY99 mediante riversamento MIDI.

Alcuni campioni del TX16W possono produrre rumore quando vengono caricati nell'SY99 mediante riversamento dati del campione. Provate a trasferire questi campioni mediante floppy disk.

SAMPLE UTILITY

3. Load from disk

Funzione: Potete caricare i dati del campione da un floppy disk.

Procedura:

Dalla job directory Sample Utility (JUMP #826)

Quando viene inserito nello slot del disco dell'SY99 un disco contenente dei dati sample,

Selezionate 03: Load From Disk

Specificate il campione da caricare e la destinazione.

Per mandare in esecuzione premete F8 (Go).

Per uscire senza mandare in esecuzione l'operazione, premete EXIT.

LOAD FROM DISK		
Data Type = 1 Sample		
01: PianoLow	06: Brass 2	01
02: PianoMid	07: -----	
03: PianoHi	08: -----	
04: Noises	09: -----	
05: Brass 1	10: -----	
		Src Dst

(1) Quando viene selezionata questa operazione, il display mostrerà un elenco di tutti i file di campione presenti sul disco. Spostate il cursore in quest'area per selezionare il campione da caricare.

(2) Il display può mostrare soltanto dieci file campione per volta. Premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" del display e vedere altri campioni.

(3) Per selezionare la destinazione in cui deve essere caricato il campione selezionato, premete F4 (Dst). Appairà il display seguente:

LOAD FROM DISK		
Load 1 Sample Destination		
01: PianoLow	06: -----	04
02: PianoMid	07: -----	
03: PianoHi	08: -----	
04: -----	09: -----	
05: -----	10: -----	
		Src Dst Go

(1) Spostate il cursore all'interno di quest'area per selezionare un numero di destinazione per il campione. Dovete notare che se il numero selezionato è già occupato da altri dati, questi ultimi verranno sostituiti mediante l'operazione di caricamento dati.

(2) Sul display possono essere riportati dieci numeri di campione per volta. Se necessario, premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" e trovare quindi un numero disponibile per il campione.

(3) Se per caso cambiate idea circa il campione selezionato che intendete caricare, premete F3 (Src) per ritornare a visualizzare l'elenco dei campioni sorgente (source).

(4) Premete F8 (Go) per caricare il campione selezionato.

Osservazioni: Il numero di campioni caricabili nella memoria dell'SY99 dipende dalla quantità di memoria disponibile e dalla dimensione dei campioni caricati. L'area di memoria per i campioni può essere espansa fino a 3 Mbytes, come descritto nell'Appendice *Schede di espansione memoria*.

4. Save to disk

Funzione: Con questa operazione potete salvare i dati del campione trasferendoli su un floppy disk.

Procedura:

Partendo dalla job directory Sample Utility (JUMP #826)

Quando un disco è inserito nello slot dell'SY99

Selezionate 04:Save To Disk

Specificate il campione che intendete salvare e il file in cui i dati devono essere salvati.

Per mandare in esecuzione, premete F8 (Go).

Per uscire senza effettuare l'operazione, premete EXIT.

```

SAVE TO DISK
Save 1 Sample Source
01: PianoLow      06: ----- 01
02: PianoMid      07: -----
03: PianoHi       08: -----
04: -----       09: -----
05: -----       10: -----
  ▲ ▼ Src Dst
  0 1 2 3
  
```

(1) Quando viene selezionata questa operazione, il display mostrerà un elenco di tutti i campioni contenuti nella memoria dell'SY99. Spostate il cursore all'interno di quest'area per selezionare un campione da salvare.

(2) Il display può mostrare soltanto i nomi di dieci campioni per volta. Premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" verso l'alto o verso il basso e visualizzare altri campioni.

(3) Premete F4 (Dst) per selezionare il file di destinazione in cui verranno conservati i dati del campione selezionato.

Apparirà la seguente videata:

```

SAVE TO DISK
Data Type = 1 Sample
01: PianoLow      06: Brass 2      07
02: PianoMid      07: - NEW -*
03: PianoHi       08: - NEW -*
04: Noises        09: - NEW -*
05: Brass 1       10: - NEW -*
  ▲ ▼ Src Dst Go
  0 1 2 3
  
```

(1) Spostate il cursore entro quest'area per selezionare il numero di file destinazione. Dovete notare che se il numero di file selezionato è già occupato da altri dati, questi ultimi verranno sostituiti mediante l'operazione di salvataggio.

(2) Il display può mostrare soltanto dieci numeri di file per volta. È necessario effettuare lo "scrolling" del display mediante F1 o F2 e trovare un numero di file disponibile.

(3) Se cambiate idea circa il campione che avevate selezionato per salvarlo, premete F3 (Src) per ritornare all'elenco dei campioni sorgente.

(4) Premete F8 (Go) per salvare i dati di campione selezionato.

Osservazioni: Non è possibile salvare su disco i dati caricati originalmente da card di forme d'onda o da dischi protetti da copiatrice.

La dimensione del file campione dipende dalla quantità di dati che esso contiene. Alcuni file di dati estesi possono anche non essere copiabili su un solo disco. Quando salvate i dati su un tale file, l'SY99 indicherà la quantità di spazio richiesto su disco per salvare tutto il file e vi chiederà se deve formattare il disco mentre salva i dati. Premete YES per formattare il disco durante il salvataggio, NO se usate dischi già formattati. (Vi ricordiamo che la formattazione di un disco distrugge qualsiasi dato preesistente!)

Durante l'operazione di salvataggio, l'SY99 effettuerà delle pause e vi chiederà di inserire un altro disco "Please insert No. 2 disk, OK?". A questo punto, dovreste inserire il disco successivo oppure dovreste premere EXIT per uscire dall'operazione di salvataggio dati.

5. Initialize sample

Funzione: Questa operazione cancella tutti i dati dalla memoria sample interna dell'SY99.

Procedura:

Partendo dalla job directory Sample Utility (JUMP #826)

Selezionate 05:Initialize Sample.

Per eseguire l'operazione di inizializzazione, premete YES.

Per uscire senza procedere all'inizializzazione, premete NO.

INITIALIZE SAMPLE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Premete YES se siete certi di voler inizializzare la memoria sample interna. Con questa operazione vengono cancellati dalla memoria dell'SY99 tutti i dati campione e tutte le assegnazioni di forme d'onda. Vi ricordiamo che i dati cancellati in questo modo vengono eliminati permanentemente e non sono richiamabili.

Per cancellare dalla memoria un singolo campione, usate l'operazione Delete descritta nel paragrafo 1. *Sample Directory* sopra riportato. Per inizializzare una singola forma d'onda, usate la funzione *Initialize waveform*, descritta precedentemente in questo manuale.

L'inizializzazione della memoria sample non influirà sui dati immagazzinati in memoria assegnati al registratore di dati MIDI.

MIDI data recorder utility JUMP #830

Funzione: Le applicazioni relative a questa funzione vi consentono di usare il drive dell'SY99 per caricare e salvare dati da altri dispositivi.

Procedura:

Partendo da System utility (JUMP#800), MIDI utility (JUMP#806), Card utility (JUMP#812), Disk utility (JUMP#816), Sample utility (JUMP#826), Master control (JUMP#831)

Premete F6 (MDR) (JUMP #830)

Selezionate l'applicazione desiderata e premete ENTER.

```

UTILITY                                     830
MIDI Data Recorder Utility                 01
01: Output      05: Initialize MDR
02: Input
03: Load From Disk
04: Save To Disk
Sys MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr 2
  0 1 2 3 4 5 6
  
```

(1) Spostate il cursore all'interno di quest'area per selezionare una delle seguenti applicazioni e quindi premete ENTER.

01 - Output: Questa operazione trasmette i dati di bulk MIDI dalla memoria MDR dell'SY99 ad un dispositivo esterno.

02 - Input: Questa operazione riceve i dati di bulk MIDI da un dispositivo esterno per trasferirli nella memoria MDR dell'SY99.

03 - Load From Disk: Questa operazione serve a caricare un file di dati bulk MIDI da disco per trasferirlo nella memoria MDR dell'SY99.

04 - Save To Disk: Questa operazione serve a salvare i dati di bulk MIDI dalla memoria MDR dell'SY99 in un file su disco.

05 - Initialize MDR: Questa operazione serve ad inizializzare la memoria MDR dell'SY99.

(2) Per passare ad un altro modo Utility, premete F1-F5 oppure F7. Per selezionare un'applicazione dall'elenco di quelle correntemente visualizzate, assieme a SHIFT premete un tasto funzione.

Procedura MDR: La funzione MDR dell'SY99 è un mezzo molto comodo per immagazzinare i dati nei dispositivi che non hanno il loro disk drive oppure lo slot per la card ma sono in grado di trasmettere i dati come messaggi MIDI bulk. Potete usare la seguente procedura per salvare i dati con questi dispositivi.

1. Usate 02:Input MDR per ricevere i dati dal dispositivo esterno e trasferirli nella memoria MDR dell'SY99.

2. Usate 04: Save To Disk per salvare i dati dalla memoria MDR dell'SY99 su un disco SY99.

Se desiderate ricaricare i dati nel dispositivo esterno, usate la seguente procedura:

3. Usate 03:Load From Disk per caricare i dati dal disco dell'SY99 e trasferirli nella memoria MDR dell'SY99.

4. Usate 01:Output MDR per trasmettere i dati dalla memoria MDR dell'SY99 in un dispositivo esterno.

Per i dettagli, fate riferimento alle spiegazioni riportate nei paragrafi successivi.

Importante: Prima di usare un disco nuovo oppure un disco che sia stato già usato da altri dispositivi, dovete formattarlo mediante l'operazione Disk Utility 4.Format disk.

È possibile che, a causa di operazione errata o per altre ragioni, i dati nella memoria interna vadano persi. Vi raccomandiamo sempre di effettuare dei backup (copie di scorta) di dati importanti riguardanti la voce, la multi, il sistema, il sequencer, il campione, l'MDR su floppy disk o su memory card (MCD64). Poiché è anche probabile che i dati su floppy disk o su memory card vadano persi per elettricità statica, campi magnetici o altre cause, vi consigliamo di fare un'ulteriore copia dei dati che per voi sono importanti.

Nota: L'Appendice contiene una parte didattica sull'impiego delle funzioni del registratore di dati MIDI dell'SY99. vedere più avanti.

MIDI DATA RECORDER

1. Output

Funzione: Questa operazione trasmette i dati MIDI bulk dalla memoria MDR dell'SY99 ad un dispositivo esterno.

Procedura:

Partendo dalla job directory MIDI Data Recorder (JUMP #830)

Selezionate 01:Output

Selezionate i dati MDR che intendete trasmettere.

Per trasmettere i dati, premete F8 (Go).

Per uscire senza effettuare la trasmissione dei dati, premete EXIT.

MDR OUTPUT					
Data Name	Block	int	Send	From	To
01: Moon	5	0	ALL		01
02: Sun	1	0	ALL		
03: ---					
04: ---					

Go

(1) Data Name (1-99): Visualizza il numero e il nome di ogni set di dati bulk. Con l'applicazione MIDI utility 2.MDR input è possibile assegnare un nome ad ogni set.

(2) Block (1-32767): Visualizza il numero dei blocchi F0-F7 in ciascun set di dati bulk MIDI.

(3) Int (0...10): Specifica l'intervallo inserito tra i blocchi di dati. Se immettete il valore 0, un intervallo di 100 ms (millisecondi) verrà inserito tra ogni blocco di dati F0-F7, o a intervalli di 4096 bytes di dati, se un singolo blocco dovesse superare questa lunghezza. Potete immettere un numero da 1 a 10 per specificare la quantità di intervalli da 100 ms inseriti tra ogni blocco di dati F0-F7, oppure a intervalli di 1024 bytes di dati, se un singolo blocco dovesse superare questa lunghezza. (Quindi, se immettete 3, verrà inserito un intervallo di 300 ms tra ogni blocco di dati, e dopo ogni kbyte di dati per blocchi più lunghi di un kbyte.) Alcuni dispositivi non sono in grado di ricevere in poco tempo grandi quantità di dati in arrivo. Se necessario, incrementate questo intervallo. Il valore di default è un intervallo di tempo uguale a zero.

(4) SndType (ALL, Select): Potete selezionare tutti i blocchi o i blocchi specificati dal set di dati da trasmettere. Se è selezionato "ALL", verranno trasmessi tutti i blocchi F0-F7 nel set di dati bulk MIDI. Se è selezionato "Select", potete specificare i blocchi di dati F0-F7 da trasmettere (vedere il punto (5)).

(5) From, To: Se il parametro SndType (3) è stato impostato su "Select", potete specificare quali blocchi di dati F0-F7 verranno trasmessi. Molti dispositivi riversano il contenuto della propria memoria interna come blocco F0-F7 separato (un messaggio bulk separato) per ciascun tipo di dati, e sono anche in grado di ricevere blocchi individuali. Fate riferimento alla documentazione relativa ai messaggi esclusivi di sistema del vostro dispositivo MIDI per sapere come trasmette e riceve i dati bulk.

Procedura di output: Prima di trasmettere i dati MDR ad un dispositivo esterno, accertatevi che l'apparecchio ricevente sia pronto per riceverli. Se il dispositivo ha un'impostazione di "bulk protect", disattivatela. Accertatevi inoltre che il MIDI OUT dell'SY99 sia collegato al MIDI IN del dispositivo ricevente.

1. Spostate il cursore nel punto (1) per selezionare il set di dati (1-99) che desiderate trasmettere. Se necessario,

premete F1 (Δ) o F2 (∇) per effettuare lo "scrolling" del display verso l'alto o verso il basso.

2. Se necessario, incrementate il tempo dell'intervallo nel punto (3). Nella maggior parte dei casi sarà sufficiente il valore di default, cioè 1.

3. Se lo desiderate, specificate nei punti (4) e (5) quali blocchi F0-F7 dei set di dati selezionati verranno trasmessi.

4. Per trasmettere i dati, premete F8 (Go). Durante la trasmissione, sulla linea inferiore del display apparirà il messaggio "MDR Transmitting!" e verrà visualizzato il numero dei blocchi trasmessi.

5. Al termine della trasmissione, premete qualsiasi tasto per uscire da questa videata.

MIDI DATA RECORDER

2. Input

Funzione: Questa operazione riceve i dati bulk MIDI da un dispositivo esterno per riversarli nella memoria MDR dell'SY99.

Procedura:

Partendo dalla job directory MIDI data recorder (JUMP #830)

Selezionate 02:Input

Specificate la memoria dei dati MDR nella quale verranno ricevuti i dati bulk MIDI.

Per iniziare la ricezione premete F8 (Go).

Per uscire senza effettuare la ricezione, premete EXIT.

Per terminare la ricezione, premete EXIT.

MDR INPUT			
Data Name	Blk Cnt	Size(KBYTE)	
01: Moon	5	5	
02: Sun	1	5	
03: - NEW - *	---	---	
04: - NEW - *	---	---	
			Del Name Go

(1) Data Name (1-99): La memoria dell'MDR può accogliere fino a 99 serie di bulk data e ciascuna serie può contenere uno o più blocchi o messaggi F0-F7. Qui viene visualizzato il numero ed il nome di ciascuna serie di bulk data. Per assegnare un nome ad una serie, premete F6 (Name), come spiegato qui di seguito.

(2) Blk Cnt (1-32767): Per i dati che già esistono nella memoria MDR, questo parametro visualizza il numero dei blocchi F0-F7 in ciascuna serie di dati.

(3) Size: Per i dati già esistenti nella memoria MDR, questo parametro visualizza la dimensione totale della serie di dati esprimendo tale grandezza in Kbytes.

(4) Premete F1 (Δ) o F2 (∇) per effettuare lo "scrolling" del display verso l'alto o verso il basso.

(5) Premendo F5 (Del), potete cancellare la serie di dati selezionati dalla memoria MDR.

(6) Premendo F7 (Name), potete dare un nome ad una memoria non ancora usata oppure riassegnarne uno nuovo ad una memoria usata precedentemente.

(7) Se premete F8 (Go), l'SY99 inizierà a registrare i bulk data MIDI in arrivo fin quando premete EXIT.

1. Spostate il cursore nella posizione (1) per selezionare una locazione vuota per i dati (contrassegnata da "-New-" in cui possano essere ricevuti i dati MIDI bulk in arrivo. Se necessario, premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" del display.

Non è possibile ricevere i dati MDR in una locazione già

occupata da dati. Se desiderate cancellare oppure scrivere sopra ai dati preesistenti nell'MDR, premete F4 (Del) per cancellarli.

2. Se volete, potete assegnare un nome ai dati premendo F6 (Name). Appare un display che vi consente di dare un nome all'MDR. Potete eseguire questa funzione mediante la videata dell'assegnazione del nome.

3. Che voi abbiate o meno assegnato un nome ai dati, premete F8 (Go) per iniziare a registrare i dati MDR. La linea inferiore del display mostrerà "MDR Recording!".

4. Fate riferimento al manuale di istruzioni del vostro dispositivo MIDI e fate sì che esso trasmetta il tipo desiderato di dati bulk MIDI. A mano a mano che l'SY99 riceve i dati, il numero dei blocchi ricevuti verrà visualizzato sulla linea inferiore. Potete trasmettere qualsiasi numero di messaggio MIDI bulk (blocchi F0-F7) da qualsiasi numero di dispositivo e verranno tutti ricevuti nella serie di bulk data selezionata in quel momento.

5. Quando il dispositivo esterno ha finito di trasmettere i dati, premete EXIT. La linea inferiore del display dell'SY99 mostrerà l'indicazione "Completed!".

Se l'SY99 non ha ricevuto i dati MIDI bulk, la linea inferiore del display mostrerà "Recording cancelled!". Accertatevi che il dispositivo esterno stia effettivamente trasmettendo i dati di bulk, controllate i collegamenti MIDI e riprovate.

Osservazioni: I dati MIDI bulk che sono stati ricevuti nella memoria MDR dell'SY99 sono conservati e protetti anche se manca l'alimentazione di corrente. Tuttavia, a scopo preventivo, vi suggeriamo di usare l'operazione 3. Save To Disk seguente per salvare la memoria MDR su un file di disco.

MIDI DATA RECORDER

3. Load from disk

Funzione: Questa operazione serve a caricare un file da disco contenente fino a 99 serie di bulk data per trasferirlo nella memoria dell'SY99.

Procedura:

Partendo dalla job directory utility relativa a MIDI data recorder (JUMP #830)

Selezionate 03:Load From Disk.

Selezionate il numero di file MDR da caricare.

Per caricare il file MDR nella memoria MDR, premete F8 (Go).

Per uscire senza effettuare il caricamento dei dati, premete EXIT.

LOAD FROM DISK			
Data Name	Blk Cnt	Size(KBYTE)	
01: Voices1	06:	---	
02: Voices2	07:	---	
03: Son9s	08:	---	
04: -----	09:	---	
05: -----	10:	---	
			Go

(1) File Name (1-99): Visualizza il numero e il nome di ciascun file MDR presente sul disco.

(2) Premete F1 (Δ) o F2 (∇) per effettuare lo "scrolling" del display.

(3) Quando premete F8 (Go), il file MDR selezionato verrà caricato nella memoria MDR dell'SY99.

Procedura di caricamento dati: Questa operazione caricherà soltanto i file che sono stati salvati con l'operazione 4. *Save To Disk*. Il file che viene caricato contiene fino a 99 serie di dati MDR, ciascuna dei quali contiene uno o più blocchi F0-F7 di dati bulk. Tutti i set di dati preesistenti nella memoria MDR verranno cancellati per essere sostituiti dal file che viene caricato. Non è possibile caricare serie individuali di dati da un file MDR.

1. Spostate il cursore in (1) per selezionare un file di disco da 1 a 99. Se necessario, premete F1 o F2 per effettuare lo "scrolling" del display.
2. Premete F8 (Go) per caricare il file MDR selezionato nella memoria MDR.

MIDI DATA RECORDER

4. Save to disk

Funzione: Questa operazione serve a salvare tutti i 99 set di dati dalla memoria MDR dell'SY99 per trasferirli su un file di disco.

Procedura:

Partendo dalla job directory Utility MIDI data recorder (JUMP #830),

Selezionate 04:Save To Disk.

Selezionate il numero di file in cui dovranno essere salvati i dati MDR.

Specificate un nome per il file, se lo ritenete opportuno.

Per salvare i dati MDR in un file, premete F8 (Go).

Per uscire senza effettuare il salvataggio dei dati, premete EXIT.

SAVE TO DISK			
Data Type = MDR Data			
01:Voices1	06:- NEW	---	01
02:Voices2	07:- NEW	---	
03:Songs	08:- NEW	---	
04:- NEW	09:- NEW	---	
05:- NEW	10:- NEW	---	
			Name Go

(1) File Name (0-99): Serve a visualizzare il numero di ciascun file MDR presente sul disco ed il nome che è stato assegnato ai dati del file, premendo F6 (Name), come spiegato qui di seguito.

(2) Premete F1 oppure F2 per effettuare lo "scrolling" del display.

(3) Premendo F6 (Name), potete assegnare un nome al file selezionato.

(4) Quando premete F8 (Go), tutti i dati dalla memoria MDR dell'SY99 verranno salvati nel file specificato.

Procedura di salvataggio: Prima che questa operazione possa essere utilizzata, la memoria MDR deve contenere dati ricevuti mediante l'operazione 2. *Input* spiegata precedentemente. Questa operazione effettuerà il salvataggio di tutti i 99 set di dati dalla memoria MDR trasferendoli in un file. Non è possibile effettuare il salvataggio di set individuali di dati MDR, trasferendoli su un file.

1. Spostate il cursore nel punto (1) per selezionare un file del disco (da 1 a 99). Se necessario, effettuate lo "scrolling" premendo F1 o F2.

2. Se desiderate specificare un nome per il file, fate riferimento al paragrafo 2. *Save to disk filename*.

3. Premete F8 (Go) per salvare i dati MDR nel file.

MIDI DATA RECORDER

5. Initialize MDR

Funzione: Con questa operazione è possibile cancellare tutti i dati contenuti nel MIDI Data Recorder interno dell'SY99.

Procedura:

Partendo dalla job director Utility MIDI Data Recorder (JUMP #830)

Selezionate 05:Initialize MDR

Per eseguire l'operazione di inizializzazione, premete YES.

Per uscire senza effettuare l'operazione, premete NO.

INITIALIZE MDR

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Premete YES se siete sicuri di voler inizializzare la memoria interna dell'MDR. Tutti i dati verranno cancellati dalla memoria MDR dell'SY99. Ricordate che i dati cancellati in questo modo vengono eliminati permanentemente e non possono essere richiamati in alcun modo. L'inizializzazione MDR non influenzerà i dati immagazzinati in memoria assegnati come area di memoria campione.

Master control utility JUMP #831

Funzione: Le applicazioni relative al job utility di master control vi consentono di selezionare le impostazioni di master control, di editare i parametri per la messa a punto e specificare i canali sui quali verrà trasmesso ogni tipo di dati.

Procedura:

Da System utility (JUMP #800), MIDI utility (JUMP #806), Card utility (JUMP #812), Disk utility (JUMP #816), Sample utility (JUMP #826), MDR utility (JUMP #830)

Premete F7 (Mstr) (JUMP #831)

Selezionate l'applicazione desiderata e premete ENTER.

UTILITY		831
Master Control		01
01:Controller Select		
02:Transmit Filter		
Sys MIDI Card Disk SmpI MDR Mstr		5

(1) Spostate il cursore in quest'area per selezionare una delle seguenti applicazioni e quindi premete ENTER.

01 - Controller Select: Selezionate una o più impostazioni MIDI di master control ed editate i parametri della messa a punto.

02 - Transmit Filter: Specificate quali tipi di dati verranno trasmessi, su quali canali, quando l'SY99 è nel modo master control.

(2) Per passare ad un modo utility differente, premete F1-F6. Per selezionare un job dalla directory visualizzata in quel momento, tenete premuto SHIFT e premete un tasto funzione.

MASTER CONTROL

1. Controller select JUMP #832

Funzione: Questa applicazione vi consente di selezionare le impostazioni di master control e di editare i parametri di messa a punto.

Procedura:

Partendo dalla job directory master control utility (JUMP #831)

Selezionate 1:Controller Select

Specificate un'impostazione di master control da attivare, disattivare oppure da modificare.

Per attivare un'impostazione non attiva, premete ENTER.

Per disattivare un'impostazione attiva, premete ENTER.

Per modificare un'impostazione di controllo, premete F8 (Edit).

CONTROLLER SELECT				832
1:Normal 1Uc	5:Major7 chrd	1		
2:Normal 4Uc	6:Minor7 chrd			
3:Key split	7:7th chrd			
4:Uelo split	8:7sus4 chrd			
Strt	Cont	Stop	Mute	Solo Edit
2	1	3	4	5

(1) Quest'area visualizza i nomi attribuiti agli 8 setup o impostazioni di master control. Spostate il cursore su un numero di setup e premete ENTER per attivare o disattivare il setup selezionato. Leggete anche il paragrafo seguente riguardante la funzione *Activation*.

(2) Premete F1 (Strt), F2 (Cont) o F3 (Stop) per trasmettere un messaggio di start, continue o stop ad un sequencer esterno o ad un programmatore di ritmo via MIDI OUT.

(3) Premete F6 (Mute) per attivare o disattivare il modo Mute. Fate riferimento al seguente paragrafo *Mute Mode*.

(4) Premete F7 (Solo) per attivare o disattivare il modo Solo. Leggete anche il paragrafo relativo.

(5) Premete F8 (Edit) per modificare il setup selezionato di master control. Leggete anche la spiegazione relativa a *Controller edit*.

Activation: I nomi dei setup di controllo attivi verranno visualizzati in negativo e i LED da 1 a 16 per la selezione dei programmi di accenderanno in rosso per indicare i canali MIDI sui quali essi stanno trasmettendo.

Un setup di controllo è costituito da quattro zone, ciascuna delle quali possiede il proprio canale di trasmissione, le curve di velocità e di aftertouch, la trasposizione e i limiti di nota e di velocità. Quando il setup di controllo è attivato, è possibile anche specificare per la trasmissione di ciascuna delle quattro zone una varietà di messaggi iniziali (selezione banco, cambio programma, volume principale e una serie di dati MDR).

Le funzioni master control dell'SY99 rimarranno attive soltanto mentre è visibile il display relativo alla selezione del controller oppure la possibilità di edit del controller.

È anche possibile attivare un setup di controllo immettendo il numero di quel setup usando la tastierina numerica. Immettendo uno "0" dalla tastierina numerica verrà disattivato il setup di controllo.

Per i dettagli circa le regolazioni di ciascun setup di controllo, leggete le spiegazioni riguardanti la funzione *Controller edit*, sottoriportata.

Mute mode: Mentre il modo Mute è attivato, potete premere i pulsanti di selezione programma da 1 a 16 per escludere temporaneamente uno o più canali che vengono usati

mediante il setup di controllo attivo. I LED corrispondenti ai canali esclusi lampeggeranno. Premete nuovamente il pulsante di selezione programma per riattivare un canale temporaneamente escluso.

Solo mode: Quando è attivato il modo Solo, i LED di tutti i canali lampeggiano. Potete premere un pulsante da 1 a 16 per selezionare un programma per impostare la funzione Solo per un canale desiderato. Il LED per quel pulsante rimarrà acceso costantemente e solo quel canale trasmetterà dati.

Nota: Naturalmente è possibile usare la caratteristica master control e il sequencer dell'SY99 contemporaneamente nel modo Song e Pattern Play. Tuttavia non è possibile usare le funzioni master control mentre state registrando con il sequencer dell'SY99.

Se premete RECORD mentre sono attivati i setup di controllo, questi verranno disattivati temporaneamente se il sequencer sta registrando. Se premete STOP per bloccare la registrazione, automaticamente vengono riattivati i setup di controllo.

Controller edit: Quando viene premuto F8 (Edit), appare una videata simile alla seguente:

1:Normal 1Uc=-----833			
Tch.	Uel.	Hft	1
Bank	Sel.	PC#	1
Vol.	MDR.	XPs	off off +0
Note	Limit	C -2	G 8
Uel.	Limit	C -2	G 8
1-2	3-4	Init	Name
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

(1) Quest'area mostra il numero e il nome del setup selezionato del master control.

(2) Qui potete specificare la voce o la multi dell'SY99 che verrà eseguita quando viene selezionato questo setup di controllo.

(3) Ciascuna area o zona del setup di controllo può essere attivata o disattivata. Se una zona è disattivata, non trasmetterà dati.

(4) Specifica come ciascuna delle quattro zone trasmetterà i dati. Per i dettagli, fate riferimento alla seguente spiegazione di *Control setup data*.

(5) Per modificare le zone 1 e 2 premete F1 (1-2). Per modificare le zone 3 e 4 premete F2 (3-4).

(6) Per inizializzare tutte le impostazioni del setup di controllo, premete F4 (Init). Quando viene inizializzato un setup, i valori per il preset della fabbrica "Normal 1Uc" vengono caricati nel setup. (Fate riferimento anche al paragrafo *Control setup factory preset*, riportato più avanti.)

(7) Per modificare il nome, premete F5 (Name). I metodi di immissione dei caratteri sono riportati nella parte introduttiva del manuale.

(8) Premete F6 (Mute) per attivare o disattivare il modo omonimo. Fate riferimento alle spiegazioni riportate precedentemente.

(9) Premete F7 (Solo) per attivare o disattivare il modo Solo. (Leggete anche le spiegazioni relative al modo Solo, riportate precedentemente.)

(10) Premete F8 (Dir) per visualizzare un elenco delle voci e delle multi dell'SY99.

Tastiera: Quando il cursore viene spostato sugli item di Note Limit entro una zona, per F3 apparirà l'indicazione "Kbd". Premete F3 (Kbd) per immettere i dati mediante la tastiera.

Control setup data: Ciascuna delle quattro zone di un setup di controllo contiene i seguenti dati:

ON/OFF: Le zone escluse non trasmettono dati.

Transmit channel (1...16): I dati relativi alla zona verranno trasmessi su questo canale MIDI.

Velocity curve (1...4): Determina in che rapporto la velocità di Note on delle note suonate si posiziona con quella delle note trasmesse da questa zona. (Fate riferimento al paragrafo *System utility 2. Velocity set.*)

Aftertouch curve (1...4): Determina come la pressione sulla tastiera verrà trasmessa come messaggi di aftertouch di canale da questa zona.

Bank Select (off, 1-16384): Un messaggio di bank select di questo numero verrà trasmesso da questa zona quando viene selezionato un setup di controllo.

Program Change (off, 1-128): Un messaggio di program change compreso tra questa gamma di numeri verrà trasmesso da questa zona se viene selezionato un setup di controllo.

Volume (off, 0...127): Verrà trasmesso da questa zona un messaggio di volume (control change 7) quando viene selezionato il setup di controllo.

MDR data set (off, 1...99): Quando viene selezionato il setup di controllo, verrà trasmesso il set specificato di dati bulk. (Consultate anche il paragrafo *MIDI data recorder utility.*) Se nel set di dati MDR selezionato vi è una grande quantità di dati bulk, vi può essere un notevole ritardo quando questi dati vengono trasmessi, prima che la tastiera possa rispondere alla vostra esecuzione.

Transpose (-64...+64): Le note trasmesse dalla zona verranno trasposte del valore impostato.

Note Limit (C-2...G8): La zona trasmetterà soltanto le note il cui numero è compreso all'interno di questa gamma.

Velocity Limit (1...127): La zona trasmetterà soltanto le note che hanno un valore di velocity on compreso in questa gamma.

Control setup factory preset: Quando l'SY99 è uscito dalla fabbrica della Yamaha, è stato programmato con i seguenti otto setup di controllo:

Nome del setup	Descrizione
Normal 1Vc	Output MIDI normale. Queste impostazioni sono caricate mediante l'operazione di inizializzazione.
Normal 4Vc	Output simultaneo di quattro canali MIDI.
Key split	Output a due canali per ciascuna delle semitastiere (parte superiore ed inferiore della tastiera); split della tastiera in posizione centrale.
Velo split	Output a due canali diviso ad un valore di velocità medio.
Maj7 chrd	Traspose l'uscita alla struttura dell'accordo maggiore settimo aumentato.
Min7 chrd	Traspose l'uscita alla struttura dell'accordo minore settimo.
7th chrd	Traspose l'uscita alla struttura dell'accordo di settima.
7sus4 chrd	Traspose l'uscita alla struttura dell'accordo di settima con la quarta.

Vi raccomandiamo di conservare queste impostazioni su una card di dati o su un disco poiché possono andare persi se vengono editati.

Prospetto di setup di controllo: Potete copiare il prospetto della pagina seguente per conservare la registrazione delle vostre impostazioni.

Descrizione: Modificare le regolazioni del controller selezionate per specificare come esso trasmetterà dati in ciascuna delle quattro zone.

Master control setup	Internal voice/multi:			
	MIDI-1	MIDI-2	MIDI-3	MIDI-4
	off/on	off/on	off/on	off/on
Transmit channel (1...16)	(1...16)			
Velocity curve (1...4)	(1...4)			
Aftertouch curve (1...4)	(1...4)			
Bank select number	(off, 1...16384)			
Program change number	(off, 1...128)			
Volume	(off, 0...127)			
MDR data set	(off, 1...99)			
Transpose	(-64...+64)			
Note limit	(C-2...G8)			
Velocity limit	(1...127)			

MASTER CONTROL

2. Transmit filter JUMP #837

Funzione: Serve a specificare se ogni tipo di dati MIDI su ciascun canale verrà trasmesso o no nel modo master control.

Procedura:

Dalla directory utility master control(JUMP #831)

Selezionate 2:Transmit Filter (JUMP #837)

Specificate se ogni tipo di messaggio verrà trasmesso su ciascun canale oppure no.

(1) Spostate il cursore in quest'area e specificate se i messaggi di Program Change, Control Change, Pitch Bender, Sustain, Aftertouch oppure Main Volume verranno trasmessi oppure no da ciascun canale mediante i master controller. Il simbolo "x" indica che i dati non verranno trasmessi.

Le regolazioni del filtro in questo display sono comuni a tutti gli otto controller master, cioè principali, e sono attive soltanto nel modo master controller.

TRANSMIT FILTER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	837
Prgr Cng	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Cont Cng
P Bender	x	x
Sustain
Aft Tugh
M Volume	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

APPENDICE

Questa sezione contiene varie informazioni che possono essere utili per i programmatori o per gli utenti più esperti.

Indice di questa sezione

In che cosa l'SY99 differisce dall'SY77	181
Impiego della sintesi composita RCM	182
Impiego di campioni caricati per creare una voce	184
Impiego delle funzioni master control	185
Impiego delle funzioni MDR	186
Messaggi di errore	187
Estensioni dei nomi di file	189
Alcune informazioni circa il formato standard dei file MIDI	190
Schede di espansione memoria	190
Specifiche tecniche	191

In che cosa l'SY99 differisce dall'SY77

A parte l'estensione della tastiera e l'aggiunta di uno slot di espansione memoria, l'SY99 esternamente è simile all'SY77. Tuttavia, l'SY99 è stato migliorato in molti modi che vi dovrebbero essere familiari se avete già provato un SY77 oppure se avete tentato di trasportare le voci dell'SY77 sull'SY99.

Tastiera: L'SY77 ha 61 note. L'SY99 ne ha 76. (Vedere anche *Zoned Aftertouch*, qui di seguito.)

Funzioni di master keyboard: L'SY99 è in grado di funzionare come una potente master keyboard MIDI. Sono disponibili otto setup di master control modificabili, ciascuno dei quali contiene quattro zone che possono trasmettere sul proprio canale MIDI. Poiché è possibile attivare più di un setup, l'SY99 può controllare indipendentemente 16 differenti sintetizzatori esterni oppure 16 generatori di suono.

È disponibile un filtro di uscita per filtrare ciascun tipo di messaggio che viene emesso per ciascun canale da 1 a 16. Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo *Master control utility*.

AWM (ROM preset) sample memory: L'SY77 possiede 112 forme d'onda che occupano 2 Mwords (equivale a 4 Mbytes). L'SY99 possiede 267 forme d'onda che occupano 4 Mwords, cioè 8 Mbytes, che comprendono tutte le forme d'onda dell'SY77 e molte forme d'onda nuove. (Vedere la compatibilità dei dati riportata qui di seguito.) Un elenco completo delle forme d'onda dell'SY99 viene fornito nel paragrafo *AWM element job 2.AWM waveform set*.

MDR/sample RAM: L'SY99 possiede 512 Kbytes di RAM che possono essere destinati alla memoria MIDI Data Recorder (MDR) oppure come memoria campioni (sample memory), in qualsiasi proporzione. La procedura di assegnazione viene descritta nel paragrafo *Utility Mode, System utility 5.Memory allocate*.

La quantità di RAM destinata alla memoria MDR è in grado di ricevere riversamenti di dati bulk da altri dispositivi MIDI. Una volta ricevuti dall'SY99, questi dati possono essere salvati su floppy disk utilizzando il disk drive dell'SY99. La funzione MDR vi consente di utilizzare la capacità del floppy disk dell'SY99 per memorizzare i dati per altri dispositivi che non hanno tale possibilità.

La RAM destinata alla sample memory può ricevere riversamenti di campioni MIDI da altri dispositivi (ad esempio dal campionatore Yamaha TX16W) oppure dati di campione caricati da disco. Questi dati possono essere

assegnati alle forme d'onda ed utilizzati come i campioni contenuti nella ROM dei campioni AWM dell'SY99 oppure sulle card di forme d'onda. Per i dettagli, consultate il paragrafo *AWM element data 2. Waveform set*.

La capacità di memoria RAM disponibile per i dati sample (dei campioni) può essere aumentata mediante kit di espansione RAM. Fate riferimento al paragrafo relativo alle *RAM di espansione*, alla fine di questa Appendice.

Sistema di effetti: L'SY77 possiede due unità di modulazione (4 tipi di effetto) e due unità di riverbero (40 tipi di effetto). L'SY99 possiede due unità di effetto (per un totale di 63 effetti) ciascuno di qualità superiore. Sono forniti anche tipi di effetto a cascata e dual, che consentono a ciascuna unità di funzionare come se si trattasse di due unità di effetto, ognuna delle quali con la propria mandata effetto e con i propri parametri che possono essere controllati in tempo reale. Per ulteriori dettagli, vedere il paragrafo *Voice edit mode, Common data 10. Effect set*.

Zoned Aftertouch: All'SY99 è stato aggiunto un nuovo parametro di voce che vi consente di specificare in che modo l'aftertouch interesserà le note che vengono suonate: all (tutte le note, come sull'SY77), top (soltanto le note più acute), bottom (soltanto le note più basse), split hi (tutte le note al di sopra del punto di split specificato, compresa la nota di split), split lo (tutte le note al di sotto del punto di split specificato).

L'SY99 possiede l'aftertouch "di canale", che produce un unico valore di pressione per tutta l'estensione della tastiera; non ha l'aftertouch "polifonico". Tuttavia, la sua capacità di Zoned Aftertouch vi consente di restringere l'effetto dell'aftertouch ad una zona specifica oppure addirittura ad una nota singola, fornendo in questo modo praticamente le stesse capacità espressive dell'aftertouch polifonico.

L'aftertouch può essere usato per controllare un'ampia gamma di parametri. Per i dettagli, consultate il paragrafo *Common data 12. Controller set*.

Filter sync: Quando editate un filtro nel modo voice edit, potete attivare Filter Sync in modo che le regolazioni di parametro fatte su un filtro influenzino anche l'altro (ciascun elemento possiede due filtri). Questo è un fattore di convenienza e non un nuovo parametro. Per i dettagli, vedere il paragrafo *AFM element data, 8. AFM filter*.

Capacità del sequencer: Il sequencer dell'SY77 ha una capacità di circa 16.000 note. Quello dell'SY99 è di circa 27.000 note.

Switch lock: La funzione Switch Lock vi consente di bloccare gli interruttori del pannello frontale in modo che non possano essere attivati o disattivati incidentalmente. Questo può essere molto comodo se desiderate appoggiare libri o spartiti sul pannello dell'SY99. Per i dettagli, vedere il paragrafo *System utility 7. Switch lock*.

Messaggio di MIDI bank select: L'SY99 può trasmettere e rispondere ai messaggi di bank select MIDI per selezionare memorie di voce.

Job directories Voice edit element: La job directory AWM element dell'SY99 inizia con il job 2 (il job 1 è stato lasciato vuoto), per cui le applicazioni o job degli elementi AFM e AWM da EG a Filter avranno lo stesso numero (3. EG - 8. Filter). Poiché questi job sono simili o identici per

entrambi gli elementi AFM e AWM, è concettualmente utile che essi abbiano lo stesso numero di job.

Altri dettagli: Esistono altre differenze nei display e nelle assegnazioni dei tasti funzione. La maggior parte di queste differenze sono dovute all'aggiunta di nuove caratteristiche dell'SY99. Tuttavia, abbiamo tentato di mantenere identici il più possibile i numeri di JUMP per le pagine. Poiché sono stato riordinati i numeri dei job del modo Utility, alcuni numeri di JUMP non seguiranno necessariamente la sequenza delle applicazioni o job.

Compatibilità dei dati: Come abbiamo già detto nel paragrafo *AWM sample memory*, l'SY99 contiene tutti i dati di forma d'onda dell'SY77 (AWM), ma l'ordine è stato rifatto. Quando nell'SY99 vengono caricati i dati di voce dell'SY77 (o del TG77), i numeri di forma d'onda verranno convertiti automaticamente e verrà usata la forma d'onda dell'SY99 equivalente a quella dell'SY77. Tuttavia, poiché è stato apportato qualche piccolo cambiamento ad alcuni dei dati di forma d'onda, il suono di alcune di esse potrebbe non essere perfettamente identico a quello delle forme d'onda dell'SY77.

Poiché i sistemi di effetto dell'SY77 e dell'SY99 sono molto diversi, le voci dell'SY77 fortemente influenzate dall'elaborazione degli effetti non suoneranno allo stesso modo sull'SY99.

Compatibilità dei dischi: Se desiderate caricare un disco dell'SY77 che contenga dati "All Data", "Synthesizer All" o "Sequencer All" oppure se desiderate salvarli su un disco che debba essere caricato successivamente su un SY77, dovete effettuare l'opportuna regolazione per il tipo di salvataggio su disco (vedere paragrafo *Disk utility 8. Disk save type*). Una volta che i dati sono stati caricati nell'SY99, possono essere salvati in entrambi i formati.

Tutti gli altri tipi di dati su disco sono perfettamente compatibili.

Impiego della sintesi composita RCM

La capacità di utilizzare una voce AWM quale input per un operatore è una delle innovazioni più drastiche dell'SY99. Poiché l'architettura del suono è così flessibile, occorrerà molto tempo prima che tali nuove capacità vengano esplorate completamente. In questa parte vi daremo soltanto alcuni suggerimenti per iniziare i vostri esperimenti.

1. Selezionate il modo voce
Partendo dal modo voice edit, selezionate il modo Voice (F1) (JUMP#200).
Selezionate Voice Mode 9 (1AFM&1AWM).
Premete F2 (Com).
2. Inizializzate i dati di voce common
Partendo da Voice edit (JUMP#201), selezionate 15:Initialz (Initialize voice).
Premete ENTER e quindi YES per rispondere alla domanda "Are you sure?".
Premete EXIT quando appare l'indicazione "Completed".
3. Inizializzate l'elemento AFM
Da Voice edit (JUMP#201), premete F3 (E1) AFM Element (JUMP#230).
Selezionate 15:Initialz (Initialize AFM element).

Premete ENTER e quindi YES per rispondere alla domanda "Are you sure?".

Premete EXIT quando appare l'indicazione "Completed".

4. Inizializzate l'elemento AWM

Dalla funzione Voice edit (JUMP#201),

premete F4 (E2) AWM element (JUMP#256).

Selezionate 15:Initialz (Initialize AWM element).

Premete ENTER e quindi YES per rispondere alla domanda "Are you sure?" che appare sull'LCD.

Quando appare "Completed", premete EXIT.

5. Selezionate un'onda AWM

Premete F4 (E2) per editare l'elemento AWM (JUMP #256).

Selezionate 2:WaveSet (AWM Waveform set) (JUMP #257).

Premete i pulsanti -1 e +1 oppure usate la rotella dei dati o il cursore per selezionare l'onda che desiderate usare.

Quando suonate la tastiera, noterete che tutte le onde suoneranno con l'EG inizializzato del "tipo organo" e senza alcun effetto di velocity o di filtri. Probabilmente vorrete aggiungere più tardi i tocchi finali. Il filtro EG e le informazioni dinamiche vengono effettuate nell'operatore FM. Tuttavia, per il momento noi useremo soltanto un'onda grezza per spiegarvi la meccanica della composizione delle voci RCM.

Prima di provare ad usare un'onda AWM in un algoritmo AFM, è utile escludere l'uscita diretta AWM. Ciò non è necessario per l'effetto finale della voce poiché molte voci usano sia il suono diretto AWM sia la combinazione ibrida AWM/AFM. Tuttavia è più facile comprendere l'effetto del sistema composito se l'output diretto dell'elemento AWM è temporaneamente escluso.

6. Per escludere l'AWM:

Dal modo Voice edit (JUMP#201),

Selezionate 7:OutSel (JUMP#208).

Premete F2 (E2) per selezionare l'elemento 2.

Premete tre volte -1 per escludere l'uscita dell'elemento.

Premete EXIT per ritornare alla job directory del modo voice edit.

7. Selezionate l'algoritmo 30 (default in INIT AFM voice)

Nota: Con la formazione di voci composite funzionerà qualsiasi algoritmo. Tuttavia noi useremo l'algoritmo numero 30 di default per effettuare questa dimostrazione, per cui questo step non è necessario.

8. Impostate gli operatori 1 e 2 su frequenza fissa, frequenza zero.

Premete F3 per selezionare la job directory AFM (JUMP #230).

Selezionate 2:Oscilr (JUMP#235).

Premete il pulsante 1 Operator Select per scegliere l'operatore 1.

Selezionate Freq Mode e usate -1 +1 per modificare "ratio" in "fixed".

Selezionate Coarse e usate -1 +1 per modificare 1.0 in 0.00.

Premete il pulsante di selezione dell'operatore per scegliere OP2 e ripetete l'operazione sopra riportata.

Premete EXIT per ritornare alla job directory AFM.

9. Introducete l'onda AWM nell'operatore 2 dell'algoritmo FM

Dal modo Voice Edit,

premete F3 (E1) per selezionare l'elemento AFM da editare (JUMP#246).

Quindi selezionate 1:Algrthm (JUMP#232) che corrisponde all'algoritmo AFM e premete F2 (Extn). Questa pagina seleziona gli input esterni a ciascun operatore.

Usate i tasti cursore per posizionare il cursore su "off" nella linea AWM sotto OP2. Premete YES per modificare "off" in In1.

Premete EXIT per ritornare alla job directory AFM.

10. Alzate il livello di uscita dell'operatore 2

Dalla job directory AFM,

selezionate 4:Output e premete F2 (All) (JUMP#242).

Spostate il cursore su OP2 ed usate il cursore dei dati per incrementare gradualmente il livello finché udrete l'onda AWM.

Nota importante: Secondo il contenuto armonico dell'onda selezionata, il suono può diventare distorto quando incrementate il livello di uscita di OP2. Se ciò accade, tornate alla job directory AFM, selezionate 1:Algrthm e premete F3 (Inpt) (JUMP#233). Notate che sotto l'indicatore AWM in corrispondenza di OP2 c'è un numero 7. Abbassate questo valore a 4 e quindi ritornate all'opzione 4:Output (JUMP#242) e regolate nuovamente il livello di uscita di OP2. Il livello impostato per ciascun operatore nell'Algorithm Input agisce come un moltiplicatore per il valore specificato in Output stesso. Per evitare la distorsione del suono che si manifesta in OP2, dovete impostare i corretti valori di gain. Naturalmente, la distorsione può essere di per sé stessa un effetto interessante. Regolando l'uscita e l'ingresso dell'operatore, possono essere usati vari livelli di input AWM.

Gli step della procedura riportata finora potrebbero anche non dare un risultato molto interessante dal punto di vista sonoro, ma i punti seguenti illustrano alcune possibilità della sintesi RCM.

- L'operatore AFM nel quale la forma d'onda AWM è stata introdotta può essere modulato da altri operatori oppure modulare altri operatori.
- La stessa forma d'onda AWM può essere introdotta in due o più operatori AFM, magari con ciascun operatore impostato su un pitch differente.
- Poiché la forma d'onda AWM viene convogliata attraverso il filtro dell'elemento AWM prima di essere introdotta nell'operatore AFM, le sue impostazioni di filtro possono essere variate continuamente, per dar luogo ad una forma d'onda filtrata in tempo reale modulabile e che può modulare a sua volta altri operatori (forme d'onda): cioè la *Realtime Convolution and Modulation*, convoluzione e modulazione in tempo reale - sintesi composita RCM ("Convoluzione" è specifico della tecnologia di filtraggio digitale Yamaha).

Non è lo scopo di questo manuale fornire delle istruzioni dettagliate nell'impiego di questa nuova tecnica, benché possiamo preannunciare delle ulteriori guide di programmazione. Gli unici step richiesti per l'impiego della sintesi RCM consistono nell'attivare l'AWM e selezionare il modo voice 9 o 10. Tutto il resto sta a voi. Qui ci siamo limitati a darvi degli elementi fondamentali di partenza.

Impiego di campioni caricati per creare una voce

La possibilità di caricare dei dati di suoni campionati per impiegarli nelle voci è una caratteristica innovativa che distingue l'SY99 dagli altri sintetizzatori digitali. Questa caratteristica consente ai programmatori più esperti di utilizzare i dati dei suoni campionati mediante campionatori digitali come il TX16W e di utilizzarli assieme alle forme d'onda preset e alle forme d'onda disponibili su scheda (card).

Per poter sfruttare questa capacità, dovete prima comprendere la differenza fra un campione (sample) e una forma d'onda (waveform). L'SY99 non può utilizzare i dati grezzi di un campione: questi dati devono essere assegnati ad una forma d'onda prima che esso possa utilizzarli come un elemento di voce. L'assegnazione di campioni ad una forma d'onda è quindi il passo cruciale che vi consente di utilizzare i dati di un campione in una voce dell'SY99.

Una voce campione: Il processo di creazione di una voce mediante i dati di un suono campionato può essere suddiviso in tre fasi fondamentali: (1) caricamento dei campioni in memoria; (2) editing o modifica dei campioni e loro assegnazione ad una forma d'onda; e finalmente (3) editing della voce. In questa Appendice vorremmo che voi vi concentrate sulla seconda fase, che è appunto l'assegnazione dei campioni come forme d'onda. L'esempio molto semplice riportato qui di seguito evidenzia le caratteristiche fondamentali di questo processo.

1. Caricate i campioni da usare nell'area RAM dedicata ai campioni.

Potete caricare i campioni nell'area RAM usando semplicemente l'applicazione utility 03. Load from disk, oppure attraverso un riversamento di campioni MIDI. Ad esempio, supponiamo che voi desideriate creare una voce che utilizzi tre campioni di pianoforte, campionati o prelevati in tre diverse posizioni della tastiera.

SAMPLE DIRECTORY			827
01: PianoLow	06: -----		01
02: PianoMid	07: -----		
03: PianoHi	08: -----		
04: -----	09: -----		
05: -----	10: -----		
▲ ▼	Del	Copy	

Quando avete completato la procedura di caricamento, potrebbe apparire l'elenco campioni come quello riportato nel display precedente.

2. Selezionate una voce e impostate il modo Voice.

Il passo successivo consiste nel preparare la voce che userà i dati del campione come una forma d'onda. Iniziate con lo scegliere la memoria di voce I-A01 ed impostate il modo voice su Mode 6 (1AWM poly). Questo step corrisponde alla fase 1 della procedura descritta precedentemente nel paragrafo *Impiego della sintesi composita RCM*.

3. Inizializzate i dati di voice common e dell'elemento. Inizializzate i dati di voice common e dell'elemento AWM, come riportato negli step 2 e 3 della procedura descritta nel paragrafo *Impiego della sintesi composita RCM*.

INITIALIZE VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Noterete che la forma d'onda assegnata a questa voce ora è una semplice onda triangolare, una forma d'onda preset 2-64.

4. Selezionate una forma d'onda interna.

Da Voice Edit (JUMP #256)

Selezionate 02:Wave Set (JUMP #257)

Premete F4 (Intr)

Selezionate: Intrnl 1 INT-WAVE

AWM WAVEFORM SET			257
VOICE=I -A01(01)	AP:Rocks	(E1/AWM)	
Waveform	=	Intrnl 1 INT-WAVE	
Frequency Mode	=	normal	
Frequency Fine	=	+ 0	
Pre1 Pre2 Card Intr			Edit

In questa fase, potete assegnare una forma d'onda interna per l'elemento AWM della vostra voce. Poiché non avete assegnato ancora a questa forma d'onda nessun dato di campione, premendo un tasto non verrà prodotto alcun suono.

5. Selezionate i campioni che desiderate assegnare alla forma d'onda.

Premete F8 (Edit)

Selezionate i campioni da 1 a 3

Userete tutti i tre campioni che caricherete in questa forma d'onda. Selezionateli immettendo 01 dalla colonna "From" e 03 nella colonna "To". (Tutti i campioni usati in questa forma d'onda devono avere numeri consecutivi o progressivi.)

WAVEFORM EDIT			01
Waveform name	From	To	
01: INT-WAVE	01	03	
02: INT-WAVE	--	--	
03: INT-WAVE	--	--	
04: INT-WAVE	--	--	
▲ ▼	Init	Name Smpl	

Potete anche modificare il nome della forma d'onda premendo F7 (Name).

6. Assegnate ciascun campione ad una gamma di tasti.

Premete F8 (Smpl)

Assegnate la gamma della tastiera relativamente a ciascun campione.

Dovrete assegnare ognuno di questi campioni ad una gamma diversa della tastiera. La gamma che voi sceglierete dipende moltissimo dall'altezza del suono della nota del campione stesso. Per il nostro esempio, abbiamo assegnato il campione PianoLow ai tasti da C#-2 fino a B1, PianoMid ai tasti da C2 fino a B4 e PianoHi ai tasti da C5 fino a G8.

SAMPLE ASSIGN				
Waveform :	01 PIANO			01
	Original	Low key	High key	
01: PianoLow	F 0	C#-2	B 1	
02: PianoMid	C 3	C 2	B 4	
03: PianoHi	C 6	C 5	G 8	
Name <u>Asgn</u> Data				

(Se l'assegnazione delle gamme produce una loro sovrapposizione, ha la priorità il campione con il numero più basso.)

7. Modificate i parametri per ciascun campione. Spostate il cursore su un campione che desiderate modificare. Premete F8 (Data). Editate il volume, il pitch, il tipo di loop e il modo di loop relativamente al campione scelto. È probabile che voi desideriate cambiare il volume del campione, regolare in maniera molto fine il suo pitch o intonazione e modificarne il modo e il tipo di loop. (Secondo il campione scelto, la modifica del modo loop può produrre anche effetti molto interessanti.)

SAMPLE DATA	
Sample :	01 PianoLow (16bit:33.3kHz)
Volume =	120
Pitch =	+ 0
Loop =	Forward Loop
Mode =	Normal
Name <u>Asgn</u> Data	

Per editare un campione differente, premete F7 (Asgn), spostate il cursore su un campione diverso e premete di nuovo F8 (Data).

8. Editate la voce. Questa operazione completa l'assegnazione dei suoni alla forma d'onda. Quando siete soddisfatti delle vostre impostazioni, premete tre o quattro volte il tasto EXIT per ritornare al modo Voice Edit. Provate a modificare altri parametri della voce e ad aggiungere gli effetti.

Altre possibilità: L'esempio precedente illustrava la preparazione di una voce semplice costituita da un solo elemento, per mostrare come parecchi campioni possono essere assegnati nelle varie parti della tastiera. Ciò serve ad evitare variazioni tonali della nota e dello strumento secondo l'altezza del suono. Naturalmente non siete limitati a questi tre campioni; maggiore è il numero dei campioni e maggiore sarà il risultato in termini di realismo e, tutto sommato, potrebbe valere la pena effettuare questo sforzo.

Potreste usare lo stesso metodo per produrre due tastiere "splitate" per avere i suoni di due strumenti differenti ed inoltre, come con qualsiasi altra forma d'onda predefinita dell'SY99, la combinazione con elementi aggiuntivi AWM o AFM può produrre suoni interessanti ed entusiasmanti. Lasciandovi scegliere gli ingredienti base della forma d'onda e quindi combinandoli con altri elementi digitali ed effetti, l'SY99 vi porta più vicini che mai ad un suono personalizzato.

Impiego delle funzioni master control

Le funzioni utilitarie dell'SY99 relative al master control sono una caratteristica molto flessibile che vi consente di controllare un certo numero di strumenti digitali collegati all'SY99 in un sistema MIDI. L'SY99 è in grado di inviare segnali di controllo simultaneamente su quattro canali, e ciò significa che è possibile effettuare virtualmente un numero illimitato di regolazioni di sistema.

Setup di controllo editing: L'impiego più essenziale di questa caratteristica consisterebbe nel modificare le selezioni della memoria del programma dei dispositivi MIDI collegati all'SY99. Ad esempio, diciamo che disponete di un generatore di suono polimetrico che stia ricevendo dati song sul canale da 5 a 8. Per selezionare differenti memorie di programma per ciascuno di questi canali, potreste usare le funzioni master control per trasmettere informazioni dall'SY99 come quelle sotto riportate:

Zone:	MIDI-1	MIDI-2	MIDI-3	MIDI-4
Transmit channel:	5	6	7	8
Bank select:	off	off	off	off
Program change:	10	12	14	16

Per usare la funzione master control in tale modo, dovete prima programmare un setup master control con queste informazioni. La procedura in tale caso è la seguente:

1. Selezionate un setup master control da editare. Premete UTILITY. Premete F7 (Mstr) (JUMP #831). Selezionate 01:Controller Select (JUMP #832). Spostate il cursore per controllare il setup 01. Premete ENTER per attivare il setup. Dovete disporre di un setup di controllo prima di poterlo editare (altrimenti, in corrispondenza della pressione del tasto F8, non appare l'indicazione "Edit").

CONTROLLER SELECT		832
1:Normal 1Uc	5:Majr7 chrd	1
2:Normal 4Uc	6:Minr7 chrd	
3:Key split	7:7th chrd	
4:Velo split	8:7sus4 chrd	
Strt Cont Stop	Mute Solo Edit	

Quando selezionate il setup di controllo, noterete che il LED sopra all'interruttore di selezione della memoria corrispondente si accende e il nome del setup viene visualizzato in negativo sul display.

2. Inizializzate il setup di controllo. Premete F8 (Edit) (JUMP #833). Premete F4 (Init). Il display di edit del controller apparirà quando premete il tasto F8 (Edit).

1:Normal 1Uc=		833	
Tch. Vel. Aft	MIDI-1 ON	MIDI-2 OFF	
Bank Sel. PC#	1 1 1	2 1 1	
Vol. MDR. Xps	off off + 0	off off + 0	
Note Limit	C -2 G 8	C -2 G 8	
Vel Limit	1 127	1 127	
1-2 3-4	Init Name Mute Solo Dir		

A questo punto premete F4 (Init) per inizializzare le impostazioni del controller.

3. Editate il setup di controllo.

Immettete i valori dati per le zone 1 e 2 nella tabella sopra riportata, come mostrato nella figura seguente:

1:Normal 1Uc=----- 833									
MIDI-1 ON					MIDI-2 OFF				
Tch.	Vel.	Aft							
Bank Sel.	PC#								
Vol.	MDR.	XPs							
Note Limit									
Vel Limit									
1-2	3-4								
Init Name Mute Solo Dir									

Quando avete finito di immettere i valori per le zone 1 e 2, premete F2 (3-4), per immettere i valori relativi alle zone 3 e 4.

1:Normal 1Uc=----- 834									
MIDI-3 OFF					MIDI-4 OFF				
Tch.	Vel.	Aft							
Bank Sel.	PC#								
Vol.	MDR.	XPs							
Note Limit									
Vel Limit									
1-2	3-4								
Init Name Mute Solo Dir									

4. Date un nome al setup di controllo e salvatelo.

Premete F5 (Name)

Cambiate il nome del setup.

Premete EXIT per ritornare al display controller select (corrisponde a JUMP #832).

Uscite per entrare nel modo Utility e salvare il setup.

Potete salvare il setup di controllo su disco come parte di un file "All Data" oppure "Synthesizer All".

Impiego del setup di controllo: La caratteristica master control è utile perché vi consente di effettuare parecchi cambi simultanei in un sistema MIDI. La troverete particolarmente utile se dovete esibirvi in pubblico e per esecuzioni dal vivo, poiché vi consente di effettuare dei cambiamenti nel vostro sistema in maniera semplice e lineare, senza interrompere il flusso della vostra performance.

Per attivare un setup di controllo dal modo Voice o Multi play, premete F6 (Mstr). Quindi spostate il cursore sul setup che desiderate attivare e premete ENTER. Per disattivare il setup ripremete ENTER.

Naturalmente, la tastiera dell'SY99 risponde normalmente alle note che voi suonate mentre è raffigurato il display controller select, per cui potete usare le funzioni master control per cambiare il setup del sistema anche durante la vostra esecuzione.

Applicazioni avanzate: L'applicazione più elementare della funzione master control, sopra illustrata, riguarda l'assegnazione di un differente canale e di una memoria di programma a ciascuna zona del setup, come indicato sopra. Potete usare la funzione master control in questo modo quando desiderate preparare ciascun canale in modo che esso suoni un suono differente — ad esempio un suono di tipo archi sul canale 5 e un suono di tipo ottoni sul canale 6 e così via.

Tuttavia, la funzione utilitaria master control comprende caratteristiche ulteriori che consentono anche delle applicazioni più sofisticate. Per esempio, potete usare il parametro "Velocity Limit" per limitare la risposta di generatori esterni in base alla velocità con cui premete sulla tastiera. Pertanto, potreste editare un control setup come segue:

Zone:	MIDI-1	MIDI-2	MIDI-3	MIDI-4
Transmit channel:	5	6	7	8
Bank select:	off	off	off	off
Program change:	20	22	24	26
Velocity limit:	1-64	65-96	97-112	113-127

Con un setup di questo tipo, il generatore di suono che riceve sul canale 5 suonerà la voce assegnata al programma 20 soltanto quando voi premete i tasti con delicatezza. Se li premete più energicamente, il generatore di suono che riceve sul canale 6 suonerà soltanto il programma 22 e così via.

Se ciascuna delle voci utilizzate rappresenta diverse sfumature dello stesso suono — ad esempio suoni di piano-forte leggermente diversi — a questo punto un tale setup potrebbe essere usato per simulare le leggere sfumature tonali di uno strumento acustico. D'altra parte, potete assegnare a differenti velocità delle voci completamente diverse per creare degli effetti molto insoliti.

La caratteristica Note Limit (limite di nota) può essere usata in un modo analogo per far sì che generatori di suono esterni vengano assegnati alla tastiera dell'SY99 in maniera "split keyboard". Un'altra interessante applicazione della funzione master control, che comprende l'uso dell'utility MIDI Data Recorder, è descritta nel paragrafo successivo. Come potete vedere, le possibilità presentate dalla funzione master control sono infinite. Con un po' di sperimentazione, troverete moltissimi trucchi per combinare queste caratteristiche, massimizzando la flessibilità del vostro sistema MIDI.

Impiego delle funzioni MDR

Probabilmente userete il disk drive dell'SY99 più spesso per salvare dati di voce, multi, sequencer e setup dall'SY99 per trasferirli su un floppy disk. Oltre a questi usi molto ovvi del disk drive, tuttavia, la funzione utilitaria relativa a MIDI Data Recorder vi consente di salvare dati di bulk (a blocchi) da altri dispositivi MIDI come generatori di suono o programmatori di ritmo.

Sfruttando in maniera ottimale il disk drive dell'SY99, potete usare il vostro synth per eseguire tutte le funzioni che normalmente verrebbero effettuate da un sequencer a sé stante o da un personal computer. Inoltre, se combinate queste funzioni con quelle master control dell'SY99, potrete adattare quest'ultimo ad una varietà di impieghi, utilizzandolo come il nucleo di un sistema MIDI molto esteso.

Applicazioni base: Le operazioni fondamentali MDR sono state spiegate nella descrizione delle funzioni utilitarie MIDI Data Recorder. Per effettuare una di queste operazioni, dovete prima premere UTILITY ed entrare nel modo omonimo, quindi premere F6 (MDR) per visualizzare l'applicazione MDR (a meno che non sia già riportata). La procedura base MDR è costituita da due fasi:

1. Usare l'applicazione o job 02:Input per immettere dati nell'SY99 partendo da un dispositivo esterno via MIDI bulk dump.

2. Usare il job 04:Save to disk per salvare i dati su un floppy disk che utilizza il drive dell'SY99.

I dati verranno conservati nell'area di memoria MDR anche se l'SY99 viene spento. Tuttavia, è una buona idea salvare tali dati su disco nel caso essi possano venir cancellati incidentalmente dall'ingresso di altri input data.

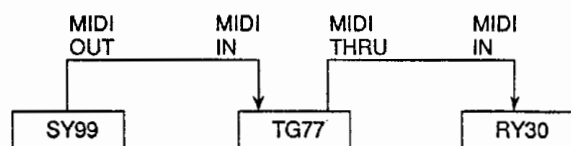
Potete ritrasmettere i dati a un dispositivo esterno semplicemente invertendo la procedura sopra riportata.

3. Usare il job 03: *Load from disk* per caricare nell'SY99 i dati MDR da un floppy disk.

4. Usare il job 01: *Output* per emettere i dati dall'SY99 ad un dispositivo esterno.

Queste procedure costituite da due fasi naturalmente richiedono più tempo di quanto richiederebbe il caricamento o il salvataggio degli stessi dati mediante le card. Il vantaggio di questo metodo consiste nel costo, poiché i dischi sono generalmente meno costosi delle card, tuttavia, alcune persone pensano che velocizzare l'operazione valga la pena, per cui preferiscono spendere un po' di più. Ma questo è un fattore molto personale.

Applicazioni avanzate: Le funzioni MDR diventano più vantaggiose se usate in combinazione con la funzione utilitaria master control dell'SY99. Assieme, queste due funzioni consentono all'SY99 di adattare e conferire flessibilità ad una varietà di configurazioni di sistemi MIDI. Naturalmente, è impossibile descrivere tutte le possibilità che queste funzioni consentono. Un piccolo suggerimento è presentato qui di seguito, perché voi possiate averne un'idea. Provate a immaginare un sistema MIDI usato per performance dal vivo che utilizzi l'SY99 come nucleo di un sistema MIDI, come riportato qui di seguito:



Avete collegato l'SY99 ad un generatore di suono e ad un programmatore di ritmo. L'SY99 trasmette i dati del sequencer al generatore su parecchi canali, mentre il programmatore di ritmo esegue pattern ritmici in sincronismo con la voce del ritmo dell'SY99.

Supponiamo che voi dobbiate eseguire dieci song utilizzando questa impostazione o setup; ma poiché queste song richiedono tutte parti di batteria dettagliate, il programmatore di ritmo può contenere dati sufficienti solo per cinque song per volta. Perciò sarà necessario ricaricare nuovi dati nel programmatore di ritmo prima di poter eseguire la sesta song. Contemporaneamente, è probabile che voi desideriate caricare alcune nuove voci nel generatore di suono per utilizzarle con le successive cinque song.

Per rendere effettivi questi cambiamenti mediante le card, dovrete inserire le card nel generatore e nel programmatore di ritmo e quindi eseguire le necessarie operazioni di caricamento dati. Ciò ovviamente richiederebbe un po' di tempo... ma le funzioni utilitarie MDR e master control dell'SY99 vi consentono di eseguire entrambi questi compiti dalla console dell'SY99, con la semplice pressione di un paio di pulsanti!

1. Preparate i dati da caricare:

A. Immettete i dati di sequencer per la seconda serie di cinque song dal programmatore di ritmo nell'SY99 e salvateli su disco.

B. Immettete i dati di voce dal generatore di suono nell'SY99 e salvateli su disco.

2. Preparate il setup master control:

A. Impostate il canale di trasmissione per la zona 1 nel canale di ricezione del programmatore di ritmo, e il canale di trasmissione per la zona 2 sul canale di ricezione del generatore di suono.

B. Impostate il numero del set di dati MDR da trasmettere a ciascuna zona quando il setup di controllo è attivato.

C. Impostate qualsiasi messaggio iniziale voi vogliate trasmettere (ad esempio bank select/program change per il generatore di suono) quando è selezionato il setup di controllo.

D. Se siete soddisfatti delle vostre impostazioni, salvate il setup di controllo su disco. Può essere conveniente salvare il setup assieme ai dati di voce, multi e sequencer dell'SY99, perché possano essere usati come parte di un file "All Data".

3. Prima della performance, caricate nell'SY99 tutti i dati:

A. Caricate tutti i dati del sintetizzatore, del sequencer e del setup nell'SY99.

B. Caricate i dati del programmatore di ritmo e del generatore di suono nell'area di memoria MDR dell'SY99 usando i numeri di memoria che avete specificato nel setup di controllo.

4. Durante la performance, attivate il setup di controllo prima della sesta song.

A. I dati MDR specificati verranno trasmessi al programmatore di ritmo e al generatore di suono.

B. I messaggi di bank select, program change e altri messaggi iniziali verranno trasmessi ai dispositivi esterni come specificato.

In tal modo, potete modificare il setup di un vasto numero di strumenti MIDI, in maniera istantanea, premendo soltanto pochi interruttori sul pannello dell'SY99. E se pensate che questa funzione già fa risparmiare un mucchio di tempo se sono collegati solo due dispositivi esterni all'SY99, potete immaginare quanto utili e convenienti possano essere con sistemi ben più estesi.

Né si può dire che questo sia l'unico uso possibile di queste funzioni. Con un po' di ingegno e di sperimentazione, siamo sicuri che troverete degli usi molto più innovativi per queste funzioni flessibili e comode.

Messaggi di errore

MIDI

MIDI buffer full!

Appare questo messaggio quando l'SY99 sta ricevendo o trasmettendo troppi dati MIDI e la sua capacità di gestione è stata superata.

MIDI data error!

Significa che si è verificato un errore nella ricezione dei dati MIDI.

MIDI checksum err!

Si è verificato un errore nella ricezione dei bulk data (dati a blocchi).

Data empty!

Sono stati ricevuti i dati di sequenza (bulk), ma il messaggio non conteneva alcun dato.

Bulk rejected: sample exists!

Non è possibile trovare un numero di sample non occupato, quindi i dati di bulk sample non sono stati ricevuti.

Song memory full!

Quando vengono ricevuti i dati di sequenza (bulk), è stata superata la capacità di memoria interna e i dati non sono stati ricevuti tutti.

Device number is off!

Poiché è escluso il numero di dispositivo, i dati di bulk non possono essere trasmessi o ricevuti.

Device number mismatch!

Poiché i numeri di dispositivo non corrispondono, i dati di bulk non sono stati ricevuti.

Bulk canceled!

Mentre si stanno trasmettendo o ricevendo i dati di bulk, è stato premuto EXIT per non dar luogo all'operazione.

Data card

Data card not ready!

La card contenente i dati non è stata inserita correttamente nell'apposito slot.

Card protected!

Poiché è attivato l'interruttore di protezione memoria della card, i dati non possono essere salvati.

Illegal format!

La card è stata formattata in maniera non idonea.

Verify error!

I dati non sono stati salvati correttamente.

Illegal size!

La card di dati non è del tipo a 64 Kbyte accettata dall'SY99.

Wave card

Wave card not ready!

La wave card (contenente le forme d'onda) non è stata correttamente inserita nello slot.

Different wave card (ID=)!

La wave card inserita non è del tipo usato dalla voce o dalla multi.

ID Number mismatch!

Una multi include le voci che usano due o più wave card.

Disk

Disk not ready!

Il disco non è stato inserito correttamente nel drive.

Illegal change!

Durante l'operazione di backup (di copia) il disco originale e quello per il backup sono stati inseriti nell'ordine sbagliato.

Illegal disk!

I dati contenuti nel disco sono errati.

Bad disk!

Il disco è difettoso.

File not found!

Il file non è stato trovato.

Write protected!

Il disco è protetto dalla scrittura.

Disk full!

Non vi è più memoria disponibile sul disco.

Directory full!

L'area della directory sul disco è satura e non possono essere creati altri file.

Media type error!

Il disco è del tipo errato.

Illegal file!

Il file non è leggibile dall'SY99.

Song memory full!

La memoria del sequencer è satura.

Sample memory full!

L'area della memoria sample è satura.

MDR memory full!

L'area della memoria MDR è satura.

Sequencer e display

Please stop sequencer!

Il sequencer non può suonare durante il caricamento o il salvataggio di un disco o di una card, durante la trasmissione di blocchi di dati o durante l'impostazione di master control.

Illegal time!

Avete tentato di eseguire un'operazione di Get Pattern, ma il tempo impostato non era corretto.

Range is exceeded!

Il parametro che avete specificato in un'operazione di editing supera la gamma disponibile.

Data not found!

Quando avete eseguito l'operazione di Search Part nel Chain Pattern, i dati specificati non sono stati trovati.

Illegal input!

Avete tentato di immettere un valore errato nel modo Edit Insert.

Internal buffer full!

Sono stati eseguiti in playback dati di sequenza in numero superiore a quanto possibile.

Battery

Change internal battery!

La batteria interna di scorta deve essere sostituita.

Change wave BAT!

Deve essere sostituita la batteria di scorta per la RAM interna MDR/sample o per la scheda di espansione memoria (come specificato dal messaggio).

Change card battery!

La batteria di scorta della card deve essere sostituita.

Altri

Use bank D!

La voce deve essere immagazzinata nella banca D.

Only C1-C6 data valid!

Avete tentato di salvare una voce drum nella banca A, B o C. Come risultato di questa operazione verranno salvati soltanto i dati relativi alle note da C1 a C6. Se desiderate salvare i dati per tutte le note da E0 a G6, salvate la voce nella banca D.

Illegal mark!

Avete tentato di contrassegnare una pagina di display mentre usavate la funzione Compare.

Use bank A-C!

La voce deve essere immagazzinata nella banca A, B oppure C.

Sample

Please allocate sample memory!

Avete tentato di attivare il modo utility Sample, ma non avete destinato memoria per usare il campione. Dovete usare la funzione memory allocate del sistema utility perché voi possiate disporre di memoria per usare il campione.

Not enough memory for sample!

Avete tentato di ridurre l'area di memoria destinata al campione (sample) al di sotto del valore minimo richiesto dai campioni esistenti in quel momento. È bene che inizializzate la memoria sample o che cancelliate dei campioni prima di tentare di ridurre la quantità di RAM MDR/sample destinata all'impiego del campione.

Sample data not exists!

Avete tentato di copiare o di salvare i dati di campione da un numero che non contiene dati.

Sample data protected!

I dati di campione protetti da copiatura non possono essere salvati su disco né trasmessi via MIDI dump.

Over internal waveform number!

Avete tentato di caricare un numero di forme d'onda che eccede il massimo consentito alla memoria interna, cioè 64.

Over sample number!

Avete tentato di caricare un numero di campioni che eccede il massimo consentito dalla memoria interna, cioè 99.

MDR

Please allocate MDR memory!

Avete tentato di attivare il modo utility Sample, ma non è stata destinata memoria per impiegare l'MDR. Vi consigliamo di usare la funzione memory allocate del sistema utility perché voi possiate disporre di memoria per usare la funzione MDR.

Not enough memory for MDR!

Avete tentato di ridurre l'area di memoria destinata all'impiego dell'MDR, facendola scendere al di sotto del valore minimo richiesto per i dati MDR esistenti al momento. È bene che inizializzate la memoria dell'MDR o che cancelliate i dati MDR prima di tentare di ridurre la quantità di memoria RAM MDR/sample destinata all'impiego MDR.

MDR data already exists!

Avete tentato di immettere dati in un numero MDR già occupato da altri dati. Dovete scegliere un numero MDR differente come destinazione dei dati in arrivo.

MDR data not found!

Avete tentato di prelevare dati da un numero MDR vuoto, cioè non contenente dati.

Estensioni dei nomi di file

Ai file salvati su disco dall'SY99 vengono attribuite le seguenti estensioni dei nomi di file.

Sebbene le estensioni non siano solitamente visibili dall'SY99, esse diventano visibili quando caricate i dati del disco usando la funzione *Disk utility 2. Load from disk* e quando selezionate i dati tipo "10:Other seq" oppure se leggete i dischi dell'SY99 usando un personal computer.

T01-T99	SY99 all data
J01-J99	SY99 synthesizer all data
K01-K99	SY99 sequencer all
W01-W99	SY99 sample
C01-C99	SY99 card
B01-B99	SY99 MDR
M01-M99	SY99 1 song (KSEQ)
L01-L99	SY99 ESEQ
X01-X99	SY99 Standard MIDI File (format 0)

Le seguenti estensioni dei nomi di file vengono utilizzate dai prodotti musicali digitali Yamaha a partire dal marzo 1990.

A01-A99	V50 "SEQ" file QX5FD song file SY77 NSEQ
B01-B99	DX7(II) MDR data V50 MDR file QX3 bulk file
C01-C99	DX7(II) cartridge data V50 CARD file
D01-D99	QX3 play chain file
E01-E99	QX3 bulk chain file
F01-F99	TX16W filter file
I01-I99	DX7 (II) internal data (voice + performance + system) V50 SYN file

J01-J99	SY77 synthesizer all data
K01-K99	SY77 sequencer all
L01-L99	SY77 ESEQ
M01-M99	SY77 KSEQ
P01-P99	QX3 song file (play file)
R01-R99	V50 RSEQ file
S01-S99	QX3 setup file
	TX16W setup file
T01-T99	TX16W filter table
	SY77 all data
U01-U99	TX16W performance file
V01-V99	V50 ALL file
	TX16W voice file
W01-W99	TX16W wave file
SYS	TX16W system file

Alcune informazioni circa il formato standard dei file MIDI

Il formato standard dei file MIDI è uno standard che è stato adottato da un certo numero di produttori di software e di hardware. Questo formato standardizzato consente un facile trasferimento di tutti i dati di song fra sequencer differenti — anche fra sequencer costruiti da differenti produttori.

L'SY99 accetta due tipi standard di file, noti come **formato 0** e **formato 1**. Nel primo tipo, tutti i dati del sequencer vengono registrati come una traccia singola che può comprendere dati per più di un canale MIDI. Nel secondo, invece, è possibile utilizzare un numero illimitato di tracce, ciascuna delle quali può contenere dati per più di un canale. L'SY99 è in grado di caricare i dati salvati in entrambi i formati. I dati salvati dall'SY99 usando il formato standard MIDI verranno salvati come formato 0.

Caricamento dei dati: Per caricare i dati del sequencer salvati nel formato standard MIDI file, selezionate l'operazione di caricamento tipo **10:Other Seq** dalla job directory **Load from disk**. Il file da caricare deve soddisfare le seguenti condizioni:

- Il file deve essere caricato da un disco formattato dall'SY99 oppure da un disco in MS-DOS® o PC-DOS® di 3,5 pollici 2DD. (Fate riferimento al seguente paragrafo **Formati accettabili del disco**.)
- Deve essere salvato come standard MIDI file formato 0 o formato 1. I file salvati usando il formato standard MIDI file 2 non possono essere caricati.
- Il clock MIDI deve essere usato come clock base.
- Il file deve avere una risoluzione di 1/96, 1/92, 288, 384, 480 di una nota da un quarto.

Se viene caricato un file del formato 0, i dati per ciascun canale MIDI vengono caricati nella traccia corrispondente (canale 1 nella traccia 1, canale 2 nella traccia 2 e così via). Tuttavia, vengono caricati soltanto i dati per i canali da 1 a 15; verranno ignorati i dati per il canale 16. I messaggi di variazione della velocità del tempo e altre informazioni vengono caricati sulla traccia 1.

Se viene caricato un file formato 1, i dati per la traccia che contiene i messaggi di variazione della velocità del tempo ed altre informazioni di tipo "conductor" vengono caricati nell'SY99 come Track 1, cioè traccia 1. I dati per le altre tracce vengono caricati in sequenza. Perciò sarà necessario resettare le assegnazioni di canale per ciascuna traccia quando il caricamento è completo.

In tal modo, tutti i dati caricati in un'unica traccia verranno trasmessi dall'SY99 su un unico canale. Per tale motivo, anche se una sola traccia di un file formato 1 contiene dati per uno o più canali MIDI, tutti questi dati verranno rieseguiti dall'SY99 usando un unico canale. Poiché questo potrebbe significare che le parti del sequencer potrebbero non essere rieseguite come desiderate, raccomandiamo che — quando possibile — venga utilizzato il formato 0 per il trasferimento dei dati. Qualunque sia il tipo di formato, non è possibile caricare dati esclusivi di sistema dai file standard MIDI.

Salvataggio dei dati: I dati possono essere salvati nel formato standard MIDI in uno qualsiasi dei tipi di dischi descritti nel paragrafo **Formati accettabili dei dischi**. Per salvare i dati del sequencer nel formato standard MIDI file, selezionate l'operazione di salvataggio tipo **06:MIDI File** dalla job directory **Save to disk**. I dati di ciascuna traccia vengono salvati sul canale MIDI corrispondente (traccia 1 sul canale 1, traccia 2 sul canale 2 e così via). Quando viene usato questo formato, non possono essere salvati i dati esclusivi di sistema.

Ai file salvati usando il formato standard MIDI file viene data un'estensione di file da .X01 fino a .X99, che consente all'SY99 di riconoscere il formato del file. Tuttavia vi sono altri programmi che non sono in grado di riconoscere il file come standard MIDI file a meno che non venga usata l'estensione .MID; quando si trasferiscono dati salvati dall'SY99 ad un altro dispositivo dove verrà usato questo tipo di programma, dovrete prima ridare un nome al file utilizzando un personal computer o un altro sistema.

Formati accettabili del disco: I file standard MIDI possono naturalmente essere salvati o caricati da dischi formattati dall'SY99. I dischi formattati da un personal computer possono essere utilizzati purché siano del tipo 2DD, nel formato MS-DOS® o PC-DOS®. È possibile anche usare dischi formattati da un Apple Macintosh®, purché sia stato utilizzato un SuperDrive o un altro disk drive capaci di formattare nel formato MS-DOS®.

Per usare i file standard MIDI salvati dall'SY99 su un Macintosh, usate l'utilità ResEdit oppure una simile per cambiare il tipo di file in quello MIDI.

MS-DOS® è un marchio registrato della Microsoft Corporation.

PC-DOS® è un marchio registrato della International Business Machines Corporation.

Macintosh® è un marchio registrato della Apple Computer, Inc.

Schede di espansione memoria

Gli utilizzatori che sfruttano la capacità dell'SY99 di caricare dati di campioni saranno lieti di sapere che l'SY99 possiede cinque slot di espansione che consentono all'area di memoria RAM MDR/sample di essere espansa fino a un massimo di 3 Mbytes (1,5 Mwords) utilizzando delle schede opzionali di espansione memoria (modello SYEMB05).

Ciascuna scheda di espansione aggiunge 512 Kbytes alla memoria MDR/sample disponibile ed è progettata per essere installata dall'utente stesso.

Infatti queste schede possono essere usate soltanto come memoria per i campioni. La quantità di memoria attribuibile

per l'impiego del registratore di dati MIDI è limitata a 512 Kbytes e non può essere espansa mediante le schede di espansione. La tabella seguente mostra la quantità massima della memoria sample che ciascuna scheda rende disponibile:

Schede	Minimo (MDR = 512 Kbytes)	Massimo (MDR = 0 Kbytes)
0	0 Kbytes	512 Kbytes
1	512 Kbytes	1 Mbyte
2	1 Mbyte	1.5 Mbytes
3	1.5 Mbyte	2 Mbytes
4	2 Mbyte	2.5 Mbytes
5	2.5 Mbyte	3 Mbytes

Le istruzioni complete per l'installazione e l'inizializzazione della memoria di espansione sono incluse nella scheda di espansione.

Specifiche tecniche

Generatore di suono: convoluzione e modulazione in tempo reale (RCM)

AWM2: dati di forma d'onda lineari a 16 beat, frequenza di campionamento 48 kHz al massimo

AFM: 6 operatori, 45 algoritmi, 3 loop di feedback, 16 forme d'onda, modulazione dall'uscita AWM

Filtri: filtri digitali variabili nel tempo del tipo IIR (infinite impulse response), 2 filtri per ciascun elemento (massimo 8 filtri per voce)

Polifonia: 16 (modo Voice), 32 (modo Multi)

Politimbricità: 1 (modo Voice), 16 (modo Multi)

Assegnazione nota: priorità dell'ultima nota, DVA (allocazione dinamica della voce)

Tastiera: 76 note, sensibilità alla velocità di percussione del tasto, aftertouch di canale (con aftertouch localizzato)

Effetti DSP 2 unità, 63 tipi di effetto

Sequencer:

Tracce: 16 (15 tracce + 1 dedicata al pattern)

Songs: 10

Risoluzione: 1/96 di nota da un quarto (per il clock interno), 1/24 di nota da 1/4 (per sync MIDI)

Polifonia: 32 note

Capacità: circa 27.000 note

Pattern: 99

Tipo di registrazione: realtime/step/punch-in

Memoria:

Memoria di preset: 128 voci, 16 multi

Memoria interna: 64 voci, 16 multi

Memoria della forma d'onda: 4Mwords (8 Mbytes), 267 suoni

Memoria MDR/sample: 512 Kbytes (espandibile a 3 Mbytes)

Slot per le card: dati del sintetizzatore x 1, dati di forma d'onda x 1

Dischi: drive per floppy disk da 3.5 pollici (formattati per 720 kbyte)

Controller:


Rotelle: PITCH, MODULATION 1, MODULATION 2

Cursori: OUTPUT 1, OUTPUT 2, DATA ENTRY

Manopole: contrasto LCD, volume del click

Dial: comando di immissione dati

Interruttori del pannello: MODE x 5, EDIT/COMPARE, COPY/SAVE, EF.BYPASS, SEQUENCER x 7, SHIFT, funzione x 8, EXIT, PAGE < >, JUMP/MARK, cursore

Δ ▽ ◀ ▶, -1/NO, +1/YES, tastiera numerica 0-9, ENTER, , MEMORY x 4, BANK x 4, selezione voce x 16

Display

LCD: 240 x 64 pixel (con retroilluminazione)

LED: rossi x 11, rossi/verdi x 21

Terminali:

Uscite audio: OUTPUT 1 (L/MONO, R), OUTPUT 2 (L,R), PHONES

Controller: BREATH, FOOT VOLUME, FOOT CONTROLLER, SUSTAIN, FOOT SWITCH

MIDI: IN, OUT, THRU

Alimentazione:

Europa: 220-240V

Assorbimento di potenza:

Europa: 35W

Dimensioni in mm

Larghezza x profondità x altezza

1254 x 407 x 120

Peso: 19,6 kg

YAMAHA

YAMAHA MUSICA ITALIA s.p.a.

Viale Italia, 88 - 20020 Lainate (MI) - Tel. 02/935771
Telex 333059 YAMAHA I - Telefax 392/9370956