

Control Synthesizer



Tone generator

Manuale di istruzioni





MESSAGGIO SPECIALE

Questo prodotto utilizza una fonte di alimentazione esterna (adattatore). NON collegatelo ad alcun tipo di alimentazione esterna o adattatore diversi da quelli descritti nel manuale di istruzioni, indicati sull'unità o raccomandati specificamente dalla Yamaha.





Il punto esclamativo all'interno del triangolo equilatero indica all'utente la presenza di importanti istruzioni relative al funzionamento e alla manutenzione nella documentazione che accompagna il prodotto.



Questo simbolo avverte l'utente della presenza di "tensione pericolosa" all'interno dell'involucro del prodotto, di intensità sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica.

IMPORTANTE: Non tentate di effettuare operazioni di manutenzione diverse da quelle descritte nelle istruzioni fornite. Per il servizio di assistenza, rivolgetevi a persone qualificate.

LE SPECIFICHE TECNICHE SONO SOGGETTE A MODIFICHE: Le informazioni contenute in questo manuale sono da considerarsi esatte al momento della stampa. La Yamaha si riserva il diritto di cambiare o modificare le specifiche tecniche in qualsiasi momento, senza preavviso e senza obbligo di aggiornare gli apparecchi esistenti.

La Yamaha produce strumenti sicuri anche dal punto di vista ambientale. A questo proposito, leggete le seguenti avvertenze:

Batteria: È possibile che questo strumento contenga una pila non ricaricabile che, nel caso, viene venduta separatamente. La durata media di questo tipo di pila è di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, contattate un tecnico specializzato per effettuarla.

Questo apparecchio può usare anche pile comuni, alcune delle quali possono essere ricaricabili. Accertatevi che la pila sia ricaricabile, prima di effettuare tale operazione, e che il caricatore sia adatto. Quando inserite le pile, non mischiate mai le pile vecchie con le nuove o di marche differenti. Le pile DEVONO essere installate correttamente, altrimenti potrebbero verificarsi surriscaldamento e rottura dell'involucro delle pile stesse. Attenzione: Non tentate di smontare o incenerire alcun tipo di pila. Ricordate che le pile non devono essere lasciate a portata di mano dei bambini. Disfatevi delle pile scariche secondo le leggi del vostro Paese, consultando il vostro rivenditore.

Avvertenza per l'ambiente: Se questo apparecchio risultasse irreparabilmente danneggiato, vi preghiamo osservare tutte le leggi locali relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, pile, plastica ecc. Se il rivenditore non fosse in grado di consigliarvi, rivolgetevi direttamente alla Yamaha.

AVVERTENZA: Le spese di riparazione dovute ad una mancata conoscenza del funzionamento di un effetto o di una funzione (quando l'unità opera come previsto) non sono coperte da garanzia da parte della Yamaha. Vi consigliamo di studiare attentamente questo manuale prima di ricorrere al servizio di assistenza.

POSIZIONE DELLA PIASTRINA: Il disegno sottostante indica l'ubicazione della piastrina relativa a questo apparecchio, sulla quale appaiono il modello, il numero di serie, l'alimentazione ecc. Dovreste annotare il numero di serie e la data dell'acquisto nello spazio previsto qui di seguito e conservare questo manuale come documento permanente del vostro acquisto.

CS6x

Modello

N. di serie

Data dell'acquisto

ISTRUZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA

QUESTO ELENCO COMPRENDE LE INFORMAZIONI RELATIVE AD EVENTUALI DANNI PERSONALI, SCOSSE ELETTRICHE E ALLA POSSIBILITÁ DI RISCHI D'INCENDIO.

ATTENZIONE- Quando usate apparecchi elettronici, dovreste sempre seguire le precauzioni basilari elencate qui di seguito:

1. Leggete tutte le istruzioni (quelle relative alla sicurezza, all'installazione, all'assemblaggio e i dati relativi alla sezione dei messaggi speciali) PRIMA di usare l'apparecchio.

2. Non tentate di effettuare operazioni di manutenzione diverse da quelle descritte nelle istruzioni fornite. Per il servizio di assistenza, rivolgetevi a persone qualificate.

3. Verifica dell'alimentazione principale: questo strumento elettronico Yamaha è stato costruito appositamente per essere alimentato con la tensione usata nella vostra zona. La tensione di alimentazione necessaria è stampata sulla piastrina del nome. (Per la localizzazione della piastrina, vedere la sezione "MESSAGGIO SPECIALE".) In caso di dubbi, rivolgetevi al vostro rivenditore per istruzioni.

4. PERICOLO: Istruzioni per la messa a terra: Questo apparecchio deve essere dotato di messa a terra ed è quindi dotato di spina a tre. In caso di malfunzionamento dello strumento, il rischio di scosse elettriche viene in tal modo ridotto. Se non siete in grado di inserire la spina nella presa, rivolgetevi ad un elettricista che possa effettuare la sostituzione. NON eliminate lo scopo di sicurezza della spina.

5. ATTENZIONE: NON appoggiate oggetti sul cavo di alimentazione dello strumento né sistemate l'apparecchio in una posizione nella quale si possa camminare sui cavi. Non si raccomanda l'uso di prolunghe. In caso di necessità, per un cavo fino a 7,5 metri, il diametro minimo è 18 AWG (un valore della scala American Wire Gauge). Nota: al decrescere del valore del numero AWG aumenta la conduttanza. Per cavi più lunghi, rivolgetevi ad un elettricista.

6. Ventilazione: Gli strumenti elettronici, a meno che non siano stati appositamente progettati per installazioni ad incasso, dovrebbero essere sistemati in modo che la loro posizione non interferisca con la loro ventilazione. Nel caso non siano fornite le istruzioni per l'installazione ad incasso, occorre presumere che sia necessaria una ventilazione appropriata.

7. Condizioni ambientali: I prodotti elettronici dovrebbero essere installati in ambienti che non ne pregiudichino il funzionamento. È necessario sistemarlo lontano da fonti di calore come termosifoni, regolatori e/o altri apparecchi che producono calore.

8. Non usate lo strumento vicino all'acqua o in ambienti umidi come, ad esempio, vicino ad una piscina, in una stazione termale o su un pavimento umido.

9. Questo strumento dovrebbe essere usato solo con i componenti forniti o raccomandati dalla Yamaha. Se vengono usati una base mobile (su ruote), un rack o un supporto, seguite le istruzioni e le avvertenze che accompagnano il prodotto.

10. Il cavo di alimentazione deve essere scollegato dalla presa quando l'apparecchio non viene usato per un lungo periodo di tempo. I cavi vanno scollegati anche in caso di temporali.

11. Dovete fare attenzione che nell'involucro non cadano piccoli oggetti o liquidi attraverso le aperture.

12. Questo strumento Yamaha ha bisogno dell'assistenza di una persona qualificata quando:

- a. Il cavo di alimentazione è stato danneggiato; oppure
- b. All'interno dell'apparecchio sono caduti oggetti oppure è filtrato del liquido; oppure
- c. L'apparecchio è rimasto esposto alla pioggia; oppure
- d. La tastiera non funziona, mostra dei cambiamenti notevoli ed evidenti nell'esecuzione; oppure
- e. L'apparecchio è stato fatto cadere, oppure la sua protezione è stata danneggiata.

13. Gli strumenti musicali digitali YAMAHA, da soli o usati con amplificatori, cuffia o altoparlanti, possono produrre livelli di suono in grado di provocare sordità permanente. NON fate funzionare a lungo lo strumento con il volume troppo alto o comunque fastidioso. Se accusate disturbi uditivi come fischi o abbassamento dell'udito, rivolgetevi ad uno specialista.

IMPORTANTE: Più il suono è forte, più è breve il periodo in cui si verifica il danno.

14. Alcuni prodotti elettronici Yamaha possono disporre di panche che costituiscono parte integrante dello strumento oppure queste vengono fornite come accessorio opzionale. Alcune di queste panche sono progettate per essere assemblate dal rivenditore. Accertatevi che la panca sia stabile, PRIMA di usarla. La panca fornita dalla Yamaha è stata progettata unicamente per sedersi e non per altri usi.

CONSERVATE QUESTO MANUALE

Introduzione

Vi ringraziamo per aver comprato il Control Synthesizer Yamaha CS6x/CS6R.

Il vostro nuovo sintetizzatore CS6x/CS6R della sintesi AWM2, è apprezzato in tutto il mondo per la creazione di suoni super realistici. Supporta anche schede Plug-in opzionali che consentono ad altri motori di sintesi di vostra scelta di essere utilizzati per la produzione dei suoni sintetizzati più moderni e futuristici. Potete suonare tutti questi suoni utilizzando le capacità di playback automatiche del sintetizzatore come Arpeggiator e Sequencer, che sono incorporati. Usando la caratteristica Phrase Clip potete registrare suoni reali o audio da un CD, quindi suonarli su tutta l'estensione della tastiera come fareste con uno strumento musicale.

Altre caratteristiche includono Effetti, Scene (per la memorizzazione dei suoni creati con i Control Knobs situati sul pannello frontale) e Control Sets (per il controllo dei vari parametri del suono in tempo reale usando controller differenti). Queste caratteristiche rendono questo sintetizzatore ideale per ogni tipo di performance dal vivo oppure di lavoro in studio.

Quando editate un suono, potete usare la manopola (knob) [PAGE] per passare da una videata all'altra e cinque altre manopole più una manopola [DATA] per cambiare i valori dei parametri. Ciò rende molto più semplice e lineare il processo di editing dei suoni. Per sfruttare appieno il vostro sintetizzatore, vi raccomandiamo di leggere completamente questo manuale. Dopo la sua lettura, conservatelo in un luogo comodo e sicuro per future consultazioni.

Informazioni sul manuale

Ouesto manuale è fondamentalmente suddiviso in due sezioni:

■ Sezione base (dalla pagina 6)

Spiega come iniziare con il synth, la sua struttura generale e come usarne le caratteristiche principali e le varie funzioni.

■ Sezione riferimento (da pagina 74)

Spiega i parametri nei vari modi del sintetizzatore.

Contenuto della confezione

- Manuale di istruzioni (questo libro)
- Elenco dati
- Elenco performance
- Cavo di alimentazione AC
- Memory Card (SmartMedia)
- Burglarproof Lock (pagina 171)
- Guida all'installazione
- CD-ROM (TOOL per S80 & CS6x/CS6R)

Il CD-ROM incluso

Su questo CD-ROM sono inclusi il software applicativo e il file audio Phrase Clip per il vostro sintetizzatore. L'applicazione Voice Editor vi permette di modificare i suoni del sintetizzatore attraverso un'interfaccia grafica utente. L'applicazione Card Filer vi permette di scambiare i dati fra il synth e il computer. Nella guida di installazione separata o sui manuali on-line previsti dal software sono forniti ulteriori dettagli.

Non tentate mai di effettuare il play back della traccia 1 in cui è situato il software applicativo, su un ripetitore CD audio. In tal caso potreste danneggiare il vostro udito nonché gli altoparlanti audio/il vostro riproduttore CD.

La copia di dati di sequenze musicali disponibili in commercio e/o di file audio digitali è severamente proibita, tranne che per vostro uso personale.

Le illustrazioni e le videate LCD mostrate in questo manuale di istruzioni sono soltanto fornite per scopo didattico e possono apparire in qualche modo diverso da quelli del vostro strumento.

I nomi di società e di prodotti citati in questo manuale di istruzioni sono marchi di commercio o marchi registrati delle loro rispettive società.

Sommario

Sezione base

I controlli e i connettori
Prima dell'uso
Alimentazione
Collegamenti
Accensione
Operazioni base
Selezione di un modo operativo
Selezione di una videata23
Immissione dei dati
Playback delle demo
Voices e Performances
Esecuzione di una Voice
Esecuzione di una Performance
Una panoramica del CS6x/CS6R
Sezione controller
Sezione sequencer
Sezione generatore di suono
Sezione effetti
Informazioni relative ai modi operativi
Informazioni relative ai modi operativi .35 Voci .36 Presentazione generale di voci/forme d'onda .37 Waves (forme d'onda) .38 Performance .39 Semplice editing in tempo reale .40 Ideale per l'esecuzione dal vivo .41 1 Arpeggiator .42 2 I controlli di Scena (CS6x) .45
Informazioni relative ai modi operativi .35 Voci .36 Presentazione generale di voci/forme d'onda .37 Waves (forme d'onda) .38 Performance .39 Semplice editing in tempo reale .40 Ideale per l'esecuzione dal vivo .41 1 Arpeggiator .42 2 I controlli di Scena (CS6x) .45 3 Impiego dei controller .47
Informazioni relative ai modi operativi.35Voci.36Presentazione generale di voci/forme d'onda.37Waves (forme d'onda).38Performance.39Semplice editing in tempo reale.40Ideale per l'esecuzione dal vivo.411 Arpeggiator.422 I controlli di Scena (CS6x).453 Impiego dei controller.474 Phrase Clips.53
Informazioni relative ai modi operativi.35Voci.36Presentazione generale di voci/forme d'onda.37Waves (forme d'onda).38Performance.39Semplice editing in tempo reale.40Ideale per l'esecuzione dal vivo.411 Arpeggiator.422 I controlli di Scena (CS6x).453 Impiego dei controller.474 Phrase Clips.535 Altre caratteristiche utili.59
Informazioni relative ai modi operativi.35Voci.36Presentazione generale di voci/forme d'onda.37Waves (forme d'onda).38Performance.39Semplice editing in tempo reale.40Ideale per l'esecuzione dal vivo.411 Arpeggiator.422 I controlli di Scena (CS6x).453 Impiego dei controller.474 Phrase Clips.535 Altre caratteristiche utili.59Voice Edit.60
Informazioni relative ai modi operativi.35Voci.36Presentazione generale di voci/forme d'onda.37Waves (forme d'onda).38Performance.39Semplice editing in tempo reale.40Ideale per l'esecuzione dal vivo.411 Arpeggiator.422 I controlli di Scena (CS6x).453 Impiego dei controller.474 Phrase Clips.535 Altre caratteristiche utili.59Voice Edit.60Effetti.65
Informazioni relative ai modi operativi.35Voci.36Presentazione generale di voci/forme d'onda.37Waves (forme d'onda).38Performance.39Semplice editing in tempo reale.40Ideale per l'esecuzione dal vivo.411 Arpeggiator.422 I controlli di Scena (CS6x).453 Impiego dei controller.474 Phrase Clips.535 Altre caratteristiche utili.59Voice Edit.60Effetti.65Impiego come Master Keyboard.67

Sezione di riferimento

Modo Voice
Voice Play
Voice Edit
Modo Voice Job115
Voice Store
Modo Performance
Performance Play117
Performance Edit121
Modo Performance Job140
Performance Store141
Modo Phrase Clip
Phrase Clip Play142
Phrase Clip Record143
Phrase Clip Edit146
Modo Phrase Clip Job154
Clip Kit Store
Modo Sequence Play
Modo Utility
Modo Utility Job170
Modo Card

Appendice

Schede Plug-in (Opzionali)1	77
Messaggi sul display1	81
Inconvenienti e rimedi1	82
Specifiche tecniche	85
Indice analitico	86

Sezione Base

I controlli e i connettori

Pannello frontale

- Manopola [VOLUME] (pagina 20) Regola il volume principale. Ruotate la manopola in senso orario per aumentare il livello di volume dai jack OUTPUT L/R e PHONES.
- Tasti OCTAVE [UP] e [DOWN] (pagina 28) (solo CS6x)
 Premete uno di questi tasti per innalzare o abbassare la gamma di estensione della tastiera (in ottave). Premetele contemporaneamente per ritornare alla gamma standard (0).
- ③ Rotella PITCH bend (pagina 47) (solo CS6x) Controlla l'effetto pitch bend. Potete anche assegnare a questo controllo delle funzioni diverse.
- ④ Rotella MODULATION (pagina 47) (solo CS6x) Controlla l'effetto modulation. A questo controller possono essere anche assegnate le funzioni di altri parametri.
- (5) Controller a nastro (pagina 48) (solo CS6x) Toccate e fate scorrere orizzontalmente il dito lungo la superficie del controller a nastro per cambiare con continuità un valore di un parametro specifico. A questo controller potete assegnare varie funzioni.



(6)-1 Manopole -1 FILTER (pagina 40) Queste due manopole offrono dei cambi tonali dinamici in tempo reale al suono.
(6)-2 Manopole -2 EFFECT (pagina 40) Queste manopole controllano rispettivamente le profondità (livello di mandata) degle effetti Reverb e Chorus.
6-3 Manopole -3 EG (pagina 40) Queste quattro manopole controllano la variazione del pitch, del tono e del volume.
6-4 Controlli -4 PORTAMENTO (pagina 59) Questa sezione è formata dal tasto [ON/OFF] PORTAMENTO e da una manopola pe la regolazione del Portamento Time. Quando è abilitato il Portamento, vi sarà una uniforme transizione di pitch da una nota a guella successiva. Il Portamento Time è la



6-5 Controlli -5 SCENE (pagina 46)

velocità di questa transizione.

Si può premere uno dei tasti SCÉNE [1] o [2] per richiamare le regolazioni di manopole memorizzate. Il LED per il tasto relativo alla scena impostata correntemente è acceso. La manopola [CONTROL] può essere usata per creare una transizione o passaggio uniforme fra due scene. Potete anche impostare la Modulation Wheel o un Foot Controller per simulare la manopola [CONTROL] SCENE (pagina 46).

6-6 Manopola -6 [PAN] (pagina 59)

Usate questa manopola per regolare la posizione stereo del suono (cioè la posizione del suono nell'immagine stereo).

6 Manopole per il controllo del suono (pagina 40) (solo CS6x)

Potete modificare con queste manopole in tempo reale gli effetti e i suoni. Vi sono manopole per Filter Cutoff Frequency e Resonance, il parametro del tempo di Envelope Generator (EG) e gli effetti Reverb e Chorus. Altri controlli sono riferiti a Arpeggiator, Portamento, Phrase Clip e Sequencer.

⑦ Tasti MODE (pagina 21)

Premete questi tasti per selezionare i modi Voice, Performance, Utility e altri. Con il CS6R, potete effettuare il playback (ascoltare) la Voice nella nota C3 (do 3) e con una velocità di 127 premendo il tasto [VOICE] nel modo Voice Play. Analogamente, nel modo Performance Play, premendo il tasto [PERFORM] potrete effettuare il playback delle voci per le parti (il Layer Switch impostato su "on") nella nota C3 (do 3) con un valore di velocity di 127.



6-7 Controlli -7 ARPEGGIO (pagina 42)

Premete il tasto [ON/OFF] per attivare o disattivare la funzione Arpeggiator. L'Arpeggiator suona secondo le impostazioni di arpeggio per ciascuna Voice o Performance. Usate la manopola [GATE TIME] per regolare la durata del playback di ciascuna nota nell'arpeggio (pagina 42). Premete il tasto [HOLD] (si accende il suo LED) per far sì che continui il playback di Arpeggiator anche dopo aver rilasciato le note. Per bloccare l'arpeggio, ripremete il tasto HOLD (il LED si spegne).



BREATH TO HOST HOST SELEC

6-8 Controlli -8 PHRASE CLIP (pagina 53)

Premete il tasto PHRASE CLIP per attivare il modo Phrase Clip Play (si accende il LED). Quindi premete il tasto [REC] per attivare il modo Phrase Clip Record. In questo modo operativo, potete registrare una Phrase Clip (i dati di forma d'onda) usando un microfono esterno, che tratti il suono come uno strumento musicale. La manopola [PITCH] cambia l'intonazione o altezza della Phrase Clip (oppure il suo tempo se essa è di natura ritmica).

Con il CS6R, potete effettuare il playback del suono premendo il tasto PHRASE CLIP nel modo Phrase Clip nella nota C3 (do 3) e con un valore di velocity di 127.

6-9 Controlli -9 SEQ (pagine 26, 161)

Premete il tasto [SEQ] per attivare il modo Sequence Play. Qui potete suonare un file MIDI da Memory Card. Usate il tasto [PLAY/STOP] per dare inizio o per bloccare il playback del file selezionato in quel momento. Per regolare la velocità di playback, potete usare la manopola [TEMPO].

8 LCD (Display a cristalli liquidi) È un display retroilluminato a 2 righe.

(9) Tasto [SHIFT] (pagina 23)

Nel modo Voice o Performance Play, quando premete il tasto [SHIFT] viene mostrata una videata per la visualizzazione o l'impostazione del parametro Octave e del canale di trasmissione MIDI (pagina 23). In uno dei modi Edit, quando premete questo tasto mentre azionate la manopola [PAGE], viene visualizzata una videata menù e potete rapidamente passare da una videata Edit Mode all'altra (pagina 23). Se ruotate una delle manopole [A] - [D], [1] - [2], la manopola [DATA] o premete il tasto [INC/YES] o [DEC/NO], mentre tenete premuto questo tasto, potete spostare il cursore senza cambiare il valore del parametro (pagina 24).

10 Manopola [PAGE] (pagina 23)

Serve a commutare le videate in ogni modo operativo. Ogni modo comprende parecchie videate.

1) Manopole [A], [B], [C], [1] e [2] (pagina 24)

In ogni modo Play, queste manopole controllano principalmente le funzioni assegnate rispettivamente ad esse. In ciascun modo Edit, ogni manopola viene usata per immettere un valore per il parametro associato, riportato sul display, secondo l'operazione o la videata su cui state lavorando, queste manopole possono funzionare in modo diverso.

Le manopole da [A] a [C] possono essere assegnate alle funzioni di controllo del sistema (pagina 165). Le manopole [1] e [2] possono essere assegnate alle funzioni di controllo che influenzano le voci (Voice) (pagina 84).

12 Manopola [DATA] (pagina 25)

Usate questa manopola per incrementare o decrementare il valore del parametro su cui è posizionato il cursore.

13 Tasto [EF BYPASS] (pagina 66)

Serve ad attivare o disattivare la funzione Effect Bypass. Premete il tasto (si accende il suo LED) per "bypassare" gli effetti usati con la voice o performance correnti. Gli effetti "bypassati" (Reverb, Chorus o Insertion) vengono specificati nel modo Utility (pagina 164).

Tasto [MASTER KEYBOARD] (pagine 67, 121) (solo CS6x) La tastiera S80 può funzionare come una master keyboard MIDI nel modo Performance. Quando il tasto viene premuto e attivato (si accende il suo LED), la tastiera può suonare e controllare più moduli di generazione suono MIDI collegati all'S80.

15 Tasto [EXIT] (pagina 23)

Il menù e le videate dell'S80 hanno una struttura gerarchica. Premete questo tasto per uscire dalla videata corrente e ritornare al livello precedente nella struttura gerarchica.







Pannello posteriore











Prima dell'uso

Questa sezione del manuale spiega come collegare il CS6x/CS6R ad una fonte di alimentazione di corrente alternata, a dispositivi audio e MIDI e ad un sistema di un computer. Accendete il sintetizzatore soltanto dopo aver effettuato tutti i collegamenti necessari.

Vi raccomandiamo di leggere attentamente questa parte del manuale prima di usare il sintetizzatore.

Alimentazione



Accertatevi che l'interruttore POWER dello strumento sia nella posizione OFF.

Collegate il cavo di alimentazione fornito alla presa di ingresso per l'alimentazione a corrente alternata, situata sul pannello posteriore dello strumento.

Collegate l'altra estremità del cavo di alimentazione alla presa per CA. Accertatevi che il sintetizzatore soddisfi le esigenze di tensione previste nella vostra nazione, dove dovete utilizzare lo strumento.

- ▲ Accertatevi che il vostro CS6x/CS6R sia impostato per la tensione CA fornita nell'area in cui lo strumento deve essere usato (secondo le informazioni riportate sul pannello posteriore). Collegando l'unità ad un'errata fonte di alimentazione è possibile danneggiare seriamente la circuitazione interna e anche sottoporsi a seri rischi di scossa elettrica.
- ⚠️ Usate soltanto il cavo di alimentazione fornito con il CS6x/CS6R. Se il cavo fornito si perde o viene danneggiato e ha bisogno di essere sostituito, contattate il vostro rivenditore Yamaha. L'impiego di una sostituzione non idonea può costituire rischio di incendio e di scossa elettrica.
- ▲ Il tipo di cavo di alimentazione fornito con il CS6x/CS6R può differire secondo la nazione in cui è stato acquistato (un terzo terminale, ad esempio, può essere previsto per scopi di messa a terra). Un collegamento improprio alla messa a terra può creare il rischio di scossa elettrica. Non modificate la spina prevista per il CS6x/CS6R. Se la spina non è idonea per la presa di cui disponete, fate preparare una presa appropriata da un elettricista professionista. Non usate un adattatore che non preveda la messa a terra.

Collegamenti

Collegamento con dispositivi audio esterni

Poiché il sintetizzatore non dispone di altoparlanti incorporati, potete monitorarne il suono attraverso un dispositivo audio esterno. In alternativa, potete usare le cuffie.

Vi sono parecchi modi per collegare il synth ad un dispositivo audio esterno, come descritto dalle illustrazioni seguenti.

Il CS6R ha anche bisogno di un controller MIDI esterno come una tastiera, benché non sia necessaria quando si usa il sequencer interno. Per i collegamenti MIDI, vedere la sezione successiva.

Collegamento di casse amplificate stereo

Una coppia di casse amplificate può produrre con estrema fedeltà i suoni ricchi strumentali con le impostazioni degli effetti e di pan. Collegate le casse alle prese OUTPUT L/MONO ed R, situate sul pannello posteriore.



O Quando usate solo una cassa, collegatela alla presa OUTPUT L/MONO.

Collegamento con un Mixer

Oltre alle prese OUTPUT (L/MONO ed R) vi sono anche altre uscite audio. Queste quattro uscite possono collegare il synth ad un mixer per un controllo separato delle uscite per un massimo di quattro parti, quando si è nel modo Performance (pagina 117). Potete anche specificare l'indirizzamento dell'uscita di ciascuna parte quando siete nel modo Performance Edit (pagina 133).



Il collegamento di un paio di cuffie non influisce sull'uscita audio dalle prese OUTPUT (L/MONO ed R). Potete monitorare gli stessi suoni via cuffia e attraverso le prese OUTPUT. Tuttavia, non potete monitorare i suoni dalle uscite INDIVIDUAL OUTPUT 1 e 2, utilizzando le cuffie.

Collegamento di un microfono o altro dispositivo audio

Potete registrare o importare suoni esterni o dati di forma d'onda ed utilizzarli come suoni strumentali (Phrase Clips, vedere pagina 142). Quando si registra da una fonte audio esterna, collegate il microfono o la fonte audio ai jack A/D INPUT (LINE 1 e MIC/LINE 2).



- LINE 1 MIC/LINE 2 possono ricevere segnali monofonici. Per inserire nello strumento un segnale di livello linea monofonico, usate soltanto LINE 1. Per inserire un segnale di livello microfonico usate MIC/LINE 2. Quando volete inserire segnali di linea stereo, usate entrambi i jack. Tuttavia questi segnali stereo vengono fusi internamente in un segnale mono per essere utilizzati in un processo successivo.
- Dopo il completamento dei collegamenti sopra menzionati, siete pronti per preparare la registrazione. Quando iniziate a registrare, è probabile che dobbiate regolare il guadagno di ingresso della fonte audio, utilizzando la manopola GAIN. A pagina 142 sono riportati i dettagli riguardanti Phrase Clips, incluso la regolazione del guadagno d'ingresso.
- Se scegliete il tipo di fonte di ingresso errato (pagine 130, 140) è possibile che il vostro udito e/o qualsiasi dispositivo audio collegato risulti danneggiato. Accertatevi di impostare correttamente questo parametro.
- A Prima di collegare un dispositivo al jack A/D INPUT, abbassate sempre al minimo la manopola GAIN.
- ▲ Non usate contemporaneamente LINE 1 e MIC/LINE 2 tranne quando volete inserire segnali di livello di linea stereo, che verranno mixati in un segnale mono sullo strumento. In caso contrario, è possibile danneggiare il dispositivo esterno collegato.
- Potete collegare una fonte audio esterna alla parte A/D Input e usarla come Parte all'interno di una Performance. A pagina 73, 130 sono riportati i dettagli.

Collegamento di un dispositivo MIDI esterno

Potete collegare un dispositivo MIDI esterno utilizzando un cavo MIDI (disponibile separatamente) e controllarlo da questo synth. Potete anche usare una tastiera MIDI esterna o un sequencer per controllare i suoni interni del synth. Questa sezione presenta parecchie applicazioni MIDI.

CON L'interruttore HOST SELECT sul pannello posteriore dovrebbe essere impostato su "MIDI". Altrimenti, non sarà possibile trasmettere le informazioni MIDI dalla porta MIDI OUT del sintetizzatore.

Controllo da una tastiera MIDI esterna



Il CS6R non ha una tastiera incorporata, per cui il collegamento MIDI sopra riportato vi permette di suonarlo in tempo reale.

Controllo di una tastiera MIDI esterna



Registrazione playback mediante un sequencer MIDI esterno



Controllo di un altro dispositivo MIDI attraverso la porta MIDI THRU



Con i collegamenti MIDI sopra illustrati, potete inviare i dati MIDI dalla porta MIDI OUT mentre i dati MIDI provenienti dal sequencer esterno possono essere inviati ad un sintetizzatore MIDI esterno, attraverso la porta MIDI THRU.

Il cavo MIDI non dovrebbe superare la lunghezza di 15 metri e non vi dovrebbero essere più di tre dispositivi nella catena MIDI (concatenati in serie attraverso la porta MIDI THRU di ciascuna unità). Per il collegamento di più unità, bisogna usare un quadro incroci MIDI (Thru Box) per collegamenti paralleli. Potete riscontrare errori se usate cavi di lunghezza eccessiva o se sono collegati troppi dispositivi MIDI alla catena, utilizzando i loro connettori o porte MIDI THRU.

Collegamento ad un personal computer

Se è collegato un computer, esso può essere usato per controllare il sintetizzatore e trasferire i suoi dati a/da computer via MIDI. Con il programma Voice Editor incorporato, ad esempio, potete modificare le voci del sintetizzatore. Usando un altro programma - Card Filer - potete trasferire i file fra il computer e la Memory Card inserita nell'apposito slot CARD del sintetizzatore.

Vi sono due modi per collegare il vostro sintetizzatore ad un computer:

- 1: Collegamento seriale (la porta seriale del computer al terminale TO HOST del synth).
- 2: Collegamento MIDI (l'interfaccia MIDI del computer o l'interfaccia MIDI esterna alle porte MIDI IN e OUT del sintetizzatore).

Computer differenti richiedono collegamenti differenti come riportato nelle illustrazioni seguenti.

1: Porta seriale con TO HOST

IBM PC/AT

Macintosh



2: Interfaccia MIDI con porte MIDI IN e OUT

Usando l'interfaccia MIDI del computer



Usando un'interfaccia MIDI esterna



Avrete bisogno di un'applicazione MIDI appropriata (sequencer, editor, ecc.) per la piattaforma del vostro computer.

Collegamento di vari controller

Il CS6x dispone di parecchi jack di controller sul pannello posteriore, compreso FOOT SWITCH, SUSTAIN, FOOT CONTROLLER, FOOT VOLUME e BREATH. Potete collegare controller opzionali come un Foot Switch (FC4 o FC5), Foot Controller (FC7) e il Breath Controller (BC3, ecc.) per controllare il tono, il volume, il pitch e altri parametri. Il CS6R dispone soltanto di un Breath Controller (controllo a fiato) sul suo pannello anteriore, ma altri controlli (equivalenti al CS6x) possono essere disponibili utilizzando dei controller MIDI esterni.

I dettagli relativi a questi controller si trovano a pagina 47.



Accensione

Procedura di accensione

Quando avete effettuato tutti i collegamenti necessari tra il synth e altri dispositivi, accertatevi che siano abbassati a zero tutti i controlli di volume. Quindi accendete ogni dispositivo della vostra configurazione nell'ordine di master MIDI (trasmittenti), MIDI slave (riceventi), quindi i dispositivi audio (mixer, amplificatori, altoparlanti ecc.). Ciò garantisce un flusso lineare dei segnali dal primo dispositivo all'ultimo (prima MIDI, poi audio).

Quando si spegne la configurazione, abbassate prima il volume dei dispositivi audio, quindi spegnete ciascun dispositivo nell'ordine inverso (prima i dispositivi audio, quindi quelli MIDI).

Quando il CS6x/CS6R viene usato come ricevente MIDI:



Accensione del CS6x/CS6R

Prima di accendere e spegnere il vostro synth, abbassate prima il volume di qualsiasi dispositivo audio ad esso collegato.

1 Premete l'interruttore POWER



2 Appare una videata di introduzione per qualche secondo.

3 Immediatamente dopo appare la videata del modo Voice o Performance Play.

VCE Play) PRE1:001(A01)[Sq:Generation] EQLow-Q EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF Se avete inserito una Memory Card nello slot CARD dello strumento oppure se avete installato una scheda opzionale Plug-in, potete vedere altre videate prima che venga visualizzata la videata del modo Voice o Performance Play.

Se nello slot CARD è stata inserita precedentemente una Memory Card, vedrete una videata mentre vengono caricati i file nella memoria EXT (EXT Memory).

Se disponete di una nuova Memory Card (una mai usata sullo strumento) e la inserite nello slot CARD, vedrete una videata con un file che viene creato in EXT Memory.

Se avete installato una scheda Plug-in, vedrete una videata che conferma la presenza della scheda stessa.

- La videata finale dopo la sequenza di accensione può variare secondo l'impostazione del modo di accensione disponibile nel modo Utility (pagina 164).
- Aumentate il volume dell'amplificatore, secondo le vostre esigenze.
- **5** Ruotate in senso orario la manopola [VOLUME] del sintetizzatore per impostare un livello di volume appropriato.

Informazioni riguardanti le Memory Card (schede di memoria)

Avete la possibilità di salvare vari tipi di dati - Voice, Performance, Phrase Clip, Plug-in, Sequence Chain e così via - su questo tipo di schede di memoria. Lo slot incorporato CARD può accettare Memory Card da 3.3 volt (SmartMedia); una Memory Card viene fornita con questo sintetizzatore.

m Prima di usare una Memory Card, leggete le precauzioni su come trattarla (pagina 171).

• Formattazione di una Memory Card

Non potete usare una Memory Card nuova per salvare immediatamente i file. La card o scheda deve essere formattata preventivamente utilizzando il modo Card (pagina 176). La Memory Card fornita con il synth è già formattata e contiene i file dei brani dimostrativi (Demo Song).

• Salvataggio e caricamento dei dati

Potete salvare i vari tipi di dati come file su una Memory Card formattata. Ogni file sulla card può essere caricato all'occorrenza.

Potete salvare e caricare i dati come System, Voice, Performance, Phrase Clip, Plug-in, Sequence Chain o simili. Poiché i dati Phrase Clips o Sequence Chain sono temporaneamente memorizzati nel buffer di memoria del sintetizzatore e si perdono dopo il suo spegnimento, dovete prima salvare tale tipo di dati sulla Memory Card.

A pagina 172 vengono forniti i dettagli riguardanti la formattazione di una Memory Card, il salvataggio e il caricamento dei dati e i tipi di file letti o riconosciuti.

Operazioni base

Questa sezione fornisce le spiegazioni fondamentali per far funzionare il sintetizzatore.

Selezione di un modo operativo

Vi sono parecchi modi operativi - Voice Play Mode, Performance Play Mode, Phrase Clip Mode, ecc. - ciascuno dei quali vi consente di lavorare in maniera efficiente con le varie funzioni del sintetizzatore.

COS Una panoramica di ciascun modo viene fornita a pagina 35.

Vi sono modi Play separati per Voice, Performance e Phrase Clips. Per entrare in ciascuno di questi modi, usate il tasto MODE appropriato ([VOICE] per il modo Voice Play, [PERFORM] per il modo Performance Play). Per entrare ed uscire dal modo Phrase Clip, premete il tasto PHRASE CLIP. (Notate che questo tasto non è fra i tasti MODE.)

Vi è anche un modo Edit e Job separato per Voice, Performance e Phrase Clips. Per entrare nel modo Edit o Job, è sufficiente premere il tasto [EDIT] o [JOB] in ciascun modo Play.

Analogamente, premendo il tasto [STORE] nel modo Voice, Performance o Phrase Clip (Play o Edit) potrete entrare nel modo Store, quando intendete memorizzare le Voci, le Performance o le Phrase Clips. Altri modi comprendono il modo Utility in cui potete specificare le regolazioni del sistema, il modo Card dove potete eseguire compiti relativi alla Memory Card e il modo Sequence dove potete effettuare il playback di file di Song MIDI o creare una concatenazione di sequenze. (Premete il tasto [UTILITY] per attivare il modo Utility, il tasto [CARD] per il modo Card e il tasto [SEQ] per il modo Sequence.)



Modi Play

(1) Modo Voice Play (pag. 74) Premete il tasto [VOICE] (si accende il suo LED) per attivare il modo Voice Play. Per uscire ed entrare in un altro modo operativo, è sufficiente premere il tasto rispettivo di quel modo.

UCE Play) PRE1:001(A01)[Sq:Generation] EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF

(2) Modo Performance Play (pag. 117)

Premete il tasto [PERFORM] (si accende il suo LED) per entrare nel modo Performance. Per passare ad un altro modo, è sufficiente premere il tasto relativo a quel modo.

PFM Play) INT:001(A01)[--:Init Perf] EQLow-G EQMid-G EQHi-G ------ -----

③ Modo Phrase Clip Play (pag. 142)

Premete il tasto [PHRASE CLIP] (si accende il suo LED) per entrare nel modo Phrase Clip Play. Per passare ad un altro modo, è sufficiente premere il tasto relativo al modo desiderato. Se premete il tasto [REC] mentre siete nel modo Phrase Clip Play, viene visualizzata la videata Record relativa a questo modo.

PCLP Play) 1(A01)[--:Init Voice] EQLow-G EQMid-G EQHi-G ------ -----

Modi Edit

Quando siete in ciascun modo Play, potete rapidamente passare a ciascun modo Edit semplicemente premendo il tasto [EDIT] (si accende il suo LED).

(4) Modo Voice Edit (pag. 78) Premete il tasto [EDIT] nel modo Voice Play. Per passare ad un altro modo, premete semplicemente il tasto ad esso corrispondente oppure premete il tasto [EXIT]



per ritornare al modo Voice Play.

(4) Modo Performance Edit (pag. 121)

Premete il tasto [EDIT] mentre siete nel modo Performance Play. Per uscire e passare ad un altro modo, premete semplicemente il tasto relativo a quel modo oppure premete il tasto [EXIT] per ritornare al modo Performance Play.

Z	Cursor
[:Init	Perf]
	Z [:Init

(4) Modo Phrase Clip Edit (pag. 146)

Premete il tasto [EDIT] mentre siete nel modo Phrase Clip Play. Per passare ad un altro modo, è sufficiente premere il tasto ad esso relativo oppure premere il tasto [EXIT] per ritornare al modo Phrase Clip Play.

GEN Name) Ct9ry	a-Z 0-? Cursor
Common	[:Init Perf]

Modi Job

Quando siete in ciascuno dei modi Play, potete passare immediatamente sul modo Job rispettivo semplicemente premendo il tasto [JOB] (si accende il suo LED).

(5) Modo Voice Job (pag. 115) Premete il tasto [JOB] nel modo Voice Play. Per passare ad un altro modo, premete semplicemente il tasto ad esso relativo oppure premete il tasto [EXIT] per ritornare al modo Voice Play.

VCE Initialize) Job Current Voice

(5) Modo Performance Job (pag. 140)

Premete il tasto [JOB] mentre siete nel modo Performance Play. Per uscire e passare ad un altro modo, premete semplicemente il tasto relativo a quel modo oppure premete il tasto [EXIT] per ritornare al modo Performance Play.

PFM Initialize) Job Current Perform

5 Modo Phrase Clip Job (pag. 154)

oppure premete il tasto [EXIT] modo desiderato. per ritornare al modo Phrase Clip Play.

4.0MB 0KB(Card⊦ree 0%)-X→MB
------------	----------------------

5 Modo Utility Job (pag. 170) Premete il tasto [JOB] nel modo Utility. Per uscire e passare ad un altro modo, premete il tasto relativo a quel modo oppure premete il tasto [EXIT] per ritornare al modo Utility.

UTIL Factory Set)

Altri modi

6 Modo Utility (pag. 163) Premete il tasto [UTILITY] (si accende il suo LED) per attivare il modo Utility. Per uscire e passare ad un altro modo, è sufficiente premere il tasto relativo al modo desiderato.

MSTR TG) Vol	NoteShift Tune
Sys 127	+63 +102.3c

7 Modo Card (pag. 171)

Premete il tasto [CARD] (si accende il suo LED) per entrare nel modo omonimo. Per uscire e passare ad un altro modo, premete semplicemente il tasto relativo a quel modo.

File A-? Cursor ***[NEWFILE .S2A] Save) Card Type all

8 Modo Sequence Play (pag. 161)

Premete il tasto [JOB] mentre Premete il tasto [SEQ] (si accende siete nel modo Phrase Clip Play. il suo LED) per entrare nel modo Per uscire e passare ad un altro Sequence Play. Per uscire e modo, premete semplicemente il passare ad un altro modo, premete tasto relativo a quel modo semplicemente il tasto relativo al



Ouando vengono ricevuti da un dispositivo MIDI esterno messaggi MIDI di tipo system exclusive, il LED per il modo Play selezionato in quel momento (VOICE, PERFORM o PHRASE CLIP) lampeggia.

(9) Modi Store (pag. 116, 141, 160)

Quando siete in ciascuno dei modi Play o Edit, potete commutare immediatamente in ciascuno dei rispettivi modi Store semplicemente premendo il tasto [STORE]. Per uscire e passare ad un altro modo operativo, è sufficiente premere il tasto ad esso relativo oppure premere il tasto [EXIT] per ritornare al modo Play.

[Sq:Generation] >[Pf:Slamming] INT:001(A01) UCE Store

🚥 Un altro modo di immagazzinamento dei dati Voice, Phrase Clip Performance e consiste nel memorizzare queste impostazioni o regolazioni come Scene 1 e 2. Vedere a pagina 45 per ulteriori informazioni (solo CS6x).

Selezione di una videata

Potete passare da una videata all'altra usando la manopola [PAGE] e premendo i tasti [SHFT], [PROGRAM/PART], [EXIT] e [ENTER].

Manopola [PAGE]

Solitamente, in ciascun modo operativo sono previste parecchie videate e sotto-videate. Potete passare da una videata all'altra usando la manopola [PAGE].



Come mostrato qui di seguito, a sinistra dello schermo viene visualizzato l'indicatore " \clubsuit " se sono disponibili più videate prima e dopo quella che state vedendo.

Nella prima di una serie di videate, noterete l'indicatore "—" che sta a significare la disponibilità di ulteriori videate seguenti, ma nessuna prima di questa. Nell'ultima videata vedrete che l'indicatore si trasforma in " [•]" per significare che non vi sono altre videate.



Tasto [SHIFT]

Se tenete premuto il tasto [SHIFT] nel modo Voice Play, potete modificare i parametri sullo schermo come segue.



Alcuni modi prevedono più videate. In questo caso, potete usare la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per passare ad una videata specifica. Ad esempio, se usate la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] nel modo Voice Edit, viene mostrata la videata seguente. Selezionate un item specifico utilizzando il cursore (), quindi rilasciate il tasto [SHIFT] per commutare sulla videata del parametro relativa a quell'item.



Il tasto [SHIFT] ha anche altre funzioni, come viene spiegato in altre sezioni di questo manuale.

Tasti PROGRAM/PART

Con il CS6x, nel modo Voice Edit, è possibile usare i tasti PROGRAM/PART per selezionare gli item mostrati sotto i tasti e per passare sulle loro videate.



Tasto [EXIT]

Premete il tasto [EXIT] per uscire e ritornare alla videata precedente.



Il tasto [EXIT] ha anche molte altre funzioni, come descritto in altre parti di questo manuale.

Tasto [ENTER]

Solitamente, il tasto [ENTER] viene usato per rendere operative le impostazioni o regolazioni dei parametri. Tuttavia, in alcuni casi appare la seguente videata che vi chiede di premere il tasto [ENTER].



COT9 Il tasto [ENTER] ha anche altre funzioni, come riportato in altre parti di questo manuale.

Immissione dei dati

Potete usare le manopole per modificare direttamente i loro parametri rispettivi a video. In alternativa, potete anche spostare il cursore (**b**) ed impostarne il valore utilizzando il tasto [INC/YES] e [DEC/NO] oppure la manopola [DATA].

Manopole [A], [B], [C], [1] e [2]

Ciascun parametro in una videata normalmente è associato ad una manopola ([A], [B], [C], [1] o [2]) sotto il display. Se usate una di queste manopole, spostate il cursore (•) sul suo parametro rispettivo e potete cambiarne il valore. Ad esempio, potete usare la manopola [B] sulla videata successiva per modificare la regolazione di Level. Ruotate la manopola in senso orario per incrementare il valore e in senso antiorario per diminuirlo.



Spostare il cursore

Usando una manopola ([A], [B], [C], [1] o [2]) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], potete spostare il cursore () sul rispettivo parametro sulla videata, senza influenzarne il valore.



Tasti [INC/YES] e [DEC/NO]

Potete usare il tasto [INC/YES] per incrementare l'impostazione di un parametro di un solo step oppure il tasto [DEC/NO] per decrementarlo sempre di un'unità. Se tenete premuto uno dei due tasti, il valore viene cambiato continuamente.

DEC/NO	INC/YES

Potete anche usare questi tasti per rispondere "YES" o "NO" quando viene visualizzato un messaggio che richiede la vostra conferma o il vostro rifiuto.

Spostare il cursore

Premendo il tasto [INC/YES] o [DEC/NO] mentre tenete premuto [SHIFT], potete spostare il cursore fra i vari parametri presenti sullo schermo o display senza influenzare i loro valori.



Manopola [DATA]

Usate questa manopola per cambiare il valore del parametro sul quale è posizionato il cursore. Ruotatela in senso orario per incrementare il valore di un'unità (step) per volta oppure in senso antiorario per decrementarlo di eguale misura.



Spostare il cursore

Ruotate in senso orario o antiorario la manopola [DATA] mentre tenete premuto [SHIFT] per spostare il cursore su un parametro presente sullo schermo senza influenzarne il valore.



Tasto [ENTER]

Usate questo tasto per applicare un'impostazione (ad esempio quando essa è lampeggiante). Il tasto [ENTER] viene sempre usato quando si esegue un'operazione di tipo Job o Store, come descritto in altre parti di questo manuale.



Tipi di parametri (assoluti e relativi)

Vi sono molti modi per impostare i parametri. Alcuni parametri richiedono l'immissione diretta delle impostazioni numeriche o di caratteri alfabetici. Con altri, potete scegliere tra un numero di regolazioni disponibili. Inoltre, alcuni tipi di parametri sono assoluti, mentre altri sono relativi.

Ad esempio, il parametro assoluto nell'illustrazione seguente può essere impostato sia su "mono" che su "poly". Per altri parametri assoluti, come il Volume, la regolazione può variare fra zero e 127. L'impostazione Volume ha un rapporto lineare, con il volume effettivo, come mostrato nel grafico riportato.

Tuttavia, i parametri relativi non seguono lo stesso rapporto. Il grafico in basso mostra il ruolo del parametro Velocity Offset. Il valore che avete impostato qui, noto come un "offset", viene aggiunto o sottratto al valore effettivo. Con Velocity Offset, il valore di offset specificato viene aggiunto o sottratto da quello effettivo della velocity relativa alle note che suonate sulla tastiera. Talvolta, questi tipi di parametri relativi sono impostati percentualmente.



Playback delle demo

Con questo sintetizzatore sono state fornite parecchie demo song (o brani dimostrativi). Potete suonarle seguendo queste istruzioni.

- Accertatevi che il sintetizzatore sia pronto per il playback. A pagina 12 sono riportati i dettagli nel paragrafo "Prima dell'uso".
- Sulla videata "SEQ Demo" qualsiasi dato presente nella memoria interna dello strumento (System, Internal Voices, Phrase Clip o simile) verranno sovrascritti dai dati della demo song. I dati importanti dovrebbero essere sempre preventivamente salvati su una Memory Card (pagina 171).
- Wi sono altri file di demo song sulla Memory Card inclusa con lo strumento. Potete suonare queste demo in un'operazione normale di Sequence Play dopo che avete caricato tutti i file di dati dalla Card (pagina 174). Per i dettagli, vedere a pagina 162.

¹Premete il tasto SEQ PLAY per entrare nel modo Sequence Play. Vedrete questa videata:

SEQ Demo)<< Are you sure? [YES]/[NO] >> System,IntVoice,PClip will be chan9ed.

🚥 Nel modo Sequence Play vi sono due videate. Usate la manopola [PAGE] per passare alla videata sopra indicata.

2 Premete il tasto [INC/YES] per entrare nella videata SEQ Demo.



Numero della demo song Velocità del tempo di playback

Per cancellare i playback della demo, premete il tasto [DEC/NO].

3 Premete il tasto [PLAY/STOP] per dare inizio al playback della song.

Premete nuovamente il tasto [PLAY/STOP] per bloccare l'esecuzione del playback.

- M Alla fine della song, il playback viene automaticamente riportato all'inizio.
- Potete modificare la velocità di esecuzione del playback usando la manopola [TEMPO] o la manopola [C]. Per usare il tempo originale della song, selezionate un valore tempo di "***".
- C A pagina 161 sono riportati i dettagli riguardanti il modo Sequence Play (ed il playback della demo da Memory Card).

Voices e Performances

Esecuzione di una voice

Sulla base della generazione in sintesi AWM2, questo sintetizzatore offre vari tipi di voci o Voice preset (256 voci definite Normal e 8 definite Drum Voice). Potete creare le vostre voci originali e immagazzinarle nella memoria interna dello strumento (INT) o su una Memory card esterna (EXT). La memoria interna ed esterna può contenere fino a 128 voci Normal e 2 Drum Voice. Potete liberamente selezionare ed eseguire le voci da entrambi i gruppi di memorie, come spiegato qui avanti.



O Premete il tasto [VOICE] O Premete un tasto

Il LED del tasto [VOICE] si accende, mostrando che è operativo il modo Voice Play. Sul display appare: una Voice Momory



A questo punto, potete suonare la Voice (viene indicata sullo schermo) utilizzando la tastiera.

Ø Premete un tasto MEMORY per selezionare una Voice Memory

Vi sono sei Voice Memory: PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Internal), EXT (External), PLG1 (Plug-in 1) e PLG2 (Plug-in 2). All'interno di ciascuna Voice Memory vi sono parecchi Bank (fino a 8, da A ad H) in cui le voci sono immagazzinate. L'illustrazione seguente mostra come le voci sono immagazzinate in una Voice Memory.



Le Drum Voice o voci drum sono tenute in aree Ora potete suonare una voce selezionata quando separate di ciascuna memoria e ad esse è possibile suonate la tastiera sul CS6x o la tastiera esterna accedere in questo modo:

- Per accedere alle memorie Preset Drum (PRE:DR1 \sim DR8): Premete simultaneamente i tasti [PRE1] e [PRE2] MEMORY.
- Per accedere alle memorie User Drum(INT:DR1/2, EXT:DR1/2):

Premete simultaneamente i tasti [INT] ed [EXT] di MEMORY.





- ODE PRE1 e PRE2 (Preset 1 e 2) sono immagazzinate in una memoria di sola lettura (ROM = Read Only Memory) e contengono voci preset o preprogrammate sulle quali non è possibile sovrascrivere. INT (è l'abbreviazione di Internal) viene memorizzata in RAM (Random Access Memory = memoria di accesso casuale) e contiene le voci di default della fabbrica. Queste voci possono essere sovrascritte, ma possono essere richiamate dalle impostazioni originali della fabbrica in qualsiasi momento.
- EXT (external) è immagazzinata su una Memory Card inserita nello slot CARD. Se non vi è alcuna scheda di memoria inserita e tentate di selezionare una voce EXT, sul display apparirà "non verrà prodotto alcun suono. Con una Memory Card inserita, potete selezionare e suonare le voci EXT. Le voci PLG1 o PLG2 possono essere selezionate solo se è installata una scheda Plug-in.

O Selezionate un numero di Voice usando la manopola [DATA] oppure i tasti [INC/YES] e [DEC/NO]

Ruotate la manopola [DATA] in senso orario oppure premete il tasto [INC/YES] per incrementare il numero della Voice. Ruotatela in senso antiorario oppure premete il tasto [DEC/NO] per decrementarlo.



collegata al CS6R. Provate ad ascoltare altre voci.

- M A pagina 76 sono riportati i dettagli riguardanti la selezione delle voci mediante la manopola [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].
- OT Potete anche selezionare le voci usando una combinazione di tasti BANK e PROGRAM/PART (per il CS6x) oppure utilizzando la caratteristica Category Search. A pagina 75 sono riportati i dettagli riguardanti la selezione delle voci.

Octave Shifting (solo CS6x)

Se dovete innalzare o abbassare la gamma delle note della tastiera per la voce che intendete utilizzare, potete usare il tasto OCTAVE [UP] per innalzarla di un'ottava e il tasto OCTAVE [DOWN] per abbassarla di un'ottava. Potete spostare la gamma delle note fino a tre ottave in entrambi i sensi. L'impostazione dell'ottava corrente appare nell'angolo superiore sinistro del display mentre tenete premuto il tasto OCTAVE [UP] o [DOWN].

Per esempio, se premete due volte il tasto OCTAVE [UP] (+ 2), in effetti suonerete la nota C5 se premete la nota C3 sulla tastiera (cioè la nota che voi suonate viene innalzata di due ottave). Per ritornare all'estensione standard (0), premete simultaneamente i tasti OCTAVE [UP] e [DOWN].

D Potete far apparire l'impostazione dell'ottava corrente sul display tenendo premuto il tasto [SHIFT]. Usate questa caratteristica per conferma.



- (numero di nota MIDI 127), automaticamente verrà spostata all'ottava inferiore. Ad esempio, la nota G#8 verrà suonata come G#7.
- I tasti OCTAVE [UP] e [DOWN] sono legati ai parametri "Coarse/Fine" (pagina 90) sulla videata PCH Tune del modo Voice Edit e anche il parametro "Oct" (pagina 163) della videata MSTR Kbd del modo Utility. I tasti OCTAVE [UP] e [DOWN] possono non funzionare se questi parametri sono stati impostati per spostare la gamma.
- **DIB** Potete anche usare i tasti OCTAVE [UP] e [DOWN] quando impostate il modo Performance Play.

Esecuzione di una Performance

Nel modo Performance Play, potete selezionare ed eseguire una qualsiasi delle 128 Performance interne e delle 64 esterne (su Memory Card)

Una Performance è una serie di voci usate con il sequencer incorporato (o un sequencer esterno). Le Performance vi permettono anche di impostare il sintetizzatore per un funzionamento multi-timbrico.

Ciascuna Performance può contenere fino a 16 Parti assegnate a voci differenti, più parti extra per Phrase Clip, A/D INPUT e per le schede Plug-in. Se il parametro Layer Switch (pagina 133) è attivato per qualsiasi Parte, quelle parti potranno essere suonate all'unisono. Inoltre, potete assegnare più parti a differenti canali MIDI in modo che essi possano essere suonati o controllati singolarmente usando il sequencer incorporato (o uno esterno). Nella memoria interna possono essere immagazzinate fino a 128 Performance, mentre su una Memory Card ne possono essere immagazzinate 64. Queste regolazioni di Performance sono disponibili nel modo Performance Edit (pagina 121). Qui mostreremo come iniziare con Performance Play dopo aver selezionato la Performance da eseguire.



Premete il tasto [PERFORM]

Il LED del tasto [PERFORM] si accende per mostrare che siete nel modo Performance Play. Sul display appare quanto segue:



A questo punto, potete eseguire la Performance (il suo nome appare sullo schermo) utilizzando la tastiera.

O Premete un tasto MEMORY per selezionare una Performance Memory

Vi sono due Performance Memory: INT (interna) ed EXT (esterna). La memoria INT è suddivisa in otto Bank (da A fino ad H) di 8 Performance. La memoria EXT è suddivisa in quattro Bank (da A a D) di 4 Performance.



- **DIB** INT (interna) è immagazzinata in RAM (Random Access Memory) e contiene le Performance di default preparate in fabbrica. Esse possono essere sovrascritte, ma sono richiamabili in qualsiasi momento.
- EXT (esterna) è memorizzata su una Memory Card (RAM) inserita nello slot CARD. Se non è inserita alcuna Memory Card e voi tentate di selezionare una Performance EXT, sul display appaiono "——" e non verrà prodotto alcun suono. Con una Memory Card inserita, potete selezionare e suonare Performance di tipo EXT.

Selezionare un numero di Performance usando la manopola [DATA] o i tasti [INC/YES] e [DEC/NO]

Ruotate in senso orario la manopola [DATA] o premete il tasto [INC/YES] per incrementare il numero della Performance. Ruotatela in senso antiorario o premete il tasto [DEC/NO] per decrementarlo.



Ora potete eseguire le Parti nella Performance, utilizzando la tastiera. Se il parametro Layer Switch viene attivato (on) per tutte le parti, queste parti possono essere suonate all'unisono. Ora provate a selezionare altre Performance.

- **CD3** A pagina 76 sono riportati i dettagli riguardanti la selezione delle Performance utilizzando la manopola [DATA] o i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].
- **DIB** Potete anche selezionare le Performance usando una combinazione di tasti BANK e PROGRAM/PART (per il CS6x) oppure utilizzando la caratteristica Category Search. A pagina 119 sono riportati i dettagli riguardanti la selezione delle Performance.
- **CDB** Per la selezione, una Performance può impiegare alcuni secondi per essere disponibile, poiché vengono applicate le impostazioni o regolazioni per più Parti.

Una panoramica del CS6x/CS6R

In questa sezione del manuale, viene riportata una panoramica delle molte caratteristiche del CS6x/CS6R.

L'hardware del CS6x/CS6R è costituito da varie sezioni, come mostra il diagramma seguente.



Sezione controller

Questa sezione è costituita dalla tastiera, dalle rotelle di controllo Pitch Bend e Modulation, dal controller a nastro, dalle manopole Sound Control per il controllo del suono e così via. La tastiera stessa non genera suoni, ma invece invia informazioni di nota, velocity e altri tipi di informazioni al generatore di suono del sintetizzatore, nel momento in cui suonate le note. I controller possono anche inviare cambiamenti. Le informazioni dalla tastiera e dai controller possono essere trasmessi a dispositivi MIDI esterni attraverso la porta MIDI OUT.

Il CS6R non dispone di tastiera, di rotelle di Pitch Bend o Modulation, di controller a nastro o di manopole di controllo del suono.

Sezione sequencer

Questa sezione può essere usata per effettuare il playback di File MIDI Standard presenti su una Memory Card. Il contenuto delle tracce da 1 a 16 corrisponde ai canali MIDI e alle Parti presenti in una Performance, come mostrato nell'illustrazione. Il sequencer può effettuare i playback di song con una voce differente assegnata a ciascuna Parte.

Sequencer				Tone Generator (Performance Parts)			
Track1	Piano	Ch1	╶┼──	 ⊦□	Piano	Ch1	
Track2	Bass	Ch2	┏╋	 ►□	Bass	Ch2	
Track3	Strings	Ch3	٦	 -	Strings	Ch3	
i							
Track16	Percussion	Ch16		 ₋∟	Percussion	Ch16	

Sezione generatore di suono

Questa sezione effettua il playback dei suoni secondo le informazioni ricevute dalla tastiera e dai controller. L'esempio qui riportato illustra il percorso del segnale da un elemento, nel modo Voice.



Informazioni riguardanti il generatore di suono

La sezione del generatore di suono nel CS6x/CS6R è costituito dalle unità AWM2, Phrase Clip e Plug-in. AWM2 (Advanced Wave Memory 2) è un sistema di sintesi basato sull'uso di forme d'onda campionate e viene usata in molti sintetizzatori Yamaha. Per conferire un realismo extra, ciascuna voce AWM2 utilizza campioni multipli di una forma d'onda di uno strumento vero. Inoltre, alla forma d'onda base possono essere applicate una varietà di parametri di generatori di inviluppo, filtro, modulation ed altri parametri.

AWM2 non è limitata agli strumenti musicali in genere (voci normali). Può essere usata anche per la realizzazione di strumenti percussivi (le voci Drum). A pagina 37 vengono riportati i dettagli riguardanti le voci Normal e Drum.

Phrase Clips sono suoni registrati via microfono o da un dispositivo audio esterno oppure suoni caricati direttamente attraverso la Memory Card. Questi quindi vengono immagazzinati nella RAM interna e possono essere eseguiti in playback come suoni musicali. Sono editabili e impostabili facilmente per essere usati come loop ritmici, suoni percussivi/drum cioè di batteria ed effetti sonori.

Le schede Plug-in aggiungono ulteriori caratteristiche al sistema. Quando sono installate, si combinano perfettamente con la sezione di generazione suono incorporata del sintetizzatore.

Sono disponibili i seguenti tipi di Plug-in e nel sintetizzatore possono essere installate fino a due schede. Queste schede non sono semplicemente una fonte di altre voci; esse sono generatori di suono veri e propri, autonome, ed estendono le specifiche di System Level, ad esempio la polifonia massima. Potete suonare le voci Plug-in come le voci interne ordinarie ed utilizzarle come Parti all'interno di una Performance (pagina 108).

Questo sintetizzatore è compatibile con il sistema Modular Synthesis Plug-in (vedere la pagina successiva). Esistono tre tipi di schede Plug-in compatibili con il Modular Synthesis Plug-in System: Single Part, Multi-Part ed Effect Plug-in Board. Usando queste, potete costruire il vostro sistema personalizzato basato sui suoni che vi occorrono.

Schede Plug-in Single Part

• Scheda Plug-in di modellazione fisica analogica (PLG150-AN)

Utilizzando la sintesi Analog Physical Modeling (AN), viene usata l'ultima tecnologia digitale per riprodurre accuratamente il suono di sintetizzatori analogici. Quando è installata questa scheda, avete un controllo in tempo reale sul playback dei suoni di sintetizzatore vintage nonché dei suoni più recenti che si possono ascoltare nella musica odierna "club-oriented".

• Scheda Piano Plug-in (PLG150-PF)

È una massiccia memoria di forme d'onda da 16 MB che è dedicata alla riproduzione dei suoni di pianoforte utilizzando la sintesi AWM2. Questa scheda offre 136 suoni stereo, compresi una varietà di pianoforti acustici ed elettrici, ed una polifonia fino a 64 note. Potete perfino installare due schede di questo tipo per raddoppiare la polifonia a 128 note.

• Scheda avanzata DX/TX Plug-in (PLG150-DX)

Su questa scheda Plug-in sono disponibili i suoni del DX7. A differenza delle soluzioni basate su PCM (plus chord modulation), questa non usa forme d'onda campionate. Utilizza invece l'effettiva capacità di generazione suono in FM dei sintetizzatori della serie DX per dare una riproduzione estremamente fedele. I suoni sono compatibili con quelli del DX7, e la scheda può perfino ricevere i dati DX7 attraverso un riversamento di dati a blocchi MIDI (Bulk Dump).

• Scheda Virtual Acoustic Plug-in (PLG150-VL)

Con la sintesi Virtual Acoustic (VA) vengono modellati, cioè simulati, i suoni di strumenti veri in tempo reale, offrendo un alto livello di realismo non ottenibile utilizzando le tecniche di sintesi basate sulla PCM convenzionale. Quando vengono eseguiti questi suoni utilizzando il controller a fiato opzionale BC3 (Breath Controller) o con il controller a fiato MIDI Wind (WX5), potete perfino catturare l'impronta fisica degli strumenti a fiato (legni).

Schede Effect Plug-in

• Scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH)

Quando è installata questa scheda, potete aggiungere armonie alle parti selezionate utilizzando quattro tipi di effetti. Le parti di Chorus per le voci possono essere create automaticamente dagli accordi che sono stati preparati ed immagazzinati come dati MIDI. Potete anche usare il sintetizzatore come un vocoder collegando ed usando un microfono mentre suonate la tastiera.

Scheda Multi-Part Plug-in

• Scheda XG Plug-in (PLG-XG)

Questa scheda è un generatore di suono XG a 16 Parti. Potete effettuare il playback di file di song XG/GM utilizzando la ricca varietà dei suoni e degli effetti contenuti su questa scheda.

In futuro saranno disponibili più schede Plug-in.

SISTEMA MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN

Informazioni riguardanti il sistema MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN

Il sistema Yamaha Modular Synthesis Plug-in offre capacità di aggiornamento e di espansione potenti per i sintetizzatori compatibili con il sistema Modular Synthesis Plug-in, nonché per i generatori di suono e le schede (sound card). Ciò vi consente di sfruttare facilmente ed efficacemente la tecnologia degli effetti e dei sintetizzatori più recenti e più sofisticati, permettendovi di stare al passo con i progressi rapidi e multiformi tipici della produzione musicale dei nostri giorni.

Polifonia massima

La massima polifonia è di 64 note per l'AWM2 (la cifra include i Phrase Clips) più la polifonia della scheda Plug-in (se installata). La polifonia di note effettiva varia secondo il tipo di generatore usato, il numero di elementi costituenti una Voice e la polifonia di note sulla scheda Plug-in.

Nel caso di voci AWM2, la cifra di 64 per ciò che riguarda la polifonia viene suddivisa dal numero degli elementi costituenti la voce. Ad esempio, se una voce è costituita da due elementi, la polifonia massima per la voce è 32, anziché 64.

Sezione effetti

Gli effetti possono essere usati per modificare il suono di una voce o di una performance. Vi sono due unità di effetti ad inserimento (Insertion) oltre ad un'unità di riverbero (con 12 tipi di riverbero) ed un'unità Chorus (con 23 tipi di Chorus). Ciascuna unità Insertion Effect offre una varietà di effetti e le unità possono essere collegate in parallelo o in serie.

Nel modo Voice/Performance, a ciascuna Voice/Performance possono essere assegnate differenti impostazioni di Effect sebbene il modo con cui essi sono collegati (in serie o in parallelo) vari leggermente. Come mostra l'illustrazione seguente, è possibile attivare o disattivare indipendentemente due unità Insertion Effect per ciascun elemento (o Element) di una voce. Pertanto in sostanza, gli effetti di tipo Insertion possono essere impostati sulla base singola degli elementi. Dopo essere passati attraverso gli effetti Insertion, i segnali provenienti dai singoli Element vengono miscelati e inviati alle unità Reverb e Chorus. Queste ultime applicano gli effetti al suono nella loro integrità prima che venga mandato alle uscite, e per questo sono identificati come System Effect, cioè effetti di sistema.

Nel modo Performance, gli effetti di tipo Insertion possono essere impostati per due Parti: una Voice, Phrase Clip o A/D Input Part, oltre ad una parte Plug-in. Tuttavia, gli effetti di tipo System (Reverb e Chorus) non vengono applicati alle Parti, ma alla Performance nella sua integrità.



I dettagli riguardanti gli effetti sono riportati a pagina 65.

Informazioni relative ai modi operativi

Il CS6x/CS6R dispone di vari modi operativi, selezionabili secondo il compito che intendete eseguire.



Modo Voice (pag. 74)

Modo Voice Play

In questo modo è possibile suonare o eseguire le voci Normal е Drum. Potete selezionare dalle Preset Voice (256 Normal più 8 Drum Kit), Internal Voice (User) (128 Voice Normal più 2 Drum Kit) e tra le External Voice (Memory Card) (128 voci Normal più 2 Drum Kit). Ciò rappresenta una scelta di 512 voci Normal e 12 Drum Kit. La scelta si amplia ulteriormente se avete installata una scheda Plug-in opzionale.

Le impostazioni MIDI per le Voice sono impostate nel modo Utility.

Modo Voice Edit

È possibile creare ed editare le voci Normal e Drum, quando è impostato questo modo. Potete salvare fino a 128 voci Normal editate e 2 Drum Kit editati, inserendoli come User Voice nella memoria interna. Potete anche immagazzinarli su una Memory Card, come memoria esterna.

Modo Voice Job

In questo modo, potete copiare ed inizializzare le voci ed eseguire altre operazioni di questo tipo (Job).

Modo Performance (pag. 117)

Modo Performance Play

Questo modo viene usato quando eseguite le Performance. Potete sovrapporre più voci (Parti) per creare delle textures sonore più preziose. Potete anche creare configurazioni multi-timbriche assegnando parti a canali MIDI differenti. Potete sovrapporre Parti A/D Input, Phrase Clip e Plug-in, nonché voci basate sulla sintesi AWM2.

Modo Performance Edit

In questo modo operativo potete editare e creare Performance. Potete salvare fino a 128 Performance nella memoria interna e fino a 64 sulla memoria esterna (Memory Card).

Modo Performance Job

In questo modo, potete copiare e inizializzare Performance, ed eseguire altre operazioni (Job) su di esse.

Modo Phrase Clip (pag. 142)

Modo Phrase Clip Play

In questo modo, potete selezionare ed eseguire Phrase Clip.

Modo Phrase Clip Record Potete registrare i suoni nel sintetizzatore da un microfono o da un'altra fonte audio. Questi suoni (definiti Phrase Clips) possono essere quindi risuonati in playback in tempo reale utilizzando la tastiera. Inoltre, i Phrase Clips che avete giù registrato possono essere riregistrati come nuovi Phrase Clips dopo aver per esempio applicato effetti di Chorus.

Modo Phrase Clip Edit

Viene usato per l'editing, cioè delle modifiche dei Phrase Clips. Una volta registrati i Phrase Clips, potete modificarli per impostare i loro punti di loop ed altri parametri. Potete anche creare Clip Kits assegnandoli alle note sulla tastiera.

Modo Phrase Clip Job

In questo modo, potete copiare ed eliminare i Phrase Clips ed eseguire su di essi altre operazioni del genere (Job).

Modo Sequence Play (pag. 161)

In questo modo, potete usare il sequencer per eseguire in playback i file di Song (Standard MIDI File) contenuti sulla Memory Card. Le Song possono essere rieseguite singolarmente o in concatenazione. Cambiando Performance, potete anche cambiare i suoni associati con ciascuna traccia in una song.

Modo Utility (pag. 163)

Selezionate questo modo quando volete impostare i parametri da applicare integralmente al sistema del sintetizzatore. Queste includono le regolazioni MIDI e i parametri di setup del sintetizzatore.

Modo Utility Job

In questo modo, potete ripristinare le regolazioni del sintetizzatore presettate in fabbrica.

Modo Card (pag. 171)

Inserite una Memory Card nello slot CARD e potrete salvare su di essa i file, caricarli da essa e fare altre operazioni con i dati che essa contiene.

Voci

Una voce (o Voice) è un suono creato dai molti parametri impostati nel sintetizzatore. Nel modo Voice Play, potete selezionare ed eseguire una qualsiasi di queste voci. Nel modo Performance Play, possono essere sovrapposte differenti voci (note come Parti in questo modo) ed essere eseguite simultaneamente utilizzando la tastiera o via sequencer. Sono disponibili quattro tipi o gruppi di voci (Preset 1, Preset 2, Internal ed External). Se sono state installate delle schede di tipo Plug-in opzionale sono disponibili fino a due gruppi ulteriori di voci.


Presentazione generale di voci/forme d'onda

Ogni voce è costituita di un massimo di quattro elementi. Ogni elemento utilizza una forma di alta qualità.



Internamente, vi sono due tipi di Voice: le Normal e le Drum. Le voci Normal sono principalmente suoni di tipo strumentale musicale che possono essere suonate su tutta l'estensione della tastiera. Le voci Drum sono generalmente suoni percussivi/batteria che vengono assegnate a singole note della tastiera. Una raccolta di assegnazioni Drum Voice viene definita Drum Kit.

Se avete installato un scheda opzionale Plug-in, vi sono ancora più voci da cui scegliere. Queste voci sono note come voci Plug-in e variano secondo la scheda Plug-in che avete installata (pagina 32).

Le impostazioni Note Limit (vedere pagina 90) influenzano l'assegnazione dei suoni. Ma fondamentalmente, le voci Normal (quelle costituite di quattro elementi al massimo) sono suonabili per tutta la gamma della tastiera mentre con le voci Drum, una qualsiasi delle 73 Wave (forme d'onda) può essere assegnata a ciascun Drum Key sulla tastiera.



Sono disponibili in totale otto Drum Voice (da DR1 a DR8) preset, cioè pre-programmate. Potete anche creare le vostre voci Drum personalizzate e salvarle sulla memoria interna (User) o sulla memoria esterna (Memory Card), proprio come fate con le voci Normal.

Waves (forme d'onda)

Le Waves sono forme d'onda usate come elementi per costituire una voce. Sono disponibili 479 forme d'onda presettate di alta qualità. Come mostra l'illustrazione, quando si crea una voce, potete selezionare la Wave da usare come un Element e quindi impostarne il livello, il pitch o intonazione, il tono e altri parametri.



Un'altra caratteristica del CS6x/CS6R è la sua capacità di accettare file WAV/AIFF del computer e di registrare strumenti reali, che potete suonare in playback come suoni di strumenti musicali. Questi tipi di suono sono definiti Phrase Clips. Potete registrare Wave attraverso i jack per il microfono o per il livello di linea e potete caricare Wave salvate su Memory Card. Le Wave possono quindi essere elaborare nel modo Phrase Clip Edit ed assegnate alle note (diventando Clip Kits o tasti Clip) sulla tastiera per formare appunto un Clip Kit. In memoria è possibile inserire fino a quattro Clip Kits. Potete suonare questi Clip Kits attraverso la tastiera oppure potete assegnarli come Parti all'interno di una Performance.



Le regolazioni di Clip Kit vanno perdute quando si spegne il sintetizzatore. Per evitare questa situazione, dovreste salvarle su Memory Card.

Performance

Una Performance può essere formata da un massimo di 20 Parti, ciascuna delle quali può essere una voce Normal, una Drum Voice, una Phrase Clip, A/D Input o una Parte Plug-in 1/2. Commutando il parametro Layer Switch per le parti differenti (fino a quattro), potete eseguire in playback dei suoni ricchi e sovrapposti nel modo Performance Play. Potete anche creare degli split (suddivisioni) in modo che Parti differenti vengano assegnate a diverse aree della tastiera. Se assegnate un numero di canale MIDI differente a ciascuna Parte, ogni traccia del sequencer può eseguire in playback una Parte differente.



Nel modo Performance, è possibile sovrapporre varie voci differenti (Parti) per creare delle textures più ricche. Tuttavia, questo può causare un rallentamento della risposta di una nota, in alcune circostanze.

Semplice editing in tempo reale

Manopole per il controllo del suono (solo CS6x)

Le manopole Sound Control per il controllo del suono, vi permettono di modificare a volo le caratteristiche timbriche e gli effetti applicati alla voce o alla parte di una Performance, selezionata in quel momento. Le funzioni di ciascuna delle manopole vengono spiegate qui di seguito. Le voci o le Performance modificate sono immagazzinabili in qualsiasi momento come Scena 1 o Scena 2 (pagina 45). Quando salvate ciascuna Voice o Performance (pagine 116, 141), vengono incluse anche le informazioni di Scena relative. Tuttavia, con ciascuna Scena vengono immagazzinati soltanto gli stati o condizioni delle due manopole FILTER, delle manopole ATTACK e DECAY e delle manopole assegnabili [1] e [2].

A ciascun suono viene assegnata una regolazione preset dei parametri disponibili. Usando ogni manopola, in effetti state regolando queste impostazioni di una certa entità o valore. Se questi parametri sono già presettati sui valori minimi o massimi, non è possibile alterare i valori.



Le funzioni assegnate a ciascuna di queste manopole sono le stesse di quelle presenti nelle videate Common Quick Edit Envelope Generator riportate a pagina 78 (Voice Edit) e a pagina 121 (Performance Edit).

Ideale per l'esecuzione dal vivo

Molte caratteristiche di questo sintetizzatore lo rendono ideale per le Performance dal vivo. Queste caratteristiche sono brevemente illustrate qui.

(1) Impiego dell'Arpeggiator (pagina 42) Un'ampia varietà di configurazioni di arpeggio possono essere create automaticamente tenendo premuta una serie di note sulla tastiera. Potete specificare il suono e la gamma delle note con cui l'arpeggiatore si attiva, quindi usare la mano sinistra per tenere le note da arpeggiare mentre usate la destra per eseguire una linea melodica. (2) Impiego dei controlli Scene (CS6x) (pagina 45)

Usando le manopole Sound Control, potete facilmente editare i suoni. Potete assegnare due di queste modifiche come Scene, quindi commutare fra esse o creare un mix delle due in tempo reale utilizzando i tasti SCENE [1] o [2] e la manopola [CONTROL] sul pannello frontale, oppure perfino un controllo a pedale (pagina 46).



(3) Impiego dei controller (pagina 47) Le manopole Pitch Bend e Modulation possono essere assegnate liberamente ai vari controlli dei parametri del suono in tempo reale. Collegando un Foot Controller opzionale o un Foot Switch, potete anche usare il piede per controllare i parametri, modificare il numero di programma e così via (pagina 52). Inoltre potete assegnare i parametri alle manopole [A], [B], [C], [1] e [2] sul pannello frontale sotto l'LCD.

(4) Impiego di Phrase Clips (pagina 53)

È possibile leggere Phrase Clips esistenti (dati di forma d'onda) o creare le proprie Phrase Clips registrando da fonti audio esterne, come i riproduttori CD.

Possono essere creati facilmente dei loop ritmici e dei break ritmici. Assegnate una varietà di Phrase Clips alle note sulla tastiera per formare Clip Kit (potete crearne fino a quattro). Quindi potete eseguire dal vivo questo Clip Kit o assegnarlo ad una Parte all'interno di una Performance per il playback mediante un sequencer. (5) Altre caratteristiche (pagina 59)

Oltre alle manopole Sound Control, per il controllo del suono, vi sono anche una manopola ed un tasto [ON/OFF] per il Portamento. Essi vi consentono di inserire/disinserire il Portamento e di regolarlo in tempo reale per ciò che riguarda la durata o tempo (CS6x).

I parametri per queste caratteristiche possono essere immagazzinati per Voice/Performance/Phrase Clip.

1 Arpeggiator

L'arpeggiator è particolarmente adatto per i generi musicali dance/Techno. Potete assegnare uno qualsiasi dei 128 tipi di arpeggio a ciascuna Voice, Performance o Clip Kit e regolare il tempo di esecuzione. Potete anche impostare il modo Arpeggio (il modo in cui l'arpeggio viene rieseguito quando premete una nota) ed eseguire gli effetti per creare la vostra impronta esecutiva originale. Le informazioni riguardanti l'arpeggio possono essere trasmesse attraverso la porta MIDI OUT.

CDD Sul CS6R, le funzioni ON/OFF, GATE TIME e HOLD dell'Arpeggiator sono impostate nei relativi modi Edit (pagine 82, 83).

Inserimento/esclusione dell'Arpeggiator

L'Arpeggiator può essere usato nel modo Voice, Performance o Phrase Clip, ed anche quando si usa il sequencer. Potete inserire o escludere l'arpeggiatore o Arpeggiator usando il tasto ARPEGGIO [ON/OFF] situato sul pannello frontale. Quando è inserito, il LED del tasto ARPEGGIO [ON/OFF] si accende.



- Se l'arpeggiatore è già inserito e pronto per essere usato, il LED del tasto [ON/OFF] di ARPEGGIO si accende quando selezionate la Voice, la Performance o il Clip Kit.
- **COTS** La condizione on/off dell'arpeggiatore è immagazzinata con ciascuna Voice, Performance o Clip Kit (pagine 116, 141, 160).
- Potete controllare/modificare il tipo di arpeggio, il tempo ed altri parametri nella videata Arp (pagina 82) nel modo Voice, Performance o Phrase Clip Edit.

Impiego dell'arpeggiator

Quando è inserito, le note che suonate (e che tenete premute) sulla tastiera verranno arpeggiate usando la Voce, la Performance o il Clip Kit selezionato in quel momento ed in base al tipo di arpeggio, al tempo e alle regolazioni di Note Limit. Nel modo Voice, verrà arpeggiata la voce selezionata in quel momento.

Nel modo Performance, vengono arpeggiate le voci delle parti per cui sono inserite il layer e Arpeggiator (pagina 133).

Nel modo Phrase Clip, verrà arpeggiato il Clip Kit selezionato in quel momento (le Phrase Clips assegnate alle note che suonate).

- WIB Verranno arpeggiate soltanto le note che rientrano nella gamma di Note Limit. Perciò, se le note che vengono suonate non vengono arpeggiate è probabile che fuoriescano da questa gamma. Più avanti daremo i dettagli riguardanti le impostazioni di Note Limit.
- Quando l'arpeggiatore è in funzione è possibile utilizzare le rotelle Pitch Bend e Modulation.

Modifica di Gate Time

Potete usare la manopola [GATE TIME] situata sul pannello frontale per modificare i tempi di gate (le durate) delle note eseguite dall'arpeggiatore. Ipotizzando che la manopola sia al centro (cioè che l'impostazione di Gate Time sia pari al 100%) ruotando la manopola in senso orario si aumenta il Gate Time fino ad un massimo di 200% ed in senso antiorario lo si riduce fino ad un massimo di 0%. Potete variare la lunghezza delle note in tempo reale usando questa manopola mentre l'arpeggio è in esecuzione. Tuttavia, l'effetto varia secondo le regolazioni del suono e della frase.



Modifica di Arpeggio Type, Tempo e Note Limit

Potete scegliere fra 128 programmi di Arpeggio Type differenti. Potete anche liberamente variare Arpeggio Tempo per adattarlo alla song. Il parametro Note Limit può essere usato invece per definire la gamma effettiva di note per l'arpeggio.

Ciascun parametro si applica a ciascuna Voce, Performance o Clip Kit e viene immagazzinata con essi. Eseguendo le note sulla tastiera ed ascoltando l'arpeggio, potete regolare ad orecchio questi parametri.

I parametri dell'arpeggiatore sono disponibili in ciascun modo Edit. Nell'esempio del modo Voice seguente, Arpeggio Type è impostato per una Drum Voice in Preset Drum 1.

Per selezionare il Preset Drum, tenete premuto i tasti MEMORY [PRE1] e [PRE2] e premete un tasto PROGRAM. Qui sceglieremo Preset Drum 1, per cui dovreste premere il tasto PROGRAM [1]. Sul CS6R, tenete premuto [PRE1] e [PRE2], premete [ENTER] e selezionate la Drum Voice usando la manopola [PAGE].

Selezione di Arpeggio Type

Premete il tasto [EDIT] nel modo Voice Play. Entrerete nel modo Voice Edit nella videata in cui eravate usciti precedentemente.



2Ruotate la manopola [A] completamente in senso antiorario fin quando sulla linea inferiore appare Common. Il modo Voice Edit è costituito da due videate Edit differenti: Common Edit (per i parametri comuni a tutti i tasti Drum/Element) e Drum Key/Element Edit. I parametri Arpeggiator appaiono sulle videate Common Edit che ora avete selezionato.



3 Usate la manopola [PAGE] per passare sulla videata ARP Type (tipo di arpeggio).



- Se usate la manopola [PAGE] tenendo premuto [SHIFT], verrà visualizzato un menù. Potete saltare rapidamente alla videata ARP usando la manopola [PAGE] per spostare il cursore sulla voce ARP nel menù, quindi rilasciando il tasto [SHIFT] (pagina 80).
- **4** Usate la manopola [B] per saltare al parametro Type. Usate ora la manopola [B], la manopola [DATA] oppure i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per selezionare il tipo di arpeggio desiderato. Qui a titolo di esempio scegliamo "BigBeat2".

- **5** Usate la manopola [1] o il tasto [ARPEGGIO] sul pannello frontale per inserire la funzione dell'arpeggiatore. Quando suonate la tastiera, a questo punto potrete udire dei pattern di batteria.
 - De Potete simultaneamente eseguire più pattern premendo più di una nota della tastiera.



Ora provate ad assegnare diverse regolazioni di Arpeggio Type e di Drum Voice. Sono disponibili parecchi pattern o configurazioni di batteria differenti.

I tipi di arpeggio sono divisi in cinque categorie, sotto riportate e le applicazioni non sono limitate ai pattern o configurazioni di batteria. Potete anche selezionare tipi di arpeggio riguardanti accordi, linee di basso e così via.

A questo punto, perché non tentare tipi di arpeggio con le voci Normal e le Phrase Clips?

MIE Quando impostate Arpeggio Category su Ct (Control), dovrete anche impostare il parametro del modo Key (due videate avanti) su "direct".

Sq (Sequence):

Crea una frase di arpeggio generale. Principalmente frasi in ottave crescenti/decrescenti. Ph (Phrase):

Crea più frasi musicali di Sq. Partendo con "Techno", vi sono frasi per un'ampia varietà di generi musicali e per creare delle tracce di fondo per la chitarra, il piano ed altri strumenti.

Dr (Pattern Drum o di batteria):

Crea delle frasi di tipo pattern di batteria. Il genere di frasi comprendono rock e dance. Questo tipo è ideale per essere impiegato con i suoni percussivi e di batteria.

Cl (Phrase Clip):

Selezionate questo tipo per un Clip Kit che viene assegnato con Phrase Clips al loop misto e al loop suddiviso, per creare un nuovo pattern di arpeggio. Ct (Control):

Crea delle variazioni tonali. Non viene creata alcuna informazione riguardante le note. Il parametro Key Mode nel modo Arpeggio deve essere impostato su "direct".

- I dettagli riguardanti i tipi di arpeggio vengono forniti in un elenco dati separato.
- Der inserire ed escludere Arpeggiator (sul CS6x) potete usare un interruttore a pedale (opzionale). Alle pagine 53, 165 sono riportati i dettagli riguardanti l'assegnazione dei parametri ad un interruttore a pedale.

Impostazione del Tempo

Potete usare la manopola [C] per regolare il tempo fra 25 e 300 BPM (beat per minuto). Questa regolazione del parametro viene usata dall'Arpeggiator. Usate la manopola [C] per passare al parametro Tempo. Ora usate la manopola [C], la manopola [DATA] oppure i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per regolare il tempo. Potete impostare il tempo anche usando la manopola [TEMPO], situata sul pannello frontale.



Impostazione di Note Limit

Usando il parametro Note Limit, impostiamo una voce Normal (supponiamo la voce del programma N. 2 di Internal: champ) in modo che l'arpeggiatore sia abilitato nella parte più bassa della tastiera ma in modo che la parte più alta possa essere usata per eseguire linee melodiche. Dovete già avere impostato il tipo di arpeggio (supponiamo sia MuteLine).

 I parametri Note Limit possono essere impostati nella videata ARP Limit, che segue immediatamente dopo ARP Type menzionata allo step 3 (precedentemente). Usate la manopola [PAGE] per passare a questa videata.



Usate la manopola [2] per saltare al parametro per l'impostazione della nota più alta nella gamma e per fissarla. In alternativa, potete impostare questo parametro premendo la nota (supponiamo, E3 = mi 3) sulla tastiera mentre tenete premuto il tasto [SHIFT]. Similarmente, la nota più bassa della gamma può essere impostata usando la manopola [1] oppure premendo la nota mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].



Le manopole [1] e [2] vengono usate per impostare i limiti di nota (Note Limit) sulla gamma della tastiera entro la quale l'arpeggiatore sarà abilitato ad eseguire l'arpeggio. Il cursore (▶) salta immediatamente a ciascun parametro rispettivo quando vengono usate le manopole [1] e [2]. Una volta che il cursore si trova sul parametro, potete usare la manopola [DATA] oppure [INC/YES] e [DEC/NO] per modificare le impostazioni.

Al di fuori della gamma di Note Limit, potete suonare normalmente la tastiera senza che le note vengano arpeggiate. Perciò, potete usare la vostra mano sinistra per suonare accordi in blocco usati dall'arpeggiatore e la destra per eseguire melodie nella parte più alta della tastiera.



- Combinato con il parametro OSC Limit della videata Element Edit, il suono usato nella parte più bassa della tastiera può essere differente da quello eseguito nella parte più alta.
- Seguendo l'esempio riportato in questo manuale, se selezionate il numero di programma Voice 002 di INT, il Portamento è già impostato. Usate la manopola PORTAMENTO e i tasti [ON/OFF] per modificare il tempo di portamento e per inserire/escludere il portamento (pagina 59).

Impiego di Arpeggiator Hold Se Arpeggiator Hold viene inserito, l'arpeggio continua il suo playback, anche dopo che avete tolto le dita dalle note costituenti l'accordo. Lo stesso pattern di arpeggio verrà eseguito in

playback fin quando premete una nuova combinazione di note sulla tastiera. Potete inserire/disinserire Arpeggiator Hold

utilizzando il tasto ARPEGGIO [HOLD]. Quando è inserito, il LED del tasto ARPEGGIO [HOLD] è acceso.

Premete il tasto ARPEGGIO [HOLD] per la voce che avevate editato precedentemente (per la quale avevate impostato il parametro Note Limit). Con l'Arpeggio Hold inserito, la funzione Arpeggiator continuerà il playback, anche dopo che avete tolto la mano sinistra dalla tastiera. Ciò vi dà un'estrema libertà per eseguire altre funzioni o compiti, come ad esempio regolare le manopole per il controllo del suono (Sound Control).



- Se Arpeggiator Hold è inserito ed è pronto per essere usato, il LED del tasto [HOLD] si accende quando selezionate la Voice, la Performance o il Clip Kit.
- Secondo il metodo di immagazzinamento in memoria (pagine 116, 141, 160), la condizione del tasto [HOLD] (on/off) può essere salvata assieme alla Voice, alla Performance o al Clip Kit.
- Potete impostare la condizione del tasto [HOLD] nella videata Arp (pagina 82) entrando nel modo Edit di Voice, Performance o Phrase Clip.

2 I controlli di Scena (CS6x)

Le scene vengono usate per memorizzare le posizioni delle manopole [CUTOFF]/[RESONANCE] di FILTER, [ATTACK]/[DECAY] di EG e le manopole assegnabili [1]/[2] e possono essere richiamate successivamente al tocco di un semplice pulsante. Potete usare le manopole per modificare e per creare il suono, quindi memorizzarne le posizioni con ciascuna Voice/Performance come Scene 1 e Scene 2.

Ad esempio, l'illustrazione sotto riportata mostra due gruppi differenti di impostazioni di manopole (A e B) assegnate rispettivamente al tasto SCENE [1] e al tasto SCENE [2]. In effetti, ciò significa che i due tipi di suono possono essere memorizzati e richiamati per ciascuna Voice/Performance. Inoltre, potete usare la manopola [CONTROL] di SCENE per creare una uniforme transizione o passaggio da una scena all'altra oppure addirittura di fare un mix delle impostazioni A e B.



Impostazioni di Scena

- Quando sono in memoria, le Scene vengono conservate in un buffer di Edit temporaneo (buffer = tampone di memoria) e le impostazioni vanno perse se voi passate su un'altra Voice o Performance, oppure se modificate il modo operativo. Perciò, una volta che avete immagazzinato la scena, dovete memorizzare la Voice o la Performance; le regolazioni di Scene verranno memorizzate assieme ad essa.
- •Nel modo Voice/Performance, selezionate la Voice/Performance per la quale intendete memorizzate le Scene.
 - Quando passate da una voce o da una Performance all'altra, verrà selezionata sempre una delle Scene (il tasto SCENE [1] o SCENE [2], di cui il LED verrà ovviamente acceso). Perciò, le impostazioni per la Scena sulla quale state per passare saranno differenti da quelle della Scena selezionata in quel momento. È anche possibile che siano accesi i LED di entrambi i tasti SCENE, stando a significare in questo caso che il suono utilizza un misto di entrambe. **45**

- **2** Usate le manopole Sound Control e le manopole Assignable [1]/[2] per ottenere il suono che volete memorizzare come Scena.
 - Ogni voce può avere la propria impostazione per le manopole assegnabili [1]/[2] (pagine 51, 84).
- **3**Se desiderate, potete impostate una Scena differente per l'altro tasto SCENE.
- Immagazzinate la voce (pagina 116) o la Performance (pagina 141); le impostazioni di Scena verranno memorizzare con esse.

Se inserite in memoria la Voice o la Performance mentre entrambi i LED dei tasti SCENE sono accesi (cioè dopo aver regolato la manopola [CONTROL] di SCENE), questa condizione verrà memorizzata con la Voice o con la Performance.

Memorizzazione delle Scene

Se usate le manopole Sound Control o Assignable [1]/[2] per modificare le regolazioni del suono mentre sono accesi entrambi i LED dei tasti SCENE (cioè un misto delle regolazioni di entrambe le Scene), queste nuove impostazioni verranno memorizzate su uno dei due tasti SCENE come una Scena nuova. Questa operazione viene definita Scene Store e viene spiegata qui di seguito.

- Premete il tasto SCENE [1] o SCENE [2] mentre tenete premuto il tasto STORE. Il LED del tasto selezionato si illuminerà e verranno memorizzate le posizioni delle manopole.
 - COME abbiamo già detto precedentemente, se editate il suono mentre è acceso uno dei LED del tasto SCENE, ciò vuol dire che state editando direttamente la Scena per cui non avete bisogno di eseguire un'operazione di Scene Store (memorizzazione Scena).
- Memorizzate un'altra Scena nell'altro tasto SCENE, se occorre.
- Memorizzate la Voice (pagina 116) o la Performance (pagina 141) per salvare le impostazioni di Scena.

Richiamo delle Scene

Potete facilmente richiamare una Scena premendo il tasto SCENE [1] o SCENE [2]. Il LED del tasto SCENA si accende.

- Quando commutate fra le voci o le Performance, sarà sempre selezionato uno dei tasti Scene (sarà acceso il LED del tasto SCENE [1] o SCENE [2]. È anche possibile che entrambi i LED dei tasti SCENE siano accesi, perché in tal caso il suono utilizza un misto di entrambe.
- Quando richiamate una Scena, le regolazioni della posizione della manopola per quella Scena verranno richiamate, qualunque sia la posizione fisica delle manopole.

Impiego della manopola [CONTROL] di Scene

La manopola [CONTROL] di SCENE vi permette di creare un uniforme passaggio da una Scena all'altra oppure di mixare le impostazioni di entrambe. Ad esempio, l'illustrazione sotto riportata mostra due gruppi differenti di regolazioni di manopola (A e B) assegnate rispettivamente al tasto SCENE [1] e SCENE [2]. Iniziando con la manopola [CONTROL] di SCENE nella posizione completa antioraria, ruotate la manopola in senso orario per creare una transizione uniforme dalle regolazioni di Scene 1 a quelle di Scene 2.

Ad esempio, può essere aumentata la Resonance e la velocità LFO può aumentare nel passaggio da una scena all'altra. È possibile applicare più variazioni al suono in una sola volta usando un'unica manopola, utilizzando questa caratteristica ideale per le prestazioni dal vivo.



Ruotate la manopola [CONTROL] di SCENE completamente in senso antiorario per commutare sulla Scena 1 o completamente in senso orario per passare sulla Scena 2. Se posizionate la manopola in una posizione intermedia, verrà usato un mix delle impostazioni di entrambe le Scene. Ruotando la manopola da un'estremità all'altra, viene creata una transizione uniforme da una Scena all'altra. Mentre la manopola è in una posizione diversa dalla rotazione completamente a destra o a sinistra, i LED di entrambi i tasti SCENE [1] e SCENE [2] sono accesi.



Dete anche assegnare alla manopola [CONTROL] di SCENE (vedere pagina 165) i parametri Volume, Pan ed altri numeri di Control Change.

Controllo delle Scene mediante un Foot Controller (CS6x) Collegando un controllo a pedale opzionale (come l'FC7) alla presa jack FOOT CONTROLLER, sul pannello posteriore del sintetizzatore, potete passare da una Scena all'altra utilizzando il piede, senza quindi usare le mani. Potete ottenere questo controllo come indicato qui di seguito.

CS6x



Premete il tasto [UTILITY] per attivare il modo Utility.



2 Usate la manopola [PAGE] per passare sulla videata CTRL Scene (System Control Scene).





Performance Edit.

3 Impiego dei controller

Il CS6x è dotato dei controlli Pitch Bend e Modulation, oltre ad un controller a nastro. Sia il CS6x che il CS6R dispongono di manopole sul pannello frontale [A], [B], [C], [1] e [2] con cui potete controllare molti parametri differenti.

Rotella Pitch Bend

La funzione principale di questa rotella è il controllo del pitch o intonazione. Ruotatela verso l'alto o verso il basso per flettere il pitch o intonazione in maniera ascendente o discendente. L'effetto può essere anche invertito.



- **COIS** La gamma del Pitch Bend può essere impostata per ciascuna voce. A questo controllo possono essere assegnati anche altri parametri (pagina 84).
- **COTS** Anche se alla rotella viene assegnato un parametro diverso, i messaggi di Pitch Bend continuano ad essere trasmessi attraverso la porta MIDI OUT, se essa viene usata.

Rotella Modulation

Più ruotate questa rotella verso l'alto, maggiore sarà la modulazione applicata al suono.



La profondità di modulazione può essere anche impostata prima. Inoltre, al controllo a rotella possono essere assegnati parametri differenti, come il Volume o il Pan (pagina 84). Controller a nastro (CS6x) Foot Controller (CS6x)

Il controller a nastro è un controller sensibile al Alla presa jack FOOT CONTROLLER (pagina 18) tocco che vi permette di controllare, ad esempio, il parametro Filter Cutoff in tempo reale semplicemente facendo scorrere un dito attraverso la sua superficie verso sinistra o verso destra. Normalmente il parametro ad esso assegnato aumenta in valore quando voi spostate il dito verso destra, sebbene possiate anche impostarlo al contrario. Al controller a nastro possono essere assegnati vari parametri (pagina 84).



I parametri del controller a nastro (Ribbon Controller) può essere impostato per il modo Utility (pagine 164, 169).

Manopole **[A]/[B]/[C]/[1]/[2]**

Nel modo Voice/Performance Play, le manopole [A], [B], [C], [1] e [2] possono essere usate come controller in tempo reale. Alle manopole [A], [B] e [C] può essere assegnato il controllo del guadagno di un equalizzatore, EQ Low, EQ Mid ed EQ Hi. Con le manopole [1] e [2] siete liberi di assegnare parametri differenti per voce.



Se ruotate in senso orario qualsiasi manopola, il valore ad essa assegnato viene incrementato. Al contrario, il valore diminuisce se la ruotate nell'altro senso.

- Alle manopole [A], [B] e [C] (pagine 50, 165) sono assegnati i parametri Common System. I parametri specifici per la voce sono assegnati alle manopole [1] e [2] (pagina 51, 84).
- III Un preset di regolazioni parametri adatti è assegnato a ciascuna voce. Ma utilizzando ciascuna manopola [1] e [2], in effetti potete regolare queste impostazioni di una certa entità. Se i parametri sono già presettati sui valori minimo e massimo previsti, le regolazioni non possono essere superate.
- IIn qualsiasi modo Edit, le manopole [A], [B], [C], [1] e [2] vengono usate per l'immissione delle regolazioni di parametri a video (pagina 24).

sul pannello posteriore può essere collegato un Foot Controller opzionale (come l'FC7), e ad esso possono essere assegnati vari parametri da controllare. Con un controllo a pedale, avrete entrambe le mani libere per suonare la tastiera (oppure per azionare altri controlli). Questo è molto comodo quando si suona dal vivo.

Per ciascuna voce possono essere impostati parametri di Foot Controller.

Foot Switch (CS6x)

Un interruttore a pedale Yamaha FC4 o FC5 collegato al pannello posteriore, nella presa jack FOOT SWITCH (pagina 18), può avere l'assegnazione del controllo di vari parametri. È adatto per controlli di tipo a interruttore (on/off) come il Portamento Switch, l'incremento/decremento di un numero di Voice o Performance, lo start/stop del sequencer, l'inserimento/esclusione di Arpeggiator. L'interruttore a pedale non è adatto per il controllo continuo. Potete anche usarlo per commutare fra voci differenti o Performance diverse.

Il parametro assegnato al Foot Switch o interruttore a pedale viene impostato nella videata CTRL Other del modo Utility (pagine 52, 165).

Sustain (CS6x)

Con un interruttore a pedale opzionale Yamaha FC4 o FC5 collegato alla presa SUSTAIN (pagina 18) sul pannello posteriore potete usare questo controller come Sustain, il che è molto utile quando suonate tipi di pianoforte.

M Non potete assegnare una funzione diversa dal Sustain al jack SUSTAIN.

Foot Volume (CS6x)

Collegate un controller a pedale opzionale (come l'FC7) alla presa jack FOOT VOLUME del pannello posteriore (pagina 18). Potete quindi usare il piede per controllare i parametri Main Volume o Expression, tenendo le mani libere per la tastiera. Ciò è molto utile per le esecuzioni dal vivo.

Il parametro assegnato al controller Foot Volume viene impostato nella videata CTRL Other del modo Utility (pagina 165).

Breath Controller

Potete collegare un controller a fiato opzionale (BC3) alla presa jack BREATH (pagina 18) situata sul pannello posteriore (oppure sul pannello frontale del CS6R). Quindi potete usarlo per controllare vari parametri del sintetizzatore, particolarmente quelli controllati con il fiato di un suonatore di strumenti a fiato: la dinamica, il timbro, l'intonazione e così via. Il Breath Controller è idealmente adatto per dare un'espressione più realistica quando si utilizzano voci di tipo strumentale a fiato.

I parametri Breath Controller possono essere impostati per ogni voce.

Aftertouch

L'Aftertouch ad esempio vi permette di aggiungere il vibrato ad un suono applicando un'ulteriore pressione alla nota sulla tastiera, mentre la tenete premuta. Con il CS6R, deve essere collegata una tastiera sensibile all'aftertouch. Ciò vi consente di avere un'espressione e un controllo in tempo reale. L'Aftertouch può essere usato per controllare vari parametri (pagina 84).

Serie di controlli

A parte i loro parametri di default, l'aftertouch della tastiera, i controller e alcune delle manopole del pannello frontale possono assumere la funzione di controllo di vari parametri, come spiegato a pagina 47. Per esempio, potreste assegnare la Resonance al controllo Modulation ed impostare l'aftertouch per applicare il Vibrato. Siete liberi di assegnare i parametri perché si adattino al genere di suono eseguito.

Queste assegnazioni dei controller sono note come Control Sets o serie di controlli. Come mostra l'illustrazione seguente, potete assegnare fino a sei Control Sets differenti o serie di controllo per voce. Per ciascuna Phrase Clip, potete assegnare fino a quattro differenti Control Sets. All'interno di ciascuno di essi, il controller viene riconosciuto come il sorgente o Source (abbreviato Src) e il parametro controllato da Source viene identificato come Destination (Dest). Sono disponibili vari parametri Dest; alcuni si applicano alla voce in modo globale, mentre alcuni saranno specifici per ciascuno degli elementi che la compongono. Nell'elenco dei controlli della lista dei dati separata sono forniti i dettagli su questo argomento.

WIP Nell'elenco Destination Parameter dell'elenco dati separati sono forniti i dettagli riguardanti le impostazioni dei parametri Dest disponibili.



Gli interruttori Element (pagina 85) verranno disabilitati se l'impostazione del parametro Dest non è specifica per gli elementi (cioè per le impostazioni 00 fino a 33).

Creando Control Sets o serie di controlli, potete cambiare il suono in molti modi.

Ad esempio, impostate il parametro Src (Source) del Control Set 1 su MW (Modulation Wheel) e il parametro Dest (Destination) su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Quindi impostate il parametro Src del Control Set 2 anch'esso su MW, ma impostate il parametro Dest su ELM PAN (Element Pan). Dovrete anche specificare l'elemento da controllare oltre alla profondità o entità di controllo.

In questo esempio, quando spostate il controllo Modulation verso l'alto, l'entità della modulazione del Pitch aumenta di conseguenza, l'elemento viene distribuito da sinistra a destra nell'immagine stereo del suono. Pertanto, in altre parole, a ciascun controller Src potete assegnare parecchi parametri Dest.



Proseguendo con l'esempio sopra riportato, create ora un altro Control Set in cui Src è impostato su FC (Foot Controller) e Dest è impostato su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Bisogna nuovamente specificare l'elemento da controllare, oltre alla profondità del controllo.

Ora, la Pitch Modulation o modulazione del Pitch è assegnata sia al controller a rotella Modulation sia al controller a pedale. In altre parole, potete anche assegnare parecchi controller Src a ciascun parametro Dest (Destination).



Assegnando tutti e sei i Control Sets, avrete un incredibile grado di controllo in tempo reale sui suoni del vostro sintetizzatore.

Control Sets e controllo MIDI esterno

In un Control Set, ai controller vengono assegnati i parametri interni del sintetizzatore. Tuttavia, alcuni controller sono stati progettati originariamente per uno scopo particolare e quando vengono usati inviano messaggi di Control Change MIDI predefiniti, qualunque sia la locazione o assegnazione di Control Set all'interno del sintetizzatore.

Ad esempio, il controllo Pitch Bend e Modulation, nonché l'aftertouch della tastiera sono stati progettati originariamente per controllare il Pitch Bend, la modulazione e l'aftertouch. Perciò, quando li usate, le informazioni per le quali sono stati preposti vengono sempre inviati alla porta MIDI Out.

Supponiamo che al controllo Pitch Bend, facente parte di un Control Set, sia stato assegnato il parametro Pan. Ora, quando muovete il controllo a rotella Pitch Bend, il generatore di suono interno del synth attuerà la distribuzione pan del suono ma contemporaneamente verranno inviati ancora i messaggi di Pitch Bend originali predefiniti attraverso la porta MIDI Out.



I controller possono anche inviare i messaggi di Control Change MIDI per controllare i parametri di dispositivi MIDI esterni. Queste assegnazioni vengono ritrovate nelle videate CTRL Assign 1/2 di VOICE (Vce) del modo Utility.

Poiché il controllo Pitch bend, Modulation e l'aftertouch della tastiera sono predefiniti con i controlli MIDI specifici, non potete assegnare Control Change MIDI.

Potete anche impostare un controller in modo che esso invii un solo tipo di messaggio di controllo al generatore di suono interno del sintetizzatore ed un altro tipo alla porta MIDI Out.

Ad esempio, in un Control Set o serie di controlli, potreste assegnare alla manopola [1] la Resonance. Quindi, utilizzando la videata Assign 2 VOICE CTRL del modo Utility potreste assegnare alla stessa manopola il numero 1 di Control Change (Modulation). Ora, quando agite sulla manopola, al suono del generatore interno verrà applicata la Resonance, ma contemporaneamente al dispositivo MIDI esterno, collegato con la porta MIDI Out verranno inviate le informazioni relative alla modulazione.

Questo aspetto del sintetizzatore lo rende ideale per essere impiegato come un master controller, e pilotare pertanto dispositivi MIDI esterni. Aggiungete un controller a pedale opzionale o un controller a fiato per avere un controllo ancora più globale. Assegnazione dei parametri alle manopole [A], [B] e [C]

La procedura seguente spiega come potete assegnare un parametro desiderato alle manopole [A], [B] o [C]. Potete assegnare qualsiasi parametro che sia comune per tutto il sistema (per tutti i modi Play) e per qualsiasi numero di Control Change MIDI. Nell'esempio, alla manopola [A] verrà assegnato il controllo di Reverb Return.

Premete il tasto [UTILITY] per attivare il modo Utility.



2 Usate la manopola [PAGE] per passare alla videata CTRL Knob A (System Control Knob A).



Usate la manopola [2] per selezionare Reverb Return (REV-Rtn).



Ora potete usare la manopola [A] per un controllo a volo del livello di Reverb Return quando siete nel modo Play Voice/Performance/Phrase Clip. Dovete notare che potete anche inviare (agendo sulla manopola [A]) o ricevere messaggi di Control Change con il numero del controller impostato nel parametro CC#, attraverso la porta MIDI In e Out.

Per i parametri assegnabili, fate riferimento ai "Parametri di destinazione del Controller di sistema" contenuto nell'elenco dei dati separato.

50



5 Usate la manopola [C] per assegnare PCH-Crs (Pitch:Coarse) al parametro Dest (Destinazione).





• Usate la manopola [2] per impostare il parametro Depth (profondità). Maggiore è tale impostazione, maggiore sarà la profondità di controllo.



8 Immagazzinate la Voice editata (pagina

Ora avete effettuato l'assegnazione della voce interna 001 (A01) con il PCH-Crs (Pitch :Coarse) assegnato alla manopola [1]. Quando selezionate ed eseguite questa voce nel modo Play, potete controllarne il pitch se agite sulla manopola [1].

O Per l'elenco dati separati, nei parametri Destination di Control Set sono riportati i dettagli riguardanti le funzioni di controllo assegnabili.







È possibile registrare suoni del mondo reale o caricarli nel sintetizzatore per poterli rieseguire come se fossero suoni di strumenti musicali. I dati di forma d'onda tenuti nella memoria del sintetizzatore sono noti come Phrase Clips (cioè piccoli inserti di frase). Questi Phrase Clips sono creati ed eseguiti nel modo Phrase Clip (pagina 142). Qui vi diamo una presentazione generale dei Phrase Clips.

Generalità sui Phrase Clips

Come mostrato nell'illustrazione seguente, sul pannello posteriore (oppure sul pannello frontale del CS6R) vi è una presa jack A/D INPUT per l'ingresso di fonti analogiche nel convertitore A/D. Quest'ultimo pertanto converte i segnali dalle fonti analogiche in segnali digitali binari mediante un procedimento noto come "campionamento". All'interno del synth, questi segnali campionati vengono definiti Phrase Clips e nella memoria interna di 4MB è possibile contenerne fino a 256. Potete assegnare i Phrase Clips a qualsiasi tasto sulla tastiera per poterli rieseguire in playback. Viene definito Clip Kit una raccolta di Phrase Clip assegnate alla tastiera, ed è possibile che voi ne creiate fino a quattro. Quindi potete assegnare il Clip Kit alle Performance, esattamente come accade per le voci. Quando effettuate il playback dei Phrase Clips, il processo dei segnali segue l'iter inverso della conversione A/D. I segnali digitali vengono fatti passare attraverso un convertitore D/A per riportarli in forma analogica.



Velocità di campionamento e risoluzione in bit

Come esempio, l'illustrazione riporta un'onda sinusoidale. Quando si registra (si campiona) l'onda sinusoidale, il convertitore A/D sostanzialmente prende degli "scorci" dei livelli dell'onda ad intervalli fissi.



Nel grafico, l'asse orizzontale rappresenta il tempo e quello verticale rappresenta il livello del segnale. Il numero di questi scorci di livello prelevati in un secondo è noto come velocità di campionamento e viene espressa in Hertz. Il convertitore A/D di questo sintetizzatore ha una velocità di campionamento di 44.1 kHz, il che significa che in un secondo vengono "prelevati" 44.100 pezzi di livelli di forma d'onda. Maggiore è la velocità di campionamento, tanto più vicino all'originale è il segnale riprodotto (digitale).

Sull'asse verticale, il numero di livelli è espresso in bit ed è noto come risoluzione. Il convertitore A/D del sintetizzatore possiede una risoluzione di 16 bit, il che significa che vi sono 2¹⁶ livelli sull'asse verticale (cioè 65.536). Come accade per la velocità di campionamento, più alta è la risoluzione in bit, più il segnale digitale riprodotto è vicino all'originale. Anche l'audio su un CD viene campionato a 44.1 kHz con risoluzione 16 bit.

Figura A: Velocità di campionamento e risoluzione in bit più basse



Figura B: Velocità di campionamento e risoluzione in bit più alte



Playback dei Phrase Clips

Potete effettuare il playback delle vostre Phrase Clips in tre modi diversi.

Innanzitutto, vi è il playback a "loop". Una sezione della Phrase Clips viene ciclicamente riprodotta. Spesso questo viene usato per creare i loop delle configurazioni di batteria, dagli assolo di batteria.

Quando suonate una nota sulla tastiera, la Phrase Clip viene eseguita dal punto di partenza fino alla fine. Quindi ritorna al punto del loop e viene eseguita nuovamente fino alla fine e continua in questo modo fin quando voi rilasciate la nota.

Con gli strumenti musicali in genere, la parte caratteristica del suono (la sezione definita "Attack" o attacco) solitamente è all'inizio, subito dopo il punto di inizio o start. Dopo di che, il suono non varia molto mentre la nota viene tenuta premuta e potete impostare il loop e i punti finali alla fine di questa sezione. Quando si effettua il playback di una Phrase Clip di uno strumento che è stato "looped" in questo modo, la sezione di attacco del suono viene eseguita una sola volta e quindi la sezione looped cioè ripetuta viene suonata in playback continuamente fino a quando voi rilasciate la nota. Il looping, cioè la ripetizione ciclica continua, è anche un mezzo per creare dei suoni strumentali utilizzabili senza dover impiegare troppa memoria.



Il secondo metodo di playback è noto come "one shot" (letteralmente un colpo). Quando premete una nota sulla tastiera, la Phrase Clip suona dall'inizio alla fine solo una volta. Questo tipo di playback viene usato comunemente per le Phrase Clips costituite da suoni percussivi e suoni di batteria.



Terzo, potete selezionare il playback "inverso". Quando premete una nota sulla tastiera, la Phrase Clip suona dalla fine all'inizio, una sola volta. Questo è utile per creare suoni di piatti all'inverso e altri effetti speciali.



Potete impostare i punti e i modi di playback per il loop nel modo Phrase Clip Edit (pagina 146).

Creazione di un Clip Kit

Potete assegnare le Phrase Clips alle note sulla tastiera (da C0 a C6) ed eseguirle dal vivo oppure usando un sequencer. Potete anche editare vari parametri per ciascuna Phrase Clip. Le assegnazioni di Phrase Clips lungo l'estensione della tastiera viene definita come Clip Kit e potete crearne fino a quattro.

Potete assegnare ciascuna Phrase Clip ad una sola nota sulla tastiera. Tuttavia, assegnando degli stacchi ritmici e altri loop ritmici oltre alle Phrase Clips percussive usate nei ritmi, potete creare un Clip Kit apposito per i ritmi. Oppure potete assegnare Phrase Clips di suoni insoliti per creare un Clip Kit di effetti speciali. Essenzialmente, potete creare un Clip Kit costituito da qualsiasi tipo di suono che si adatti alle vostre esigenze.

I Clip Kits possono essere trattati come le Voice e le Performance. Ad esempio, nel modo Phrase Clip Play, potete eseguire i Clip Kit direttamente usando la tastiera (pagina 142). Nel modo Performance, un Clip Kit può essere incluso come una Parte all'interno di una performance (pagina 129).



- **DIB** Potete editare ulteriormente i Clip Kits e le Phrase Clips nel modo Edit (pagina 146) ed eseguire job su di essi quando siete nel modo Job (pagina 154).
- ▲ Quando spegnete il vostro synth, i Clip Kit vanno perduti. Dovete sempre salvarli su Memory Card, se per voi sono importanti.

Registrazione di una Phrase Clip

Questa sezione spiega come registrare una Phrase Clip, impostare il loop e così via, eseguire delle funzioni (job) e creare un Clip Kit.

Potete creare una Phrase Clip registrando da un microfono, da un riproduttore CD o da altro dispositivo audio, oppure da una Voice, Performance/Phrase Clip esistente nel synth. Per dare un esempio molto semplice, registreremo la configurazione di batteria che era stata creata precedentemente utilizzando Arpeggiator e Drum Voice.

Prima di entrare nel modo Phrase Clip, attivate prima il modo Voice Play e premete simultaneamente i tasti [PRE1] e [PRE2] di MEMORY. Quindi usate la manopola [DATA], i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] o i tasti PROGRAM (CS6x) per selezionare le Drum Voice Preset (DR1).

- **2**Ora premete il tasto PHRASE CLIP (si accende il suo LED) per attivare il modo Phrase Clip.
- **3** Tenete premuto il tasto PHRASE CLIP [REC] e verrà visualizzata la seguente videata. Qui potete assegnare un tasto alla Phrase Clip che state per registrare. Sempre tenendo premuto [REC] è sufficiente che premiate il tasto desiderato sulla tastiera. Qui, assegneremo tale funzione alla nota C1. Ora rilasciate il tasto [REC] per passare alla videata di registrazione.





4 Usate la manopola [B] per impostare il parametro Source su "Voice". Ora usando la tastiera è possibile eseguire la Drum Voice che avevate selezionato.

PCLP Rec) Source Trigger	[ENTER]
(Key=C 1) voice key	toStandby

- **5** Usate la manopola [C] per impostare il parametro Trigger su "key". Con questa impostazione, il processo di registrazione avrà inizio quando premete una nota sulla tastiera.
- Premete il tasto [ON/OFF] di ARPEGGIO situato sul pannello frontale (si accende il LED) per attivare la funzione Arpeggiator. Quando premete una nota sulla tastiera, udirete il playback di un pattern di batteria secondo le impostazioni di Arpeggiator. Potete regolare la velocità di esecuzione usando la manopola [TEMPO] di SEQ PLAY sul pannello frontale. Prima di procedere ulteriormente, accertatevi di aver selezionato il suono corretto.
 - COM Con il CS6R, selezionate la Drum Voice, entrate nel modo Drum Voice Edit (pagina 102), impostate su "on" il parametro Arpeggio Switch e quindi entrate nel modo Phrase Clip.
 - Per prevenire l'impoverimento di qualità del suono in fase di registrazione, dovreste impostare un alto livello di uscita per la Voice (nel modo Voice Edit).

Premete il tasto [ENTER] e viene attivato il modo Recording Standby. Vedrete un messaggio "Waiting for trigger ...".
 Nel modo Phrase Clip Edit, usate la manopola [PAGE] per passare alla videata OSC Asgn. Solitamente, a questo punto assegnereste la



- 3 La registrazione avrà inizio quando premete la rispettiva nota sulla tastiera. Premete la nota e fate eseguire il pattern di batteria per una sola misura.
- Premete il tasto [EXIT]. La registrazione termina e verrà visualizzato il messaggio "Now Working ...".

La Phrase Clip registrata ora viene assegnata alla nota C1, come avevate predisposto allo step ③. A questo punto, potete ascoltare la Phrase Clip registrata premendo la nota C1, con il tasto [REC] abbassato.

Vi sono molti casi in cui il livello di volume registrato differisce da quello da voi monitorato in fase di registrazione. Questo è un effetto della funzione di regolazione automatica del livello, che regola il livello registrato per un appropriato playback. In questi casi, potete regolare il livello di playback del Clip all'interno del modo Phrase Clip Edit. Se desiderate incrementare il livello di volume, potete usare il parametro EQ Type per impostare un valore di "Boost 12".

Se non siete soddisfatti del risultato, potete ripetere la registrazione premendo il tasto [ENTER].

Una volta usciti dal modo Phrase Clip Record, la Phrase Clip registrata automaticamente verrà salvata in memoria (DRAM) con un nuovo numero ed un nuovo nome (Clip 001). Qui, non uscite dal modo Phrase Clip Record. Invece, premete il tasto [EDIT] per entrare nel modo Phrase Clip Edit.

Editing di Phrase Clip

Continuando dallo step **()** precedente, ora siete pronti per editare la Phrase Clip che avete appena registrato. Nel modo Phrase Clip Edit, potete assegnare le Phrase Clips alle note sulla tastiera (tasti compresi da C0 fino a C6) per costituire un Clip Kit, creare dei loop, modificare le caratteristiche tonali e così via. Qui, a titolo di esempio, editeremo la Phrase Clip registrata, in parecchi modi. Nel modo Phrase Clip Edit, usate la manopola [PAGE] per passare alla videata OSC Asgn. Solitamente, a questo punto assegnereste la Phrase Clip ad una nota della tastiera (Clip Key). Tuttavia, poiché l'abbiamo già assegnata alla nota C1 nello step ③ il nome e il numero della Phrase Clip (Clip 001) verrà visualizzato quando premete la nota C1 della tastiera oppure usate la manopola [A] per richiamare C1. Quando premete C1 per assegnare un Clip Kit, verrà eseguita in playback la Phrase Clip.



Poiché è piuttosto rigido assegnare la Phrase Clip solo alla nota C1, l'assegneremo anche ai tasti bianchi da D1 a C2. Selezionate ogni nota premendola sulla tastiera od usando la manopola [A], ed usate la manopola [B] per assegnare [Clip 001] a ciascun tasto.



Sulla stessa videata, usate la manopola [1] per selezionare una variazione. Una variazione si riferisce al metodo con cui viene effettuato il playback della Phrase Clip (compreso i suoi punti di loop e altri parametri). Usando una Variation, ciascuna Phrase Clip può avere fino a otto punti di loop differenti. Ad esempio, quando applicate alla Phrase Clip del pattern drum registrato precedentemente, le variazioni possono essere usate per creare un pattern di loop di una misura, un pattern inverso ed altri stili di playback differenti. Avete assegnato alla stessa Phrase Clip (Clip 001) alle note bianche fra C1 e C2. Ora potete assegnare una Variation differente a ciascuna delle note. Selezionate ogni nota premendola sulla tastiera oppure usando la manopola [A] e usate la manopola [1] per assegnare un numero di Variation differente a ciascuno di essi (da 1 a 8). In questa fase, le variazioni o Variation non sono state impostate, per cui le Variation da 1 a 8 suoneranno tutte allo stesso modo le Phrase Clips. Tuttavia, una volta che avete impostato tutte le variazioni, la stessa Phrase Clip può essere eseguita in playback differentemente per ciascuna nota bianca compresa fra C1 e C2.



- Controllate che sia selezionata la nota C1, quindi premete il tasto [ENTER]. I parametri variation per Clip 001 verranno visualizzati.
 Quindi, selezionate Variation 2 ma impostate questa volta il parametro Play su "loop". Quando premete la nota D1, la Phrase Clip viene eseguita
 - **COTS** Per ritornare alla videata precedente, premete il tasto [EXIT].



³Usate la manopola [A] per selezionare il numero di variation. Inizieremo con Variation 1.



Come già spiegato (pagina 54), il parametro Play specifica come viene effettuato il playback di Phrase Clip. Vi sono tre impostazioni possibili per questo parametro, ma selezioneremo "reverse". Usate la manopola [B] per la selezione.



Ora premete la nota C1 sulla tastiera e controllate che la Phrase Clip sia effettivamente stata invertita.

- Il playback inverso o invertito significa che il suono viene suonato al contrario dal punto di fine (End) al punto di inizio (Start). Potete cambiare la durata semplicemente regolando questi punti. Quando registrate una Phrase Clip, il punto di Start viene impostato inizialmente al principio della registrazione e quello di End alla fine di essa.
- Premete il tasto [EXIT] per riportarvi alla videata OSC Asgn (Oscillator Assign). Questa volta, selezionate la nota D1 e premete il tasto [ENTER].

- Quindi, selezionate Variation 2 ma impostate questa volta il parametro Play su "loop". Quando premete la nota D1, la Phrase Clip viene eseguita semplicemente in playback come un loop fra i punti di Start ed End della registrazione. Se desiderate soltanto una parte della Phrase Clip come playback di un loop, dovete impostare i punti Start/Loop/End. Ad esempio, imposteremo loop esattamente pari alla lunghezza di una misura.
- Usate la manopola [C] per impostare il punto di Start (il punto in cui il playback inizia quando premete una nota). Per creare un pattern di batteria con loop di una misura, dovete premere la nota D1 e regolare il punto di Start in modo che corrisponda con il primo movimento della misura.



⁽³⁾Usate la manopola [1] per impostare il punto di Loop (l'inizio della sezione da ripetere). Poiché creerete un loop della lunghezza di una sola misura, il punto di Loop può essere impostato nella stessa posizione del punto di Start.



Usate la manopola [2] per impostare il punto di End (la fine della sezione da ripetere). Per un pattern di batteria da una misura, dovrete impostare il punto di End alla fine del quarto movimento della misura (cioè immediatamente prima del primo movimento della misura successiva). Premete la nota D1 e continuate a regolare il punto di End fin quando trovate il punto ideale per il playback del loop.



Ora [Clip 001] viene invertita come Variation 1 e 23Usate la manopola [1] per impostare il parametro viene "looped", cioè ripetuta per una sola misura come Variation 2, ed entrambe le Variation o variazioni possono essere eseguite premendo le note C1 e D1. Allo stesso modo, potete modificare i punti per le Variation da 3 a 8 ed impostare loop differenti a quelli della Variation 1/2.

Perciò, ogni Phrase Clip può essere eseguita in playback in molti modi secondo le note differenti della tastiera e potete assegnare Phrase Clips completamente differenti con variazioni diverse ad altre note. Una raccolta di questo tipo di Phrase Clip e di Variation viene definita "Clip Kit".

OSuccessivamente, premete il tasto [JOB] per attivare il modo Job di Phrase Clip. Ora daremo una rapida occhiata a come eseguire un job.

Esecuzione di un Job

Il modo Job è quello in cui potete eseguire varie operazioni (Job) sulle vostre Phrase Clips editate. Potete copiarle ed eliminarle, creare variazioni, usare le funzioni Loop Remix ed Extract per modificare le Phrase Clip e così via. In questo esempio, verrà spiegata soltanto la caratteristica Loop Remix che è del tutto esclusiva. La spiegazione continua dallo step 20 sopra riportato.

- 2 Nel modo Phrase Clip Job, usate la manopola [PAGE] per passare alla videata PCLP Loop Remix. Questa caratteristica fa si che i dati di una frase esistente vengano presi, vengano modificati e che venga creata una nuova Phrase Clip separata, con "loop". (La phrase Clip originale resta nella sua condizione di partenza e con Loop Remix ne viene creata una assolutamente nuova.) Impostando i parametri Type e Vari, potete creare facilmente una varietà di nuove Phrase Clip.
- ²²Premendo la nota rispettiva sulla tastiera oppure usando la manopola [A], potete selezionare la Phrase Clip sorgente a cui verrà applicata l'operazione Loop Remix. Selezioniamo [Clip 001 come sorgente e creiamo una nuova Phrase Clip. Se avete eseguito la procedura precedente ed avete assegnato le variazioni alle note bianche fra C1 e C2, potete premere una qualsiasi di queste note; verrà selezionato ancora [Clip 001].



- Type, che specifica il tipo di cambiamento del loop (cioè quale parte del loop verrà modificata). In combinazione con il parametro Vari, è possibile creare una varietà di pattern di loop utilizzando Loop Remix. Vi sono cinque Type in totale e noi qui useremo quello numero 2.
- **24** Usate la manopola [2] per impostare il parametro Vari (Variation) che specifica l'entità con cui il loop viene modificato. Le quattro Variation disponibili (da A a D) applicano quantità crescenti di variazioni o modifica. Qui selezioniamo "D" per creare la modifica più marcata.

²⁵Premete il tasto [ENTER] e vedrete il messaggio di conferma. Ora premete il tasto *INC/YES* per confermare e l'operazione Loop Remix verrà eseguita sul [Clip 001] usando i parametri Type e Vari impostati precedentemente. Per cancellare l'operazione, premete il tasto [DEC/NO].

Dopo il completamento dell'operazione Loop Remix, apparirà il messaggio seguente.



A questo punto, potete premere la nota sulla tastiera assegnata a [Clip 001] ed ascoltare il suono dopo l'applicazione di Loop Remix. Dovreste ascoltare un tipo di pattern completamente nuovo, comprese le sezioni invertite del suono.

Tuttavia, se non siete soddisfatti del risultato, potete ripetere gli step da 🛛 a 🔁 ed applicare Loop Remix premendo il tasto [INC/YES] sulla videata presente. Modificando la combinazione delle regolazioni di Type e Vari, dovreste essere in grado di creare dei pattern di loop che suonano in un modo completamente diverso.

26 Una volta creata la Phrase Clip di cui siete soddisfatti, premete il tasto [DEC/NO] su questa videata e ritornerete alla videata PCLP Loop Remix.

La nuova Phrase Clip avrà un nuovo nome ed un nuovo numero, e verrà assegnata alla tastiera al posto della Phrase Clip originale (che comunque viene conservata in memoria, ma non è più assegnata alle note).

- The Phrase Clip sono conservate in memoria (DRAM) anche dopo che siete usciti dal modo Phrase Clip, e finché non spegnete lo strumento. Tuttavia, se è stato creato un Clip Kit dopo l'editing o l'esecuzione di un job, esso andrà perduto quando uscite dal modo Phrase Clip. Pertanto dovreste sempre immagazzinare in memoria la vostra o le vostre Phrase Clip prima di uscire da questo modo. Nella memoria interna possono essere contenuti fino a quattro Clip Kit. A pagina 160 sono riportati i dettagli riguardanti la memorizzazione di Phrase Clip.
- Una volta creato un Clip Kit, potete suonarlo nel modo Phrase Clip Play oppure usarlo come una Parte all'interno di una performance, esattamente come accade per le voci (pagina 129).

5 Altre caratteristiche utili

Portamento

Il Portamento viene usato per creare un passaggio uniforme nel pitch o intonazione dalla prima nota suonata sulla tastiera a quella successiva e può essere usato nel modo Voice o performance. Potete inserire/escludere il portamento usando il tasto [ON/OFF] PORTAMENTO situato sul pannello frontale. Quando è inserito, il LED del tasto [ON/OFF] PORTAMENTO è acceso.

Potete usare la manopola [PORTAMENTO] per variare il tempo di transizione del pitch (Portamento Time). Ruotatela in senso orario per allungare il tempo.



- Prima di abilitare il portamento, specificate come esso deve funzionare usando i parametri disponibili nella videata Portamento (pagina 84).
- Se il Portamento è inserito e pronto per l'uso, il LED del suo tasto di inserimento [ON/OFF] si accende quando selezionate la voce.
- Nel modo Performance, potete applicare il portamento alle voci delle parti che hanno il loro interruttore Layer Switch (pagina 133) e Portamento switch impostato su "on" (pagina 131).
- Secondo il metodo di immagazzinamento in memoria (pagine 116, 141), la condizione del portamento (on/off) può essere salvata assieme alla Voice o Performance.
- Dete impostare lo stato o condizione del Portamento con la videata omonima (pagine 84, 131) nel modo Voice o Performance Edit.

Pan

Potete usare la manopola [PAN] sul pannello frontale per impostare la posizione stereo (pan) della Voice, Performance o Clip Kit selezionata in quel momento. Il parametro Pan può essere impostato in ogni modo Edit, ma la manopola del pannello frontale [PAN] vi permette di regolare questo parametro in tempo reale in uno dei modi Play.



Sul CS6R, questo viene impostato sulla videata QED Level (pagina 81).

Voice Edit

Esistono 256 voci Normal preset e 8 voci Drum preset. Potete editarle per creare delle voci nuove oppure formarne di nuove da zero. Potete immagazzinare fino a 128 di queste voci Normal nuove/editate e fino a 2 Drum Voice nuove/editate per inserirle nella memoria interna riservata all'utente (user memory) o su una Memory Card esterna.

La procedura seguente vi dà un'idea base circa le modalità per la creazione/l'editing delle voci.

Naturalmente, questo è solo un esempio; siete liberi di impostare ogni parametro come volete. Nella sezione Riferimento di questo manuale sono Selezionate il numero della voce che intendete riportati i dettagli riguardanti ciascun parametro.

Tutti le regolazioni dei parametri vengono memorizzate con la voce.

1 Nel modo Voice Play, selezionate la voce che intendete editare.

- **2**Entrate nel modo Voice Edit.
- 3 Nelle videate Common Edit, impostate i parametri comuni a tutti gli elementi nella voce (volume, pitch, tono ecc.). Potete anche impostare i parametri relativi ad Arpeggiator, ai Controller, agli effetti e così via.
- 4 Sulle videate OSC (Oscillator) selezione le Wave o forme d'onda usate dagli elementi costituenti la voce, più i parametri volume, pan, note range e gli altri.
- **5**Sulle videate PCH (Pitch) e PEG (Pitch Envelope Generator), impostate l'accordatura ed altri parametri relativi all'intonazione usati dagli elementi. Inoltre regolate i parametri PEG, se necessario.
- 6 Sulle videate FLT (Filter) e FEG (Filter Envelope Generator), regolate i parametri dei filtri usati dagli elementi. Impostate anche i parametri FEG se necessario.
- **7**Sulle videate AMP (Amplitude) e AEG (Amplitude Envelope Generator), impostate il volume e gli altri parametri relativi al livello di uscita usati dagli elementi. Impostate inoltre i parametri AEG, se necessario.
- **8** Sulle videate LFO (Low Frequency Oscillator), impostate i parametri relativi alla modulazione, usati dagli elementi.
- 9Sulle videate EQ (Equalizer), regolate i parametri dell'equalizzatore che influenzano le caratteristiche timbriche degli elementi.

1 Memorizzate la voce editata.

O Selezione di una voce da editare

Entrate nel modo Voice Play premendo il tasto [VOICE].



editare (pagina 75).

OTE Prima di procedere con l'editing, entrate nel modo Voice Job e copiate la voce che intendete editare nella User Memory o memoria utente. Se state creando una voce da zero, usate la funzione Initialize per inizializzare una voce nella memoria user interna. A pagina 115, sono riportati i dettagli.

@ Entrare nel modo Voice Edit

La creazione/editing della voce viene eseguita nel modo Voice Edit.

Per entrare in questo modo, premete il tasto [EDIT] mentre siete nel modo Voice Play.



Common Edit e Element Edit

Ogni voce è costituita da un massimo di quattro elementi (pagina 37). I parametri comuni a tutti e quattro gli elementi sono noti come parametri Common Edit. Il modo Voice Edit è costituito dalle videate Common Edit, oltre a quelle per i parametri di ciascun elemento.

Nel modo Voice Edit, potete usare la manopola [A] per passare dalle regolazioni Common a quelle relative agli elementi da 1 a 4.

Regolazioni Common

GEN Other) Mode Assign MicroTuning C 1234 Poly single 31:Indian

Regolazioni per gli elementi da 1 a 4





Selezionare gli elementi (CS6x) Nel modo Voice Edit, potete selezionare l'elemento da editare premendo il tasto ELEMENT SELECT rispettivo (da [1] a [4]). Quando selezionate un elemento, il cursore passa sul rispettivo numero di elemento. Ad esempio: Se è selezionato "Element 2"



Inserimento/esclusione degli elementi (CS6x)

Nel modo Voice Edit, un elemento può essere escluso quando premete il rispettivo tasto ELEMENT ON/OFF (da [1] a [4]). Ciò vi consente di escludere temporaneamente altri elementi costituenti la voce in modo da ascoltare i cambiamenti apportati a quello che state editando. Un elemento muted (off) verrà indicato come asterisco (*) sul display, come mostrato qui di seguito.



Passaggio fra le videate ed immissione delle regolazioni Dopo aver selezionato una videata Common Edit oppure una videata di Edit per un elemento (da 1 a 4), usate la manopola [PAGE] per passare alle altre videate.



In una videata sono disponibili parecchi parametri. Per semplificare l'editing, alle manopole riportate sotto all'LCD sono assegnati i vari parametri previsti sul display.



Videata Menù

Se usate la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], verrà visualizzato il menù delle regolazioni o impostazioni. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore su un certo item e lasciate il tasto [SHIFT] per saltare alla videata che lo contiene.



Potete anche usare altre manopole e tasti per immettere le regolazioni. La caratteristica Compare vi permette di confrontare il suono che viene editato con quel suono preesistente all'editing. A pagina 24, 79 sono riportati i dettagli.

O Videate Common Edit

Ogni voce è costituita da un massimo di quattro elementi. Qui vengono spiegati tutti i parametri comuni a tutti gli elementi.

• GEN (Common General)

Qui, potete impostare i parametri in Common Edit, ad esempio Voice Name.

GEN®Name) Ct9ry	a-Z 0-? Cursor
C 1234	[Pf:Init Voice]

• QED (Common Quick Edit)

Questi parametri controllano principalmente il volume e il tono della voce e potete modificare facilmente il suono globale. Molti di questi parametri possono essere impostati direttamente usando le manopole Sound Control situate sul pannello frontale del CS6x.



• ARP (Common Arpeggio)

Impostando questi parametri, potete controllare il modo con cui la voce verrà arpeggiata. I dettagli sono riportati a pagina 42.

C 1234 Up&Down1:Sq 120 on	1 Hold 1 ON
---------------------------	----------------

• CTL (Common Controller)

Potete assegnare varie funzioni ai controller situati sul pannello frontale/posteriore. Ad esempio potete assegnare parametri al controllo Pitch Bend e al Foot Controller, in modo da poter cambiare il suono della voce in tempo reale. I dettagli riguardanti i vari usi diversi sono riportati a pagina 47.

• LFO (Common Low Frequency Oscillator)

Sono i parametri LFO. L'LFO utilizza una forma d'onda a bassa frequenza per variare le caratteristiche del pitch, del filter/amplitude e può essere usata per creare il vibrato, il wah, il tremolo ed altri effetti (pagina 85).



• EFF (Common Effect)

Sono i parametri di effetto per la voce. Vi sono due effetti di tipo Insertion oltre a due effetti di tipo System (Reverb e Chorus).

EFF⊡InsEF)	InsEF Connect
C 1234	⊐137 ▶ 1=2

O Videate OSC (Oscillator)

In queste videate, principalmente potete impostare i parametri che controllano le forme d'onda su cui si basa la voce. Potete selezionare la Wave (o forma d'onda) usata dall'elemento, il volume e la gamma di note di ciascun elemento e così via.

• OSC Wave

Selezionate la forma d'onda (Wave) usata per ciascun elemento.

OSCBWave) EL1234	Number Ct9ry 001[Pf:Grand 1]	

• OSC Out

• OSC Pan

Servono per impostare il volume e la posizione stereo pan di ciascun elemento. L'illustrazione seguente mostra la logica.



• OSC Limit

Imposta la gamma delle note per ciascun elemento (la gamma delle note sulla tastiera per la cui estensione l'elemento suonerà) ed inoltre la risposta di velocity (la gamma delle velocity o dinamica delle note riferita a quell'elemento). Potete assegnare diverse impostazioni per ciascun elemento. Con questi parametri, potete sovrapporre elementi e controllarne l'uscita.

Ad esempio, potreste impostare un elemento in modo che suoni nella gamma più alta della tastiera ed un altro perché suoni in quella più bassa. Pertanto, anche all'interno della stessa voce, potete avere due suoni differenti per aree diverse della tastiera oppure potete far sì che le gamme dei due elementi si sovrappongano in modo che i loro suoni siano sovrapposti in una gamma determinata.

Inoltre, potete impostare ciascun elemento in modo che risponda a gamme di velocity differenti per cui un solo elemento suona per le velocity più basse mentre l'altro elemento suona per quelle più alte.



Ø Videate PCH (Pitch) e PEG (Pitch EG)

Impostate i parametri del pitch base per ciascun elemento. Potete applicare il detune agli elementi, applicare il Pitch Scaling e così via. Inoltre, impostando il PEG (Pitch Envelope Generator) potete controllare come il pitch, cioè l'intonazione cambi nel tempo.

• PEG (Pitch Envelope Generator)

Usando il PEG, potete controllare il passaggio di pitch dal momento in cui la nota viene premuta sulla tastiera a quello in cui essa viene rilasciata. Come illustrato in figura, il Pitch Envelope è costituito da cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (pitch). Ciò è utile per creare dei cambiamenti automatici di pitch. Inoltre, per ciascun elemento possono essere impostati parametri PEG differenti.



A pagina 91 sono riportati i dettagli per i parametri PEG.

6 Videate FLT (Filter) e FEG (Filter EG)

Potete usare il filter (filtro) per modificare le caratteristiche timbriche di ciascun elemento, regolando gli armonici inclusi nella forma d'onda dell'elemento. Vi sono parecchi tipi di filtri, ma l'idea fondamentale resta simile. Come illustrato in figura, il filtro viene usato per lasciare passare gli armonici a frequenze specifiche e di troncare (non lasciandoli passare) gli altri, per modificare il fattore armonico di una forma d'onda originale. Potete determinare tali frequenze specificando una frequenza indicativa o centrale (frequenza di taglio). Con alcuni filtri, potete regolare i livelli del segnale a bande di frequenza diverse. Potete anche impostare il FEG (Filter Envelope Generator) per la variazione di tempo in cui funziona il filtro, che comporta un cambio dinamico nelle caratteristiche timbriche. Qui introduciamo il meccanismo di funzionamento FEG (Filter Envelope Generator).



I dettagli riguardanti i tipi di filtro sono riportati a pagina 93.

• FEG (Filter Envelope Generator)

Usando il FEG, potete controllare il passaggio timbrico dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al punto in cui essa viene rilasciata. Come riportato in figura, l'inviluppo del filtro (Filter Envelope) è costituito da cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque di Level (per l'entità di filtraggio). Quando premete una nota sulla tastiera, la frequenza di taglio cambia di conseguenza secondo le impostazioni dell'inviluppo. Ciò è utile per creare ad esempio, effetti wah automatici. Inoltre, per ciascun elemento è possibile impostare diversi parametri FEG.



A pagina 95, sono riportati i dettagli sui parametri FEG.

Ø Videate AMP (Amplitude) e AEG (Amplitude EG)

Impostate il volume di ciascun elemento dopo aver applicato i parametri OSC (Oscillator) e PITCH e FILT (Filter), ed anche il volume generale finale del segnale inviato alle uscite. Il segnale di ciascun elemento viene inviato al volume specificato alla successiva unità di effetti.

Inoltre, impostando l'AEG (Amplitude Envelope Generator), potete controllare la variazione del volume nel tempo.



Il volume finale di tutti gli elementi viene impostato nel parametro Volume (Vol) della videata QED in Common Edit.

• Amplitude EG (Envelope Generator)

Usando l'AEG, potete controllare la transizione nel volume dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al punto in cui essa viene rilasciata. Come riportato dall'illustrazione, l'Amplitude Envelope è costituito da cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (per l'entità di filtraggio). Quando premete una nota sulla tastiera, il volume cambia secondo queste impostazioni di Envelope (inviluppo). Inoltre, per ciascun elemento possono essere impostati differenti parametri AEG.



A pagina 98 sono riportati i dettagli riguardanti i parametri AEG.

③ Videate LFO (Low Frequency Oscillator)

Come suggerisce il nome, l'LFO crea delle forme d'onda a bassa frequenza. Queste forme d'onda possono essere utilizzate per variare il pitch, il filtro o l'ampiezza di ciascun elemento per creare effetti di tipo vibrato, wah e tremolo sebbene i parametri LFO effettivamente disponibili varino secondo il tipo di elemento.



O Videate EQ (Equalizer)

Usando un equalizzatore è possibile attenuare o enfatizzare bande di frequenza specifiche per ciascun elemento. Vi sono molti tipi di equalizzatore. I dettagli sono riportati a pagina 101.

① Memorizzazione delle voci editate

Nella memoria user interna o su una Memory Card esterna è possibile immagazzinare fino a 128 voci Normal e 2 voci Drum nuove/editate.



- Il numero massimo di voci Plug-in inseribili su ciascuna memoria interna è 64 (PLG1/2).
- Quando si memorizza una voce, i dati preesistenti in quella locazione vanno perduti. Dovreste sempre fare un backup dei dati più importanti riversandoli su una Memory Card, su un computer o altro dispositivo di immagazzinamento dati.

A pagina 116 sono riportati i dettagli riguardanti la memorizzazione delle voci.

Effetti

Negli stadi finali di programmazione, potete impostare i parametri relativi agli effetti per modificare ulteriormente il carattere del suono. Generalizzando, gli effetti di tipo System si applicano al suono in generale, che sia una Voce, una Performance, una Song ecc. mentre quelli di tipo Insertion si applicano individualmente a ciascuna voce. Questo sintetizzatore ha due unità di effetti di tipo System (Reverb e Chorus) oltre a due unità di effetti di tipo Insertion. Quando si usa una scheda Plug-in (PLG1 o PLG2) installata sullo strumento, potete usare un'unità di effetti separata di tipo Insertion che sia dedicata a ciascuna parte Plug-in.

Diverse impostazioni di effetti possono essere previste per la voce (nel modo Voice) e per la Performance (nel modo Performance), sebbene il collegamento fra le unità di effetti vari in ciascun caso.

Unità Reverb

L'unità di riverbero include una selezione di 12 differenti tipi di riverbero, comprese le realistiche simulazioni del riverbero naturale che si riscontra in vari saloni e stanze. Nel modo Voice, le regolazioni Reverb possono essere impostate per ciascuna voce. Nel modo Performance, esse si applicano alla Performance, in modo globale.

Unità Chorus

L'unità Chorus include una selezione di 23 tipi di effetti di Chorus, compreso un flanger ed altri. La maggior parte di questi effetti si rivela ideale per aggiungere corposità al suono.

Nel modo Voice, le regolazioni Chorus possono essere impostate per ciascuna voce. Nel modo Performance, esse possono essere applicate alla Performance, globalmente.

Effetti Insertion

L'unità Effect 1 di tipo Insertion comprende 24 effetti inclusi il chorus, flanger e auto wah. L'unità Effect 2 di tipo Insertion offre una gamma di delay o ritardi, riverberi, rotary speaker (altoparlante rotante), amp simulation ed altri effetti, per un totale di 92. Se viene installata una scheda Plug-in, diventano disponibili 24 effetti di tipo Insertion per la voce Plug-in.

DDB I dettagli sui vari tipi di effetti sono riportati nell'elenco dei tipi di effetto, inseriti nella lista dei dati, fornito separatamente.

Effetti nel modo Voice

Nel modo Voice, potete impostare il tipo di effetto e il suo valore per ciascuna unità di effetti (Reverb, Chorus ed effetti Insertion) e immagazzinarli con ciascuna voce. Inoltre potete determinare che ciascun elemento colleghi o "bypassi" le unità di effetto di tipo Insertion. Quando collegate un elemento agli effetti Insertion, potete anche specificare il modo di collegamento di due unità (in serie o in parallelo, come riportato in figura). Il segnale combinato da tutti gli elementi di voce dopo l'applicazione degli effetti Insertion - viene inviato alle unità di effetto di tipo System cioè Reverb e Chorus.

Quando intendete usare le voci Plug-in da una scheda Plug-in inserita, potete anche impostare un'unità di effetti Insertion dedicata per ciascuna voce Plug-in. In questo caso, i segnali di una voce Plug-in elaborati con l'unità di effetti Insertion verranno indirizzati alle unità Reverb e Chorus.



Effetti nel modo Performance

Nel modo Performance, potete usare un'impostazione degli effetti Insertion presa a prestito da quelli immagazzinati rispettivamente con le voci (Parti). Per le Parti Plug-in, potete selezionare ed usare l'impostazione dell'effetto Insertion presa a prestito da quelle rispettivamente memorizzate con le voci Plug-in.

Per ciò che riguarda Reverb e Chorus, potete creare nuove impostazioni dedicate per un'intera Performance, senza prendere a prestito le regolazioni di Reverb e Chorus associate ad una voce.

Nell'illustrazione seguente, un mixer rappresenta la logica che illustra come differenti effetti vengano applicati al suono nel modo Performance. Ogni parte (da 1 a 16) viene inviata al mixer attraverso Insertion Effect 1 Insertion Effect 2. I segnali per tutte le parti vengono sommati nel mixer e quindi gli effetti di tipo System (Reverb e Chorus) vengono applicati al mix, globalmente.



Bypass dell'effetto

Potete temporaneamente escludere o reincludere gli effetti premendo il tasto [EF BYPASS]. Per usare questa funzione avrete bisogno di specificare l'effetto che intendete escludere temporaneamente utilizzando la videata MSTR EF Bypass del modo Utility (pagina 164). Potete anche specificare più di un effetto.

Se premete il tasto [EF BYPASS], il suo LED si accende e tutti gli effetti assegnati alla Voice/Performance selezionata in quel momento verranno "bypassati".



sulle schede Plug-in diverse dalla serie PLG100.

Impiego come Master Keyboard (Modo Performance)

Come spiegato precedentemente, il vostro synth 2 Selezionate "Common" utilizzando la manopola possiede parecchie e comode caratteristiche che potete utilizzare dal vivo. Qui introdurremo alcuni esempi per combinare tali caratteristiche e adattarle ai vostri scopi specifici.

Il CS6x possiede delle impostazioni speciali nel modo Performance, per cui potete usare lo strumento come una master keyboard MIDI. Potete attivare la funzione (abilitare quelle impostazioni speciali) quando premete il tasto [MASTER KEYBOARD] (si accende il suo LED). Ora il vostro strumento può inviare le performance eseguite sulla tastiera ad un generatore di suono esterno, nonché al generatore di suono interno, secondo le impostazioni master keyboard effettuate nel modo Performance. Se suddividete la tastiera in parecchie gamme (fino a 4) e assegnate canali di trasmissione MIDI separate a queste zone, la tastiera può controllare contemporaneamente più parti (canali) dal generatore di suono interno e dispositivi MIDI esterni di quei canali.

Vi sono tre modi Master Keyboard (in base alle gamme di estensione della tastiera) disponibili: Split, 4 Zone e Layer. Potete imparare la differenza operativa di questi modi e le loro differenze funzionali con i seguenti esempi.

Split

L'illustrazione sotto riportata mostra un esempio di configurazione Split. Split è un'impostazione tipica per suddividere la tastiera in due zone o gamme (quella più bassa e quella più alta), utilizzando una nota specifica definita punto di split. L'esempio seguente indica che la tastiera viene divisa sulla nota C3, abilitando la gamma più bassa ad eseguire la performance automatica con Arpeggiator e la gamma più alta resta dedicata alle esecuzioni solistiche manuali. Potete ottenere questa configurazione nei seguenti step.



- Editate e preparate le voci per Arpeggiator e l'esecuzione manuale nel modo Voice Edit prima di impostare uno Split, utilizzando questa procedura (pagina 78).
- Premete il tasto [PERFORM], seguito dal tasto [EDIT] (si accende ogni LED) per entrare nel modo Performance Edit. quindi premete il tasto [MASTER KEYBOARD] per attivare il modo Master Keyboard (si accende il suo LED).

[A], quindi aprite la videata GEN M. Kbd (General Master Keyboard) usando la manopola [PAGE].

GENBM.Kbd) Mode	Lower	Upper	Point
Common split	ch01	ch02	C 3

- I Ruotando la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] potete effettuare lo scrolling dei vari parametri nelle videate Menù (pagina 121).
- Selezionate "split" per il parametro Mode, mediante la manopola [B].
 - Se viene disattivato il modo Master Keyboard (senza premere il tasto [MASTER KEYBOARD]), il valore del parametro Mode apparirà in parentesi (come "split").
- 4 Selezionate il valore (punto di split) per il parametro Point usando la manopola [2], che determina la nota che divide la tastiera in due sezioni. Per questo esempio, scegliete "C3".
 - OD Potete specificare il punto di split premendo direttamente un tasto specifico sulla tastiera mentre tenete premuto il tasto [SHIFT]. In questo esempio, premete C3 mentre tenete abbassato il tasto [SHIFT].
- **5** Specificate i canali di trasmissione MIDI rispettivamente per le gamme più bassa e più alta della tastiera usando la manopola [C] (lower o bassa) e la manopola [1] (upper o alta). Queste impostazioni possono costituire controlli separati basati sul canale MIDI del generatore di suono interno o di un dispositivo MIDI esterno dalla tastiera, ad esempio usando differenti toni della Voice nelle gamme bassa ed alta della tastiera. Per questo esempio, selezionate "ch01" per "Lower" "ch02" е per "Upper", rispettivamente per la parte bassa e per la parte alta.
 - Potete anche usare i tasti PROGRAM/PART da [1] a [16] per selezionare i canali MIDI relativi alle gamme Lower e Upper (pagina 123).
- 6 Selezionate una parte per la gamma lower (bassa) usando la manopola [A]. Per questo esempio, selezionate "Part01".
- **7** Ruotate la manopola |PAGE| ed aprite la videata MIX Vce (Mix Voice) per selezionare una Voice per la Performance dell'Arpeggiator.

MIXBVce) Memory Number Ct9ry Search Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]

8 Ruotate la manopola [PAGE] ed aprite la videata LYR Mode (Laver Mode). Impostate su "on" per "Arp" (Arpeggio switch). Selezionate "1" per "RcvCh" (MIDI Receive Channel).

LYR®Mode) Mode Are Layer	RovCh
Part01 poly on off	1

9 Ruotate la manopola [PAGE] ed aprite la pagina ARP Type (Arpeggio Type). Impostate "on" per "Switch".

ARPBType) Type Tempo	Switch	Hold
Part01 UpOct1:Sq 120	on	off

Agli step da **6** a **9**, ora completate le impostazioni per la gamma lower per la performance dell'Arpeggiator. Esso suonerà in una voce assegnata alla Parte 1, basata sul canale di ricezione MIDI 1.

- **GDD** Fate riferimento alla pagina 82 per le impostazioni dettagliate di Arpeggiator.
- Potete copiare (riusare) le impostazioni di arpeggio che appartengono alla Voice assegnata alla Parte 1 (pagina 141).
- Allo stesso modo, usate la manopola [A] per selezionare Parte 02. Quindi selezionate la voce dello strumento solista nella videata MIX Vce e impostate RcvCh (MIDI receive channel) nella videata del modo LYR su "2". Ora, la voce solista per la Parte 2 verrà eseguita quando suonate le note nel punto di split e sopra di esso, oppure quando riceve messaggi attraverso il canale MIDI 2.
 - L'impostazione del parametro RcvCh verrà ignorato se impostate il parametro Layer su "on", nella videata del modo LYR.
 - Per le Parti che non state usando, impostate i parametri RcvCh su un valore diverso da 1 o 2.
 - Ulteriori impostazioni sono disponibili nel modo Performance Edit. Se la Parte non suona, controllate il livello di volume ed altre impostazioni per quella Parte. A pagina 130 sono riportati i dettagli.
- Prima di uscire dal modo Performance Edit, immagazzinate le impostazioni sopra riportate in una Performance. Per la memorizzazione di una Performance, consultate la pagina 141.

Nel modo Performance Play, richiamate la Performance che avete appena memorizzata. Premendo semplicemente il tasto [MASTER KEYBOARD] potete attivare o disattivare la configurazione Split appena fatta.

4 Zone

. L'illustrazione seguente mostra un esempio di una configurazione a 4 zone. Una zona è una gamma di tasti specifica della tastiera. Logicamente potete dividere una tastiera fino a quattro gamme con canali MIDI separati ed altre impostazioni associate in modo da controllare più parti contemporaneamente. Un'impostazione Split può dividere l'intera tastiera in due sezioni assolute (gamme di tasti). Nell'impostazione a 4 zone, tuttavia, ciascuna sezione può sovrapporsi all'altra. Potete perfino impostare una sezione per coprire ed includerne altre. L'esempio seguente viene fornito per impostare la Zona 1 affinché esegua il loop del ritmo creato precedentemente nel modo Phrase Clip (pagina 55), la Zona 2 per la performance dedicata all'Arpeggiator, la Zona 3 per la performance solista manuale e la Zona 4 per suonare un generatore di suono MIDI esterno. Anche in queste impostazioni, le Zone 3 e 4 si sovrappongono nella stessa gamma, e l'intera performance nelle quattro zone viene trasmessa dalla porta MIDI OUT, per cui potete registrare quella performance su un sequencer MIDI esterno. Potete ottenere questa configurazione con i seguenti step. 68



- **CDP** Prima di impostare una configurazione a quattro zone con la procedura seguente, editate e preparate le voci necessarie (per Arpeggiator e per l'esecuzione manuale) e una Phrase Clip Kit nei loro modi Edit rispettivi.
- Premete il tasto [PERFORM], seguito dal tasto [EDIT] (ciascun LED si accende) per entrare nel modo Performance Edit. Quindi, premete il tasto [MASTER KEYBOARD] per attivare il modo omonimo (il LED si accende).
- Selezionate "Common" usando la manopola [A], quindi aprite la pagina General Master Keyboard (GEN M. Kbd) usando la manopola [PAGE].

GENBM.Kbd) Mode Common split Lower ch01 Upper ch02 Point C 3

- **COTO** Ruotando la manopola [PAGE] mentre tenete premuto [SHIFT] potrete avere lo scrolling dei vari parametri nelle videate Menù (pagina 121).
- Selezionate "4-zone" per il parametro Mode, usando la manopola [B].
 - Se viene disattivato il modo Master Keyboard (senza premere il tasto omonimo), il valore del parametro Mode verrà mostrato fra parentesi (ad esempio "(4zone)").
- Selezionate una sola delle zone da 01 a 04 usando la manopola [A]. Poiché per il modo Parametro abbiamo selezionato "4-zone", ora potete scegliere le videate di impostazione relative a quattro Zone. Selezionate "01" per iniziare ad effettuare le impostazioni.



DTP Potete anche usare i tasti BANK da [A] fino a [D] per selezionare rispettivamente "Zone01" fino a "Zone04".

Transmit. Se volete, potete selezionare una sotto-videata per impostare una Zona usando la manopola [PAGE]. La prima specificata e gli item base nella pagina MBK Transmit, come un canale di trasmissione MIDI, abilitando o disabilitando l'uscita MIDI per il generatore di suono interno e per la porta MIDI OUT.

5 Impostate il canale di trasmissione MIDI (TrnsCh) su "Ch01" usando la manopola [C]. Impostate l'uscita MIDI sul generatore di suono interno (TG) e MIDI OUT (MIDI) entrambi su "on".

Queste impostazioni possono differenziare ciascuna zona da un'altra per trasmettere internamente o esternamente la performance eseguita a ciascuna Zona usando un canale MIDI separato. Infine, potrete controllare separatamente i toni dei suoni per le quattro Zone.

A tale scopo, impostate "Ch01" fino a "Ch04" rispettivamente sui parametri "TrnsCh" nelle pagine MKB Transmit per le Zone da 1 a 4. Per i parametri "TG" e "MIDI", impostate entrambi su "on" per le Zone da 1 a 3. Per la Zona 4, impostate "off" per ciò che riguarda "TG" e "on" per ciò che riguarda "MIDI". Potete commutare fra più videate MKB Transmit utilizzando la manopola [A]. Alcune impostazioni base per le quattro Zone ora sono complete.

6 Riselezionate "Zone01" con la manopola [A]. Aprite la videata MKB Note utilizzando la manopola [PAGE]. In questa videata, potete specificare una gamma di tasti per una zona.



- MI Nella videata MKB Note, potete anche trovare altri parametri come Note Limit, Transpose ecc. Per ulteriori informazioni su questi parametri, consultate la pagina 138.
- 7 Impostate "Note Limit" (gamma dei tasti costituenti la zona) con le note più bassa e più alta utilizzando le manopole 1 per quella più bassa e [2] per quella più alta. Per "Zone01", selezionate "C-2" come nota più bassa e "B1" per quella più alta.
- **8** Usate la manopola [A] per impostare la videata MKB Note per "Zone02". Come nello step **7**, selezionate "C2" come nota più bassa e "B2" per quella più alta.
- 9 Usate nuovamente la manopola [A] per passare alla videata MKB Note per "Zone03". Come avevate fatto per lo step 7, selezionate "C3" come nota più bassa e "G8" per quella più alta.
- **1U**sate ancora una volta la manopola [A] per passare alla videata MKB Note per "Zone04". Come è stato fatto allo step **7**, selezionate "C3" come nota più bassa e "G8" come nota più alta. Dovete notare che questa impostazione si sovrappone a quella della Zona 3.
 - DE Per le impostazioni dettagliate di una zona, fate riferimento alla pagina 137.

- La selezione di una Zona apre la pagina MKB ①Ruotate la manopola [A] e selezionate una parte per una Zona. In questo esempio, selezioneremo Phrase Clip Part per Zone 1, Part 2 e Part 3 rispettivamente per Zone 2 e Zone 3. Non selezioniamo alcuna Parte interna per Zone 4, poiché quest'ultima è impostata soltanto per trasmettere le informazioni di performance attraverso la porta MIDI OUT. Innanzitutto, selezionate Phrase Clip Part (PartCL) per Zone 1.
 - DP Potete anche usare i tasti MEMORY o PROGRAM/PART per selezionare una Parte per una Zona (pagina 119).
 - ⁽²⁾Usate la manopola [PAGE] ed aprite la videata MIX Kit, per impostare un Clip Kit per la performance usando Phrase Clips.

MIXOKit)	Number	
PartCL	001(A01)[Dr:Clip Kit]	
O Una necessaria	Phrase Clip Kit dovrebbe esse	re

preparata nel modo Phrase Clip prima di utilizzare questa impostazione nel modo Performance.

⁽³⁾Usate la manopola [PAGE] ed aprite la videata LYR Mode del modo Layer. Impostate Layer Switch (Layer) su "off", e il canale di ricezione MIDI (RcvCh) su "1".



- Con queste impostazioni effettuate agli step da **①** a (3), potete ora suonare Phrase Clip dalla Clip Kit assegnata a Part CL (Phrase Clip part) impostata sul canale di ricezione MIDI 1 (RcvCh) quando suonate nella zona della tastiera delimitata da Zone 1.
- ⁽⁴⁾Impostate la Zona 2 usando la stessa procedura adottata per gli step da 🛈 a 🚯. Ruotate la manopola [A] e selezionate "Part02". Quindi passate alla videata MIX Vce (Mix Voice) usando la manopola [PAGE] e selezionate una voce per l'Arpeggiator. Quindi usate la manopola [PAGE] per aprire la videata del modo LYR (Layer Mode) ed impostate su "2" il canale di ricezione MIDI (RcvCh). Ancora in questa videata, impostate l'interruttore "Arp" su "on" per il funzionamento di Arpeggiator. Infine nella videata ARP Type (Arpeggio Type), impostate il parametro Switch su "on". Con queste impostazioni, ora potete suonare con l'Arpeggiator usando una voce assegnata a "Part02" impostata sul canale di ricezione MIDI 2 (RcvCh) quando suonate nella gamma della tastiera delimitata dalla Zona 2.

15La stessa cosa va fatta per la Zona 3. Ruotate la manopola [A] e selezionate "Part03". Quindi passate alla pagina MIX Vce (Mix Voice) usando la manopola [PAGE], e selezionate una voce per la prestazione solista manuale. Quindi, usate la manopola [PAGE] per aprire la pagina o videata LYR Mode (Layer Mode) ed impostate su "3" il canale di ricezione MIDI.

Con questa impostazione, ora potete suonare la parte solista usando una voce assegnata a "Part03" impostata sul canale di ricezione MIDI 3 (RcvCh) quando suonate nella gamma della

tastiera delimitata dalla Zona 3.

69

Non avete bisogno di fare ulteriori impostazioni **2**Selezionate "Common" usando la manopola [A], per la Zona 4 poiché essa non deve essere dedicata ad una Parte interna ed è stata già impostata per trasmettere le informazioni della performance attraverso la porta MIDI OUT agli step da **5** a **0**. La gamma della tastiera delimitata dalla Zona 4 corrisponde a quella della Zona 3 in modo che la performance solista eseguita in questa gamma venga inviata sui canali 3 e 4 rispettivamente dalla Zona 3 e Zona 4 attraverso la porta MIDI OUT per essere trasmessa ad un dispositivo MIDI esterno.

- ODD Potete impostare ulteriori regolazioni relative alla Part nel modo Performance Edit. Se avete dei problemi possibilmente associati a queste impostazioni, ad esempio mancata emissione del suono da una parte specifica, confermate singolarmente le impostazioni di ogni parte per ciò che riguarda il volume ecc. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni relative alla Parte, fate riferimento alla pagina 130.
- ⁶Prima di uscire dal modo Performance Edit, memorizzate in una Performance le impostazioni sopra riportate. Per la memorizzazione, fate riferimento alla pagina 141.

Nel modo performance Play, richiamate la Performance che avete appena memorizzato. Semplicemente premendo il tasto [MASTER KEYBOARD] si attiva o si disattiva la configurazione 4-Zone appena fatta.

Layer

L'illustrazione sotto riportata mostra un esempio di configurazione Layer. Un Layer indica due Parti separate con una gamma della tastiera sovrapposta, consentendo l'esecuzione all'unisono di queste Parti. L'esempio seguente consiste nell'eseguire all'unisono le voci selezionate per la Parte 1 e la Parte Plug-in 1. Potete ottenere questa configurazione con gli step seguenti.



- **D** Prima di impostare una configurazione Layer con la procedura qui riportata, editate e preparate le voci necessarie per i Laver nei modi Edit relativi.
- Le voci Plug-in sono disponibili solo quando inserite una scheda opzionale Plug-in (pagina 108).
- Premete il tasto [PERFORM], seguito dal tasto [EDIT] (si accende ciascun LED) per entrare nel modo Performance Edit. Quindi, premete il tasto [MASTER KEYBOARD] per attivare il modo omonimo (si accende il suo LED).

quindi aprire la videata GEN M. Kbd (General Master Keyboard) utilizzando la manopola [PAGE].

GENBM.Kbd) Mode	Lower	Upper	Point
Common split	ch01	ch02	C 3

- I Ruotando la manopola [PAGE], mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] otterrete lo scrolling dei vari parametri sulle videate Menù (pagina 121).
- 3 Selezionate "layer" per il parametro Mode usando la manopola [B].
 - Se viene disattivato il modo Master Keyboard (senza premere il tasto omonimo), il valore del parametro Mode apparirà fra parentesi (ad esempio "(layer)").
- **4** Usate le manopole [C] ed [1] per impostare rispettivamente i canali di trasmissione MIDI per i parametri Lower e Upper. Dovete notare che Lower ed Upper si riferiscono alle due Parti (Zone) da sovrapporre. Queste impostazioni di canale possono creare ed inviare informazioni di performance su due canali separati al generatore di suono interno e a un dispositivo MIDI esterno, via MIDI OUT. Qui impostiamo "Ch01" per "Lower" e "Ch02" per "Upper".
 - DI Potete anche usare i tasti PROGRAM/PART [1] fino a [16] per selezionare i canali MIDI per le Parti Lower e Upper (pagina 123).
- **5** Ruotate la manopola [A] e selezionate una Parte. Selezionate prima "Part01" per la Upper Part.
- **6** Usate la manopola [PAGE] ed aprite la videata MIX Vce (Mix Voice). Selezionate una voce per l'Upper Part.



7 Usate la manopola [PAGE] per aprire la videata LYR Mode (Layer Mode). Impostate il Layer (Layer Switch) su "off" e i canali di ricezione MIDI (RvcCh) su "1".

LYR®Mode)	Mode	Are	Layer	RovCh
Part01	Poly	on	off	1

Se gli altri canali di ricezione MIDI delle Parti sono impostati sugli stessi assegnati alle due Parti, quelle Parti suoneranno anch'esse quando suonate la tastiera. Questo può creare qualche problema se avete bisogno che soltanto due Parti siano sovrapposte. Per escludere le Parti non necessarie mentre suonate la tastiera, impostate su "off" per quelle Parti il canale di ricezione "RcvCh". Potete suonare soltanto le voci dalle Parti layered, cioè sovrapposte.

- 3 Come avete fatto per gli step da S a 7, eseguite le impostazioni relative all'Upper Part. Selezionate "PartP1" per la Lower Part, passate alla videata MIX Vce (Mix Voice) usando la manopola [PAGE] e selezionate un'altra voce (voce Plug-in) per la Parte Lower. Inoltre, passate alla videata del modo LYR (Layer Mode) per impostare su "off" Layer (Layer Switch) e su "2" il canale di ricezione MIDI (RcvCh).
 - Potete impostare altre regolazioni relative alla Parte nel modo Performance Edit. Se avete qualche problema associato a questo tipo di regolazioni, ad esempio assenza di suono per una Parte specifica, confermate le regolazioni di ogni Parte relativa al volume ecc. Fate riferimento alla pagina 130 per ulteriori informazioni riguardanti le impostazioni della Parte.
- Prima di uscire dal modo Performance Edit, memorizzate le impostazioni sopra menzionate in una performance. Per la memorizzazione di quest'ultima fate riferimento alla pagina 141.

Nel modo Performance Play, richiamate la Performance che avete appena salvato. Premendo semplicemente il tasto [MASTER KEYBOARD] si attiva o si disattiva la configurazione Layer che avete fatto precedentemente.

OTT Oltre alla configurazione Layer/Zone nei modi Master Keyboard, potete usare il Layer (Layer Switch) per ciascuna Parte per costituire una configurazione di Layer formata da un massimo di quattro Parti (pagina 133). Appunti riguardanti Note Limit (gamma dei tasti) Le impostazioni Note Limit sono previste per l'impostazione del modo Master Keyboard, Part e Voice. Sono associate reciprocamente come qui indicato.



Mentre usate il modo Master Keyboard, potete controllare il generatore di suono interno (o un dispositivo MIDI esterno) secondo il parametro "Note Limit" della videata MKB Note. Se limitate a due ottave la gamma della tastiera (di una Zona), è come se collegaste una tastiera esterna a due ottave per suonare con il generatore di suono. Inoltre, la gamma o estensione della Zona (la gamma suonabile) di un'intera voce è determinata dal parametro "Note Limit" nella videata LYR Limit (pagina 133) per una Parte assegnata a quella Voce. Questa gamma suonabile di ciascun elemento di una voce è determinata dal parametro "Note Limit" nella videata OSC Limit (pagina 90) disponibile nel modo Voice Edit.

Impiego come generatore di suono multi-timbrico (Modo Performance)

Il modo Performance vi permette di usare il vostro synth come un generatore di suono multi-timbrico da usare con software musicali per computer o con sequencer esterni. Se ogni traccia in un file di song utilizza un canale MIDI differente, le Parti in una Performance possono essere assegnate a quei canali MIDI aventi lo stesso numero. Perciò, potete effettuare il playback di un file di song su un sequencer esterno oppure avere l'esecuzione simultanea su differenti tracce di voci differenti.

Nell'esempio seguente, creeremo una Performance adatta al playback di un file di song costituito da tre Parti: piano, contrabbasso e batteria. La traccia del pianoforte è assegnata al canale MIDI 2, quella del contrabbasso al canale 3 e la batteria al canale 10.



- Il sequencer interno del sintetizzatore può essere usato per effettuare il playback del file di song. Il software del sequencer per computer incluso XGworks può essere usato anch'esso per tale scopo, sebbene voi abbiate bisogno di accertarvi che il computer sia stato collegato correttamente al vostro synth (pagina 16).
- Dopo aver premuto il tasto [PERFORM], premete il tasto [EDIT] (si accendono i rispettivi LED). Ora siete nel modo Performance Edit.
 - **COTS** Prima di entrare nel modo Performance Edit, dovete selezionare per l'editing una Performance. Accertatevi anche che non sia acceso il LED del tasto [MASTER KEYBOARD].
- Per selezionare le Parti usate la manopola [A]. Qui, potete selezionare la Parte 2 per il piano, la Parte 3 per il contrabbasso e la Parte 10 per la batteria. Selezioneremo prima Part 02.
- **3** Usate la manopola [PAGE] per passare alla videata MIX Vce (Mix Voice), quindi specificate la voce da usare come Parte di pianoforte.

MIXBVce) Memory Number Ct9ry Search Part02 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]

- Successivamente, usate la manopola [PAGE] per passare alla videata Mix Level, quindi impostate il volume anche per la parte del pianoforte, se necessario, nonché la posizione pan, e i livelli di mandata (Send) del chorus e del reverb. A pagina 130 sono riportati i dettagli.
- Continuate ad usare la manopola [PAGE] e commutate sulla videata del modo LYR (Layer Mode). Impostate il parametro Mode su "poly" (polyphonic), il parametro Layer su "off" e il parametro RcvCh (canale di ricezione MIDI) su 2.



Per le Parti che non necessitano di polifonia, il parametro Mode può essere anche impostato su "mono" (monofonico).

Seguendo gli step da 2 a 5 sopra riportati, quando effettuate il playback di un file di song nel sequencer, la traccia del pianoforte viene trasmessa attraverso il canale MIDI 2. I dati MIDI vengono ricevuti dal sintetizzatore che quindi esegue la Voce per la Parte assegnata al canale MIDI 2.

- 6 Ripetete gli step da 2 a 5, ma impostate la Parte 3 per il basso e per ricevere sul canale MIDI 3.
- Ripetete ancora gli step da 2 a 5, impostando la Parte 10 per la batteria e per la ricezione sul canale MIDI 10.
 - Per evitare situazioni in cui le voci delle Parti non usate vengano improvvisamente eseguite in playback, dovreste impostare i canali di ricezione MIDI per le Parti non usate su "off".
 - **WIP** Vi sono molti altri parametri specifici della Parte nel modo Performance Edit. A pagina 121 sono riportati i dettagli.
- Prima di uscire dal modo Performance Edit, avete bisogno di memorizzare le impostazioni per la Performance. A pagina 141 sono riportati i dettagli su questo argomento.

Ora, quando selezionate questa Performance nel modo Performance Play, potete effettuare il playback del file di song su un computer (sequencer) o sul sequencer interno, e le parti di piano, di basso e di batteria verranno eseguite in playback secondo il canale MIDI di ciascuna traccia.
Esecuzione dal vivo mentre si effettua il playback di un file di song

Mentre eseguite il playback di un file di song con il piano, il basso e la batteria assegnati come spiegato precedentemente, potete impostare la Performance in modo da poter suonare un'altra parte dal vivo.

Performance							Playback using keyboard
Song File			Part 1	Solo-type Voice	Layer=on	←	
Track 1	Piano	Transmit Ch. 2	⊢→	Part 2	Piano-type Voice	Receive Ch. 2	
Track 2	Bass	Transmit Ch. 3	⊢→	Part 3	Bass-type Voice	Receive Ch. 3	
Track 3	Drums	Transmit Ch. 10	⊢→	Part 10	Drum Voice	Receive Ch. 10	

Questa è la stessa performance creata in precedenza, ma con l'aggiunta di un'altra parte per l'esecuzione dal vivo. Per ciò che riguarda le impostazioni, i punti importanti sono i seguenti:

- Nella Performance creata precedentemente, venivano usate le Parti 2, 3 e 10. Ad esempio, ora assegneremo un'altra Parte (la numero 1) per una voce solista.
- Nella videata LYR Mode, impostate il parametro Layer per la Parte 1 su "on" e accertatevi di escludere ("off") le Parti 2, 3 e 10.
 - **COTO** Se intendete suonare manualmente più Parti (fino a quattro) usando alcune voci dalle Parti 4 fino a 9, da 11 a 16 e le Parti Plug-in, impostate i parametri Layer Switch di quelle Parti su "on".
- Sulla videata GEN MIDI, impostate il parametro LayerCh (Layer Channel) su BasicCh. Ora le Voci per la Parte 1 possono essere suonate dal • vivo usando la tastiera.

Impiego della Parte A/D Input

Se disponete di fonti esterne (come un microfono o altro dispositivo audio) collegatele al jack A/D INPUT del synth, per cui potete usare queste ultime come Parti in una Performance.

Continuando con il nostro esempio, possiamo aggiungere un'altra Parte per le Voci (nel senso di cantante o vocalist) assegnando la Parte A/D Input. Perciò, mentre la song esegue in playback piano, contrabbasso e batteria, potete simultaneamente suonare dal vivo una voce solista e cantare nel microfono. Alla parte A/D Input possono essere aggiunti effetti come il riverbero (pagine 130 e 131), per cui potete assegnare un effetto adatto alla parte vocale della song. Queste regolazioni degli effetti verranno salvate assieme alla Performance.



* Per controllare via MIDI i parametri A/D Input Part dovete impostare il canale di ricezione. Tuttavia ciò non è determinante per questo esempio.

Per ciò che riguarda le impostazioni, i punti importanti sono:

• Commutazione dei parametri PartAD (A/D Input Parte) e impostazione della fonte di ingresso esterna, nonché creazione della maschera (template) sulla videata MIX Template.

MIX⊡Template)Src Number PartAD mic ▶05[Karaoke1]

Vi sono 13 template o maschere disponibili già con una varietà di regolazioni di guadagno ed effetti da cui potete selezionare secondo la sorgente di ingresso. Qui, useremo la Parte A/D Input per il canto (vocals) per cui impostiamo il parametro Src (Source) su "mic" e il parametro Number (Template Number) su "Karaoke1".

- ▲ Se scegliete il tipo sbagliato di fonte o sorgente d'ingresso potreste danneggiare il vostro udito e/o eventuali dispositivi audio collegati. Accertatevi di scegliere correttamente questo parametro.
- Ruotare la manopola [GAIN] (pagina 11) al minimo, quindi collegare un microfono al jack A/D INPUT (jack MIC/LINE2).
- Ruotare la manopola [GAIN] lentamente verso destra mentre cantate o parlate nel microfono fin quando raggiungete il livello di volume ideale.
- **CDD** Vi sono anche altre impostazioni di controllo via MIDI della Parte A/D Input. I dettagli sono riportati a pagina 132.
- Quando suonate un file di song che ha il logo XG/GM (disponibili sul mercato) è desiderabile installare una scheda opzionale XG Plug-in nello strumento, per sfruttare la migliore qualità di playback con una vasta gamma di voci ed effetti. Dovete notare che potete installare una scheda aggiuntiva XG Plug-in per raddoppiare la polifonia delle note e gli effetti. In tali casi, non solo godrete del playback di una song, ma potrete anche escludere una Parte specifica dal file di song per un'impostazione "minus-one" che è utile per esercitarsi con una performance solista o con il karaoke.
- Se installate la scheda Plug-in Effect opzionale (PLG 100-VH) potete creare armonie con la vostra voce costituita da tre note al massimo. Assegnando il canale harmony (armonia) al canale di trasmissione MIDI della tastiera, potete creare degli effetti tipo vocoder. Oppure potreste effettuare il playback di una linea harmony usando un sequencer per creare un chorus di fondo per le vostre voci.

Sezione di riferimento

Modo Voice

Voice Play

Questo modo viene usato per suonare le singole voci immagazzinate come preset (256) nello strumento, nonché le voci interne (User), quelle esterne sulla Memory Card e le voci opzionali delle schede Plug-in. Questa sezione spiega come selezionare e suonare le voci.

Display del modo Voice Play

Il display LCD mostra il seguente modo Voice Play. Esso è costituito da due videate e la manopola [PAGE] può servire a passare alla videata Voice Search.

Il contenuto di ciascuna videata è qui riportato. Vedere a pagina 77 i dettagli riguardanti la videata Voice Search (ricerca voce).

COLO A pagina 21 sono riportati i dettagli per attivare il modo Voice Play.

Modo Voice Play





1.Titolo della videata

Mostra che siete in quel momento nel modo Voice Play.

2.Display Voice Memory/Number (Bank/Number)

Mostra il numero di programma Memory/Voice (da 001 a 128) oppure il numero di programma da [1] a [16] / Bank da [A] fino ad [H]. Ad esempio, nel display sopra riportato, "PRE1:128(H16)" significa che la memoria è Preset 1, il numero di programma della voce è 128, la Bank è H e il numero di programma all'interno della Bank è 16.

Numero di programma Memory/Voice

PRE1 significa Preset 1, PRE2 significa Preset 2, PRE si riferisce a Preset Drums, INT a Internal, EXT a External, PLG1 a Plug-in 1 e PLG2 a Plug-in 2. Tutti i numeri di programma delle voci all'interno di ciascuna memoria rientrano nella gamma da 001 a 128. Le voci Drum vanno da DR1 a DR8.

CUS A pagina 36 sono riportati i dettagli sulle memorie di voce (Voice Memory).

Numero di Bank/Program

I numeri di programma della voce da 001 a 128 corrispondono alle Bank da A ad H ed ai numeri di programma da 01 a 16. Perciò, potete passare in maniera sequenziale e ciclica attraverso i numeri di Voice Program da 001 a 128, oppure potete selezionare casualmente usando una combinazione di tasti BANK e PROGRAM. Il rapporto fra i numeri di Bank/Program e quelli di Voice Program è indicata nella tabella seguente.

Voice Program Number	Bank	Program Number	Voice Program Number	Bank	Program Number
001	A	1	065	E	1
002	Α	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	Ē	15
016	A	16	080	E	16
017	В	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	В	4	084	F	4
021	В	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	В	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	В	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	В	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	В	15	095	F	15
032	В	16	096	F	16
033	Ċ	1	097	G	1
034	Ċ	2	098	G	2
035	č	3	099	G	3
036	Č	4	100	Ğ	4
037	Ċ	5	101	G	5
038	Ċ	6	102	G	6
039	Č	7	103	Ğ	7
040	č	8	104	Ğ	8
041	Ċ	9	105	G	9
042	Č	10	106	Ğ	10
043	č	11	107	Ğ	11
044	Ċ	12	108	G	12
045	Č	13	109	Ğ	13
046	Ċ	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	Ć	16	112	Ĝ	16
049	Ď	1	113	Ĥ	1
050	D	2	114	Н	2
051	D	3	115	Н	3
052	D	4	116	Н	4
053	D	5	117	Н	5
054	D	6	118	Н	6
055	D	7	119	Н	7
056	D	8	120	H	8
057	Ď	9	121	H	9
058	D	10	122	Н	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	Н	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	Н	15
064	D	16	128	Н	16

A pagina 36 sono riportati i dettagli riguardanti i tipi di voce e le memorie ad esse relative.

3.Voice Category/Name

Voice Category

I due caratteri a sinistra di Voice Name denotano la categoria dello strumento o il suono a cui la voce appartiene.

COS I dettagli su Category e i nomi sono riportati a pagina 80.

Voice Name

È costituito da 10 caratteri al massimo.

4. Display Knob Parameter

Mostra la funzione assegnata a ciascuna manopola da [A] fino a $[C] \in [1]/[2]$.

Alle manopole [1]/[2] possono essere assegnati parecchi parametri (destinazioni) per una serie di controlli multipli (control set). In questo caso il display mostra il parametro (destinazione) da un Control Set del numero più piccolo.

Impostazioni del parametro assegnato alla manopola

Nel modo Voice Play, ogni manopola da [A] a [C] e [1]/[2] può essere usata per regolare il parametro assegnato ad essa. Il valore del parametro viene visualizzato brevemente quando muovete ogni manopola.



l'assegnazione dei parametri alle manopole da [A] a [C]. Quelli relativi alle manopole [1]/[2] sono riportati alle pagine 51 e 84.

Impostazioni di Octave e MIDI Transmit Channel

Nel modo Voice Play, appaiono Octave e MIDI Transmit Channel quando si preme il tasto [SHIFT].



Ciò vi permette di impostare il canale di trasmissione MIDI mediante la rotazione della manopola [A] e tenendo premuto il tasto [SHIFT]. Le impostazioni per il modo Voice Play vengono trasmesse su questo canale MIDI.

I canale di trasmissione MIDI (MIDI Transmit Channel) può essere impostato anche sulla videata MIDI CH del modo Utility (pagina 166).

Selezione di Voice Program

Vi sono quattro modi per la scelta di una Voce.

- Impiego dei tasti BANK/PROGRAM (CS6x)
- Impiego dei tasti [DEC/NO] e [INC/YES]
- Impiego della manopola [DATA]
- Impiego di Category Source

Impiego dei tasti BANK/PROGRAM (CS6x)

Premete un tasto MEMORY per selezionare una Voice Memory. Il suo indicatore sull'LCD lampeggia.



Memory.

Premete un tasto BANK da ([A] fino ad [H]) per selezionare una Bank. Il suo indicatore sull'LCD lampeggia.



- Se a questo punto premete il tasto [EXIT], viene annullato il processo di selezione Voice e viene ristabilita la voce originale.
- Se è stata già selezionata la Bank, non è necessario questo step. A pagina 27 e 36 sono riportati i dettagli sulle Bank.

Premete un tasto PROGRAM (da [1] a [16]) per selezionare un numero di programma.

Le voci possono essere selezionate impostando Memory, Bank e Program Number come spiegato nei tre step precedenti. L'LCD mostra anche la voce selezionata.



Impiego dei tasti [INC/YES] e [DEC/NO]

Premete il tasto [INC/YES] per selezionare la voce successiva e il tasto [DEC/NO] per selezionare quella precedente.



La voce viene selezionata premendo unicamente il tasto [INC/YES] o [DEC/NO]. Questo metodo è utile quando selezionate una voce che è prossima a quella già impostata.

Il metodo può essere usato anche per passare alla Bank successiva o precedente. Ad esempio, se la Voce corrente è A 16, la voce B01 può essere selezionata premendo il tasto [INC/YES]. Analogamente, se la voce è H01, è selezionabile la voce G16 semplicemente premendo il tasto [DEC/NO].

Impiego della manopola Data

Ruotate in senso orario la manopola [DATA] per incrementare il numero della voce selezionata in quel momento oppure in senso antiorario per decrementarla.



La Voce viene selezionata direttamente ed in modo sequenziale.

Come è capitato con i tasti [INC/YES] e [DEC/NO], questo metodo può essere usato anche per passare alla Bank precedente o successiva.

Selezione delle Voci Drum

La procedura per la selezione di una Drum Voice è differente rispetto a quella per la selezione di una Voce Normal.

Selezione di Preset Drums (PRE:DR1~DR8)

Premete contemporaneamente i tasti MEMORY [PRE1] e [PRE2] per selezionare la memoria Preset (PRE) della Drum Voice. Quindi premete il tasto PROGRAM da [1] a [8] (solo per il CS6x) per selezionare Drum Voice PRE:DR1 da DR1 (Preset Drum 1) fino a DR8 (Preset Drum 8).



• Premete assieme i tasti MEMORY [PRE1] e [PRE2] per selezionare la memoria Preset (PRE) della Drum Voice. Quindi usate i tasti [INC/YES] o [DEC/NO] per selezionare la Drum Voice.



• Premete contemporaneamente i tasti [PRE1] e [PRE2] di MEMORY per selezionare la memoria Preset (PRE) della Drum Voice. Quindi usate la manopola [DATA] per la selezione della Drum Voice.



Una volta che avete selezionato una Drum Voice, potete facilmente passare ad un'altra semplicemente usando i tasti PROGRAM da [1] a [8], i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure la manopola [DATA].

Selezione di User Drums (INT:DR1/2 e EXT:DR1/2)

- Premete contemporaneamente i tasti [INT] ed [EXT] di MEMORY per selezionare la memoria interna/esterna (INT/EXT) della Drum Voice User. Quindi premete i tasti PROGRAM da [1] a [4] (solo per il CS6x) per selezionare rispettivamente la Drum Voice User INT:DR1 (Internal Drum 1), INT:DR2 (Internal Drum 2), EXT:DR1 (External Drum 1) e EXT:DR2 (External Drum 2).
 - **CDD** Le due Voice User sulla memoria esterna devono essere caricate dalla Memory Card.



 Premete assieme i tasti [INT] ed [EXT] di MEMORY per selezionare la memoria interna/esterna (INT/EXT) della Drum Voice User. Quindi usate i tasti [INC/YES] oppure [DEC/NO] per selezionare la Drum Voice.



 Premete assieme i tasti [INT] ed [EXT] di MEMORY per selezionare la memoria interna/esterna (INT/EXT) della Drum Voice User. Quindi usate la manopola [DATA] per selezionare la Drum Voice User.



CDE Una volta che avete una Drum Voice User, potete facilmente passare su un'altra semplicemente usando i tasti PROGRAM da [1] a [4], i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure la manopola [DATA]

Impiego della funzione Category Search della voce

Con questa funzione potete trovare facilmente le Voci all'interno di una categoria specificata. Ad esempio, se specificate "Pf" (piano) ed usate questa funzione potete selezionare tra tutte le voci che rientrano nella categoria di voci "Pf".

Per iniziare la ricerca della categoria di voci, ruotate innanzitutto la manopola [PAGE] per passare alla videata Voice Search.

Se da una Custom Bank di una scheda Plug-in (pagina 114) viene selezionata una voce Plug-in, la caratteristica Category Search non sarà disponibile.



- Ruotate la manopola [B] per selezionare una Voice Memory.
- Ruotate la manopola [1] per selezionare una Voice Category. Sull'LCD quest'ultima lampeggia.



A pagina 80 sono elencate le differenti categorie di voce.

3 Usate i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure la manopola [2] oppure la manopola [DATA] e la manopola [C] per la ricerca di una voce. Le voci selezionate vengono richiamate usando ciascuna manopola e ciascun tasto. Le funzioni delle manopole e dei tasti sono illustrate qui di seguito.



Manopola [2]:

Usatela per passare da una voce all'altra all'interno della categoria selezionata. Ruotate la manopola in senso orario per incrementare il numero della voce ed in senso antiorario per diminuirlo.

Manopola [DATA] (oppure tasto [INC/YES] oppure [DEC/NO])

Potete effettuare lo scrolling delle Voci all'interno della categoria specificata, passando attraverso le varie memorie. Ruotando la manopola [DATA] in senso orario (oppure premendo il tasto [INC/YES]) si passa alla Voce successiva appartenente alla stessa categoria, in ordine crescente. Analogamente, ruotando in senso antiorario la manopola [DATA] (oppure premendo il tasto [DEC/NO]) si salta al numero di Voce successiva della stessa categoria, ma in ordine discendente. Quando raggiungete l'ultima (prima) Voce in una memoria, potete selezionare la prima (ultima) voce nella categoria della memoria successiva (precedente) ruotando continuamente in senso orario (antiorario) la manopola oppure premendo il tasto [INC/YES] ([DEC/NO].

Manopola [C]:

Usando la manopola [C], potete selezionare una singola Voce nella memoria corrente, come accade per la normale selezione di una Voce. Ruotando in senso orario la manopola passate al numero di Voce successivo. Ruotando la manopola in senso antiorario si passa al numero di Voce precedente.

Se non è possibile trovare la Voce all'interno della categoria selezionata e all'interno della memoria corrente, sull'LCD appare "[———]" e non sarete in grado di usare la manopola [2]. Premete il tasto [ENTER] per iniziare la ricerca nella memoria successiva.

Voice Edit

Vi sono tre tipi di Voci: Normal, Drum e Plug-in (sempre che sia stata installata una scheda Plug-in). Qui di seguito vengono spiegati i parametri usati per editare ciascun genere di Voci.

A pagina 36 sono riportati i dettagli sulle voci.

Quando entrate nel modo Voice Edit appare il display qui illustrato. Le videate mostrate variano secondo il tipo di voce da editare, ma fondamentalmente per passare da una videata all'altra viene usata la manopola [PAGE] e i parametri vengono invece modificati utilizzando le manopole [A], [B], [C], [1] e [2]. La manopola [DATA] e i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] possono essere usati per modificare i parametri secondo piccoli incrementi.



Mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], potete usare le manopole [A], [B], [C], [1] o [2] per spostare il cursore sul parametro rispettivo senza cambiarne il valore. Potete anche spostare il cursore usando la manopola [DATA] oppure i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

- Dovete selezionare la voce prima di entrare nel modo Voice Edit (pagina 75). Tutti i parametri possono essere impostati e memorizzati per Voce.
- A pagina 21 viene spiegato come entrare nel modo Voice Edit.

Common Edit e editing di ciascun elemento

Le voci possono essere costituite al massimo da quattro elementi (pagina 37). Usate Common Edit per modificare le impostazioni comuni a tutti e quattro gli elementi. Il modo Voice Edit può essere suddiviso nelle videate relative a Common Edit e quelle per l'editing di ciascun elemento.

Nel modo Voice Edit, la manopola [A] viene usata per passare da una videata Common Edit all'altra e tra le videate di editing per ciascun elemento.

Videate Common Edit





L'indicatore 🛛

Se modificate qualsiasi parametro nel modo Voice Edit, nella parte superiore sinistra dello schermo o display appare l'indicatore E. Ciò vi dà una rapida indicazione che la Voce corrente è stata modificata, ma non ancora memorizzata.



- Anche quando uscite per passare al modo Voice Play, le impostazioni editate per la Voce corrente non vanno perdute fin quando non selezionate un'altra voce.
- **DIE** L'indicatore E verrà visualizzato nel modo Voice Play e anche se vengono usate le manopole Sound Control o le manopole Assignable.

La funzione "Compare"

Usate questa funzione per ascoltare la differenza fra la voce con le impostazioni editate e la stessa prima dell'editing.

Compare indicator

GEN<mark>®</mark>Name) Ct9ry

Mentre è abilitata la funzione "Compare", non è possibile ulteriore editing mediante le manopole [A] ... [C] oppure le manopole [1]/[2].

2 Premete nuovamente il tasto [EDIT] per disabilitare la funzione "Compare" e ripristinare le impostazioni della Voce editata.

La funzione ON/OFF di ELEMENT

Usate questa funzione per escludere individualmente gli elementi che compongono una Voce. Ad esempio, potreste escludere tutti gli Elementi tranne quello che state editando. In tal modo, potete ascoltare come le regolazioni da voi apportate influenzino quel singolo elemento. A pagina 61, sono riportati i dettagli.

Voice Store (memorizzazione della voce)

Le impostazioni o regolazioni editate per la voce corrente vanno perdute quando si seleziona un'altra voce o un altro modo operativo. Per evitare di perdere dati importanti, dovreste sempre usare Voice Store per memorizzare la vostra voce editata. A pagina 116 sono riportati i dettagli circa la procedura Voice Store.

Quando create da zero una nuova Voce, può essere utile, prima dell'editing, cancellare le impostazioni per la Voce corrente utilizzando la funzione Initialize Voice nel modo Voice Job (pagina 115).

Voci Normal

Quando si editano le Voci Normal, vi sono 12 impostazione costituite da 6 relative a Common Edit (comuni a tutti e quattro gli elementi) e 6 specifiche per ogni elemento.

Voice Edit Mode	
└─Common	
Common General	80
GEN Name (General Name)	80
GEN Other (General Other)	81
Common Quick Edit	81
-QED Level (Quick Edit Level)	81
-QED EffectCtrl (Quick Edit Effect Control)	81
-QED Filter (Quick Edit Filter)	82
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	82
Common Arpeggio	82
ARP Type (Arpeggio Type)	82
-ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	83
ARP Mode (Arpeggio Mode)	83
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	83
Common Controller	
CTL Portamento	84
CTL Bend (Pitch Bend)	
-CTL Set1 (Control Set 1)	
-CTL Set2 (Control Set 2)	
-CTL Set3 (Control Set 3)	
-CTL Set4 (Control Set 4)	
-CTL Set5 (Control Set 5)	
CTI Set6 (Control Set 6)	
Common LEO (Low Frequency Oscillator)	85
	85
-I FO Dest1 (I FO Destination 1)	87
I FO Dest2 (I FO Destination 2)	87
	88
FEE InsEE (Insertion Effect)	88
-FFF FF1 (Insertion Effect 1)	88
-FFF FF1 (Insertion Effect 2)	88
-FFF Bey (Beverb)	89
EFF Cho (Chorus)	89
Element OSC (Oscillator)	89
HOSC Wave (Oscillator Wave)	89
-OSC Out (Oscillator Out)	89
-OSC Pan (Oscillator Pan)	90
OSC Limit (Oscillator Limit)	90
Element Pitch	90
PCH Tupe (Pitch Tupe)	90
-PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)	01
	01
-PEG Level	01
PCH Scale (Pitch Scale)	دہ <u>او</u>
Element Filter	02
	02
EITHE (High Pass Filter)	93 05
1 LI HET (HIGH FASS FILLET)	- 95

FLT Sens (Filter Sensitivity)	95
-FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)	95
-FEG Time	96
-FEG Level	96
-FEG Release	96
-FLT KeyFlw (Filter Key Follow)	96
-FLT Scale (Filter Scale Break Point)	97
FLT Scale (Filter Scale Offset)	97
Element Amplitude	98
AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)	98
AEG Time	98
AEG Level	98
AEG Release	98
AEG KeyFlw (AEG Key Follow)	— 99
-AEG Scale (AEG Scale Break Point)	—100
AEG Scale (AEG Scale Offset)	—100
-Element LFO (Low Frequency Oscillator)	—100
-LFO Wave	—100
LFO Depth	— 101
Element EQ (Equalizer)	— 101
–EQ Туре	— 101
EQ Param (EQ Parameter)	— 101

Display del menù

Vedrete il display seguente se usate la manopola [PAGE], tenendo premuto il tasto [SHIFT]. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore sul parametro che intendete editare, quindi rilasciate il tasto [SHIFT] per saltare alla videata in cui vi trovavate precedentemente.



Selezione di un menù

Sul CS6x nel modo Voice Edit, potete selezionare direttamente un Menù utilizzando i tasti PROGRAM/PART, da [1] a [6] e da [9] a [15]. Ad ogni tasto è associato il nome di un Menù indicato sotto di esso.



Common General

Potete impostare il nome della Voce, le regolazioni di uscita della Voce e altri parametri generali utilizzando le videate Common Edit. Per impostazioni generali sono disponibili le seguenti due videate.

GEN Name (General Name) GEN Other (General Other)

GEN Name (General Name)

Potete impostare un nome di Voce costituito di un massimo di 10 caratteri. Potete selezionare il nome della categoria a sinistra del nome della Voce.



Impostazione del nome della Voce (Voice Name)

- Usate la manopola [2] per spostare il cursore sulla posizione del primo carattere. Il carattere selezionato lampeggia.
- **2** Con la manopola [C] potete immettere un carattere alfabetico oppure con la manopola [1] potete immettere un carattere numerico/simbolo.
- **3** Usate la manopola [2] per spostare il cursore sulla posizione del carattere successivo.
- Ripetete gli step e fin quando sono stati impostati tutti i caratteri costituenti il nome della Voce.

Potete anche usare i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure la manopola [DATA] per immettere caratteri alfanumerici, nonché simboli.

5 Usate la manopola [B] per impostare, se necessario, il nome della categoria.

Impostando il nome della categoria, sarà più facile identificare successivamente la Voce. Con la funzione Category Search (pagina 77) potete effettuare la sua ricerca. Se non desiderate impostare un nome di categoria, quest'ultima verrà rappresentata da due trattini.

Impostazione per i caratteri alfanumerici e per i nomi di categoria:



LCD	Category	LCD	Category
	Unassigned	Pd	Synth Pad
Pf	Piano	Fx	Synth Sound Effects
Ср	Chromatic Percussion	Et	Ethnic
Or	Organ	Рс	Percussive
Gt	Guitar	Se	Sound Effects
Ва	Bass	Dr	Drums
St	Strings/Orchestral	Sc	Synth Comping
En	Ensemble	Vo	Vocal
Br	Brass	Co	Combination
Rd	Reed	Wv	Material Wave
Pi	Pipe	Sq	Sequence
Ld	Synth Lead		

GEN Other (General Other)

Vi sono vari parametri per Micro Tuning e per controllare come viene emesso il suono generato.

GENBOther) M	ode Assi	9n Micro	Tunin9
C 1234 P	oly sin9	Ne 31:In	dian

■ Mode

Serve a selezionare il playback monofonico o polifonico. Da selezionare nel caso la Voce venga eseguita in playback monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee).

□ Impostazioni: mono, poly

Assign

Se impostate Key Assign su "single", si evita il doppio playback della stessa nota. Il sintetizzatore blocca una nota quando viene ricevuto il messaggio della stessa nota. Se selezionate "multi", il sintetizzatore assegnerà consecutivamente ogni ricorrenza della stessa nota ricevuta ad un canale separato, rendendo possibile la generazione di suono di più parti.

□ Impostazioni: single, multi

■ MicroTuning

Impostate Micro Tuning (sistema di accordatura o temperamento) secondo la Voce usata. Solitamente userete "Equal Temperament" ma vi sono ancora 31 altri sistemi di accordatura disponibili.

□ Impostazioni: (vedere la lista qui riportata)

No.	Туре	Key	Comments
00	Equal temperament		L'accordatura di "compromesso" usata per gli ultimi 200 anni dalla musica Western e dalla maggior parte delle tastiere elettroniche. Ogni semitono è esattamente 1/12 di un'ottava e la musica può essere suonata in qualsiasi tonalità con eguale facilità. Tuttavia nessuno degli intervalli è perfetta- mente in tono (accordato).
01~12	Pure major	C~B	Questa accordatura è stata progettata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente la terza maggiore e quinta giusta) nella scala maggiore sono puri. Ciò vuol dire che gli altri intervalli saranno corrispondentemente fuori tono. Dovete specificare la tonalità in cui suonerete (C-B)
13~24	Pure minor	A~G#	Come la Pura Maggiore ma strutturata per la Scala Minore.
25	Werckmeister		Andrea Werckmeister, un contemporaneo di Bach, progettò questa accordatura in modo che gli strumenti a tastiera potessero essere suonati in qualsiasi tonalità. Ogni tasto ha un carattere esclusivo.
26	Kirnberger		Johan Philipp Kirnberber si occupò anch'esso di temperare la scala per consentire esecuzioni in qualsiasi tonalità.
27	Vallotti & Young		Francescantonio Vallotti e Thomas Young (entrambi della metà del 1700) impo- starono questa regolazione secondo Paccordatura Pitagorica in cui le prime sei quinte sono più basse della stessa entità.
28	1/4 shifted		Questa è la scala normale del temperamento equabile, innalzata di 50 centesimi.
29	1/4 tone		Ventiquattro note equispaziate per ottava. (Bisogna suonare ventiquattro note successive per spostarsi di un'ottava.
30	1/8 tone		Quarantotto note equispaziate per ottava. (Bisogna suonare quarantotto tasti per spostarsi di un'ottava).
31	Indian	C~B	Si riscontra solitamente per la musica indiana (solo tasti bianchi [C-B]).

Common Quick Edit

I vari parametri controllano le proprietà sonore della voce e molti possono essere anche editati utilizzando le manopole Sound Control situate sul pannello frontale del CS6x. Vi sono quattro videate.

QED Level (Quick Edit Level) QED EffectCtrl (Quick Edit Effect) QED Filter (Quick Edit Filter) OED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

Questi parametri controllano il livello di uscita (volume) e la posizione di pan della Voce.

QEDBLevel) Vol Pan RevSend ChoSend C 1234 127 C 127 127

■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita della voce.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Pan

Imposta la posizione stereo pan della voce. Potete regolare questo parametro anche utilizzando la manopola [PAN] sul pannello del CS6x.

□ Regolazioni: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall'Effect 1/2 di tipo Insertion (il segnale bypassato) all'effetto Reverb. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [REVERB] sul pannello del CS6x.

❑ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall'Effect 1/2 di tipo Insertion (il segnale bypassato) all'effetto Reverb. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [CHORUS] sul pannello del CS6x.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

Imposta la quantità di Chorus applicata all'intera voce.

Chorus

Imposta un valore di offset per i parametri usati da ciascun tipo di Chorus.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Quick Edit Filter)

Questi parametri controllano i filtri che influiscono sulla qualità sonora della voce. Se state usando LPF (Low Pass Filter) e HPF (High Pass Filter) assieme i parametri della pagina QED Filter influenzano soltanto l'LPF.



■ Cutoff

Imposta la frequenza di cutoff, cioè di taglio. La frequenza più impostata sarà una frequenza centrale per i segnali da filtrare quando passano attraverso ogni filtro. Sul CS6x, la frequenza può essere impostata dalla manopola [CUTOFF] sul pannello frontale.

\Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

Imposta la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale intorno alla frequenza di taglio (cutoff). È un modo utile per aggiungere ulteriormente carattere al suono. Potete regolare anche questo parametro mediante la manopola [RESONANCE], sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

Questi quattro parametri controllano il cambio nel livello di uscita di una Voce nel tempo in cui la nota viene suonata.



Attack

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui un tasto della tastiera viene premuto al punto in cui il livello della voce raggiunge il suo picco. Potete regolare questo parametro usando la manopola [ATTACK] sul pannello frontale del CS6x.

Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Imposta il tempo di transizione dal punto in cui il livello della voce raggiunge il suo picco al punto in cui si abbassa o decade. Potete regolare questo parametro usando la manopola [DECAY] sul pannello frontale del CS6x.

Sustain

Imposta il livello della voce mantenuto mentre la nota viene tenuta premuta sulla tastiera. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [SUSTAIN].

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Release

Imposta il tempo di transizione dal punto in cui la nota sulla tastiera viene rilasciata al punto in cui il livello della voce raggiunge zero. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [RELEASE].

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

Common Arpeggio

I seguenti quattro parametri controllano il comportamento di Arpeggiator.

ARP Type (Arpeggio Type) ARP Limit (Arpeggio Note Limit) ARP Mode (Arpeggio Mode) ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

ARP Type (Arpeggio Type)

Questi sono i parametri base dell'Arpeggiator.

ARPBType) Type Tempo Switch Hold C 1234 UPOct1:59 120 on on

■ Type

Imposta il tipo di arpeggio.

□ Impostazioni: (vedere l'elenco dei dati separato) Sq (Sequence):

Crea una frase generica di arpeggio. Principalmente sono frasi che si sviluppano secondo un'ottava ascendente o discendente.

Crea più frasi musicali rispetto all'impostazione precedente. Partendo con "Techno" vi sono frasi per un'ampia varietà di generi musicali e per creare delle tracce di sottofondo per chitarra, piano ed altri strumenti.

Dr (Drum Pattern):

Crea frasi del tipo di configurazioni di batteria. I generi di frase previsti comprendono rock e dance. Questo tipo è ideale per essere usato con i suoni percussivi e con i suoni di batteria.

Cl (Phrase Clip):

Questo tipo va selezionato per un Clip Kit che sia assegnato con Phrase Clips a loop mixed o loop divided (a loop misto o a loop diviso) per creare una nuova configurazione di arpeggio.

Ct (Control):

Crea delle variazioni tonali. Non vengono create informazioni relative alle note. Il parametro del modo Key nel modo Arpeggio deve essere impostato su "direct".

Tempo

Imposta il tempo di arpeggio.

□Regolazioni: 25 ~ 300

Qui viene visualizzato MIDI e il parametro non può essere modificato se è abilitata la funzione MIDI sync (pagina 167).

Switch

Serve ad inserire e ad escludere l'Arpeggiator. Potete ottenere lo stesso risultato con il tasto [ARPEGGIO ON/OFF] sul pannello del CS6x.

□ Impostazioni: off, on

Hold

Inserisce ed esclude Arpeggiator Hold. Potete impostare questa funzione con il tasto [ARPEGGIO HOLD] sul pannello del CS6x.

□ Impostazioni: syncoff, off, on

M A pagina 44 sono riportati i dettagli.

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARPBLimit)	Note Limit
C 1234	C-2 - G 8

■ Note Limit

Imposta le note più bassa e più alta nella gamma dell'Arpeggiator.

□Regolazioni: C2 - G8 (la nota più bassa e più alta è impostata separatamente)

- **DIP** La gamma di note interessata sarà "C-2 fino a C4" e "C5 fino a G8".
- **DIP** Potete impostare le note più bassa e più alta nella gamma premendo le note sulla tastiera e tenendo premuto contemporaneamente il tasto [SHIFT].

ARP Mode (Modo Arpeggio)

Questi parametri controllano il modo in cui le note vengono eseguite in playback dall'Arpeggiator.

ARPBMode) Key Mode	Vel Mode
C 1234 sort	thru

Modo Key

Imposta la modalità di esecuzione del playback dell'Arpeggio quando vengono premuti i tasti sulla tastiera. Vi sono tre modi.

🖵 Impostazioni:

sort:

Esegue le note in ordine crescente dalla più bassa alla più alta.

thru:

Esegue le note nell'ordine in cui i tasti vengono premuti.

direct:

Effettua il playback delle note esattamente come le suonate. Se nei dati di sequenza dell'Arpeggio sono inclusi i cambiamenti per i parametri Voice (ad esempio Pan oppure la frequenza di Cutoff) essi verranno applicati e riprodotti ogni volta che viene eseguito il playback dell'Arpeggio.

- Se Arpeggio Category è impostata su Ct, non udirete alcun suono a meno che non selezioniate "direct".
- Con le impostazioni "sort" e "thru", l'ordine con cui le note vengono eseguite dipende dai dati della sequenza dell'Arpeggio.

■ Vel Mode (Velocity Mode)

Imposta la velocità di playback dell'Arpeggio. Vi sono due modi.

🖵 Impostazioni:

original:

Nella sequenza dell'Arpeggio vengono usate velocità (velocity) preset.

thru:

Nella sequenza dell'Arpeggio vengono usate le velocity delle note che suonate.

ARP PlayEF (Effetti Arpeggio Play)

Potete impostare gli effetti Play per l'Arpeggio. I Play Effect o effetti di esecuzione possono essere usati per regolare temporaneamente il tempo e la velocity delle note MIDI, influendo in tal modo sul carattere della configurazione del pattern.



Unit

Regola il tempo di playback dell'Arpeggio. Ad esempio, se impostate un valore di 200%, il tempo di playback viene raddoppiato e la velocità di esecuzione viene dimezzata. In alternativa, se impostate un valore di 50%, il tempo di playback viene dimezzato e la velocità di esecuzione viene raddoppiata. Il tempo di playback normale è 100%.

□ **Regolazioni:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

■ Vel (Velocity)

Imposta il valore di offset di Velocity (la forza con cui la tastiera viene suonata). Ciò determina in che modo le Velocity originali vengano incrementate o decrementate durante il playback dell'Arpeggio. Un'impostazione del 100% significa che vengono usati i valori originali. Regolazioni al di sotto del 100% riducono la Velocity delle note Arpeggio, mentre quelle al di sopra del 100% le incrementano.

Regolazioni: 0 % ~ 200 %

Se il valore di Velocity scende al di sotto di 1, esso sarà limitato a 1. Se supera 127, sarà limitato a questo valore.

■ Gate (Gate Time)

Imposta il valore di Gate Time Rate (la durata di una nota). Determina come i Gate Time originali vengano aumentati o decrementati durante il playback dell'Arpeggio. Una regolazione del 100% significa che vengano usati i valori originali. Regolazioni al di sotto del 100% diminuiscono i tempi di gate delle note dell'Arpeggio, mentre regolazioni al di sopra del 100% le allungano. Potete anche regolare questo valore con la manopola [GATE TIME] sul pannello frontale del CS6x.

□ **Regolazioni:** 0 % ~ 200 %

Se il valore di Gate Time scende al di sotto di 1, verrà limitato a 1.

Common Controller

Vi sono otto impostazioni di controllo. Potete impostare i parametri del Controller per il Portamento, il controllo Pitch Bend e per ciascun elemento costituente una Voce.

CTL Portamento CTL Bend (Pitch Bend) CTL Set1 (Control Set 1) CTL Set2 (Control Set 2) CTL Set3 (Control Set 3) CTL Set4 (Control Set 4) CTL Set5 (Control Set 5) CTL Set6 (Control Set 6)

CTL Portamento

Imposta i parametri Portamento. Il Portamento crea una fluida transizione di pitch dalla prima nota suonata a quella successiva.



Switch

Inserisce o esclude il Portamento (on o off). Potete impostarlo usando il tasto [ON/OFF] PORTAMEN-TO sul pannello frontale del CS6x.

□ Impostazioni: off, on

■ Time

Imposta il tempo di transizione del pitch. Valori più alti significano tempi di transizione più lunghi. Potete impostare questo parametro anche con la manopola [PORTAMENTO], sul pannello frontale del CS6x.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

Mode

Imposta il modo del Portamento. Il comportamento di Portamento varia secondo il modo impostato, se cioè GEN Other è su "mono" o "poly".

□ Impostazioni: fingered, fulltime

Se il modo in GEN Other è impostato su "mono": fingered:

Il Portamento viene applicato soltanto quando suonate in legato (suonando la nota successiva prima di rilasciare quella precedente).

fulltime:

Il Portamento viene sempre applicato.

Se il modo in GEN Other è impostato su "poly": È la stessa cosa di "mono", tranne per il fatto che il Portamento è applicato a più note.

CTL Bend (Pitch Bend)

Potete impostare l'entità di cui la manopola Pitch Bend cambia il pitch della Voce.

CTLBPitchBend)	Lower	Upper
C 1234	-12	+12

Lower

Imposta la quantità (in semitoni) con cui la Voce cambia il suo pitch quando la manopola viene spostata verso il basso. Ad esempio, un valore di -12 significa che il pitch scende di un'ottava quando la manopola o rotella Pitch Bend viene ruotata verso il basso.

Regolazioni: -48 ~ $0 \sim +24$

■ Upper

Imposta la quantità (in semitoni) con cui la Voce cambia il pitch quando si agisce sulla rotella Pitch Bend verso l'alto. Ad esempio, un valore di +12significa che il pitch della Voce si innalza di un massimo di un'ottava quando la manopola si sposta verso l'alto.

 \Box Regolazioni: -48 ~ 0 ~ +24

Da CTL Set1 (Control Set 1) a CTL Set6 (Control Set 6)

I controller e le manopole sul pannello frontale, la tastiera e così via possono assolvere varie funzioni. Ad esempio, l'aftertouch della tastiera può essere usato per controllare il vibrato e il controllo Modulation può essere usato per il controllo di Resonance. Esse possono essere anche usate per controllare i parametri all'interno di elementi singoli. Queste assegnazioni di controllo vengono definite "Control Sets" o serie di controlli. Per ogni Voce potete assegnare fino a sei diversi Control Sets. Quindi vi sono sei videate, ognuna per un controller separato: da CTL Set1 a CTL Set6.





■ Src (Source)

Imposta il Controller usato per espletare la funzione scelta in Dest. Sono disponibili i seguenti nove controlli.

□ Impostazioni: PB (Pitch Bend Wheel), MW (Modulation Wheel), AT (Aftertouch), FC (Foot Controller), FS (Foot Switch), RB (Ribbon Controller), BC (Breath Controller), KN1/2 (Knobs 1/2)

■ Dest (Destination)

Imposta il parametro da controllare mediante Control Set in Src.

Impostazioni: (vedere l'elenco dei controlli riportato sull'elenco dati separato)

ElemSw (Element Switch)

Seleziona se il Controller influenzerà ciascun elemento, a livello individuale. Spostate il cursore (lampeggiante) utilizzando la manopola [1] ed usate la manopola [DATA] oppure i tasti [INC/YES] o [DEC/NO] per abilitare/disabilitare gli elementi che il Controller influenzerà. Gli elementi influenzati vengono indicati per numero.

Limpostazioni: Elementi da 1 a 4 abilitati (viene visualizzato "1" to "4") oppure disabilitati (viene visualizzato "-")

Questo parametro è disabilitato se Dest è impostato su un valore da 00 a 33.

Depth

Imposta l'entità con cui il parametro selezionato in Dest può essere controllato.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Esempio di assegnazione di Control Set

Usando i Control Sets da 1 a 6, potete assegnare ai controlli singoli Src (Source) più parametri Dest (Destination) oppure più Controller Src ai parametri Dest singoli.

Ex.1:Usate un singolo controller Src per controllare più parametri Dest.



Modulation per simultaneamente i parametri della velocità dell'LFO e il Pan.

Ex.2:Usate più controller Src per controllare un singolo parametro Dest.



M Nella sezione base di questo manuale vengono riportati i dettagli riguardanti le assegnazioni di Control Set (pagina 49).

Common LFO (Low Frequency Oscillator

sono varie impostazioni relative all'LFO. Vi Quest'ultimo viene usato per generare segnali a basse frequenze e può essere usato per creare effetti vibrato, wah, tremolo e altri quando è applicato ai parametri pitch/filter/amplitude/ecc. Ad esempio, è possibile applicare simultaneamente le variazioni ai parametri pitch e filter e ai parametri specifici di ogni singolo elemento. Sono disponibili le seguenti impostazioni:

LFO Wave LFO Fade LFO Dest1 (LFO Destination 1) LFO Dest2 (LFO Destination 2)

LFO Wave



■ Wave

Seleziona l'onda LFO. Secondo l'onda (wave) selezionata potete creare diversi tipi di suoni modulati. Vi sono 12 forme d'onda LFO disponibili.

□ Impostazioni: tri, tri+, saw up, saw dw, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2

tri



saw up



saw dw



squ



trpzd



Velocità

Imposta la velocità della modulazione dell'LFO Wave. Valori più alti significano velocità di modulazione più veloce.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 63, 16th (note da 1/16), 16th/3 (terzine di note da 1/16), 16th. (note da 1/16 puntate), 8th (note da 1/8), 8th/3 (terzine di note da 1/8), 8th. (note da 1/8 puntate), 4th (note da 1/4), 4th/3 (terzine di note da 1/4), 4th. (note da 1/4 puntate), 2nd (nota da 2/4), 2nd/3 (terzina di note da 2/4), 2nd. (nota da 2/4 puntate), 4thx4 (4 note da 1/4), 4thx5 (5 note da 1/4), 4thx6 (6 note da 1/4), 4thx7 (7 note da 1/4), 4thx8 (8 note da 1/4)





Velocità = Alta



COTO La durata della nota dipende dall'impostazione MIDI del tempo interna o esterna.

■ KeyReset (Key on Reset)

Imposta se l'LFO viene resettato ogni volta che viene premuta una nota. Sono disponibili le seguenti impostazioni.

□ Impostazioni: off, each-on, 1st-on

off

L'LFO è autonomo (nessuna sincronizzazione) e parte con una forma d'onda in qualsiasi fase quando voi suonate la tastiera.



each-on

L'LFO si resetta con ciascuna nota da voi suonata e fa partire una forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (vedere sotto).



Key on (First Note) Key on (Second Note)

1st-on

L'LFO si resetta con ogni nota che suonate e fa partire la forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sotto indicato). Se suonate una seconda nota mentre tenete premuto un'altra (il messaggio di Note Off non è stato ricevuto) l'LFO non si resetta secondo la fase specificata (assenza di sincronizzazione) con la seconda nota e quella successiva.



Key on (First Note) Key on (Second Note)

Phase

Imposta la fase con cui l'LFO Wave parte ogni volta che viene suonata una nota. Le fasi (Phases) disponibili sono: 0/90/120/180/240/270.



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

Delay

Imposta il tempo di delay o ritardo prima che l'LFO diventi operativo. Un valore più alto significa un tempo di delay più lungo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Delay breve



Delay lungo



■ FadeIn (Fade-In)

Imposta il tempo occorrente all'effetto LFO per inserirsi gradualmente (dopo che è trascorso il tempo di delay). Un valore più alto significa un fade-in più lento.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Basso valore di FadeIn Fade-in più veloce



Alto valore di FadeIn Fade-in più lento



Hold

Imposta la durata per cui l'LFO viene tenuto al massimo livello. Un valore più alto significa un tempo di Hold più lungo.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 127



■ FadeOut (Fade-Out)

Imposta il tempo occorrente all'effetto LFO per dissolversi (dopo che è trascorso il tempo di Hold). Un valore più alto significa una dissolvenza più lenta.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

Basso valore di FadeOut Fade-out più veloce



Alto valore di FadeOut Dissolvenza o fade-out più lenta



LFO Dest1 (LFO Destination 1) LFO Dest2 (LFO Destination 2)

Potete assegnare i parametri da controllare mediante l'LFO Wave ed impostare la profondità (depth) di LFO Wave (cioè l'ampiezza). Possono essere assegnate due destinazioni, e potete scegliere per la Destination fra vari parametri.

■ Dest (Destination)

Imposta i parametri che verranno controllati (modulati) da LFO Wave.

□ Impostazioni: AMD, PMD, FMD, RESO (Resonance), PAN, ELFOSpd (Element LFO Speed)

■ ElemSw (Element Switch)

Seleziona se consentire o meno le variazioni nella forma d'onda LFO per ciascun elemento. Spostate il cursore (lampeggiante) utilizzando la manopola [1] ed usate la manopola [DATA] oppure i tasti [INC/YES] o [DEC/NO] per abilitare o disabilitare le variazioni LFO Wave per gli elementi da 1 a 4. Gli elementi abilitati vengono indicati per numero.

□ Impostazioni: Abilitazione elementi da 1 a 4 (appare "1" to "4") oppure disabilitazione (appare "-")

Depth

Imposta la profondità della forma d'onda dell'LFO (ampiezza).

 \Box Regolazioni: 0 ~ 127

Common Effect

Potete impostare due tipi di effetti Insertion, più due effetti System (Reverb e Chorus). Sono disponibili le seguenti cinque videate:

EFF InsEF (Insertion Effect) EFF EF1 (Insertion Effect 1) EFF EF2 (Insertion Effect 2) EFF Rev (Reverb) EFF Cho (Chorus)

EFF InsEF (Insertion Effect)

■ InsEF Connect (Insertion Effect Connect)

Impostate la connessione fra Effect 1 e 2 di tipo Insertion. Se modificate questa impostazione, il simbolo che denota l'indirizzamento del segnale (a sinistra dell'impostazione) cambia anch'essa per riflettere il nuovo percorso del segnale.

L	8
EFF@InsEF) C 1234	InsEF Con

Simboli ner l'indirizzamento del segnale



□ Impostazioni: 1 = 2 (parallel), 1→2 (Insertion Effect 1 to 2), 2→1 (Insertion Effect 2 to 1)

EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2)

Potete selezionare la categoria dell'effetto (Effect Category) per Effect 1/2 di tipo Insertion con il parametro Ctgry e il tipo di effetto (Effect Type) con il parametro Type. Dopo aver selezionato l'Effect Type, potete impostare i suoi parametri premendo il tasto [ENTER]. EFFBEF2) Ctgry Type Dry/Wet [ENTER] C 123- DLY:DelayLCR DKW63 to Edit

■ Ctgry (Effect Category)

Imposta la categoria dell'effetto. Selezionate una categoria desiderata e premete il tasto [ENTER]. Il primo Effect Type nella categoria viene automaticamente richiamato.

□Impostazioni: I dettagli vengono forniti nell'elenco Effect Type e nell'elenco dati separato.

■ Type (Effect Type)

Imposta il tipo di effetto. Mentre sul display lampeggia l'indicatore Category, potete premere il tasto [ENTER] per richiamare il primo Effect Type di quella categoria.

□Impostazioni: I dettagli vengono forniti nell'elenco Effect Type e nell'elenco dati separato.

■ Dry/Wet

Imposta il livello di mix fra il segnale con l'effetto e quello senza effetto (dry), (che non è stato fatto passare attraverso l'unità degli effetti). Secondo il tipo di effetto selezionato, potrebbe non essere disponibile.

 \Box Impostazioni: D63 > W ~ D = W ~ D < W63

Impostazioni del parametro Effect

Questi parametri sono disponibili quando premete il tasto [ENTER] per alcuni tipi di effetto. Usate la manopola [PAGE] per passare fra le videate e usate altre manopole e i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare ciascun parametro.

Quando premete il tasto [EXIT], sarete riportati alla videata di selezione Effect Type.

Videata di selezione Effect Type



videata variano secondo il tipo di effetto selezionato. Nell'elenco dei tipi di effetto e nell'elenco dei dati separato sono riportati i dettagli.

EFF Rev (Reverb)

Potete selezionare il Type del riverbero, quindi premete il tasto [ENTER] per impostarne i parametri.

■ Type (Reverb Effect Type)

Imposta il tipo dell'effetto riverbero.

□Impostazioni: Negli elenchi tipi di effetto e dati sono riportati ulteriori dettagli.

Return

Imposta il livello di ritorno effetto riverbero.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 127

EFF Cho (Chorus)

Potete selezionare Type relativo all'effetto Chorus, quindi premere il tasto [ENTER] per impostarne i parametri.

■ Type (Chorus Effect Type)

Imposta il tipo di effetto Chorus.

□Impostazioni: Negli elenchi tipi di effetto e dati sono riportati ulteriori dettagli.

■ toRev (To Reverb)

Imposta il livello di mandata (Send) del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb.

Regolazioni: 0 ~ 127

Return

Imposta il livello di ritorno dell'effetto Chorus.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

Element OSC (Oscillator)

Potete impostare i parametri per gli elementi (forme d'onda) che costituiscono la voce. Ogni voce può essere costituita da quattro elementi al massimo e per ciascuno sono disponibili le seguenti videate:

OSC Wave (Oscillator Wave) OSC Out (Oscillator Out) OSC Pan (Oscillator Pan) OSC Limit (Oscillator Limit)

OSC Wave (Oscillator Wave)

Potete usare la manopola [A] per selezionare ogni Element e la manopola [C] per assegnare ad esso una forma d'onda (Wave).



■ Number (Numero della Wave)

Selezionate il numero della Wave o forma d'onda. A destra del numero di Wave selezionato appaiono il nome della forma d'onda e la categoria. Potete assegnare a ciascun elemento un diverso numero di Wave.

□ Impostazioni: 000 (off) - 479 (I dettagli su ogni Wave sono riportati nell'elenco dati separato.)

■ Ctgry (Category)

Selezionate la categoria contenente la Wave che intendete usare. Specificate una categoria desiderata e premete il tasto [ENTER]. La prima Wave in quella categoria verrà selezionata automaticamente.

Regolazioni: I dettagli sono riportati a pagina 80.

OSC Out (Oscillator Out)

Potete impostare i seguenti parametri di uscita per ciascun Elemento di una Voce.

OSCOOut) Level Delay InsEF EL1234 96 Ø ins2

Level

Imposta il livello di uscita di ciascun Elemento.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ Delay (Key On Delay)

Imposta il tempo (ritardo) fra il momento in cui premete una nota sulla tastiera e il punto in cui il suono viene eseguito. Potete impostare diversi tempi di delay per ciascun elemento.

□ Regolazioni: 0 ~ 127 Delay breve



Delay lungo



■ InsEF (Insertion Effect)

Imposta l'effetto di tipi Insertion al quale il segnale emesso da ciascun Elemento viene inviato. L'effetto Insertion viene "bypassato" se impostate Thru.

□Impostazioni: thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

OSC Pan (Oscillator Pan)

Potete impostare i seguenti parametri Pan per ciascun Elemento nella voce.

OSCBPan) FL 1234 Pan Alter 164 Random Scale +6₹

Pan

Imposta la posizione stereo Pan per ciascun Elemento (Wave). Esso viene anche usato come posizione base Pan per le impostazioni Alternate, Random e Scale.

□ Regolazioni: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right)

■ Alter (Alternate)

Imposta l'entità con cui il suono viene distribuito alternativamente a sinistra e a destra per ciascuna nota suonata. L'impostazione Pan viene usata come posizione Pan di base.

Regolazioni: L64 ~ 0 ~ R63

Random

Imposta l'entità con cui il suono viene distribuito casualmente a sinistra e a destra nell'immagine stereo per ciascuna nota suonata. L'impostazione di pan viene usata come posizione Pan di base.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

Scale

Imposta l'entità con cui il suono viene distribuito a sinistra e a destra secondo la posizione della nota sulla tastiera. L'impostazione Pan viene usata come posizione base di Pan nella nota C3.

❑ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

OSC Limit (Oscillator Limit)

Potete impostare i parametri controllando la gamma di note di ciascun Elemento e la sua Velocity.



■ Note Limit

Imposta le note più bassa e più alta della gamma della tastiera per ciascun Elemento. Esso suonerà soltanto per le note eseguite all'interno di questa gamma specificata.

□ Regolazioni: C-2 - G8 (per le note più bassa e più alta)

- Se specificate prima la nota più alta e poi quella più bassa, ad esempio "C5 - C4" la gamma delle note coperta sarà "C-2 fino a C4" e "C5 fino a G8".
- **DIB** Potete impostare le note più bassa e più alta nella gamma premendo le note direttamente sulla tastiera mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

■ Vel Limit (Velocity Limit)

Impostate i valori minimo e massimo della gamma di velocity con cui ciascun Elemento risponderà. Ogni Elemento suonerà soltanto per le note eseguite all'interno della gamma di velocity specificata.

Regolazioni: 1- 127 (per i valori minimo e massimo)

Se specificate prima il valore massimo poi il minimo, ad esempio "93 - 34", la gamma di velocity coperta sarà "1 - 34" e "93 - 127".

Element Pitch

Potete impostare i parametri che regolano il pitch di ciascun Elemento. Il PEG (Pitch Envelope Generator) controlla il cambiamento di pitch dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al punto in cui il suono viene dissolto completamente. Sono disponibili le seguenti videate.

PCH Tune (Pitch Tune) PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity) PEG Time (PEG Time) PEG Level (PEG Level) PEG Release (PEG Release) PCH Scale (Pitch Scale)

PCH Tune (Pitch Tune)

Potete impostare i parametri per l'accordatura e l'efficacia di EG (Envelope Generator) per ciascun Elemento.

> PCHBTune)EGDepth Coarse Fine Random EL1234 +63 + 0 + 0 +7

■ EGDepth

Imposta l'entità del cambio applicato mediante il PEG. Un'impostazione di zero significa che non viene variato il pitch o intonazione originale.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Coarse

Regola il pitch di ciascun Elemento in semitoni.

 \Box Regolazioni: -48 ~ 0 ~ +48

■ Fine

Accordatura fine del pitch di ciascun Elemento.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

Random

Imposta l'entità con cui il pitch di ciascun Elemento viene variato casualmente per ciascuna note che premete. Un'impostazione di zero significa che il pitch originale non viene modificato.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)

Potete determinare come il PEG (Pitch Envelope Generator) risponde alla velocity della nota.

Level

Imposta la sensibilità alla velocity del livello PEG. Valori positivi fanno sì che il livello aumenti quando suonate con più energia sulla tastiera e quelli negativi fanno sì che esso diminuisca.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Imposta la sensibilità alla velocity dei parametri Time del PEG. Usate la manopola [2] per selezionare il Segment, quindi usate la manopola [1] per impostarne il parametro Time. Regolazioni positive per questo parametro fanno effettuare il playback del segmento specificato in modo più veloce e i valori negativi invece fanno eseguire il playback più lentamente.

Regolazioni (Time): $-64 \sim 0 \sim +63$

□ Regolazioni (Segment): attack: Influenza l'Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time all: Influenza tutti i parametri PEG Time

PEG Time

Potete impostare i vari parametri Time per il PEG (Pitch Envelope Generator). In combinazione con le impostazioni di PEG Level e PEG Release, questi parametri possono essere usati per controllare la variazione del suono dal momento in cui la nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui essa viene rilasciata (pagina 92). Per ciascun Elemento potete impostare diversi valori.



■ Hold (Hold Time) Imposta il tempo di Hold.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Attack (Attack Time) Imposta il tempo di attacco.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time) Imposta il tempo di decadimento 1.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time) Imposta il tempo di decadimento 2.

Regolazioni: 0 ~ 127

PEG Level

Potete impostare i vari parametri Level per il Pitch Envelope Generator (PEG). Assieme alle regolazioni PEG Time e PEG Release, essi possono essere usati per controllare il cambiamento del suono dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui essa viene rilasciata (pagina 92). Potete impostare per ciascun Elemento vari valori.

> PEG@Level) Hold Attack Decay1 Sustain EL1234 +127 -128 +127 + 0

■ Hold (Hold Level)

Imposta il livello di Hold. **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800)

■ Attack (Attack Level) Imposta il livello di attacco.

cents)

Regolazioni: -128 ~ 0 ~ + 127 (-4800 cents ~ 0 ~ + 4800 cents)

■ Decay1 (Decay 1 Level)

Imposta il livello di Decay 1. □ Regolazioni: -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

■ Sustain (Sustain Level)

Imposta il livello di Sustain.

Regolazioni: -128 ~ 0 ~ + 127 (-4800 cents ~ 0 ~ + 4800 cents)

PEG Release

Potete impostare i parametri Release Time e Release Level per il PEG (Pitch Envelope Generator). Assieme alle regolazioni di PEG Time e PEG Level, possono essere usate per controllare il cambiamento del suono dal momento in cui una nota viene rilasciata. Potete impostare per ciascun Elemento vari valori.



■ Time (Release Time)

Imposta il tempo di Release.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ Level (Release Level)

Imposta il livello di Release.

Regolazioni: $-128 \sim 0 \sim +127$ (4800 cents $\sim 0 \sim +4800$ cents)

Regolazioni del generatore dell'inviluppo del pitch (PEG)

Vi sono cinque regolazioni Time (controllo della velocità della variazione del suono) e cinque regolazioni Level (per il controllo del pitch). Il pitch di una nota viene tenuto a livello Hold per la durata definita da Hold Time. Dopo che essa è trascorsa, il pitch varia secondo il tempo di Attack/Level, Decay 1/2 e il livello Decay 1, quindi si stabilizza a livello Sustain. Quando la nota viene rilasciata il cambiamento di pitch è regolato dalle impostazioni di Release Time/Level.

Se necessario possono essere impostate anche la Velocity Sensitivity e altri parametri.



PCH Scale (Pitch Scale)

Potete impostare per ciascun Elemento il parametro Pitch Scaling. Esso viene usato per variare il pitch dell'Elemento, i livelli PEG e i tempi di PEG secondo le posizioni delle note sulla tastiera.



Pitch

Regolate la sensibilità di Pitch Scaling per ciascun Elemento secondo la posizione della nota sulla tastiera. Il parametro Center viene usato come pitch base per questo parametro.

Un valore positivo fa sì che il pitch delle note più basse cambi meno e che quello delle note più alte vari in misura maggiore. I valori negativi hanno un effetto opposto.

□ **Regolazioni:** -200% ~ 0 ~ +200% (A +100% le note adiacenti hanno un pitch di un semitono di distanza (100 centesimi).

■ Center (Center Key)

Imposta il pitch base usato per il parametro Pitch.

□ Regolazioni: C-2 ~ G8

OTO Potete impostare questo parametro anche premendo la nota rispettiva sulla tastiera mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].



■ EGTime

Il parametro EGTime controlla i tempi di PEG per ciascun Elemento secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Il parametro Center viene usato come pitch base per questo parametro.

Un'impostazione positiva fa sì che il pitch delle note più basse si modifichi più lentamente e che quello delle note più alte si modifichi più velocemente. I valori negativi avranno l'effetto opposto.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

■ Center (Center Key)

Imposta il pitch base usato dal parametro EGTime. Quando viene suonata la nota Center Key, il PEG si comporta secondo le sue regolazioni effettive. Le caratteristiche di cambio del pitch per le altre note variano in proporzione alle regolazioni di EGTime.

□ Regolazioni: C-2 ~ G8

COTO Potete anche impostare questo parametro premendo la nota rispettiva sulla tastiera mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].



Element Filter

Potete impostare i parametri Filter per modificare le caratteristiche tonali di ciascun Elemento. Sono disponibili le seguenti dieci videate.

FLT Type (Filter Type) FLT HPF (High Pass Filter) FLT Sens (Filter Sensitivity) FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity) FEG Time FEG Level FEG Release FLT KeyFlw (Filter Key Follow) FLT Scale (Filter Scale Break Point) FLT Scale (Filter Scale Offset)

FLT Type (Filter Type)

■ Type

Imposta il tipo di filtro. I parametri variano secondo il tipo.



🗆 Regolazioni:

LPF12 + HPF (Low Pass Filter 12dB/oct + High Pass Filter), LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digital), LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analog), LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct), LPF18S (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered), LPF6 + HPF (Low Pass Filter 6dB/oct + High Pass Filter), HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digital), HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct), BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct), BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digital), BPFW (Band Pass Filter Wide), BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct) THRU (Bypass)

Filtri

Per generalizzare, vi sono quattro tipo fondamentali di filtri: un LPF (Low Pass Filter), un HPF (High Pass Filter), un BPF (Band Pass Filter) e un BEF (Band Elimination Filter). Ciascun filtro disponibile ha una diversa risposta in frequenza. Vi sono anche combinazioni di LPF e HPF.

• LPF (Low Pass Filter = filtro passa basso):

Lascia passare i sensori o i segnali al di sotto della frequenza di taglio (cutoff). Quindi potete usare il parametro Reso (Resonance) per aggiungere un ulteriore carattere o enfasi al suono. Sono disponibili sei tipi di LPF.



LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digital)

Un'LPF dinamico a 4 poli (-24db/oct) con una forte risonanza (resonance).



LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analog)

Un LPF dinamico a 4 poli (-24db/oct) con un carattere simile a quello riscontrabile sui synth analogici.



LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct) Un LPF dinamico a 3 poli (-12db/oct).

LPF18S (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered)

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



LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct)

Un LPF dinamico a 2 poli (-12db/oct) studiato per essere usato in combinazione con un HPF (filtro passa alto).



LPF6 (Low Pass Filter 6dB/oct)

Un LPF dinamico 1 polo (-6db/oct) senza Resonance, studiato per essere usato insieme con un HPF.



93

• HPF (High Pass Filter)

Fa passare soltanto i segnali al di sopra della frequenza di taglio. Potete usare il parametro Reso (Resonance) per aggiungere un'enfasi ulteriore al suono. Sono disponibili due tipi di HPF.



HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digital)

Un filtro dinamico HPF a 4 poli (-24db/oct) con una forte Resonance.



HPF12(High Pass Filter 12dB/oct)

Un HPF dinamico a due poli (-12db/oct).



• BPF (Band Pass Filter)

Consente il passaggio di una banda di segnali intorno alla frequenza di taglio. La larghezza di questa banda può essere variata. Sono disponibili tre tipi di BPF.



BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct)

La combinazione di un HPF a -6db/oct ed un LPF.



BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digital)

La combinazione di un HPF -12db/oct e LPF.



BPFW (Band Pass Filter Wide)

Un'altra combinazione di HPF -12db/oct e LPF, ma con una banda di frequenza più ampia rispetto al filtro BPF12D.



• BEF (Band Elimination Filter)

Attenua una banda di segnali intorno alla frequenza di taglio ma lascia passare qualsiasi cosa.

BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)



• THRU

I filtri vengono bypassati e l'intero segnale non viene influenzato.

Gain

Imposta il guadagno (la quantità di enfasi applicata al segnale inviata all'unità Filter).

□ Regolazioni: 0 ~ 255

■ Cutoff

Imposta la frequenza di taglio (cutoff). Viene usato come frequenza base per il tipo di filter selezionato. □ **Regolazioni:** 0 ~ 255

■ Reso (Resonance)/Band/Width

Questa funzione del parametro varia secondo il tipo di filtro selezionato. Se è stato selezionato un LPF o un HPF, questo parametro viene usato per impostare la risonanza. Per il BPF (escluso il BPFW) ed il BEF, viene usato per selezionare la banda. Per il BPFW, viene usato per regolare la larghezza della banda (larghezza = Width = W).

Con l'LPF e l'HPF, il parametro Reso viene usato per impostare la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale della frequenza di Cutoff. Può essere usata in combinazione con il parametro frequenza di Cutoff per aggiungere ulteriore enfasi al suono.

Con il BPF, il parametro Band viene usato per impostare la gamma (banda) delle frequenze di segnale lasciate passare dal filtro. Con il BEF, viene usato per impostare la banda delle frequenze di segnale attenuate dal filtro. In entrambi i casi, la frequenza di taglio è quella centrale della banda.

Con il BPFW, viene usato il parametro Width per regolare la larghezza della banda delle frequenze di segnale lasciate passare dal filtro.

□ Regolazioni: 0 ~ 31

FLT HPF (High Pass Filter)

Potete impostare i parametri Key Follow per il filtro passa alto (HPF). Questa videata è disponibile soltanto se avete un'impostazione di "LPF + HPF" per il parametro Type, alla pagina Filter Type (FLT Type).

FLTOHPF)	Cutoff	Ke9F1w
EL1234	255	+200%

■ Cutoff

Imposta la frequenza del centro (center) del parametro Key Follow. □ Regolazioni: 0 ~ 255

■ KeyFlw (Key Follow)

Imposta il parametro Key Follow per il taglio del filtro HPF. Questo parametro varia la frequenza centrale secondo la posizione delle note suonate sulla tastiera. Una regolazione positiva incrementa la frequenza centrale per le note più alte e l'abbassa per le note più gravi. Una regolazione negativa avrà l'effetto opposto. \Box Regolazioni: -200% ~ 0 ~ +200%

FLT Sens (Filter Sensitivity)

Potete impostare i parametri Filter Sensitivity per ciascun Elemento.

FLTBSens)EGDepth VelCutoff VelReso EL1234 +63 +7 +7

■ EGDepth

Imposta la sensibilità del filtro alla velocity della nota. Un'impostazione positiva produrrà dei cambiamenti ampi del filtro per le note suonate con maggiore energia e un'impostazione di zero non produrrà alcuna variazione del filtro. Con un'impostazione negativa, l'inviluppo di EG verrà invertito.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ VelCutoff (Velocity Cutoff)

Imposta la sensibilità della frequenza di Cutoff alla velocity della nota. Una regolazione positiva aumenta la frequenza di Cutoff per le note suonate con più forza, e l'abbassa per quelle suonate più delicatamente. Una regolazione negativa avrà l'effetto opposto.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

■ VelReso (Velocity Resonance)

Imposta la sensibilità del parametro Resonance secondo la velocity della nota. Una regolazione positiva produce un'ampia variazione di Resonance per le note suonate con più forza e dei cambi più piccoli per quelle suonate più delicatamente. Una regolazione negativa avrà l'effetto opposto.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)

Potete impostare i parametri che controllano la sensibilità del FEG (Filter Envelope Generator) secondo la velocity della nota.

FEG®VelSens)	Level	Time-Se9ment
EL1234	+63	+63 attack

Level

Imposta la sensibilità del livello del FEG (la sua efficacia) in base alla velocity della nota. Una regolazione positiva causerà delle variazioni tonali più evidenti per le note suonate con più forza e delle variazioni più piccole per quelle suonate con più delicatezza. Una regolazione negativa avrà l'effetto opposto.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Imposta la sensibilità alla velocity dei parametri Time di FEG. Usate la manopola [2] per selezionare il Segment, quindi usate la manopola [1] per impostarne il parametro Time. Una regolazione positiva produrrà un aumento della velocità per il segmento specificato; una regolazione negativa avrà l'effetto opposto.

Regolazioni (Time): $-64 \sim 0 \sim +63$

Regolazioni (Segment): attack:

Influenza l'Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time **all:** Influenza tutti i parametri Time di FEG.

FEG Time

Potete impostare i vari parametri Time per il Filter Envelope Generator (FEG). Combinato con le regolazioni Level e Release di FEG, potete usare questo parametro per controllare il suono dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata. Potete impostare differenti valori per ciascun Elemento.

FEG@Time) Hold Attack Decay1 Decay2 EL1234 127 127 127 127

■ Hold (Hold Time)

Imposta il tempo Hold.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ Attack (Attack Time) Imposta il tempo di attacco.

- □ Regolazioni: 0 ~ 127
- Decay1 (Decay 1 Time) Imposta il tempo di Decay 1.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time) Imposta il tempo di Decay 2.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

FEG Level

Potete impostare un parametro Level per il FEG (Filter Envelope Generator). Assieme alle regolazioni di Time e Release FEG possono essere usati per controllare la variazione del suono dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata. Per ciascun Elemento potete impostare differenti valori.

FEG⊡Level)	Hold	Attack	Deca91	Sustain
EL1234	+127	-128	+127	+ Ø

■ Hold (Hold Level)

Imposta il livello di Hold.

□ Regolazioni: -128 ~ 0 ~ + 127 (-9600 cents ~ 0 ~ + 9600 cents)

Attack (Attack Level)

Imposta il livello Attack.

Regolazioni: -128 ~ 0 ~ + 127 (-9600 cents ~ 0 ~ + 9600 cents)

■ Decay1 (Decay 1 Level)

Imposta il livello Decay 1.

Regolazioni: -128 ~ 0 ~ + 127 (-9600 cents ~ 0 ~ + 9600 cents)

■ Sustain (Sustain Level)

Imposta il livello Sustain.

□ Regolazioni: -128 ~ 0 ~ + 127 (-9600 cents ~ 0 ~ + 9600 cents)

FEG Release

Potete impostare il tempo e il livello di Release per il Filter Envelope Generator (FEG). Con le regolazioni di Time e Level di FEG, possono essere usati per controllare il cambiamento sonoro dal momento in cui una nota viene rilasciata.



■ Time (Release Time)

Imposta il tempo di Release.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ Level (Release Level)

Imposta il livello di Release.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ + 127 (-9600 cents ~ 0 ~ + 9600 cents)

Regolazioni del generatore di inviluppo del filtro (FEG)

Vi sono cinque regolazioni Time (che controllano la velocità delle variazioni per il suono) e cinque regolazioni Level (che controllano la quantità del filtro applicato). Il tono di una nota viene tenuto al livello Hold per la durata definita da Hold Time. Dopo che è trascorso questo tempo, il tono cambia secondo Attack Time/Level/Decay 1/2 Time e Decay 1 Level, quindi si stabilizza sul livello di Sustain. Quando la nota viene rilasciata, il cambio di tono è governato dalle regolazioni Release Time/Level. Se necessario possono essere impostati anche la sensibilità alla velocity e altri parametri.



FLT KeyFlw (Filter Key Follow)

Potete impostare i parametri Filter Key Follow per ciascun Elemento. Questo parametro controlla il comportamento di Filter Cutoff e FEG secondo la posizione delle note suonate sulla tastiera.

La disponibilità del parametro Filter Key Follow dipende dalle regolazioni di Break Point e Offset, effettuate nella videata FLT Scale.

> FLTBKeyFlw)Cutoff-Center EGTime--Center EL1234 +200% (C 3) 63 C 3

Cutoff

Imposta il rapporto di Filter Key Follow (l'entità per cui il Filter Cutoff varia secondo la posizione della nota) per ciascun Elemento. Un'impostazione Center Key di C3 viene usata come impostazione di base mediante il parametro Cutoff. Un'impostazione o regolazione positiva abbasserà la frequenza di Cutoff per le note più basse e l'innalzerà per quelle più alte. Un valore negativo avrà l'effetto opposto.

 \Box Regolazioni: -200% ~ 0 ~ +200%

■ Center (Center Key)

Mostra che il livello base è nella nota C3. In questa nota, il tono rimane inalterato. Per le altre note, il tono varia secondo le regolazioni di Level. L'impostazione Center non può essere cambiata. Questo parametro viene dato solo a titolo informativo.



■ EGTime

Imposta il valore di Time Scale (la velocità di variazione del FEG entro la gamma della tastiera) per ciascun Elemento. La velocità base della variazione per il FEG è nella nota specificata nel parametro Center. Una regolazione positiva farà sì che si ottengano cambiamenti più lenti per le note più basse e più veloci per quelle più alte. Un valore negativo avrà l'effetto opposto.

\Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Center (Center Key)

Imposta la nota base usata dal parametro EGTime. Quando viene suonata la nota Center Key, il FEG si comporta secondo le sue effettive impostazioni. Le caratteristiche di cambio del pitch per le altre note variano in proporzione alle regolazioni di EGTime.

□ Regolazioni: C-2 ~ G8

CDD Potete anche impostare questo parametro premendo la rispettiva nota sulla tastiera mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].



FLT Scale (Filter Scale Break Point)

Potete impostare quattro Break Point per Filter Scaling, per ciascun Elemento. Filter Scaling controlla la frequenza di taglio del filtro in base alle posizioni delle note sulla tastiera. Vi sono quattro Break Point usati per dividere e assegnare alla tastiera regolazioni differenti. I livelli (Offset) in ciascuno dei Break Point sono impostati nella videata FLT Scale.

In un paragrafo successivo riguardante le regolazioni di Filter Scaling sono riportati ulteriori dettagli.

FLTBScale) BP1 BP2	BP3	BP4
EL1234 C-2 C 3	C#5	G 8

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point 1/2/3/4)

Impostate i Break Point per ciascun Elemento. BP1 ... BP4 verranno automaticamente disposti in ordine crescente lungo l'estensione della tastiera. □ **Regolazioni:** da BP1 a BP4: C-2 ~ G8

FLT Scale (Filter Scale Offset)



■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Offset 1/2/3/4)

Impostate i livelli di Offset relativi a Filter Scaling. Questi Offset vengono usati dai Break Point (BP1/BP2/BP3/BP4).

Dettagli riguardanti il Filter Scaling sono riportati nella sezione relativa alle "Regolazioni di Filter Scaling".

 \Box Regolazioni: da Ofst
1 a Ofst
4: -128 $\sim~0~\sim~+127$

Regolazioni di Filter Scaling

Ad esempio, potreste impostare i Level (livelli di Offset) e i Break Point (da BP1 a BP4), nel modo seguente.



Qui, l'impostazione di Cutoff corrente è 64. Gli Offset vanno da -4 a BP1 (impostati sulla nota E1), + 10 su BP2 (impostato sulla nota B2), + 17 su BP3 (impostato sulla nota G4) e + 4 su BP4 (impostato su A5). Cioè, le frequenze di taglio in ciascun Break Point sono rispettivamente 60, 74, 81 e 68. Per altre note, le frequenze di taglio saranno sulla linea retta che collega due Break Point adiacenti.

- **CDP** I Break Point sono disposti automaticamente in ordine crescente o ascendente lungo la tastiera. Per esempio BP2 non può essere impostato su una nota più bassa di quella usata per BP1.
- **DIE** I Level di Break Point sono degli Offset usati per incrementare o decrementare la regolazione corrente di Cutoff nelle note specificate. Qualunque sia l'entità di questi Offset, i limiti di Cutoff, cioè taglio, minimo e massimo (rispettivamente valori di 0 e 127) non possono essere superati.
- Una nota impostata sotto BP1 diventerà il livello BP1. Una nota impostata sopra BP4 diventerà il livello BP4.

97

Element Amplitude

Potete impostare i parametri Amplitude per influenzare il livello di uscita di ciascun Elemento. Sono disponibili le seguenti sette videate.

AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity) AEG Time AEG Level AEG Release AMP KeyFlw (AMP Key Follow) AMP Scale (AMP Scale Break Point) AMP Scale (AMP Scale Offset)

AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)

Potete impostare la sensitivity o sensibilità di (AEG) sulla velocity della nota.

Level

Impostate la sensibilità del livello AEG (la sua efficacia) sulla base della velocity della nota. Una regolazione positiva causerà cambiamenti di livello uscita più marcati per le note suonate con più forza e cambiamenti di minore entità per le note suonate con più delicatezza. Una regolazione negativa avrà l'effetto opposto.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

■ Time-Segment

Impostate la sensibilità di velocity dei parametri Time di AEG. Usate la manopola [2] per selezionare Segment, quindi usate la manopola [1] per impostare il suo parametro Tempo (Time). Regolazioni positive eseguiranno un playback del Segment specificato in maniera più veloce, mentre quelli negativi avranno un'esecuzione più lenta.

 \Box Regolazioni (Time): -64 ~ 0 ~ +63

□ Regolazioni (Segment):

attack: Influenza l'Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time all: Influenza tutti i parametri AEG Time.

AEG Time

Potete impostare i vari parametri Time per l'AEG (Amplitude Envelope Generator). Combinati con le regolazioni AEG Level e AEG Release, possono essere usati per controllare il cambio nel livello di uscita dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera a quello in cui viene rilasciata. Per ciascun Elemento, potete impostare differenti valori.

AEG@Time) Att	ack Decay)	Decay2
EL1234	127 127	127

■ Attack (Attack Time) Imposta il tempo di attacco.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time) Imposta il tempo di Decay 1.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Decay2 (Decay 2 Time) Imposta il tempo di Decay 2.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

AEG Level

Potete impostare i vari parametri Level per l'AEG (Amplitude Envelope Generator). Associati con le regolazioni AEG Time e AEG Release, possono essere usati per controllare il cambiamento nel livello di uscita dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera a quello in cui viene rilasciata. Per ciascun Elemento potete impostare valori differenti.

> AEGGLevel) Init Attack Decayl Sustain EL1234 127 (127) 127 Ø

■ Init (Initial Level)

Impostazione del livello iniziale. (Il livello in cui un tasto viene premuto.)

Regolazioni: 0 ~ 127

- Attack (Attack Level) Mostra il livello di attacco. (Fissato a 127.)
- **Decay1 (Decay 1 Level)** Imposta il livello di Decay 1.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

Sustain (Sustain Level) Imposta il livello di Sustain.

Regolazioni: 0 ~ 127

AEG Release

Potete impostare i parametri Release Time e Release Level per l'AEG. Assieme alle regolazioni AEG Time e AEG Level, questi parametri possono essere usati per controllare la variazione del livello di uscita dal momento in cui una nota viene rilasciata. Per ciascun Elemento, potete impostare valori differenti.



■ Time (Release Time)

Impostate il tempo di Release.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Level (Release Level)

Mostra il livello di Release (fisso a zero).

Regolazioni di Amplitude Envelope Generator

Vi sono quattro regolazioni relative a Time (che controlla la velocità delle variazioni nel livello di uscita) e cinque regolazioni di tipo Level (per il controllo del livello di uscita). Il livello di uscita varia da Initial Level a Attack Level (127) all'interno di Attack Time. Quindi cambia secondo il Decay 1/2 Time e il Decay 1 Level, e si stabilizza a livello di uscita. Quando la nota viene rilasciata, il livello di uscita cade al livello di Release (zero) entro il Release Time (tempo di Release).

La sensibilità alla Velocity e gli altri parametri, se necessario, possono essere impostati.



AMP KeyFlw (AMP Key Follow)

Potete impostare i parametri Amplitude Key Follow per ciascun elemento. Questo parametro controlla il comportamento di AEG secondo le posizioni delle note sulla tastiera.

CDB La disponibilità del parametro Amplitude Key Follow dipende dal Break Point e dall'Offset regolati nella videata AEG Scale.



Level

Imposta il rapporto Amplitude Key Follow (la quantità per cui il livello di uscita varia secondo la posizione della nota) per ciascun Elemento. Un'impostazione Center (o centrale) di C3 viene usata come regolazione base.

Una regolazione positiva abbassa il livello di uscita per le note più basse e l'innalza per le note più alte. Una regolazione negativa avrà l'effetto opposto.

 \Box Regolazioni: -200% ~ 0 ~ +200%

Center (Center Key)

Mostra che il Level o livello base è nella nota C3. Per questa nota, il livello di uscita rimane invariato. Per le altre, i livelli variano secondo le regolazioni Level. L'impostazione Center non può essere cambiata.



■ EGTime

Il parametro EGTime controlla i tempi dell'AEG per ciascun Elemento secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Il parametro Center viene usato come ampiezza base per questo parametro.

Una regolazione positiva farà sì che l'ampiezza delle note più basse cambi più lentamente e quella delle note più alte più velocemente. I valori negativi invertono il tipo di effetto.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

■ Center (Center Key)

Imposta il pitch base usato per il parametro EG Time. Quando viene suonata la nota Center (centrale), l'AEG si comporta secondo le sue impostazioni effettive. Le caratteristiche di variazione dell'ampiezza per le altre note variano in proporzione alle regolazioni di EG Time.

□ Regolazioni: C-2 ~ G8

DIB Potete anche impostare questo parametro premendo la rispettiva nota sulla tastiera, mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].



AMP Scale (AMP Scaling Break Point)

Potete impostare quattro Break Point per Amplitude Scaling relativi a ciascun Elemento. Amplitude Scaling controlla l'ampiezza secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Vi sono quattro Break Point usati per dividere ed assegnare differenti impostazioni lungo la tastiera. I Level (gli Offset) in ciascun Break Point sono impostati sulla videata AMP Scale.

- **CDP** I dettagli riguardanti l'Amplitude Scaling sono riportati nella sezione "Regolazione di Amplitude Scaling" più avanti.
- I livelli degli elementi stessi vengono impostati nella videata OSC Out (pagina 89).

AMP⊡Scale) BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234 C-2	C 3	C#5	G 8

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point1/2/3/4)

Impostate il Break Point per ciascun Elemento. I punti da BP1 a BP4 verranno automaticamente disposti in ordine ascendente lungo la tastiera.

□ Regolazioni: da BP1 a BP4: C-2 ~ G8

COTO Potete anche impostare ogni Break Point premendo la rispettiva nota sulla tastiera mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].





■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Offset 1/2/3/4)

Impostate i livelli di Offset relativi ad Amplitude Scaling. Questi Offset vengono usati dai Break Point (BP1/BP2/BP3/BP4).

- Più avanti nella sezione "Regolazioni di Amplitude Scaling" vengono forniti i dettagli.
- \square Regolazioni: da Ofst
1 a Ofst4: -128 ~ 0 ~ + 127

Regolazioni di Amplitude Scaling

Ad esempio, potreste impostare i livelli (Offset) e i Break Point (da BP1 a 4) come segue:



Qui, l'ampiezza corrente è 80. Gli Offset sono -4 in BP1 (impostato sulla nota E1), +10 in BP2 (impostato sulla nota B2), +17 in BP3 (impostato sulla nota G4) e + 4 in BP4 (impostato su A4). Cioè, le ampiezze in ciascun Break Point sono rispettivamente 76, 90, 97 e 84. Per le altre note, le ampiezze saranno sulla linea retta che collega due Break Point adiacenti.

DIB I Break Point vengono disposti automaticamente in ordine ascendente lungo la tastiera. Ad esempio BP2 non può essere impostato su una nota più bassa di quella di BP1.

- **COTO** I livelli di Break Point sono Offset usati per incrementare o decrementare l'ampiezza corrente nelle note specificate. Prescindendo dalla dimensione di questi Offset, non è possibile superare i valori limite minimo e massimo dell'ampiezza (rispettivamente valore di 0 e 127).
- **COTO** Una nota impostata al di sotto di BP1 diventerà il livello BP1. Una nota impostata al di sopra BP4 diventerà il livello BP4.

Element LFO (Low Frequency Oscillator)

Vi sono varie impostazioni per l'LFO. L'LFO viene usato per generare segnali a bassa frequenza ed è utilizzabile per creare effetti vibrato/wah/tremolo ecc. quando è applicato ai parametri pitch/filter/amplitude. Per ciascun elemento è possibile impostare differenti parametri LFO. Sono disponibili le seguenti due videate.

LFO Wave LFO Depth

LFO Wave

Potete impostare i vari parametri che controllano la forma d'onda dell'LFO. Selezionate la forma d'onda usata dall'LFO ed impostate la velocità del cambio.



■ Wave

Selezionate la forma d'onda dell'LFO usata per variare il suono. Vi sono tre forme d'onda disponibili.

DRegolazioni: saw, tri, squ





tri (triangle wave)



squ (square wave)



■ Speed

Imposta la velocità della forma d'onda dell'LFO. Una regolazione più ampia significa una velocità maggiore.

□ Regolazioni: 0 ~ 63







■ KeySync

Serve a commutare su on o off Key Sync. Quando è attivato, la forma d'onda dell'LFO viene resettata ogni volta che viene suonata una nota.

□ Regolazioni: off, on



LFO Depth

Imposta l'entità del controllo con cui la forma d'onda dell'LFO modifica le regolazioni di Pitch/Filter/Amp.



■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la quantità (depth o profondità) con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) il pitch del suono. Una regolazione maggiore significa una maggiore profondità di modulazione.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta l'entità (depth o profondità) con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) la frequenza di taglio del filtro. Un'impostazione più ampia significa una maggiore profondità di modulazione.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta la quantità (depth o profondità) con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) l'ampiezza del suono. Una regolazione maggiore significa una maggiore profondità della modulazione.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

Element EQ (Equalizer)

Potete impostare i seguenti due parametri Equalizer per ciascun Elemento.

EQ Type EQ Param (EQ Parameter)

EQ Type



■ Type

Serve a selezionare il tipo di Equalizer. Sono disponibili vari Equalizer che possono essere usati non solo per modificare i suoni esistenti, ma anche per generare dei suoni completamente nuovi.

Alcuni item appartenenti alla videata seguente EQ Param (EQ Parameter) possono o non possono essere disponibili, secondo il tipo di Equalizer selezionato.

Regolazioni: EQ L/H (EQ Low/High), P.EQ (Parametric EQ), Boost6 (Boost 6dB), Boost12 (Boost 12dB), Boost18 (Boost 18dB), thru

I parametri per il tipo di filtro sono i seguenti:

• EQ L/H (EQ Low/High)

È un Equalizer di tipo Shelving che combina una banda ad alta frequenza con una a bassa frequenza per regolare il livello del segnale. Se selezionate questo filtro, la videata EQ Parameter sarà disponibile con i seguenti parametri.



■ LoFreq (Low Frequency)

Imposta la bassa frequenza del filtro Shelving. Le frequenze al di sotto di questo punto vengono attenuate o enfatizzate mediante il parametro Low Gain.

□ Regolazioni: 50.1Hz ~ 2.00kHz

■ LoGain (Low Gain)

Imposta l'entità per cui le frequenze al di sotto dell'impostazione Low Frequency vengono attenuate o enfatizzate.

 \Box Regolazioni: -32 ~ 0 ~ + 32

■ HiFreq (High Frequency)

Imposta l'alta frequenza del filtro Shelving. Le frequenze al di sopra di questo punto vengono attenuate o enfatizzate dal parametro High Gain.

□ Regolazioni: 503.8Hz ~ 10.1kHz

■ HiGain (High Gain)

Determina di quanto le frequenze al di sopra dell'impostazione High Frequency vengono attenuate o enfatizzate.

 \Box Regolazioni: -32 ~ 0 ~ +32

• P.EQ (Parametric EQ)

L'EQ parametrico viene usato per attenuare o enfatizzare i livelli di segnale intorno all'impostazione Frequency, della quantità specificata con la regolazione Gain. Sono disponibili 32 differenti caratteristiche di frequenza. I seguenti parametri sono disponibili per questo tipo di Equalizer.



EQ Param (EQ Parameter)



■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale (center). Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate dall'impostazione Gain.

□ Regolazioni: 139.7Hz ~ 12.9kHz

Gain

Imposta il guadagno. Attenua o enfatizza le frequenze intorno alla regolazione Frequency.

 \Box Regolazioni: -32 ~ 0 ~ +32

■ Q (Frequency Characteristic)

Imposta la Q (caratteristica della frequenza). Sono disponibili 32 differenti caratteristiche.

Regolazioni: 0 ~ 31

Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/ Boost18 (Boost 18dB)

Possono essere usati per enfatizzare il livello dell'intero segnale rispettivamente di 6db, 12db e 18db. I parametri EQ non sono disponibili.

• thru

Se selezionate thru, gli equalizzatori vengono "bypassati" e l'intero segnale resta inalterato.

Voci Drum

Con le Voci Drum, vengono assegnate alle note sulla tastiera (da C0 a C6) differenti Wave percussive o di batteria oppure Voci Normali per formare un intero drum kit. Per l'editing delle Voci Drum, vi sono cinque videate Common Edit (che influenzano contemporaneamente tutte le Voci Drum) e le cinque videate Drum Key.

Quando selezionate una Voce Drum ed entrate nel modo Voice Edit vedrete la videata Drum Voice Edit nella quale eravate precedentemente a scopo di editing.

A pagina 37 è riportata una panoramica delle Voci Drum.

La maggior parte dei parametri è stata già spiegata per le Voci Normal o normali. (Le voci in grigio nei tre diagrammi.) Quei parametri non trattati precedentemente vengono spiegati ora.

Nella sezione "Voci Normali" a pagina 79 vengono riportati i dettagli sulle funzioni comuni alle Voci Drum e alle Voci Normali.

Vo	oice	Edit	(Drum)	
	_	-		

-L	Drum Common	
I	-Drum Common General	- 80
I	GEN Name (General Name)	- 80
I	Drum Common Quick Edit	- 81
	-QED Level (Quick Edit Level)	- 81
	-QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	- 81
I	-QED Filter (Quick Edit Filter)	- 82
	LQED EG (Quick Edit Envelope Generator)	— 103
I	Drum Common Arpeggio	- 82
	ARP Type (Arpeggio Type)	- 82
I	ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	- 83
	ARP Mode (Arpeggio Mode)	- 83
I	ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects)	- 83
I	Drum Common Controllers	- 84
I	CTL Bend (Pitch Bend)	- 84
	CTL Set1 (Control Set 1)	- 84
I	-CTL Set2 (Control Set 2)	- 84
I	CTL Set3 (Control Set 3)	- 84
I	-CTL Set4 (Control Set 4)	- 84
	CTL Set5 (Control Set 5)	- 84
I	CTL Set6 (Control Set 6)	- 84
	Drum Common Effects	88
	EFF InsEF (Insertion Effects)	- 88
I	EFF EF1 (Insertion Effect 1)	- 88
I	EFF EF2 (Insertion Effect 2)	- 88
	EFF Rev (Reverb)	— 89
I	EFF Cho (Chorus)	- 89
-0	Drum Key	
	Drum Key OSC (Oscillator)	— 104
	OSC Wave (Oscillator Wave)	— 104
	OSC Out (Oscillator Out)	— 105
	OSC Pan (Oscillator Pan)	— 105
	└OSC Other (Oscillator Other)	— 105

Drum Key Pitch	— 106
└PCH Tune (Pitch Tune)	— 106
Drum Key Filter	— 106
└FLT Cutoff (Filter Cutoff)	— 106
Drum Key Amplitude	— 106
AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)	— 107
AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity) —	— 107
Drum Key EQ (Equalizer)	— 101
EQ Type (EQ Type)	— 101
EQ Param (EQ Parameter)	— 101

Drum Common Edit e Drum Key Edit

Ogni Drum Voice o Voce Drum è costituita da più Wave o Voci Normal assegnate alle note per l'estensione della tastiera (da C0 a C6) (pagina 37). Potete usare Drum Common Edit per le impostazioni che si riferiscono a tutte le Drum Key (tasti riproducenti i suoni di batteria) della Drum Voice. Per le regolazioni delle singole Wave o Voci Normali, l'edit di Drum Key è costituito dalle videate Edit per ciascuna Wave o Voce Normal. Con Drum Voice Edit, potete usare la manopola [A] per passare tra le videate Drum Common Edit e Drum Key Edit.



Display Menù

Il display seguente viene mostrato se ruotate la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT]. In figura sono rappresentati i menù per le regolazioni. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore sull'item che state cercando. Quindi rilasciare il tasto [SHIFT] per saltare alla videata in cui eravate precedentemente per l'editing dell'item.



Drum Common General

Per le Voci Drum, vi è soltanto un tipo di parametro Common General riportato sotto. Le regolazioni del parametro sono le stesse di quelle delle Voci Normal o normali. A pagina 80 sono riportati i dettagli.

GEN Name (General Name)

Drum Common Quick Edit

Per il livello di uscita della Voce Drum e per i parametri relativi al timbro sono disponibili le seguenti quattro videate. Possono essere editati usando le manopole Sound Control sul pannello frontale del CS6x.

QED Level (Quick Edit Level) QED EffectCtrl (Quick Edit Effect) QED Filter (Quick Edit Filter) QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

La maggior parte dei parametri e delle impostazioni sono state già spiegate per le Voci Normali. A pagina 81 sono riportati i dettagli.

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

La maggior parte dei parametri e delle impostazioni sono state già spiegate per le Voci Normali. A pagina 81 sono riportati i dettagli

QED Filter (Quick Edit Filter)

La maggior parte dei parametri e delle impostazioni sono state già spiegate per le Voci Normali. A pagina 82 sono riportati i dettagli.

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

Il generatore di inviluppo (EG) può essere usato per impostare la transizione del livello di uscita della Voce Drum nel tempo. L'EG ha due parametri che determinano come il livello di uscita del suono cambi dal punto in cui una nota viene premuta a quello in cui il suono viene completamente dissolto.



Attack

Imposta il tempo di Attack (il tempo dal momento in cui la nota viene premuta a quello in cui viene raggiunto il massimo livello di uscita del suono. La manopola [ATTACK] sul pannello frontale del CS6x è utilizzabile per regolare direttamente il tempo di Attack.

\Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Decay

Imposta il tempo di Decay (il tempo dal punto del livello di uscita massima del suono al punto in cui il suono si dissolve completamente). La manopola [DECAY] è utilizzabile per regolare questo parametro.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

Drum Common Arpeggio

Per i parametri dell'arpeggio di Drum Voice è possibile utilizzare le seguenti quattro videate. I parametri e le regolazioni sono gli stessi utilizzati per le Voci Normal. A pagina 82, i dettagli.

ARP Type (Arpeggio Type) ARP Limit (Arpeggio Note Limit) ARP Mode (Arpeggio Mode) ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Drum Common Controllers

Impostate con queste videate le impostazioni nel Controller. A ciascuna Voce Drum possono essere assegnati fino a sei controller più la manopola Pitch Bend. Sono disponibili sette videate. (I nomi dei parametri per le videate Control Set sono gli stessi.)

CTL Bend (Pitch Bend) CTL Set1 (Control Set 1) CTL Set2 (Control Set 2) CTL Set3 (Control Set 3) CTL Set4 (Control Set 4) CTL Set5 (Control Set 5) CTL Set6 (Control Set 6)

I parametri sono gli stessi di quelli delle Voci Normali. A pagina 84: i dettagli. (Il parametro Elem Sw è disponibile solo per le Voci Normali.)

Effetti Drum Common

Per gli effetti Drum Voice, vi sono due effetti di tipo Insertion, più gli effetti di sistema (Reverb e Chorus). Sono disponibili cinque videate qui riportate. I parametri e le regolazioni sono gli stessi per le Voci Normali. A pagina 88 sono riportati i dettagli.

EFF InsEF (Insertion Effect) EFF EF1 (Insertion Effect 1) EFF EF2 (Insertion Effect 2) EFF Rev (Reverb) EFF Cho (Chorus)

Drum Key OSC (Oscillator)

Potete modificare le regolazioni della forma d'onda della vostra Drum Voice. Ogni Drum Voice o Voce Drum può essere costituita da un massimo di 73 Drum Key (pagina 37) assegnati alle note diffuse per tutta l'estensione della tastiera (da C0 a C6). Ai Drum Key potete assegnare le forme d'onda ed impostare i loro parametri. Vi sono quattro videate:

OSC Wave (Oscillator Wave) OSC Out (Oscillator Out) OSC Pan (Oscillator Pan) OSC Other (Oscillator Other)

OSC Wave (Oscillator Wave)

Assegna una Voce Normale/Wave a ciascun Drum Key. Usate la manopola [A] (oppure premete una nota sulla tastiera) per selezionare il Drum Key e usate la manopola [C] per selezionare la Wave/Normal Voice assegnata ad esso.

> OSCBWave) Mem Number Ctgry Type Key=C 3 PRE1 001[PF:Grand 1] vce

■ Mem (Memory)

Viene visualizzato quando avete selezionato "vce" (Normal Voice) come parametro Type. Selezionate la Voice Memory per la Voce Normale.

□ Regolazioni: PRE1, PRE2, INT, EXT

Mon potete selezionare le voci Plug-in.

■ Number (Wave Number)

Vi consente di selezionare un numero di Wave/Voce Normale. La Category e il Name sono mostrati alla destra del numero. La selezione delle Wave/Voci Normal varia secondo il tipo.

□ Regolazioni: 000 (off) - 479 per wave, 001 - 128 per Normal Voice (i dettagli su ciascuna Wave/Voce Normal sono riportati nell'elenco dati separato).

Se scegliete "off", al Drum Key non verrà assegnata alcuna Wave/Voce Normal.

■ Ctgry (Category)

Selezionate la categoria della Wave/Normal Voice. Se passate su un'altra categoria, verrà selezionata la prima Wave/Voce Normal di quella categoria.

□ Regolazioni: I dettagli sulle categorie sono riportati come un elenco a pagina 80.

■ Type

Selezionate la Wave o la Normal Voice come il Type. Con i parametri Number e Ctgry (vedi sopra), potete specificare la forma d'onda o la Voce Normal usata dal Type.

Regolazioni: wave, vce (Normal Voice)

OSC Out (Oscillator Out)

Impostate le regolazioni di uscita di Wave o Normal Voice per ciascun Drum Key.

```
OSCBOut) Level InsEF RevSend ChoSend
Key=C 3 127 thru 64 127
```

Level

Imposta il livello di uscita per ciascuna Wave o Voce Normal. Può essere usato per regolare l'uscita di ciascun Drum Key.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ InsEF (Insertion Effect)

Seleziona l'effetto Insertion al quale verrà inviata l'uscita di ciascun Drum Key. Se è selezionato Thru, gli effetti Insertion vengono "bypassati".

□ Regolazioni: thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata del segnale Drum Key inviato dall'Effect 1/2 di tipo Insertion (o il segnale bypassato) all'effetto Reverb.

Regolazioni: 0 ~ 127

Questa impostazione più il livello di Reverb Send impostato alla videata QED Level (pagina 81) rappresentano le impostazioni finali del livello di Reverb Send.

CODE A pagina 65 sono riportati i dettagli sugli effetti.

ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata del segnale Drum Key inviato dall'Effect 1/2 di tipo Insertion (oppure il segnale bypassato) all'effetto Chorus.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

- Questa impostazione più il livello di Chorus Send impostato nella videata QED Level (pagina 81) rappresentano le impostazioni finali del livello di Chorus Send.
- Per un Drum Key con l'effetto Insertion impostato su un valore diverso da Thru, il livello di Chorus Send verrà determinato dalla videata QED Level.

A pagina 65 sono riportati i dettagli sugli effetti.

OSC Pan (Oscillator Pan)

Serve ad assegnare le regolazioni di Pan per ciascun Drum Key costituente la Voce Drum. Sono disponibili differenti tipi di Pan.

OSCBPan)	Pan	Alter	Random	Output
Key=C 3	C	L63	63	L&R

Pan

Imposta la posizione di Pan per ciascun suono in una Voce Drum (Drum Kit). Verrà usato anche come posizione base di Pan per le regolazioni Alternate e Random.

□ **Regolazioni:** L63 (Sinistra) ~ C (Centro) ~ R63 (Destra)

■ Alter (Alternate)

Imposta la quantità di cui il suono viene "panned", cioè distribuito, alternativamente a sinistra e a destra di ciascuna nota che premete. L'impostazione Pan viene usata come posizione base di Pan.

□ Regolazioni: L64 (Sinistra) ~ 0 (Centro) ~ R63 (Destra)

Questo parametro è disponibile soltanto se il parametro Type sulla videata OSC Wave è impostato su "wave". Se è impostato su "vce" (Voce Normal), questo parametro non è disponibile.

Random

Imposta l'entità di cui il suono viene "panned", cioè distribuito, in maniera casuale a sinistra e a destra di ciascuna nota premuta. L'impostazione Pan viene usata anche come posizione base di Pan.

\Box Regolazioni: 0 ~ 127

Questo parametro è disponibile soltanto se il parametro Type sulla videata OSC Wave è impostato su "wave".

Output

Assegna ogni Drum Key ad un'uscita.

- □ Impostazioni: L&R (OUTPUT L & R), ind1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 & 2), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6
- **CDD** Le impostazioni "ind3" e "ind6" sono per espansioni future e al momento non sono disponibili.
- **DIP** Per esempio, se scegliete "ind1 & 2," il canale sinistro verrà trasmesso attraverso INDIVIDUAL OUT 1 e quello destro attraverso INDIVIDUAL OUTPUT 2.

OSC Other (Oscillator Other)

Potete impostare i parametri che governano il suono di ciascun Drum Key che costituiscono la Drum Voice.

OSCBOther)	Assi9n	RcvNtOff	AltGrp
Кеу=С З	sin9le	on	off

■ Assign

Impostate Key Assign su "single" per prevenire il doppio playback della stessa nota ricevuta. Selezionate "multi" per assegnare consecutivamente ogni ricorrenza della stessa nota ricevuta ad un canale separato.

□ Impostazioni: single, multi

Quando il parametro Alternate Group (AltGrp) è impostato su un valore diverso da "off", non potete impostare questo parametro (appare come "——").

■ RcvNtOff (Receive Note Off)

Serve a selezionare se i messaggi MIDI Note Off sono ricevuti da ciascun Drum Key.

□ Impostazioni: off, on

Questo parametro dipende dal Type di Drum Key Wave scelta nella videata OSC Wave.

AltGrp (Alternate Group)

Impostate l'Alternate Group al quale la Wave è assegnata. In un drum kit reale, alcuni suoni di batteria fisicamente non possono essere suonati simultaneamente, ad esempio il charleston chiuso ed aperto. Potete prevenire il fatto che le Wave possano suonare simultaneamente assegnandole allo stesso Alternate Group. Possono essere definiti fino a 127 Alternate Group. A questo punto potete anche selezionare "off" se volete invece che questi suoni simultanei si verifichino.

\Box Regolazioni: off, 1 ~ 127

Drum Key Pitch

Imposta il pitch di ciascun Drum Key. Le accordature e i parametri Pitch EG possono essere impostati per ciascun Drum Key.

PCH Tune (Pitch Tune)



Coarse

Regola il pitch di ciascuna Wave di Drum Key (o Voce Normale) secondo intervalli di semitono.

Regolazioni: -48 \sim +48

CDD Se a un Drum Key viene assegnata una Voce Normal, questo parametro non influenza il pitch del Drum Key. Viene usata la nota C3 della Voce Normal e questo parametro cambia il pitch in rapporto a questa nota.

Fine

Serve per l'accordatura fine del pitch di ciascuna Wave (o Voce Normal) del Drum Key.

 \Box Regolazioni: -64 ~ +63

■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Imposta la sensibilità alla velocity del pitch. Regolazioni positive fanno innalzare il pitch se suonate in maniera più forte sulla tastiera, mentre le regolazioni negative fanno decadere il pitch.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Questo parametro è disponibile solo se il parametro Type sulla videata OSC Wave è impostato su "wave".

Drum Key Filter

Alla Drum Voice potete applicare le regolazioni del filtro. È possibile applicare un LPF e un HPF alla Wave per cambiarne le caratteristiche tonali.

Questo parametro è disponibile solo se sulla videata OSC Wave il parametro Type è impostato su "wave".

FLT Cutoff (Filter Cutoff)



■ LPF (Low Pass Filter)

Imposta la frequenza di Cutoff (taglio) del Low Pass Filter o filtro passa-basso. Vengono lasciate passare solo le frequenze al di sotto di questo punto. Potete quindi usare il parametro Reso (Resonance) per aggiungere al suono un carattere ulteriore.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 255

A pagina 93 sono riportati i dettagli riguardanti il filtro passa-basso o LPF

■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Imposta la sensibilità alla velocity della frequenza di taglio del filtro passa-basso (LPF). Regolazioni positive fanno sì che la frequenza di taglio aumenti col crescere della forza di esecuzione sulla tastiera e quelle negative hanno l'effetto opposto.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

Imposta la quantità di Resonance (enfasi di armonici) applicata al segnale nella frequenza di taglio. Può essere usata in combinazione con la frequenza di taglio del filtro passa-basso per aggiungere più carattere al suono.

□ Regolazioni: 0 ~ 31

A pagina 40 sono riportati i dettagli su Resonance.

■ HPF (High Pass Filter)

Imposta la frequenza di taglio del filtro passa-alto. Vengono lasciate passare solo le frequenze al di sopra di questo punto.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 255

A pagina 94 sono riportati i dettagli sul filtro passa-alto.

Drum Key Amplitude

Per ciascun Drum Key potete impostare i parametri amplitude (livello di uscita). Sono disponibili i seguenti due parametri.

Questo parametro è disponibile solo se sulla videata OSC Wave il parametro Type è impostato su "wave".

AMP AEG (Amplitude Envelope Generator) AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)

■ AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)

Il generatore di inviluppo dell'ampiezza (AEG) controlla la variazione di ampiezza dal momento in cui una nota viene tenuta premuta sulla tastiera a quello in cui essa viene rilasciata. Impostando Attack Time, Decay 1 Time e Decay 1/2 Level, potete determinare con quale velocità il suono deve raggiungere la sua ampiezza di picco e come deve dissolversi. Per ciascun Drum Key possono essere impostati i parametri.

Questo parametro è disponibile solo se sulla videata OSC Wave il parametro Type è impostato su "wave".

AMPBAEG) Attack Decay1---Level Decay2 Key=C 3 127 127 127 126

■ Attack (Attack Time)

Imposta il tempo di attacco. □ Regolazioni: 0 ~ 127

- Decay1 (Decay 1 Time)
 - Imposta il tempo di decadimento.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 127

Level (Decay 1 Level)

Imposta il livello di Decay 1.

□ **Regolazioni::** 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Imposta il tempo di Decay 2. Se selezionate "hold", l'ampiezza del livello verrà tenuta fin quando rilasciate la nota.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 126, hold

AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)

Potete definire come l'ampiezza (livello di uscita) vari secondo la velocità delle note ricevute.

AMPBVelSens)	Level
Кеу=С 3	+63

Level

Imposta la sensibilità alla velocity del livello di uscita dell'AEG. Regolazioni positive fanno sì che il livello di uscita aumenti se suonate più forte la tastiera e, per contro, valori negativi lo abbassano.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Regolazioni di Amplitude Envelope Generator

Il generatore di inviluppo dell'ampiezza (AEG) ha tre parametri Time e un parametro Level. Questi governano le transizioni fra i livelli di uscita per la durata di una nota. L'Attack Time è il tempo occorrente al suono perché il livello di uscita raggiunga il suo picco dal momento in cui una nota viene suonata sulla tastiera. I parametri Decay 1/2 Time e Decay 1 Level vengono usati per impostare il comportamento della parte restante (fra il livello di uscita del picco del suono e il punto in cui esso si dissolve a zero). Inoltre, potete impostare questi parametri in modo che risultino sensibili alla velocity della nota.

COP L'Attack Level è fissata su valore massimo.



Drum Key EQ (Equalizer)

Potete impostare i parametri Equalizer per ciascun Drum Key. Sono disponibili le seguenti due videate. Questi parametri sono gli stessi delle Voci Normal; a pagina 101 sono riportati i dettagli.

EQ Type

EQ Param (EQ Parameter)

Questo parametro è disponibile solo se sulla videata OSC Wave Type è impostato su "wave".

Voci Plug-in

Le voci contenute sulle schede Plug-in (Single Part) sono note come voci Board o di scheda. Una voce Plug-in è una voce che è stata elaborata sul synth nel modo Voice Edit. Vi sono sei videate Common Edit e quattro per l'editing dell'Element di una voce Plug-in. Nelle Bank da A a D della memoria PLG1/2 possono essere salvate fino a 64 voci Plug-in editate.

Dopo la selezione della voce Plug-in, se desiderate modificarla (nelle banche da A a D della memoria PLG1/2), quando entrate nel modo Voice Edit, vedrete la videata del modo Voice Edit che avevate lasciato precedentemente.

Monitoraggio delle Voci Board

Potete monitorare le voci Board (scheda) senza dover entrare nel modo Edit. Inoltre, se premete il tasto [EDIT] mentre effettuate il monitoraggio, entrate nel modo Edit con gli oscillatori della voce Board già assegnati.

- Tenendo premuto il tasto [PLG1] o [PLG2], usate la manopola [C] per selezionare la Bank della voce Board. "PLG INT" è la Bank della voce Plug-in (Plug-in interna) memorizzata in PLG1/2.
- Rilasciate il tasto [PLG1] o [PLG2]. Selezionate la Board Voice usando i tasti BANK/PROGRAM oppure la manopola [DATA] come fate per una qualsiasi selezione di voce appartenente ad un'altra memoria.
- **COUR** Se con la banca selezionata non vi è alcuna voce nel numero di programma scelto, non verrà prodotto alcun suono.
- Per editare le Board Voice sulla scheda Plug-in, dovete usare un computer e il relativo software editor.
- COR A pagina 32 a 114 sono riportati i dettagli riguardanti le voci Plug-in e Board.

Molti parametri sono gli stessi di quelli delle Voci Normal (le voci in grigio nei tre diagrammi). Qui sono spiegati soltanto quegli item che differiscono.

COM A pagina 79 sono riportati i dettagli riguardanti gli altri parametri relativi alla spiegazione delle Voci Normal.

Plug-in Voices

۰r	rug-in Common	
	Plug-in Common General —	80
	GEN Name (General Name) ————	80
	GEN Other (General Other) —	109
	– Plug-in Common Quick Edit ————	81
	-QED Level (Quick Edit Level)	81
	-QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	81
	-QED Filter (Quick Edit Filter)	82
	QED EG (Quick Edit Envelope Generator) —	109
	-Plug-in Common Arpeggio	82
	ARP Type (Arpeggio Type) ————	82
	ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	83
	ARP Mode (Arpeggio Mode) —	83
	ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	83
	Plug-in Common Controller	110
	CTL Pitch (Pitch Bend)	110
	-CTL Set1 (Control Set 1)	110
	-CTL Set2 (Control Set 2)	110
	-CTL MW Control (MW Control Depth)	110
	-CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)	110
	-CTL AT Control (AT Control Depth)	110
	-CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)	111
	CTL AC Control (AC Control Depth)	111

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator) LFO Param (LFO Parameter) Plug-in Common Effect EFF InsEF1 (Insertion Effect) EFF Rev (Reverb) Plug-in Element	111 111 111 88 88 89 89 89
-Plug-in Element OSC (Oscillator)	112
OSC Assign (Oscillator Assign)	112
-Plug-in Element Pitch	112
CH PEG (Pitch Envelope Generator)	113
—Plug-in Element EQ (Equalizer)	113
EQ Param (EQ Parameter) —	113
Plug-in Element Native —	113
PLG-NATIVE (Plug-in Native)	113

Plug-in Common Edit e Editing Each Element

Vi sono due videate di edit per una voce Plug-in. Una è relativa alle impostazioni Voice in generale, chiamata anche Plug-in Common e l'altra è relativa alle regolazioni dell'elemento ed è chiamata Plug-in Element. Vi è solo un elemento disponibile per la voce Plug-in, ma potete avere accesso ai parametri nelle videate Plug-in Common ed Element, che sono simili a quelli di una voce normale

Nell'editing della voce Plug-in, potete commutare fra le videate Common ed Element, usando la manopola [A].



Menu Display

Quando usate la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], vedrete il seguente display di menù. Quindi usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore sull'item desiderato e rilasciare il tasto [SHIFT] per saltare alla videata Edit relativa all'item selezionato.


Plug-in Common General

Nella seguenti due videate sono riportati i parametri General.

GEN Name (General Name) GEN Other (General Other)

GEN Name (General Name)

I parametri e le regolazioni sono gli stessi delle Voci Normal. A pagina 80 sono riportati gli altri dettagli.

GEN Other (General Other)

Ecco i parametri disponibili per la Plug-in Board.

GENBOther) Mode Assi9n Common poly sin9le

Modo

Serve a selezionare il playback monofonico o polifonico. Selezionate se la voce deve essere eseguita in playback monofonicamente (solo note singole) oppure polifonicamente (più note simultanee).

□ Impostazioni: mono, poly

Assign

Se impostate Key Assign su "single", si evita il doppio playback della stessa nota. Il sintetizzatore blocca una nota quando la stessa nota viene ricevuta nuovamente. Se selezionate "multi", il sintetizzatore assegnerà consecutivamente ogni ricorrenza della stessa nota ricevuta ad un canale separato, rendendo possibile la generazione del suono di più parti.

□ Impostazioni: single, multi

Plug-in Common Quick Edit

Qui i parametri sono principalmente dedicati alla voce Plug-in per ciò che riguarda il volume ed il tono. Molti di essi possono essere regolati anche utilizzando le manopole Sound Control, sul pannello frontale del CS6x. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

QED Level (Quick Edit Level) QED EffectCtrl (Quick Edit Effect) QED Filter (Quick Edit Filter) QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

I parametri e le impostazioni sono gli stessi delle voci normali. I dettagli sono riportati a pagina 81.

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

I parametri e le regolazioni sono le stesse per le voci normali. I dettagli sono riportati a pagina 81.

QED Filter (Quick Edit Filter)

I parametri e le regolazioni sono le stesse per le voci normali. I dettagli sono riportati a pagina 82.

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

L'EG (generatore di inviluppo) può essere usato per controllare nel tempo il cambiamento del volume della voce Plug-in. Per questo EG, vi sono tre parametri, che controllano il cambiamento di volume nel momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera fino al momento in cui viene rilasciata oppure il punto in cui viene dissolta a zero.



■ Attack

Imposta il tempo di attacco (il tempo occorrente al volume per raggiungere il suo picco dopo che una nota è stata premuta sulla tastiera). Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [ATTACK] sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Decay

Imposta il tempo di decadimento (il tempo occorrente al volume per cambiare dal suo picco ad un livello di uniformità). Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [DECAY] sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Release

Imposta il tempo di Release (il tempo occorrente al volume per dissolversi a zero dopo che la nota è stata rilasciata). Potete anche regolare questo parametro utilizzando la manopola [RELEASE] sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Common Arpeggio

Nelle quattro videate seguenti, potete impostare i parametri per l'Arpeggiator usato da una voce Plug-in. I parametri sono gli stessi della Voce Normal. I dettagli sono riportati a pagina 82.

ARP Type (Arpeggio Type)

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARP Mode (Arpeggio Mode)

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Plug-in Common Controller

Potete impostare Pitch Bend Wheel, Modulation Wheel ed altri parametri del Controller per le voci Plug-in, usando le seguenti nove videate.

CTL Pitch (Pitch Bend) CTL Set1 (Control Set 1) CTL Set2 (Control Set 2) CTL MW Control (MW Control Depth) CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) CTL AT Control (AT Control Depth) CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) CTL AC Control (AC Control Depth) CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)

CTL Pitch (Pitch Bend)

Potete impostare in questa fase la gamma del Pitch Bend e il Portamento relativi alla voce Plug-in. Il Portamento crea una transizione uniforme dal pitch della prima nota suonata sulla tastiera al pitch di quella seguente.

CTL®Pitch)	Pitch Bend	Portamento	Time
Common	-24	on	127

Pitch Bend

Imposta l'entità (in semitoni) con cui il pitch della nota viene modificato quando spostate la manopola del Pitch Bend verso l'alto o verso il basso. Ad esempio, se impostate un valore di + 12, il pitch o intonazione si innalzerà di un'ottava quando voi spostate la manopola verso l'alto. Per contro, se impostate un valore negativo, il pitch scende quando spostate la rotella verso il basso.

 \Box Regolazioni: -24 ~ 0 ~ +24

Portamento

Inserisce ed esclude il Portamento. Potete anche impostare questo parametro usando il tasto [ON/OFF] di PORTAMENTO sul pannello frontale del CS6x.

□ Impostazioni: off, on

Time

Imposta il Portamento Time, che rappresenta la velocità di transizione nel pitch dalla prima nota a quella successiva. Potete anche impostare questo parametro utilizzando la manopola [PORTAMENTO] sul pannello frontale del CS6x.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

CTL Set1 (Control Set 1)

CTL Set2 (Control Set 2)

Questi parametri sono gli stessi delle voci normali o Normal. I dettagli sono riportati alla pagina 84 (il parametro Elem SW è disponibile soltanto per le Voci Normal).

CTL MW Control (MW Control Depth)

Qui potete impostare la profondità di controllo della rotella della modulazione sul filtro.

CTLOMW Control) Filter Common -64

Filter

Imposta la profondità del controllo della Modulation Wheel (MW o rotella di modulazione) sulla frequenza di taglio del filtro.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)

Qui, potete impostare la profondità del controllo della rotella di modulazione sul pitch, sul filtro e sulla modulazione dell'ampiezza della voce Plug-in.

> CTLBMW Modulation) PMod FMod AMod Common 127 127 127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la profondità del controllo della rotella di modulazione sulla modulazione del pitch. Maggiore è la regolazione, maggiore sarà la profondità del controllo.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta la profondità del controllo della rotella di modulazione sulla modulazione di taglio del filtro. Superiore è la regolazione, maggiore è la profondità del controllo.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta la profondità del controllo della rotella di modulazione sulla modulazione di ampiezza. Maggiore è la regolazione, maggiore è la profondità del controllo.

Regolazioni: 0 ~ 127

CTL AT Control (AT Control Depth)

Qui, potete impostare la profondità dell'aftertouch della tastiera sul pitch e il filtro della voce Plug-in.

CTLBAT Control)	Pitch	Filter
Common	+24	-64

Pitch

Imposta la profondità del controllo dell'aftertouch della tastiera sul pitch. Potete impostare un valore (in semitoni) fino a due ottave.

 \Box Regolazioni: -24 ~ 0 ~ +24

■ Filter

Imposta la profondità del controllo dell'aftertouch della tastiera sulla frequenza di taglio del filtro.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)

Qui potete impostare la profondità del controllo che l'aftertouch della tastiera ha sul pitch, sul filtro e sulla modulazione di ampiezza della voce Plug-in.

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la profondità del controllo che l'aftertouch della tastiera ha sulla modulazione del pitch del filtro. Maggiore è la regolazione, superiore è la profondità del controllo.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta la profondità del controllo che l'aftertouch della tastiera ha sulla modulazione di taglio del filtro. Maggiore è la regolazione, superiore è la profondità del controllo.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta la profondità del controllo che l'aftertouch della tastiera ha sopra la modulazione dell'ampiezza. Maggiore è la regolazione, superiore è la profondità di controllo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

CTL AC Control (AC Control Depth)

Potete impostare la profondità del controllo dei messaggi di Control Change (Assignable Control) sul filtro della voce Plug-in.

CTLBAC Control) Source Filter Common 04[FootCtrl] -64

Source

Imposta il numero di Control Change MIDI usato per controllare il filtro.

□ Regolazioni: 0 ~ 95

Filter

Imposta la profondità della frequenza di taglio del filtro controllata dal Control Change impostato precedentemente.

\Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)

Qui, potete impostare la profondità del controllo relativa ai messaggi di Control Change (Assignable Control) sul pitch, sul filtro e sull'ampiezza della voce Plug-in.

CTLBAC Modulation)	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la profondità del controllo dei messaggi di Control Change (selezionati nel parametro Source) sulla modulazione del pitch. Maggiore è la regolazione, superiore è la profondità del controllo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo dei messaggi di Control Change (selezionati nel parametro Source) sopra alla modulazione di taglio del filtro. Superiore è la regolazione, maggiore è la profondità del controllo.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta la profondità del controllo dei messaggi di Control Change (selezionati nel parametro Source) sulla modulazione di ampiezza. Maggiore è la regolazione, superiore è la profondità del controllo.

Regolazioni: 0 ~ 127

Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)

Qui potete impostare i parametri LFO. L'LFO utilizza una forma d'onda a bassa frequenza per variare (modulare) il pitch o intonazione del suono. L'effetto vibrato, ad esempio, fa uso dell'LFO.

LFO Param (LFO Parameter)

LFO Param) Speed Delay PMG Common +63 -64 +6

■ Speed

Imposta la velocità della forma d'onda dell'LFO. Una regolazione positiva aumenta la velocità e un'impostazione negativa la riduce.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Velocità = Bassa



Velocità = Alta



■ Delay

Imposta il tempo di ritardo fra il momento in cui premete una nota sulla tastiera e quello in cui l'LFO diventa operativo. Come appare in figura, un'impostazione positiva allunga il delay o ritardo e una negativa lo abbrevia.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Delay breve



Delay lungo



■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta l'entità per cui la forma d'onda dell'LFO controlla il pitch. Una regolazione positiva aumenta il valore e una regolazione negativa lo diminuisce.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Common Effect

Nelle tre videate seguenti, potete impostare i parametri per gli effetti Insertion e System usati dalla voce Plug-in. I parametri sono gli stessi delle voci normali. Il parametro EFF EF1 (Insertion Effect) è lo stesso di EFF EF1 (Insertion Effect 1) delle voci normali. A pagina 88 sono riportati i dettagli.

EFF EF1 (Insertion Effect) EFF Rev (Reverb) EFF Cho (Chorus)

Plug-in Element OSC (Oscillator)

Qui, potete impostare i parametri relativi all'Elemento per la voce Plug-in. Nelle due videate seguenti, potete selezionare la forma dell'Elemento quindi i suoi parametri velocity.

OSC Assign (Oscillator Assign) OSC Velocity (Oscillator Velocity)

OSC Assign (Oscillator Assign)

Potete selezionare la Board Voice che costituisce l'Elemento nella voce Plug-in. Usate la manopola [C] per selezionare la Bank e la manopola [1] per selezionare la Board Voice.



Bank

Seleziona la Bank Board Voice della voce Plug-in.

□ Impostazioni: (Dipendono dalla scheda Plug-in. Fate riferimento al manuale di istruzioni relativo alla scheda Plug-in di cui disponete.)

Number

Seleziona il numero della Board Voice. Il nome della Board Voice viene visualizzato a destra di questo numero.

□ Impostazioni: (Dipendono dalla scheda Plug-in. Fate riferimento al manuale di istruzioni relativo alla scheda Plug-in di cui disponete.)

OSC Velocity (Oscillator Velocity)

Qui, potete impostare la velocity e la note shift (salto di note) per la Board Voice.

OSCBVelocity) Depth Offset NoteSft Elem 127 0 -24

Profondità

Imposta la sensibilità alla velocity della Board Voice. Se inserite un valore più grande, il volume aumenta quando suonate la tastiera con maggiore energia.

Regolazioni: 0 ~ 127

Offset

Imposta un valore di offset per la sensibilità alla velocity della Board Voice. Quando premete una nota sulla tastiera, questo valore di offset viene aggiunto alla velocity di nota.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ NoteSft (Note Shift)

Imposta la quantità (in semitoni) per cui il pitch della Board Voice viene innalzato o abbassato. Potete impostare un valore fino a 2 ottave.

 \Box Regolazioni: -24 ~ 0 ~ +24

Plug-in Element Pitch

Potete impostare i parametri Pitch Envelope Generator per la Board Voice. Il PEG (Pitch Envelope Generator) controlla il cambiamento di intonazione dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui essa viene rilasciata.

PCH PEG (Pitch Envelope Generator)

PCHBPEG)InitLvl Attack Release---Level Elem +63 +63 +63 -64

■ InitLvl (Initial Level)

Imposta il livello iniziale.

□ Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Attack

Imposta il tempo di attacco.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Release

Imposta il tempo di Release. **Regolazioni:** $-64 \sim 0 \sim +63$

Level

Imposta il livello di Release.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Regolazioni di Pitch Envelope Generator

Potete impostare due parametri tempo (velocità) e due parametri di livello (pitch o intonazione) per controllare la variazione di pitch dal momento in cui premete una nota sulla tastiera al momento in cui la rilasciate. Quando premete una nota sulla tastiera, il pitch iniziale viene definito dall'impostazione del parametro InitLvl. Il pitch quindi varia dal valore InitLvl al pitch di picco entro il tempo definito dal parametro Attack. Successivamente, il cambiamento di pitch viene definito dalle regolazioni di Release Time/Level.



Plug-in Element EQ (Equalizer)

Potete impostare le regolazioni equalizer per la Wave. È un equalizzatore di tipo shelving a due bande; una per le alte frequenze e l'altra per le basse frequenze.

EQ Param (EQ Parameter)



■ LoFreq (Low Frequency)

Imposta il punto di shelving per le basse frequenze. I livelli di segnale al di sotto di questa frequenza verranno enfatizzati/attenuati dell'entità impostata nel parametro LoGain.

□ Regolazioni: 32Hz ~ 2.0kHz

■ LoGain (Low Gain)

Imposta l'entità di cui i segnali al di sotto della frequenza LoFreq verranno enfatizzati/attenuati.

\Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ HiFreq (High Frequency)

Imposta il punto di shelving per le alte frequenze. I livelli dei segnali oltre questa frequenza verranno enfatizzati/attenuati dell'entità impostata nel parametro HiGain.

□ Regolazioni: 500Hz ~ 16.0kHz

■ HiGain (High Gain)

Imposta l'entità per cui i segnali oltre la frequenza HiFreq verranno enfatizzati/attenuati.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Element Native

Con una scheda Plug-in installata, avete dei parametri native, cioè originali ed esclusivi, per impostare una Board Voice dalla scheda Plug-in.

PLG-NATIVE (Plug-in Native)

Vengono visualizzati i parametri della parte Native (originarie o residenti). Usate la manopola [PAGE] per impostare la videata per il parametro desiderato, quindi usate le manopole [C] e [2] per immettere le regolazioni.

I parametri ed il numero delle videate variano secondo la scheda Plug-in. Per i dettagli circa ciascun parametro e le sue funzioni, fate riferimento al manuale di istruzioni oppure all'help on-line che viene fornito con la vostra scheda Plug-in.

Editing delle voci Plug-in Board

Le Voci Plug-in sono basate sulle Voci Board. Tuttavia, queste ultime in se stesse possono essere editate via computer usando l'allegato software per l'editing. Sono disponibili vari software secondo le varie schede Plug-in.

Quando si usa l'editor mentre il sintetizzatore si trova nel modo Voice, impostate la "Part No." nell'editor su "1". Inoltre, accertatevi che il canale di ricezione base del synth sia lo stesso di quello impostato sul canale MIDI dell'editor.

Le vostre modifiche effettuate alla Board Voice verranno conservate nella Custom Bank finché voi non spegnete lo strumento. Dovete notare che la Custom Bank è una memoria temporanea, per cui gli editing in essa inclusi verranno cancellati quando spegnete lo strumento. Perciò, sarà necessario salvare i dati della Board Voice usando un computer.



Sull'help on-line sono riportati i dettagli circa l'impiego dell'editor.

Quando si effettua il riversamento a blocchi dei dati relativi a Board Voice (Bulk Dump) le voci Board editate vengono ricevute nella Custom Bank secondo il messaggio Bank Select (MSB/LSB) esclusivo per ciascuna scheda Plug-in. Perciò, per effettuare il playback di queste voci Board, dovete selezionare le appropriate Bank nel sintetizzatore.

- Nel modo Voice Play, selezionate qualsiasi voce in una memoria Plug-in (PLG1 o PLG2).
- 2 La Board Voice che avete editato ora può essere eseguita in playback se su questa videata è stata selezionata una Custom Bank.
- **DIB** Per i dettagli riguardanti le Custom Bank, i numeri di Bank Select (MSB/LSB) e le Voci Board, fate riferimento al manuale di istruzioni oppure all'help on-line che viene fornito con la vostra scheda Plug-in.
- Una volta che avete trasmesso i dati della Board Voice editati al synth e dopo averli salvati nella Memory Card come tipo di file "plugin", potete caricare il file senza dover collegare il computer.

Se nel modo Voice Edit è stata editata una Board Voice nella Custom Bank, potete memorizzarla come una voce Plug-in nella Memory Bank da A a D di PLG1 o PLG2. In ogni Bank possono essere memorizzate fino a 64.

Tuttavia, possono essere immagazzinati soltanto i parametri di Voice Edit. I parametri della Board Voice editata non possono essere memorizzati. Perciò, perderete tutti gli editing della Voce Board quando voi spegnete il vostro synth.

Per evitare questa situazione, dovreste salvare tutti gli editing delle Board Voice su una Memory Card e quindi caricare i dati come una voce Plug-in.

Dopo aver caricato i dati Board Voice, se selezionate le memorie delle voci Plug-in (PLG1/PLG2) da A a D, il suono memorizzato (la voce Plug-in editata basata sulla Board Voice) viene caricato.

- L'impostazione "all" non è disponibile quando salvate i dati Board Voice; viene salvata come tipo di file "plugin". Se viene impostato il nome del file, il file si carica automaticamente (pagina 172), e i dati Board Voice possono essere anche caricati quando viene acceso il sintetizzatore.
- Può occorrere un certo tempo per salvare o caricare i dati della Board Voice utilizzando la Memory Card.
- A pagina 173 sono riportati i dettagli circa il salvataggio/caricamento dei dati su/da Memory Card.
- L'editor per la scheda Plug-in PLG150-AN/PF è un programma di Plug-in per XGworks (lite). Dovrete lanciare Windows e XGworks (lite) per poterlo usare. XGwork (lite) è incluso sul CD-ROM che viene fornito con questo sintetizzatore.

Modo Voice Job

Potete eseguire varie operazioni (Job) nel modo Voice Job. Ad esempio, potete "inizializzare" le voci (comprese quelle che state editando) oppure "richiamare" degli editing precedenti.

Quando attivate questo modo, vedrete innanzitutto la videata Initialize. Per ciascun Voice Job sono disponibili quattro videate.

CDP Prima di attivare il modo Voice Job ed usare la funzione Initialize o Recall, dovete selezionare la voce con cui intendete operare (pagina 74).

Prima videata: VCE Initialize Seconda videata: VCE Edit Recall Terza videata: VCE Copy Quarta videata: VCE Bulk Dump

A pagina 22 sono riportati i dettagli per entrare nel modo Voice Job.

Esecuzione di un Job

•Nel modo Voice Play, selezionate il numero di voce su cui intendete eseguire il job o operazione.

2 Premete il tasto [JOB] per attivare il modo Voice Job.

3Usate la manopola [PAGE] e passate alla videata che mostra il job che intendete eseguire.

VCE Initialize) Job Current Voice

Usate le manopole [B]/[C] e le manopole [1]/[2] per selezionare il parametro sul quale intendete eseguire il job. In alternativa, usate la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].

Questo step non è applicabile ai job Recall e Bulk Dump.

5Quando premete il tasto [ENTER], vi sarà richiesta una conferma.

VCE Initialize) << Are You sure? [YES]/[NO] >>

Premete il tasto [INC/YES] per confermare. Quando il job è stato completato sul display apparirà il messaggio "Completed" e ritornerete alla videata originale.

Premete il tasto [DEC/NO] per annullare il job.

- Per i job che hanno bisogno di molto tempo per l'elaborazione, vedrete il messaggio "Executing..." durante l'elaborazione. Se spegnete il vostro synth mentre il messaggio viene visualizzato correte il rischio di rovinare i vostri dati.
- Premete il tasto [VOICE] per uscire dal modo Voice Job e ritornare a Voice Play.

VCE Initialize

Potete resettare (inizializzare) tutti i parametri di una voce riportandoli ai loro valori di default. Potete anche selettivamente inizializzare alcuni parametri, ad esempio le regolazioni Common, le regolazioni per ciascun Element/Drum Key e così via. Dovete notare che ciò non riporta la voce al suo stato originario precedente l'editing. Invece, è utile quando si costruisce una voce completamente nuova partendo da zero.

> VCE Initialize) Job Current Voice

■ Selezionate il tipo di parametro da inizializzare Usate la manopola [C] e la manopola [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il parametro da inizializzare. I parametri disponibili per l'inizializzazione variano secondo il tipo della voce selezionata correntemente (Normal/Drum/Plug-in).

□ Regolazioni: Voce Normal:

Current Voice, Current Common, Current Element $1 \sim 4$

Voce Drum:

Current Voice, Current Common (data common to all Drum Keys), Current Key C0 \sim C6 (Drum Key C0 \sim C6)

Voce Plug-in:

Current Voice, Current Common, Current Element

VCE Edit Recall

Se state editando una voce ma non la immagazzinate prima di passare ad un'altra, gli editing da voi apportati verranno cancellati. In tali situazioni, potete usare la funzione Recall per ristabilire gli editing per la voce.

> VCE Edit Recall) Job

VCE Copy

Potete copiare le regolazioni del parametro Common ed Element/Drum Key da qualsiasi voce in quella voce che state editando. Ciò è utile quando volete creare una voce e desiderate usare alcune impostazioni di parametri appartenenti ad un'altra voce.

Questa funzione non è usata per copiare intere voci da una locazione ad un'altra. Viene usata per copiare regolazioni di parametri da una voce esistente a quella che state editando.



■ 1 Source Voice Memory

Seleziona la Voice Memory che contiene la voce (sorgente o source) da cui copierete le regolazioni dei parametri.

□ Impostazioni: PRE1/2 (Preset 1/2), INT (Internal Normal), EXT (External Normal), PLG1/2 (Plugin 1/2), PRE (Preset Drum), INT (Internal Drum), EXT (External Drum)

2 Source Voice Number

Seleziona il numero di voce della voce sorgente. Il nome della voce appare nella riga superiore del display.

□ Impostazioni: 001 ~ 128 (for Preset/Internal/External Normal), 1 ~ 64 (for Plug-in 1/2), DR1 ~ DR8 (for Preset Drum), DR1 ~ DR2 (for Internal/External Drum)

3 Source Voice Parameter

Seleziona il parametro della voce sorgente. Potete copiare le regolazioni dei parametri comuni a tutti gli elementi o a quelli usati dai singoli elementi.

□ Regolazioni:

Voce Normale: Common (all Elements), EL1 ~ EL4 Voce Drum: Common (all Drum Keys), C0 ~ C6 Voce Plug-in: Common, EL (Element)

Se i parametri della voce sorgente (Normal/ Drum/Plug-in) differiscono da quelli nella voce che state editando in quel momento (destinazione), potrete soltanto copiare i parametri Common.

■ ④ Destination Element/Drum Key

Imposta l'Element/Drum Key della voce di destinazione. Se la sorgente è una Voce Normal o Drum, potete scegliere soltanto una destinazione se è stato impostato Element/Drum Key.

□ Regolazioni: Voce Normal: EL1 ~ EL4 Voce Drum: C0 ~ C6

Se scegliete di copiare i parametri Common dalla sorgente o source, questa videata cambia in "Common".

VCE Bulk Dump

Potete inviare tutte le regolazioni di parametri per la voce corrente al vostro computer o ad altro dispositivo MIDI esterno, utilizzando la funzione di riversamento Bulk Dump.

Dovete impostare il corretto numero di dispositivo MIDI per poter eseguire un'operazione Bulk Dump. A pagina 166 sono riportati i dettagli.

Voice Store

Potete memorizzare (salvare) le regolazioni dei parametri fino ad un massimo di 128 Voci in ciascuna delle memorie del vostro synth (INT: Internal o interna) oppure sulle Memory Card (EXT: External o esterna). La procedura è la seguente:

- **DIB** Nelle Bank da A a D di PLG1/2 è possibile memorizzare fino a 64 voci Plug-in.
- Quando eseguite questa operazione, le regolazioni per la Voce di destinazione verranno eliminate per sovrascrittura. Nel computer bisognerebbe sempre effettuare il backup dei dati importanti, oppure servirsi di una Memory Card oppure altro dispositivo di immagazzinamento dati.
- Premete il tasto [STORE] dopo aver editato una voce. Appare la videata Voice Store.

[Pf:GrandPiano] >[Pf:Init V EXT:128 UCEB Store

- **2** Usate la manopola [1] per selezionare la Voice Memory di destinazione (INT o EXT).
 - Ciò viene fissato su PLG1/2 quando si memorizza una voce Plug-in.
- **3**Usate la manopola [2] per selezionare il numero di voce di destinazione. Così si imposterà la Voice Memory/Number in cui la voce verrà memorizzata.
 - DEP Potete anche usare la manopola [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per eseguire questa operazione.
- Quando premete il tasto [ENTER], vi verrà chiesta una conferma.

VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice] </ Are You sure? [YES]/[NO] >>

- Premete il tasto [INC/YES] per confermare. Mentre il job è in corso apparirà il messaggio "Executing...". Al completamento, vedrete il messaggio "Completed" e sarete riportati al modo Voice Play.
 - Potete premere il tasto [DEC/NO] se intendete cancellare il job. In tal modo ritornerete alla videata originale.
 - Per ciascuna voce vi sono disponibili due Scene. Le condizioni on/off di ciascuna Scena vengono memorizzate contestualmente. I dettagli riguardanti le Scene sono riportati a pagina 45.

Modo Performance

Performance Play

Nel modo Performance Play, è possibile sovrapporre più voci (fino a quattro parti) per creare dei suoni corposi che possono essere suonati in tempo reale o mediante un sequencer.

Nel modo performance, in una singola Performance è possibile combinare fino a 20 Parti, comprese le voci per 16 Parti più le Parti Phrase Clip, A/D Input e Plug-in 1/2. Secondo le regolazioni di Performance Edit (vedi pagina 121), potete assegnare a ciascuna Parte una Voce Normal o una Voce Drum (Drum Kit). Per il playback in tempo reale possono essere assegnate più Parti allo stesso canale MIDI. In alternativa, potete assegnare ogni Parte a un canale MIDI differente per il playback mediante un sequencer esterno o mediante il sequencer interno del synth (nel modo Sequence Play). Il sintetizzatore può contenere fino a 256 Performance costituite da 128 di tipo Internal e altre 64 di tipo External su Memory Card.

Qui verranno spiegate le videate mostrate, il metodo di selezione delle Performance e il processo di Edit Multi Part nel modo Performance Play.

- Sul CS6R non sono disponibili i tasti Bank e Program. Per selezionare i numeri di programma usate le manopole da [A] a [C], la manopola [1]/[2] e la manopola [DATA].
- Se è installata una scheda Plug-in multi-timbrica, in una singola Performance possono essere combinate fino a 35 Parti. Tuttavia le regolazioni relative alle Parti Plug-in non possono essere memorizzate.

COS A pagina 39 è riportata una panoramica sulla Performance.

Display del modo Performance Play

Vedrete la videata seguente quando entrate nel modo Performance Play. Come spiegato in seguito, vi sono sette videate relative a questo modo. Usate la manopola [PAGE] per passare da una videata all'altra.

COMP A pagina 21 sono riportati i dettagli per entrare nel modo Performance Play.



Prima videata:

PFM Play (Performance Play)

Videata Main Performance Seconda videata: PFM Srch (Performance Search) Potete facilmente ricercare una Performance specificandone la memoria e la categoria. Nella terza videata e fino alla settima, potete impostare i livelli di uscita, la posizione stereo pan ed altri parametri generali per ciascuna Parte (Multi Part Edit). Sono utili quando usate il sintetizzatore con un sequencer. A pagina 119 sono riportati i dettagli.

Terza videata:PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Volume)Quarta videata:PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan)Quinta videata:PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)Sesta videata:PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)Settima videata:PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)



1. Titolo della videata

Mostra che siete attualmente nel modo Performance Play.

2. Performance Memory/Number (Bank/Number)

Per la Performance selezionata vengono indicati il numero di Memory/Performance Program (da 001 a 128) e Bank (da [A] ad [H])/Numero di Programma (da [1] a [16]). Ad esempio, "INT: 128(H16)" mostra che la memoria è di tipo "Internal", il numero di Performance/Program è "128", la Bank è "H" e il numero del programma della Bank è "16".

Numero di programma Performance/Memory

Le memorie interne sono indicate come "INT" e le memorie esterne come "EXT". Ciascuna Voce all'interno di una memoria è assegnata ad un numero di Performance Program che va da 001 a 128.

COE A pagina 29 sono riportati i dettagli relativi alle Performance Memories.

Numero di Bank/Program

I numeri di Performance Program (da 001 a 128) sono relativi alle Bank da A ad H ed i numeri di Program da 1 a 16 (per la Bank) sono spiegati qui di seguito. Ad esempio, potete selezionare una Performance sia direttamente mediante il suo numero di Performance Program oppure usando una combinazione di tasti Bank e Program.

Performance Number	Bank	Program Number	Performance Number	Bank	Program Number
001	Α	1	065	E	1
002	Α	2	066	E	2
003	Α	3	067	E	3
004	Α	4	068	E	4
005	Α	5	069	E	5
006	Α	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	Α	8	072	E	8
009	Α	9	073	E	9
010	Α	10	074	E	10
011	Α	11	075	E	11
012	Α	12	076	E	12
013	Α	13	077	E	13
014	Α	14	078	E	14
015	Α	15	079	E	15
016	A	16	080	Ē	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
020		5	085		5
021		6	086		5
022		0	080		0
023		/	087		/
024	B	8	088		8
025	В	9	089	F	y
026	В	10	090	F	10
027	В	11	091	F	11
028	В	12	092	F	12
029	В	13	093	F	13
030	В	14	094	F	14
031	В	15	095	F	15
032	В	16	096	F	16
033	С	1	097	G	1
034	С	2	098	G	2
035	С	3	099	G	3
036	Ċ	4	100	Ğ	4
037	č	5	101	Ğ	5
038	Č	6	102	G	6
039	č	7	103	Ğ	7
040	č	8	104	Ğ	8
0/1	č	ă	105	Ğ	å
042	č	10	106	G	10
043	č	11	107	Ğ	11
044	Č	10	109	G	10
0/5	Ĕ	12	100	G	12
045	č	14	110	G	1/
040	Ĕ	15	111	G	15
047	H۲ H	10	110	G	10
040		10	112		10
049			113		1
050		2	114	н	2
051		3	115	н	3
052		4	116	н	4
053		5	117	н	5
054		6	118	н	6
055		7	119	H	7
056	D	8	120	Н	8
057	D	9	121	Н	9
058	D	10	122	Н	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	Н	12
061	D	13	125	Н	13
062	D	14	126	н	14
063	Ď	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

3. Performance Category/Name

Performance Category

Un'abbreviazione di due lettere per la Performance Category è riportata a sinistra del nome della Performance. Ciò vi dà un'idea grossolana del suono della Performance.

Nome di Performance

Il nome di una Performance può essere costituita al massimo da 10 caratteri.

4. Knob Parameter Display

Mostra il valore della funzione/Parametro assegnata a ciascuna manopola (da [A] a [C] e [1]/[2]).



CODE A pagina 123 sono riportati i dettagli sul modo Master Keyboard.

Se il Master Keyboard è off



Usate la manopola [A] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per selezionare il canale di trasmissione MIDI (da 1 a 16).

Se Master Keyboard è on



Usate la manopola [B]/[C]/[1]/[2] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per selezionare il canale di trasmissione MIDI (da 1 a 16).

Le note che suonate nel modo Performance Play verranno trasmesse su questo canale MIDI.

Quando è escluso il modo Master Keyboard (off) potete usare la pagina MIDI CH del modo Utility per impostare i canali di trasmissione MIDI (pagina 166).

Selezione di Performance Program

Vi sono quattro modi di selezione di una Performance. Impiego dei tasti BANK/PROGRAM (CS6x) Impiego dei tasti [DEC/NO] e [INC/YES] Uso della manopola [DATA] Uso della funzione Category Search Usando, i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] la manopol

Usando i tasti [INC/YES] e [DEC/NO], la manopola [DATA] oppure la funzione Category Search è la stessa utilizzata quando si seleziona la voce direttamente nel modo Voice Play. Fate riferimento alla pagina 75, sostituendo la parola "Voice" con "Performance".

Impiego dei tasti BANK/PROGRAM (CS6x)

Premete il tasto MEMORY [INT] e [EXT] e selezionate la Performance Memory. L'indicatore Performance Memory selezionato sul display lampeggia.



- I dettagli sulle Performance Memory sono riportati a pagina 29.
- Premete un tasto BANK (da [A] fino ad [H]) per selezionare una Bank. Sul display l'indicatore Bank lampeggia.
- Premete i tasti Bank (da [A] a [D]) quando selezionate una Performance EXT.



- Se a questo punto premete il tasto [EXIT], il processo di selezione Performance viene cancellato e viene ristabilita la Performance originale.
- Se è stata già selezionata la Bank, questo step non è necessario.

A pagina 29 sono riportati i dettagli sulle Bank.

3Premete un tasto PROGRAM (da [1] a [16]) per selezionare un numero di programma.

Le Performance possono essere selezionate impostando il numero di programma, la Bank e la Memory come spiegato nei tre step precedenti. Il display mostra anche la Performance selezionata.



Multi Edit (Volume, Pan, Reverb/Chorus Send, Note Shift)

Potete impostare il livello di uscita (volume), lo stereo pan e altri parametri per ciascuna Parte utilizzando gli editor grafici sulle videate da 3 a 7. Ad esempio, potete regolare ciascun Volume della Parte e i parametri Pan in tempo reale mentre usate il sintetizzatore come un generatore di suono multi-timbrico con un sequencer.

Metodo di impostazione

La stessa procedura si applica alle videate da 3 a 7.



1 Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata.

Usate la manopola [A] per selezionare la Parte. Potete scegliere PartCL (Phrase Clip Part), PartAD (A/D Input Part), PartP1 (Plug-in 1 Part), PartP2 (Plug-in 2 Part), Part01 to Part16 (Voice Part da1 a 16). A parte la settima videata (Note Shift), i parametri Common (Layer Common) sono gli stessi per tutte le Parti Layer.

Le regolazioni dei parametri per ciascuna Parte sono mostrati come grafico a barre, per darvi un'idea del bilanciamento globale del suono.

Potete anche usare i tasti MEMORY e PART sul pannello frontale per selezionare ciascuna Parte. I tasti hanno la seguente relazione con ciascuna Parte.

[PRE1/2] key	Common (Layer Common)
[INT] key	PartCL (Phrase Clip Part)
[EXT] key	PartAD (A/D Input Part)
[PLG1] key	PartP1 (Plug-in 1 Part)
[PLG2] key	PartP2 (Plug-in 2 Part)
PART keys [1] to	[16] (CS6x)Part01 to Part16 (Voice Parts 1 to 16)

3Usate le manopole [B] o [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per regolare le impostazioni dei parametri per ciascuna Parte.

4 Ripetete gli step 2 e 3 per ciascuna delle altre Parti.

COUTS Per evitare di perdere le impostazioni, accertatevi di immagazzinare la Performance prima di uscire per passare ad un altro modo oppure prima di selezionare un'altra Performance. A pagina 141 sono riportati i dettagli per la memorizzazione delle Performance.



- **1 Parameter:** mostra le regolazioni del parametro.
- **2 Part:** mostra la parte selezionata in quel momento.
- (3) Value: mostra il valore per la Parte selezionata in quel momento.
- (4) Bar graph: mostra le regolazioni di ciascuna Parte come grafico a barre.

Common (Layer Common) PartCL (Phrase Clip Part) PartAD (A/D Input Part) PartP1 (Plug-in 1 Part) PartP2 (Plug-in 2 Part) Part01 ~ Part16 (Voice Parts 1 ~ 16)

- (5) Layer Switch on/off: visualizza un segno "L" sopra al grafico a barre per le Parti che hanno il loro interruttore Layer impostato su "on".
- (6) Mute on/off: visualizza un segno "*" sopra il grafico a barre per le Parti che sono escluse. Premete il tasto [ENTER] per inserire/disinserire l'interruttore per la Parte selezionata in quel momento.
- Se nello Slot 2 Plug-in è installata una scheda Plug-in multi-timbrica, non sarà più disponibile PartP2 (Parte Plug-in 2). Tuttavia sarete in grado di selezionare le Parti da 17 a 32 (Parti di voce 17 fino a 32). A destra del grafico a barre, per indicare che vi sono ancora altre Parti disponibili verrà visualizzato il simbolo "→". Se selezionate le Parti da 17 a 32, il grafico a barre mostra le regolazioni ad esse relative.



■ Terza videata: PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Volume)

Imposta il livello di uscita (volume) di ciascuna Parte.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ Quarta videata: PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan) Imposta la posizione stereo pan per ciascuna Parte.



□ Regolazioni: L63 ~ C ~ R63

Quinta videata: PFM Mlt) RevSend(Performance Multi: Reverb Send)

Per ciascuna parte, imposta il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto 1/2 di tipo Insertion (o il segnale "bypassato") all'effetto Reverb.



□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Sesta videata: PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)

Per ciascuna Parte, imposta il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto 1/2 Insertion o dal segnale "bypassato" all'effetto Chorus.



Regolazioni: 0 ~ 127

■ Settima videata: PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)

Imposta l'entità dell'offset (in semitoni) di cui ciascuna Parte viene variata. Potete regolare l'offset in maniera ascendente o discendente fino a due ottave.



 \Box Regolazioni: -24 ~ 0 ~ +24

Performance Edit

Potete impostare i parametri Performance Edit. Possono essere grossolanamente suddivisi in parametri Common, che si applicano a tutte le Parti e ai parametri specifici della Parte. Inoltre, vi sono varie regolazioni di zona per il modo Master Keyboard (pagina 123).

Quando entrate nel modo Performance Edit, vedrete questa videata. Il display effettivo (numero di videate) varia secondo la Parte selezionata. Sostanzialmente, per selezionare il tipo di parametro che intendete editare viene usata la manopola [A] (Common/Part/Zone), la manopola [PAGE] viene usata per passare fra le varie videate di parametro e le manopole [B], [C], [1] e [2] vengono usate per l'immissione delle regolazioni dei parametri. Alternativamente, potete usare la manopola [DATA], i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per immettere le regolazioni.



Potete usare le manopole da [A] a [C] e la manopola [1]/[2] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per spostare il cursore su ogni rispettivo parametro. Il cursore può essere anche spostato usando la manopola [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

- Dovete selezionare la Performance che intendete editare prima di entrare nel modo Performance Edit (pagina 119). Possono essere memorizzate tutte le regolazioni dei parametri per ciascuna Performance.
- Se è stata installata una scheda multi-timbrica Plug-in, i parametri per le sue Parti non verranno memorizzati.
- A pagina 21 sono riportati i dettagli per entrare nel modo Performance Edit.

Display del menù

Quando usate la manopola [PAGE] tenendo premuto [SHIFT], appare il seguente menù. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore fra i vari item, quindi rilasciate il tasto [SHIFT] per passare a quello selezionato.



Common/Part/Zone Edit

Una Performance può essere costituita da 16 Parti Voice, una Phrase Clip Part e una A/D Input Part oppure Plug-in Part 1/2 (pagina 39). I parametri comuni a tutte le Parti sono noti come Common Edit. Le videate del modo Performance Edit possono essere suddivise nella videata Common Edit e nelle videate per l'editing individuale di ciascuna Parte. Quando si effettua l'editing individuale delle Parti, le videate che vedrete variano secondo la Parte selezionata. Se il sintetizzatore si trova nel modo Master Keyboard (pagine 8, 67) sarete in grado di impostare i parametri per ciascuna Zona.

Nel modo Performance Edit, usate la manopola [A] per commutare fra le videate per le regolazioni Common, Part e Zone.

Regolazioni Common



Regolazioni Part



Regolazioni Zone



Modo Master Keyboard/Tone Generator (solo CS6x) Nel modo Performance, il collegamento con il generatore di suono interno del CS6x (il flusso del segnale) può essere modificato premendo il tasto [MASTER KEYBOARD] sul pannello frontale. Se il LED di questo tasto è acceso, il CS6x entra nel modo Master Keyboard e diventa utile per controllare generatori di suono esterni. Se il LED è escluso (off), il CS6x esce dal modo Master Keyboard e diventa utile per controllare le sue parti interne mediante il generatore di suono interno. Il flusso del segnale per ciascun modo è il seguente.

Modo Master Keyboard: LED del tasto [MASTER KEYBOARD] acceso



121

Modo Tone Generator: LED del tasto [MASTER KEYBOARD] spento



L'indicatore 🛛 (Edit)

Se modificate qualsiasi parametro nel modo Performance Edit, nella parte superiore sinistra della videata appare l'indicatore **B**. Ciò vi dà una rapida indicazione che la Performance corrente è stata modificata ma non ancora memorizzata.

Edit indicator

MIXOLevel) Com:>GE Part01 Part:>MI

- **COUR** Anche se uscite dal modo Performance Play, le regolazioni editate per la Performance corrente non andranno perdute fin quando voi non selezionate un'altra Performance.
- **DIB** L'indicatore **E** verrà anche visualizzato nel modo Performance Play.
- L'indicatore E verrà visualizzato anche nel modo Voice Play se vengono usate le manopole Assignable o le manopole Sound Control, per il controllo del suono.

La funzione "Compare"

Usate questa funzione per ascoltare la differenza fra la Performance con le variazioni da voi apportate e la stessa prima dell'editing.

● Premete il tasto [EDIT/COMPARE] mentre siete nel modo Performance Edit. L'indicatore ☐ nella parte superiore sinistra del display cambia in ☐ e il LED del tasto [EDIT/COMPARE] lampeggia. Le regolazioni di Performance antecedenti l'editing verranno temporaneamente ristabilite per il confronto



- Compare".
- **2** Ripremete il tasto [EDIT] per disattivare la funzione "Compare" e ripristinare le regolazioni che avete apportato alla vostra Performance editata.

Performance Store

Le regolazioni editate per la Performance corrente andranno perdute se uscite per passare al modo Performance Play e quindi selezionare un'altra Performance o un altro modo. Per evitare la perdita di dati importanti, dovreste sempre usare la funzione Performance Store per immagazzinare in memoria le vostre Performance editate dopo essere usciti dal modo Performance Edit. A pagina 141 sono riportati i dettagli sulla procedura Performance Store.

Quando si crea una Performance da zero, è utile, prima dell'editing, cancellare tutte le regolazioni della Performance corrente usando la funzione Initialize Performance, del modo Performance Job (pagina 140).

Common (Regolazioni per tutte le Parti)

Qui spieghiamo come editare le regolazioni o impostazioni comuni per tutte le Parti di una Performance. Sono disponibili sei menù, ciascuno delle quali consiste di più videate.

- Common General
- Common Quick Edit
- Common Arpeggio
- Common Controller
- Common Master EQ
- Common Effect

Common General

Potete impostare il nome della Performance, il canale MIDI ed altri parametri generali nelle videate Common Edit. Per le regolazioni generali sono disponibili le seguenti tre videate.

GEN Name (General Name) GEN MIDI (General MIDI) GEN M.Kbd (General Master Keyboard)

GEN Name (General Name)

Potete impostare un nome di Performance costituito da 10 caratteri al massimo (alfabetici o numerici) e/o simboli. Potete anche selezionare il nome della categoria a sinistra del nome della Performance.

	Category Na	me Performa	nce Name
GENBName) Ct9ry	a−Z	<u>0-? Cur</u>	sor
C 1234	[P:	f <mark>:[Init Vo</mark> j	ice]

Il metodo di impostazione del nome della Performance è lo stesso adottato per il nome delle Voci. A pagina 80 sono riportati i dettagli.

<u>GEN MIDI (General MIDI)</u>

Potete impostare i parametri di canale MIDI In/Out per la Performance.

■ ArpOut (Arpeggio Out)

Commuta su on o off l'uscita MIDI della frase Arpeggiator.

□ Regolazioni: off, on

■ ArpCh (Arpeggio Channel)

Imposta il canale MIDI dell'Arpeggiator. L'arpeggio verrà eseguito per le Parti e le Voci impostate su questo canale MIDI. Se scegliete kdbch (Keyboard Channel), l'Arpeggiator userà il canale di trasmissione MIDI impostato nel modo Utility (pagina 166).

□ Regolazioni: 1 ~ 16, KbdCh (Keyboard Channel)

■ LayerCh (Layer Channel)

Imposta il canale MIDI della Parte Layer. Tutte le Parti Layer (fino a quattro) utilizzano lo stesso canale MIDI impostato qui. Se scegliete BasicCh (Basic Receive Channel) tutte le Parti Layer useranno il canale di ricezione base impostato nel modo Utility (pagina 166).

□ Regolazioni: 1 ~ 16, BasicCh (Basic Receive Channel)

GEN M.Kbd (General Master Keyboard)

Potete impostare la divisione della tastiera e i layer quando usate una Performance nel modo Master Keyboard.

GENBM.Kbd) Mode Lower Upper Point Common (split) ch01 ch02 C 3

Mode

Imposta il modo della tastiera. Sono disponibili i seguenti tre modi. Se il LED del tasto [MASTER KEYBOARD] sul pannello frontale è spento, questi modi non sono disponibili e sul display appaiono le parentesi.

□ Impostazioni: split, 4zone, layer

split:

Suddivide la tastiera in una sezione per la mano sinistra (lower) e una sezione per la mano destra (upper), assegnando un canale MIDI differente e una parte diversa a ciascuna sezione.

4zone:

Suddivide la tastiera in un massimo di quattro zone, assegnando a ciascuna zona un canale MIDI ed una parte differenti. I parametri possono essere impostati separatamente per ciascuna zona (pagina 137) quando premete il tasto [ENTER].

layer:

Serve a sovrapporre fino a due Zone (Parti) sulla tastiera. Ciò è utile per creare suoni ricchi e corposi.

■ Lower

Quando questo modo (vedi sopra) è stato impostato su "split", imposta il canale MIDI assegnato alle note e al di sotto del punto di split. La Parte o la Voce impostata su questo canale MIDI verrà eseguita quando premete le note sul punto di split e al di sotto di esso. Quando il modo è impostato su "layer", viene impostato qui il canale MIDI solo per la Zona o Parte layered, cioè dove è prevista la sovrapposizione.

□ Impostazioni: ch01 ~ ch16

■ Upper

Quando il modo (vedi sopra) è stato impostato su "split", imposta il canale MIDI assegnato alle note al di sopra del punto di split. La Parte o la Voce impostata su questo canale MIDI verrà eseguita quando premete le note sopra al punto di split. Se il modo è impostato su "layer", il canale MIDI per l'altra Zona layered (o Parte) viene impostato qui.

□ Impostazioni: ch01 ~ ch16

Description Potete anche impostare rapidamente i canali MIDI Upper/Lower usando i tasti PART da [1] a [16]. Premete e tenete premuto un solo tasto PART, quindi premetene un altro. Il numero del primo tasto viene impostato come canale MIDI Upper, mentre il numero del secondo tasto viene impostato come canale MIDI Lower.

■ Point

Quando il modo (vedi precedentemente) è stato impostato su "split", imposta il punto di split cioè di divisione. La nota effettiva del punto di split verrà assegnata alla sezione superiore.

De Potete anche selezionare il punto di split premendo la nota mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

□Impostazioni: C-2 ~ G8

Regolazioni	di	Master	Keyboard	(per	split/lave	r)
				(F		-,

	Split			Layer				
Prameter Name	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4
TrnsCh	ch	ch+1	ch	ch	ch	ch+1	ch	ch
TG	on	on	off	off	on	on	off	off
MIDI	on	on	off	off	on	on	off	off
Octave	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Note Limit Low	C-2	р	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2
Note Limit High	р	G8						
Transmit Switch PB	on							
Transmit Switch MW	on							
Transmit Switch KnobA-C	on							
Transmit Switch Knob1/2	on							
Transmit Switch RB	on							
Transmit Switch FC	on							
Transmit Switch BC	on							
Transmit Switch AT	on							
Transmit Switch FS	on							
Transmit Switch Sus	on							
Transmit Switch Vol/FV	on							
Transmit Switch Pan	on							
Transmit Switch Bank Select	off							
Transmit Switch Program Change	off							
Transmit Preset Volume	100	100	100	100	100	100	100	100
Transmit Preset Pan	40	40	40	40	40	40	40	40
Transmit Preset Bank MSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset Bank LSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset PC	0	0	0	0	0	0	0	0
CS Control Number Assign	7	7	7	7	7	7	7	7

p: punto di split I dettagli riguardanti i parametri sono riportati a pagina 137.

Der ulteriori informazioni riguardanti il modo Master Keyboard, fate riferimento alla pagina 67.

Common Quick Edit

Potete impostare i vari parametri che governano le proprietà sonore della layer Part e molte possono essere editate mediante le manopole Sound Control sul pannello frontale del CS6x. Quando l'interruttore Laver (pagina 133) per ciascuna parte è impostato su "on" sono disponibili solo le seguenti quattro videate.

QED Level (Quick Edit Level) QED EF (Quick Edit Effect) OED Filter (Ouick Edit Filter) QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

Potete impostare il livello di uscita e i parametri pan per ciascuna Layer Part. Le regolazioni sono disponibili anche sulle videate Part Edit.

QEDBLevel) Vol	Pan RevSend ChoSend
Common 127	C 63 63

■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita della Layer Part.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 127

Pan

Imposta la posizione stereo pan della Layer Part. Potete anche regolare questo parametro mediante la manopola [PAN] situata sul pannello frontale del CS6x.

□ Impostazioni: L63 (Sinistra) ~ C (Centro) ~ R63 (Destra)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto 1/2 di tipo Insertion (o il segnale "bypassato") all'effetto Reverb. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola [REVERB] sul pannello del CS6x.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto 1/2 di tipo Insertion (o il segnale "bypassato") all'effetto Chorus. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola [CHORUS] sul pannello frontale del CS6x.

Regolazioni: 0 ~ 127

QED EF (Quick Edit Effect)

Potete impostare la quantità di Chorus applicata alla Laver Part, nonché le regolazioni di Portamento.

■ Chorus

Imposta il livello di ritorno dell'effetto Chorus come un valore di offset.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

■ Portamento

Inserisce e disinserisce il Portamento. Potete impostarlo anche usando il tasto PORTAMENTO [ON/OFF] sul pannello frontale del CS6x.

□ Impostazioni: off, on

■ Time

Imposta il tempo di transizione del pitch. Valori più alti significano tempi di transizione più lunghi. Potete anche impostare questo parametro usando la manopola PORTAMENTO sul pannello frontale del CS6x.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

QED Filter (Quick Edit Filter)

Questi parametri controllano i filtri che governano in definitiva la qualità del suono della voce. Se state usando l'LPF (Low Pass Filter) e l'HPF (High Pass Filter) combinati assieme, i parametri nella pagina QED Filter influenzano soltanto l'LPF.

QEDBFilter)	Cutoff	Reso
Common	+63	+63

Cutoff

Aumenta o diminuisce la frequenza di taglio per ciascuna Voce di una Layer Part. Potete anche usare questo parametro utilizzando la manopola [CUTOFF] sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

Imposta la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio. Potete regolare questo parametro anche con la manopola [RESONANCE] sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

L'EG (Envelope Generator) controlla la transizione nel tempo del livello di uscita per ciascuna Voce in una Layer Part. Vi sono quattro parametri che regolano la transizione del livello di uscita dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera a quello in cui essa viene rilasciata oppure il punto in cui il livello di uscita si dissolve fino a zero. Queste regolazioni di Layer Part utilizzano le regolazioni di ciascuna Parte Edit.



■ Attack

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui un tasto sulla tastiera viene premuto fino al punto in cui il livello di uscita della Layer Part raggiunge il suo picco. Potete anche regolare questo parametro con la manopola [ATTACK] sul pannello frontale del CS6x.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

Decay

Imposta il tempo di transizione dal punto in cui il livello di uscita della Layer Part raggiunge il suo picco sul punto in cui il livello di annulla. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [DECAY] sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Sustain

Imposta il livello di uscita della Layer Part mantenuta mentre il tasto della tastiera viene tenuto premuto. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [SUSTAIN] sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Release

Imposta il tempo di transizione dal punto in cui il tasto sulla tastiera viene rilasciato al punto in cui il livello di uscita della Layer Part raggiunge zero. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [RELEASE] sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio

Le quattro videate seguenti regolano il comportamento dell'Arpeggiator. Questi parametri sono gli stessi usati nel modo Voice Edit. A pagina 102 sono riportati i dettagli.

Per usare l'Arpeggiator nel modo Performance, bisogna che gli interruttori Arpeggio e Layer (pagina 133) siano impostati su "on".

ARP Type (Arpeggio Type)

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARP Mode (Arpeggio Mode)

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Common Controller

Potete assegnare i numeri di Control Change MIDI ai controlli e alle manopole situati sul pannello frontale. Ad esempio la manopola [1]/[2] può essere impostata in modo da controllare l'entità dell'effetto applicato ad un suono e il Foot Controller può essere predisposto per regolare la modulazione. Potete impostare differenti assegnazioni di Control Set per ciascuna Performance. Sono disponibili le seguenti due videate Control Set.

CTL Assign1 (Controller Assign 1) CTL Assign2 (Controller Assign 2)

CTL Assign1(Controller Assign 1)

Usate le manopole [C], [1] e [2] per assegnare i numeri di controllo al Breath Controller, alla manopola [1] e alla manopola [2] rispettivamente. La funzione selezionata appare a sinistra sul display.



■ BC (Breath Controller)

Imposta il numero di Control Change assegnato al Breath Controller. Esso è collegato al jack BREATH (pagina 18).

□Impostazioni: I dettagli sono riportati sull'elenco di controllo separato.

■ Manopola 1/2

Imposta i numeri di Control Change assegnati alle manopole [1] e [2] sul pannello frontale.

CTL Assign2 (Controller Assign 2)

Usate le manopole [C] e [1] per assegnare i numeri di Control Change al Foot Controller e al Controller a nastro, rispettivamente. La funzione selezionata viene indicata a sinistra del display. Usate la manopola [2] per selezionare il modo Ribbon Controller (controllo a nastro).



■ FC (Foot Controller)

Assegnate un numero di Control Change al Foot Controller. Quest'ultimo è collegato al jack omonimo sul pannello posteriore (pagina 18).

□ Impostazioni: I dettagli sono forniti sull'elenco di controllo separato.

RB (Ribbon Controller)

Assegna un numero di Control Change al Controller a nastro sul pannello frontale. Il comportamento di quest'ultimo dipende dall'impostazione del parametro Mode.

□Impostazioni: I dettagli sono forniti in un elenco di controllo separato.

■ Mode

Imposta il comportamento del Controller a nastro. Se selezionate "hold", il parametro controllato manterrà il proprio valore anche dopo aver rilasciato il Controller a nastro. Se invece selezionate "reset", il valore ritorna all'impostazione di default al centro della striscia del nastro.

□ Impostazioni: hold, reset

Common EQ (Equalizer)

Potete assegnare una delle cinque differenti bande Equalizer all'intera Performance. Sono disponibili le seguenti videate.

EQ Low

EQ LowMid (Low-Middle Range)

EQ Mid (Middle Range)

EQ HighMid (High-Middle Range)

EQ High



EQ Low

Questo equalizzatore copre le basse frequenze. Potete regolare il livello di segnale alla frequenza specificata. Potete anche selezionare differenti tipi di equalizzatore (forme).



■ Shape

Seleziona un'equalizer di tipo Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/enfatizza il segnale all'impostazione Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/enfatizza il segnale alle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione della frequenza specificata.

□ Impostazioni: shelv (Shelving), peak (Peaking) shelv (Shelving)



peak (Peaking)



■ Gain

Imposta il guadagno. Attenua o amplifica la frequenze intorno all'impostazione Frequency. □ **Regolazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate dall'impostazione Gain.

□ Regolazioni: 32Hz ~ 2.0kHz

Q (Caratteristica della frequenza)

Varia il livello del segnale all'impostazione Frequency per creare varie caratteristiche di curva della frequenza. □ Regolazioni: 0.1 ~ 12.0



EQ LowMid (Low-Middle Range)

EQ Mid (Middle Range)

EQ HighMid (High-Middle Range)

Questi equalizzatori coprono le gamme di frequenza bassa-media, media e alta-media. Possono essere usati per regolare il livello di segnale intorno alla frequenza specificata.

LowMid			
MEQBLowMid)	Gain	Freq	12. Ö
Common	+12dB	100Hz	
Mid			
MEQBMid)	Gain	Freq	12. 0
Common	+12dB	100Hz	
HighMid			
MEQBHi9hMid)	Gain	Freq	12. 0
Common	+12dB	100Hz	

🔳 Gain

Imposta il guadagno. Attenua o amplifica la frequenze intorno all'impostazione Frequency. □ **Regolazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate dall'impostazione Gain.

□ Regolazioni: 100Hz ~ 10.0kHz

Q (Caratteristica della frequenza)

Varia il livello del segnale all'impostazione Frequency per creare varie caratteristiche di curva della frequenza.

Regolazioni: 0.1 ~ 12.0

EQ High

Questo equalizzatore copre le alte frequenze. Potete regolare il livello del segnale alla frequenza specificata. Potete anche selezionare diversi tipi di Equalizer (Shape).

MEQOHigh) Shape Gain Freq Q Common peak +12dB 0.5kHz 12.0

■ Shape

Selezionate un equalizzatore di tipo Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/enfatizza il segnale al valore di Frequency specificato, mentre il tipo Shelving attenua/enfatizza il segnale alle frequenze al di sopra o al di sotto del valore di Frequency specificato.

□ Impostazioni: shelv (Shelving), peak (Peaking)

Gain

Imposta il guadagno. Attenua o amplifica la frequenze intorno all'impostazione Frequency. **Regolazioni:** -12dB ~ 0dB ~ + 12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate dall'impostazione Gain. **Regolazioni:** 500Hz ~ 16.0kHz

■ Q (Caratteristica della frequenza)

 \widetilde{V} aria il livello del segnale all'impostazione Frequency per creare varie caratteristiche di curva della frequenza.

Regolazioni: 0.1 ~ 12.0

Common Effect

Potete impostare due tipi di effetti Insertion, oltre a due effetti di tipo System (Reverb e Chorus). Sono disponibili le seguenti tre videate.

EFF Part EFF Rev (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

EFF Part

■ InsEF (Insertion Effect)

Assegnate una Parte ad un effetto Insertion. Selezionate "off" se non desiderate assegnare la Parte ad un effetto Insertion. Inoltre, se sono state installate le schede Plug-in, saranno anch'esse selezionabili come Parti Plug-in 1 e 2.

□ Impostazioni: Parte normale

Part01 ~ Part16, PartAD (A/D Input Part), PartCL (Phrase Clip Part), off

Parte Plug-in (se installata): PartP1 (Plug-in Part 1), PartP2 (Plug-in Part 2), off

■ PLG-EF (Plug-in Effect)

Assegnate una parte all'effetto Plug-in. Selezionate "off" se non desiderate assegnare la Parte all'effetto Plug-in. Questi parametri sono disponibili soltanto se è stata installata una scheda Plug-in di effetti tipo Insertion.

□ Impostazioni:

Parte normale:

Part
01 \sim Part
16, PartAD (A/D Input Part), PartCL (Phrase Clip Part), off

EFF Rev (Reverb)

Potete selezionare il tipo Reverb Effect e impostare i suoi parametri premendo il tasto [ENTER].



■ Type (Reverb Effect Type)

Imposta il tipo di effetto Riverbero.

□ Impostazioni: I dettagli sono riportati nell'elenco dei tipi di effetto dell'elenco dati separato.

Return

Imposta il livello di ritorno dell'effetto riverbero.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 127

EFF Cho (Chorus)

Potete selezionare il tipo di effetto Chorus e impostarne i parametri premendo il tasto [ENTER].

Common Chorusi 127 127 to Edit	EF	FBCho)	Type	toRev	Return	[ENTER]
	Co	mmon	Chorus1	127	127	to Edit

■ Type (Chorus Effect Type)

Imposta il tipo di effetto Chorus.

□ Impostazioni: I dettagli sono riportati nell'elenco dei tipi di effetto dell'elenco dati separato.

■ toRev (To Reverb)

Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Return

Imposta il livello di ritorno dell'effetto Chorus.

Regolazioni: 0 ~ 127

COTS Se è stata installata una scheda Plug-in di effetti Insertion, vedrete la videata EFF Plg (Plug-in) dopo la videata EFF Cho (Chorus).

Regolazioni del parametro degli effetti

Le videate del parametro EFF Rev ed EFF Cho sono disponibili quando voi selezionate l'effetto e premete il tasto [ENTER]. Se è stata installata una scheda Plug-in di effetti di tipo Insertion, potete immettere i parametri per l'effetto Plug-in nella videata EFF Plg (Plug-in). Usate la manopola [PAGE] per passare da una videata all'altra ed usate le altre manopole e i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare ciascun parametro. Quando premete il tasto [EXIT], ritornerete alla videata di selezione del tipo di effetto.



Part (Impostazioni per ciascuna Parte)

Potete editare ciascuna Parte di una performance. Usate la manopola [A] per selezionare la Parte, quindi impostatene i parametri. Sono disponibili le seguenti sei videate, sebbene il loro contenuto vari secondo la Parte selezionata.

- Part Mixer
- Part Tone
- Part Layer
- Part Receive switch
- Part Controller
- Part Insertion Effect

Part Mixer

Potete impostare i vari parametri di uscita della Voce per ciascuna Parte. Sono disponibili due videate.

MIX Vce (Mix Voice)

- MIX Level
- La videata Mix Vce (Mix Voice) cambierà in Mix Kit o Mix Template, rispettivamente, se è stata selezionata PartCL (Phrase Clip) o ParteAD (A/D Input Part).

MIX Vce/Kit/Template (Mix Voice/Kit/Template)

A ciascuna parte potete assegnare un Voice/ Kit/Template. Usate la manopola [A] per selezionare la Parte, quindi impostatene i parametri Voice/Kit/ Template. Il display varia secondo la Parte selezionata.

Se è stata selezionata la Parte da 01 a Parte 16

Potete usare lo stesso metodo adottato per Category Search (pagina 77) per impostare la Voce.

> MIXBVce) Memory Number Ctgry Search Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]

■ Memory (Voice Memory)

🖵 Impostazioni:

PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Internal Normal), EXT (External Normal), PRE (Preset Drum), INT (Internal Drum), EXT (External Drum)

■ Number (Program Number)

🖵 Regolazioni:

1 - 128 (per le Voci Normali), DR1 - DR8 (per i Drum Preset), DR1 - DR2 (per i Drum Internal/External)

A pagina 80 nell'elenco delle categorie sono riportati i dettagli sulle categorie.

• Se è stata selezionata ParteP1/ParteP2 (Plug-in 1/2)

Impostate la Voce per la Parte Plug-in 1/2. Questa videata appare solo se è stata installata una scheda Plugin. Usate la manopola [B] per selezionare PLG1/2INT (memoria interna) e l'MSB/LSB (Bank della scheda Plug-in) ed usate la manopola [C] per selezionare il numero di programma.

> MIXBUce) Bank Number Ct9ry Search PartP1 NORM/001:128(H16)[Pf:GrandPiano]

Bank

□ Impostazioni:

PartP1/P2 (Plug-in 1/2): PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 Internal), MSB/LSB (Plug-in Bank)

DIB Per i dettagli riguardanti le Bank Plug-in (Bank Select MSB/LSB) fate riferimento al manuale di istruzioni che viene fornito con la scheda Plug-in.

■ Number (Program Number)

🗆 Impostazioni:

PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 Internal): $1 \sim 64$ MSB/LSB (Plug-in Bank): $1 \sim 128$

DIB Per i dettagli riguardanti le voci Plug-in, fate riferimento al manuale di istruzioni che viene fornito con la vostra scheda Plug-in.

• Se è stata selezionata la Parte17 fino alla Parte32

Potete impostare le voci per le Parti 17 fino a 32 se avete installato una scheda Plug-in multi-timbrica. Usate la manopola [B] per selezionare la Voice Bank (banca della voce) e la manopola [C] per selezionare il numero di programma.

> MIXBVce) Bank Number Part17 NORM/001:001(A01)[Pf:GrandPno]

■ Bank/Number (Bank/Program Number)

- **Regolazioni:** Fate riferimento al manuale di istruzioni che viene fornito con la scheda Plug-in.
- Questa impostazione viene tenuta solo temporaneamente e non può essere memorizzata con la Performance.

• Se è stata selezionata PartCL (Phrase Clip Part)

Selezionate la Phrase Clip Kit usata per la Parte Phrase Clip Part.



■ Number (Kit Number)

Regolazioni: 1 ~ 4

Se è stata selezionata la PartAD (A/D Input)

Una fonte audio collegata al jack A/D INPUT può essere usata come una parte. Vi sono 13 differenti template (cioè maschere) per le impostazioni di Effect Type e Gain. Selezionate la template e la Parte sorgente A/D Input.

> MIXBTemplate)Src Number PartAD keybaord --[InsEF off]

■ Src (Source)

Selezionate la fonte o sorgente collegata al jack A/D INPUT.

Impostazioni: mic (microphone), guitar, keyboard, audio

■ Number (Template Number)

Selezionate il numero di Template. Potete scegliere fra 13 template o maschere per ciascuna sorgente audio.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 12

Number Src		0	1	2	3	4	5	6
MIC	PresetName	Off	Mic	Reverb	Chorus	Cho+Rev	Karaoke1	Karaoke2
	InputGain	mic	mic	mic	mic	mic	mic	mic
	VariType	-	-	-	-	-	Karaoke1	Karaoke2
GUITAR	PresetName	Off	Guitar	Reverb	Chorus	Cho+Rev	Tube	Stack
	InputGain	mic	mic	mic	mic	mic	mic	mic
	VariType	-	-	-	-	-	AmpSim.	AmpSim.
KEYBOARD	PresetName	Off	Keyboard	Reverb	Chorus	Cho+Rev	PhaserEP	PanEP
	InputGain	line	line	line	line	line	line	line
	VariType	-	-	-	-	-	Phaser1	AutoPan
AUDIO	PresetName	Off	Audio	Reverb	Chorus	Cho+Rev	Audio	Audio
	InputGain	line	line	line	line	line	line	line
	VariType	-	-	-	-	-	-	-

Number Src		7	8	9	10	11	12
MIC	PresetName	Karaoke3	Echo	Vocal	Studio	OctUp	OctDown
	InputGain	mic	mic	mic	mic	mic	mic
	VariType	Karaoke3	Echo	Stage1	Exciter	PitChange1	PitChange1
GUITAR	PresetName	FlangGtr	CleanGtr	FuncGtr	Tremolo	Phaser	5thGuitar
	InputGain	mic	mic	mic	mic	mic	mic
	VariType	Flanger1	Celeste3	TouchWah2	Tremolo	Phaser1	PitChange1
KEYBOARD	PresetName	WahClavi	RotaryOrg	SynthStr	SynthPad	SynthLead	SFX
	InputGain	line	line	line	line	line	line
	VariType	TouchWah1	RotarySp.	Symphonic	Flanger2	DelayLCR	PitChange1
AUDIO	PresetName	Audio	Audio	Audio	Audio	Audio	Audio
	InputGain	line	line	line	line	line	line
	VariType	-	-	-	-	-	-

Se il parametro InsEF della videata EFF Part è impostato su qualcosa di diverso da PartAD, verrà visualizzato "InsEF Off" e questo parametro non sarà disponibile.

MIX Level

Potete impostare il livello di uscita, il pan, la mandata degli effetti ed altri parametri per ciascuna parte. Ciò è utile quando dovete impostare i livelli di ciascuna parte in un mix.



■ Vol (Volume)

Imposta il volume di uscita della Parte.

□ Regolazioni. 0 ~ 127

Pan

Imposta la posizione stereo pan della Parte.

□ Regolazioni. L63 (Sinistra) ~ C (Centro) ~ R63 (Destra)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Insertion 1/2 (o il segnale "bypassato") all'effetto Reverb.

□ Regolazioni. 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata (Send) del segnale inviato dall'effetto Insertion 1/2 (oppure dal segnale "bypassato") all'effetto Chorus.

□ Regolazioni. 0 ~ 127

Part Tone

Potete impostare il Filter, l'Envelope Generator ed altri parametri che controllano le caratteristiche del suono di ciascuna Parte. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

TON Filter (Tone Filter) TON EG (Tone Envelope Generator) TON Portamento (Tone Portamento) TON Other (Tone Other)

TON Filter (Tone Filter)

Potete usare i filtri per regolare il tono di ciascuna parte. Se il filtro è una combinazione di LPF e HPF, il parametro Cutoff (taglio) si applica all'LPF.

TON@Filter)	Cutoff	Reso
Part01	+63	+63

- Questa videata non è disponibile per la Parte A/D Input.
- A pagina 93 sono riportati i dettagli sul Filter.

■ Cutoff

Aumenta o abbassa la frequenza di Cutoff per ciascun Elemento costituente una Parte.

Per ciascun Elemento, se viene usata una combinazione Low Pass e High Pass Filter, questo parametro regola la frequenza di Cutoff (taglio) del filtro passa-basso (LPF).

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

Imposta la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale della frequenza di Cutoff. Ciò aggiunge un ulteriore carattere al suono.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

TON EG (Tone Envelope Generator)

Potete impostare i parametri EG (Envelope Generator) per ciascuna Parte. Vi sono quattro parametri che governano il passaggio nel livello di uscita dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera a quello in cui viene rilasciata oppure il punto in cui il livello di uscita viene azzerato per dissolvenza.

Questa videata non è disponibile per la Parte A/D Input.

CDD Per ulteriori informazioni, fate riferimento ad un diagramma che illustri il concetto del generatore di inviluppo (EG), che potete trovare nelle sezioni del modo Voice o Phrase Clip Edit.

Parte da 1 a 16



Parte Plug-in 1/2 Parte Multi Plug-in



Parte Phrase Clip Parte Drum Voice



Attack

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui un tasto sulla tastiera viene premuto al punto in cui il livello di uscita della Parte raggiunge il suo picco. Un valore positivo allunga il tempo di transizione ed un valore negativo lo abbrevia.

\Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Decay

Imposta il tempo di transizione dal punto in cui il livello di uscita della Parte raggiunge il suo picco al punto in cui scende di livello. Un valore positivo allunga il tempo di transizione, mentre un valore negativo lo abbrevia.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

Sustain

Imposta il livello di uscita della Parte mantenuta mentre il tasto viene tenuto premuto sulla tastiera.

Questo parametro non è disponibile per le Parti Plug-in, Phrase Clip o Drum Voice.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Release

Imposta il tempo di transizione dal punto in cui la nota sulla tastiera viene rilasciata al punto in cui il livello di uscita della Parte raggiunge lo zero. Un valore positivo allunga il tempo di transizione e un valore negativo lo abbrevia.

Questo parametro non è disponibile per le Parti Phrase Clip o Drum Voice.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

TON Portamento (Tone Portamento)

Potete impostare i seguenti tre parametri Portamento per ciascuna Parte.

Questa videata non è disponibile per le Parti A/D Input, Phrase Clip o Drum Voice.

Parte da 1 a 16



Parte Plug-in 1/2 Parte Multi Plug-in



Switch (Portamento switch)

Inserisce/disinserisce il Portamento (on o off). Quando il Portamento è inserito (on) vi sarà una transizione uniforme nel pitch dalla prima nota suonata a quella successiva.

Impostazioni: off, on

■ Time (Portamento Time)

Imposta il tempo di transizione del pitch. Valori più alti significano tempi di transizione più lunghi.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ Mode (Portamento Mode)

Seleziona il modo Portamento. Il suo comportamento varia secondo il modo Part (mono/poly) impostato nella videata del modo LYR (pagina 133).

Questo parametro non è disponibile per le Part Plug-in 1/2 e Multi Plug-in.

□ Impostazioni: fingered, fulltime

Se il modo Part è impostato su "mono":

fingered:

Il Portamento viene applicato se la tastiera viene suonata in legato (una nota viene suonata prima che l'altra sia stata rilasciata).

full:

Il Portamento viene applicato per tutti gli stili di esecuzione.

Se il modo Part è impostato su "poly": Il Portamento è applicato alle note multiple.

TON Other (Tone Other)

Potete impostare per ciascuna Parte i parametri Pitch Bend Range e Velocity Sensitivity.

Queste videate non sono disponibili per la Parte A/D Input.

Parti da 1 a 16



Parte Plug-in 1/2 Parte Multi Plug-in Parte Phrase Clip Parte Drum Voice

Pitch Bend

Imposta la quantità (in semitoni) per cui il pitch della voce cambia quando si muove la rotella del Pitch Bend. Ad esempio, un'impostazione Lower di -12 significa che il pitch della voce scende fino ad un'ottava quando la rotella del Pitch Bend viene mossa verso il basso. Un'impostazione Upper di + 12 significa che il pitch della voce viene incrementato fino ad un'ottava superiore quando il controllo viene mosso verso l'alto.

Il parametro Lower è disponibile solo per le Parti delle voci Normal (parti da 1 a 16).

🗆 Regolazioni:

Lower (Sinistra): $-48 \sim 0 \sim +24$

Upper (Destra):

 $-48 \sim 0 \sim +24 (0 - 24 - 0 - +24 \text{ per Plug-in } 1/2 \text{ e Multi Plug-in Parts})$

■ VelDepth-Offset (Velocity Sensitivity Depth/Offset)

Imposta la sensibilità alla velocity e l'offset della velocity per ciascuna Parte.

🗆 Regolazioni:

VelDepth (Velocity Sensitivity): 0 ~ 127 Offset (Velocity Offset): 0 ~ 127

VelDepth (Velocity Sensitivity Depth)

Come illustrato sotto, una regolazione grande causa grandi cambiamenti della velocity quando suonate la tastiera.

Cambiamenti apportati alla curva di velocity secondo VelDepth (con offset impostato su 64)



Offset (Velocity Offset)

Come illustrato in figura, la velocity verrà incrementata della quantità specificata.

Cambiamenti apportati alla curva di velocity secondo VelDepth (con offset impostato su 64)



Part Layer

Potete impostare per ciascuna Parte i vari parametri MIDI compreso il canale di ricezione MIDI, l'interruttore Arpeggiator, note limit e velocity. Questi parametri sono ampiamente usati quando si effettua la sovrapposizione (layering) di più Parti. Sono disponibili quattro videate.

LYR Mode (Layer Mode) LYR Limit (Layer Limit) LYR Tune (Layer Tune) LYR Out (Layer Out)

LYR Mode (Layer Mode)

Potete stabilire il metodo con cui ciascuna Parte viene trasmessa. I parametri variano secondo la Parte selezionata.

Parte da 1 a 16 Parte Plug-in 1/2

LYR®Mode)	Mode Arp	Layer	RovCh
Part01	Poly on	off	1

Parte Phrase Clip Parte Drum Voice

LYRBMode)	Are	Layer	RovCh
Part01	on	off	1

Parte A/D Input Parte Multi Plug-in

■ Mode

Seleziona se ciascuna parte viene eseguita in playback monofonico (solo note singole) o polifonico (note multiple e simultanee).

Questo parametro è disponibile solo per le Parti delle Voci Normal da 1 a 16 e per le parti Plug-in 1/2.

□ Impostazioni: mono, poly

■ Arp (Arpeggio switch)

Inserisce/esclude l'Arpeggiator dalla Parte selezionata in quel momento.

Questo parametro non è disponibile per le Parti A/D Input e Multi Plug-in.

□ Impostazioni: off, on

Layer (Layer switch)

Quando è inserito potete sovrapporre fino a quattro Parti.

Questo parametro non è disponibile per le Parti A/D Input e Plug-in.

□ Impostazioni: off, on

- Des Potete anche impostare il livello di uscita generale e la posizione stereo pan del Layer quando è impostato su on (pagina 199).
- **I** Layer possono essere lenti da suonare, secondo le Parti che lo compongono.
- Se attivate cinque o più interruttori Layer (on), verranno abilitate solo quattro Parti per il Layer. Queste quattro Parti sono determinate come priorità dalla Parte 01 alla Parte 16, ParteCL, ParteAD, ParteP1, quindi la ParteP2. Per le Parti disabilitate, i valori del loro interruttore Layer appariranno in parentesi, come "(on)".

RcvCh (MIDI Receive Channel)

Imposta il canale di ricezione MIDI per ciascuna Parte. Selezionate "off" per le Parti che non volete rispondano ai messaggi MIDI.

 \Box Regolazioni: 1 ~ 16, off

LYR Limit (Layer Limit)

Potete impostare le gamme di nota e i limiti di velocity per ciascuna Parte.

Questi parametri non sono disponibili per la Parte A/D Input.



■ Note Limit

Imposta le note più bassa e più alta della gamma della tastiera per ciascuna Parte. Ognuna delle Parti suonerà solo per le note eseguite all'interno della sua gamma specifica.

□ Regolazioni: C-2 - G8 (per note più bassa e più alta)

- Se specificate prima la nota più alta e quindi la nota più bassa, ad esempio "C5 su C4", quindi la gamma di note coperta sarà "C-2 fino a C4" e "C5 fino a G8".
- Potete impostare le note più bassa e più alta nella gamma premendo le note sulla tastiera e tenendo premuto il tasto [SHIFT].

■ Vel Limit

Imposta i valori minimo e massimo della gamma di velocity all'interno della quale ciascuna Parte risponderà. Ogni Parte suonerà soltanto per le note suonate nella gamma di velocity specificata.

Regolazioni: 1 - 127 (per i valori minimo e massimo)

COTS Se specificate prima il valore massimo e quindi il minimo, ad esempio "93 su 34", la gamma di velocity coperta sarà da "21 a 34" e da "93 a 127".

LYR Tune (Layer Tune)

Per ciascuna Parte potete impostare i parametri note shift e tuning per l'accordatura.

Questi parametri non sono disponibili per la Parte A/D Input.

LYROTune)	NoteShift	Detune
Part01	+24	+12.7

Coarse

Regola il pitch di ciascuna Parte in semitoni.

□ **Regolazioni:** -24 ~ +24

Detune

Serve a spostare (detune) il pitch di ciascuna Parte di un valore molto piccolo.

□ Regolazioni: -12.8Hz ~ +12.7Hz

LYR Out (Layer Out)

Potete selezionare le uscite per ciascuna Part.

|--|

Output

Assegna ciascuna Parte ad un'uscita.

- □ Impostazioni: L&R (Left and Right outputs), ind 1&2 (Individual Output 1&2) ind1 (Individual Output 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6, drum
- Per esempio, se scegliete "L&R", il canale sinistro verrà trasmesso attraverso OUTPUT L e quello destro attraverso OUTPUT R. In alternativa, se scegliete "ind1" i segnali sinistro e destro verranno fusi ed emessi monofonicamente attraverso INDIVIDUAL OUTPUT 1.
- **DIB** Le regolazioni da "ind3" a "ind6" sono per future espansioni ed al momento non sono disponibili.
- **CDB** Potete selezionare "drum" per le Parti Drum Voice e Phrase Clip. Se selezionare "drum" per una Parte Drum Voice, verranno usate le regolazioni di uscita per ciascun Drum Key (pagina 105). Se selezionate "drum" per la Parte Phrase Clip, vengono usate le regolazioni relative a ciascun tasto Clip (pagina 151).

■ InsEF (Insertion Effect)

Mostra la condizione on/off degli effetti Insertion. Se appare "on", vuol dire che il segnale della Parte viene inviato all'unità degli effetti Insertion.

Gli interruttori di Insertion Effect per ciascuna Parte vengono impostati nella videata EFF Part (pagina 127).

Part Receive Switch

Ogni Parte può essere impostata per ricevere i messaggi di Control Change e Program Change. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

RCV Sw1 (Receive Switch 1) RCV Sw2 (Receive Switch 2)

RCV Sw3 (Receive Switch 3)

RCV Sw4 (Receive Switch 4)

RCV Sw1 (Receive Switch 1)

Quando è impostato su "on", ogni Voce in ciascuna Parte riceverà le regolazioni di controllo (PB, MW, RB, AT) e i messaggi di Control Change. I parametri del Controller varieranno secondo la Parte selezionata.

Questa videata non è disponibile per la Parte A/D Input.

Parti da 1 a 16 Parte Drum Voice Parte Phrase Clip



Parte Plug-in 1/2 Parte Multi Plug-in



Impostazioni:
 PB (Pitch Bend Wheel): off, on
 MW (Modulation Wheel): off, on
 RB (Ribbon Controller): off, on
 AT (Aftertouch): off, on

RCV Sw2 (Receive Switch 2)

Quando è impostato su "on", ciascuna Voce di ogni Parte riceverà i messaggi dalle manopole [1]/[2], più il Breath Controller, il Foot Controller e i messaggi di Control Change.

Questa videata è disponibile soltanto per le Parti da 1 a 16 (comprese le Parti Drum Voice) e la Parte Phrase Clip. Parti da 1 a 16 Parte Drum Voice Parte Phrase Clip

RCV⊡Sw2)	Knob1	Knob2	BC	FC
Part01	on	off	on	off

🖵 Impostazioni:

Knob1 (Knob [1]): off, on
Knob2 (Knob [2]): off, on
BC (Breath Controller): off, on
FC (Foot Controller): off, on

RCV Sw3 (Receive Switch 3)

Quando è impostato su "on", ogni Voce di ciascuna parte riceverà i messaggi di volume, pan, pedale sustain, interruttore a pedale e Control Change.

Parti da 1 a 16

Parte Plug-in 1/2

Parte Multi Plug-in

RCV⊡Sw3)	Vol	Pan	Sus	
Part01	on	off	on	

Parte Drum Voice Parte Phrase Clip Parte A/D Input

RCV⊡Sw3)	Vol	Pan	FS
PartAD	on	off	off

□ Impostazioni: Vol (Volume): off, on Pan: off, on Sus (Sustain): off, on FS (Foot Switch): off, on

RCV Sw4 (Receive Switch 4)

Quando è impostato su "on", ciascuna Voce in ciascuna Parte riceverà messaggi di Program Change e Control Change quando modificate la Performance Bank/ Program.

□ Impostazioni: BankSel (Bank Select): off, on PgmChng (Program Change): off, on CtrChng (Control Change): off, on

Part Controller

Potete impostare i vari Parametri Controller per la Parte A/D Input e per le Parti Multi Plug-in da 17 a 32. Sono disponibili le seguenti due videate per i parametri della Parte A/D Input e sei videate per i parametri della Parte Multi Plug-in.

CTL Set1 (Controller Set 1) (solo Parte A/D Input) CTL Set2 (Controller Set 2) (solo Parte A/D Input)

CTL MW Control (MW Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AT Control (AT Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AC Control (AC Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL Set1/CTL Set2 (Control Set 1/2) (solo Parte A/D Input)

I controller e le manopole sul pannello frontale, la tastiera e così via possono avere una varietà di compiti. Ad esempio, l'aftertouch della tastiera può essere usato per controllare il vibrato e la rotella della Modulation (MW) potrebbe essere usata per controllare la Resonance. Queste assegnazioni di controllo vengono definite "Control Set". Alla Parte A/D Input potete assegnare fino a due Control Set differenti. Così vi sono due videate, ciascuna per un Controller separato: STL set1 e STL set2.





■ Src (Source)

Imposta il Controller usato per governare il parametro specificato in Dest. Sono disponibili i seguenti controller.

□ Impostazioni: PB (Pitch Bend Wheel), MW (Modulation Wheel), AT (Aftertouch), FC (Foot Controller), FS (Foot Switch), RB (Ribbon Controller), BC (Breath Controller), KN1/2 (Knob [1]/[2])

■ Dest (Destination)

Imposta il parametro da controllare con il Controller specificato in Src.

Impostazioni: vedere l'elenco controlli separato.

■ Depth (Depth)

Imposta l'entità con cui viene controllato il parametro selezionato in Dest.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

Usando i Voice Control Set 1 e 2, potete assegnare Controller singoli Src (Source) a parametri multipli Dest (Destination) oppure più Controller Src a parametri singoli Dest. I dettagli vengono descritti a pagina 85.

CTL MW Control (MW Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

La rotella di modulazione può essere usata per controllare i parametri Filter e Amp per ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTL⊡MW Control)	Filter	Амр
Part17	+63	+63

■ Filter

Imposta l'entità con cui la rotella di modulazione può essere usata per regolare la frequenza di taglio del filtro.

Regolazioni: -64 ~ +63

■ Amp

Imposta l'entità con cui la rotella di modulazione può essere usata per regolare il livello di uscita (amplitude o ampiezza).

Regolazioni: -64 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

La rotella Modulation (MW) può essere usata per controllare la quantità di modulazione del pitch/filter/amplitude applicata a ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).



■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la quantità con cui varia la modulazione del pitch quando viene usata la rotella della modulazione (MW).

Regolazioni: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta l'entità della variazione della frequenza di taglio del filtro quando viene usata la rotella Modulation.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta l'entità con cui varia la modulazione dell'ampiezza quando viene usata la rotella Modulation.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

CTL AT Control (AT Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

L'aftertouch della tastiera può essere usato per controllare i parametri pitch/filter/amplitude per ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLOAT Control)	Pitch	Filter	Амр
Part17	+24	+63	+63

Pitch

Imposta la quantità (in semitoni) della variazione quando viene applicato l'aftertouch.

Regolazioni: $-24 \sim +24$

Filter

Imposta l'entità del cambiamento della frequenza di taglio del filtro, quando viene applicato l'aftertouch.

□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

■ Amp

Imposta l'entità della variazione del livello di uscita (ampiezza o amplitude) quando viene applicato l'aftertouch.

 \Box Regolazioni: -64 ~ +63

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

L'aftertouch della tastiera può essere usato per controllare la quantità di modulazione del pitch/filter/amplitude applicata a ciascuna parte Multi Plug-in (da 17 a 32).



■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta l'entità della variazione della modulazione del pitch quando viene usato l'aftertouch.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta l'entità della variazione della frequenza di taglio del filtro quando viene usato l'aftertouch.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta l'entità della variazione della modulazione dell'ampiezza quando viene usato l'aftertouch.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

CTL AC Control (AC Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

I Control Change (controller assegnabili) possono essere usati per controllare i parametri filter/amplitude per ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

> CTLBAC Control) Source Filter Amp Part17 04[FootCtrl] +63 +63

Source

Imposta il numero di Control Change MIDI usato per controllare i parametri Filter/Amp.

D Regolazioni: off, $1 \sim 95$

Filter

Imposta l'entità della variazione della frequenza di taglio del filtro quando viene usato il Controller (Source).

□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

■ Amp

Imposta l'entità della variazione del livello di uscita (amplitude o ampiezza) quando viene usato il controller (Source).

 \Box Regolazioni: -64 ~ +63

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

I Control Change (Controller assegnabili) possono essere usati per controllare l'entità di pitch/filter/amplitude applicata a ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).



PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta l'entità della variazione della modulazione del pitch quando viene usato il controller (Source).

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta l'entità della variazione della frequenza di taglio del filtro quando viene usato il controller (Source).

 \Box Regolazioni: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta l'entità della variazione della modulazione dell'ampiezza quando viene usato il controller (Source).

Regolazioni: 0 ~ 127

Part Insertion Effect (solo A/D Input Part)

Potete impostare i parametri per gli effetti Insertion usati dalla Parte A/D Input. Se avete selezionato la Parte A/D Input, come InsEF (Insertion Effect) nella videata EFF Part, saranno disponibili queste videate.

EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2)

Scegliete il tipo di effetto usato per la Parte A/D Input. Potete selezionare la categoria dell'effetto per Effect 1/2 Insertion con il parametro Ctgry ed il tipo di effetto con il parametro Type. Dopo aver selezionato il tipo di effetto, potete iniziare ad impostare i parametri premendo il tasto [ENTER].

Il collegamento fra Effect 1 e 2 di tipo Insertion è fisso, come $1 \rightarrow 2$ (seriale).

■ Ctgry (Effect Category)

Imposta la categoria dell'effetto. Il primo tipo di effetto della categoria selezionata lampeggia.

□ Impostazioni: I dettagli vengono forniti nell'elenco dei tipi di effetto, contenuti nella lista dei dati separata.

■ Type (Effect Type)

Imposta il tipo di effetto. Dipende dalla categoria selezionata. Per alcune categorie, il tipo di effetto lampeggia. In questo caso, potete premere il tasto [ENTER] per impostare il tipo di effetto.

□ Impostazioni: I dettagli vengono forniti nell'elenco dei tipi di effetto, contenuti nella lista dei dati separata.

■ Dry/Wet

Imposta il livello di mix del segnale wet (che è passato attraverso l'unità degli effetti) e il segnale dry (che non è passato attraverso l'unità degli effetti). Esso può essere non disponibile, secondo il tipo di effetto selezionato.

 \Box Regolazioni: D63 > W ~ D = W ~ D < W63

Regolazioni dei parametri degli effetti

Questi parametri sono disponibili quando premete il tasto [ENTER] per alcuni tipi di effetto. Usate la manopola [PAGE] per passare da una videata all'altra, ed usate le altre manopole e i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare ciascun parametro. Quando premete il tasto [EXIT], ritornerete alla videata di selezione Effect Type.



Il numero dei parametri e il contenuto di ciascuna videata variano secondo l'Effect Type selezionato. I dettagli sono riportati nell'elenco dei tipi di effetti, previsto sulla lista dei dati separata.

Zone (CS6x)

Potete editare le zone usate dalle Performance nel modo Master Keyboard. Usate la manopola [A] o i tasti BANK da [A] a [D]) per selezionare la zona (da 1 a 4), quindi impostate i parametri della zona. Per i parametri Master Keyboard sono disponibili le seguenti otto videate.

Potete scegliere zone se nella videata GEN M.Kbd di pagina 123 è stato selezionato il modo "4zone", e se il LED del tasto [MASTER KEYBOARD] è acceso.

• Master keyboard

MKB Transmit (Master Keyboard Transmit) MKB Note (Master Keyboard Note) MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1) MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2) MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3) MKB TxSw4 (Master Keyboard Transmit Switch 4) MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1) MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)

Master keyboard

MKB Transmit (Master Keyboard Transmit)

Potete impostare i parametri per la trasmissione dei dati della tastiera quando siete nel modo Master Keyboard.

MKB@Transmit)	TrnsCh	TG	MIDI
Zone01	1	on	on

■ TrnsCh (Transmit Channel)

Imposta il canale di trasmissione MIDI per ciascuna zona.

 \Box Regolazioni: 1 ~ 16

■ TG (Tone Generator)

Imposta se i messaggi MIDI debbano essere trasmessi o non trasmessi per ciascuna zona al generatore di suono di ciascuna Parte.

□ Impostazioni: off, on

■ MIDI (MIDI Transmit)

Seleziona se trasmettere oppure no i messaggi MIDI alla porta MIDI Out di ciascuna zona.

□ Impostazioni: off, on

MKB Note (Master Keyboard Note)

Nel modo Master Keyboard, per ciascuna zona potete impostare Octave, Transpose, Note Limit (gamma della tastiera).

Octave

Sposta la gamma delle note di ciascuna zona in modo ascendente o discendente (in ottave).

□ Regolazioni: $-3 \sim 0$ (Default) $\sim +3$

■ Transpose

Traspone la gamma delle note di ciascuna zona in modo ascendente o discendente (in semitoni).

 \Box Regolazioni: -11 ~ 0 (Default) ~ +11

Note Limit

Imposta le note upper e lower per l'estensione di ciascuna zona.

□ Settings: C-2 - G8 (per entrambe le note upper e lower)

Potete anche selezionare questo parametro premendo ciascuna nota mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1)

Per ciascuna zona, potete abilitare/disabilitare la trasmissione dei messaggi per la rotella del Pitch Bend, quella della modulazione, le manopole da [A] a [C] e la manopola [1]/[2].

MKBBTxSw1)	PB	MW	KnobA-C	Knob1-2
Zone01	off	on	on	on

□ Impostazioni: PB (Pitch Bend Wheel): off, on MW (Modulation Wheel): off, on KnobA-C (Knobs [A] to [C]): off, on Knob1/2 (Knob [1]/[2]): off, on

MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2)

Per ciascuna zona, potete abilitare/disabilitare la trasmissione dei messaggi per il Controller a nastro (Ribbon Controller), per il Controller a pedale, per il Controller a fiato e l'Aftertouch.

MKBBTxSw2)	RB	FC	BC	AT
Zone01	on	on	on	on

☐ Impostazioni:

RB (Ribbon Controller): off, on FC (Foot Controller): off, on BC (Breath Controller): off, on AT (Aftertouch): off, on

MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3)

Per ciascuna zona, potete abilitare/disabilitare la trasmissione dei messaggi per il pedale del Sustain, l'interruttore a pedale, il Volume/Foot Volume e la manopola Pan.

MKB@TxSw3)	Sus	FS	Vo1∕FV	Pan
Zone01	on	on	on	on

□ Impostazioni: Sus (Sustain): off, on FS (Foot Switch): off, on Vol/FV (Volume/Foot Volume): off, on Pan: off, on

MKB TxSW4 (Master keyboard Transmit Switch 4)

Per ciascuna zona potete abilitare o disabilitare la trasmissione di Bank Select e dei messaggi di Program Change quando commutate le Performance Bank o i programmi.

MKB⊡TxSw4)	Bank	PC
Zone01	on	on

□ Impostazioni:

Bank (Bank Select): off, on PC (Program Change): off, on

MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1)

Potete impostare il volume iniziale e le impostazioni stereo pan di ciascuna zona quando cambiate Performance Bank/Program.



■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita della zona.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro Vol/FV (Volume/Foot Volume) della videata MKB TxSw3 è stato impostato su "off".

Pan

Imposta la posizione stereo pan della zona.

□ Impostazioni: L64 (Sinistra) ~ C (Centro) ~ R63 (Destra)

Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro pan nella videata MKB TxSw3 è stato impostato su "off".

MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)

Per ciascuna zona, potete impostare i parametri Bank Select e Program Change trasmessi quando in una Performance si cambia Bank/Program.



BankMSB (MIDI Bank Select MSB)

Imposta l'MSB di Bank Select trasmesso quando si cambia Bank/Program.

Regolazioni: 0 ~ 127

BankLSB (MIDI Bank Select LSB)

Imposta l'LSB di Bank Select trasmesso quanto si cambia Bank/Program.

Regolazioni: 0 ~ 127

- **CDD** "Bank Select" è un tipo di messaggio MIDI trasmesso quando si cambia Voice Bank (cioè la banca delle voci). I messaggi MSB ed LSB di Control Change sono combinati per formare i messaggi di Bank Select, usati per specificare la Bank della voce. Questi valori di messaggio variano secondo il sintetizzatore. Per ulteriori dettagli, fate riferimento alla documentazione fornita con il vostro sintetizzatore.
- Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro Bank (Bank Select) sulla videata MKB TxSw4 è stato impostato su "off".

■ PC (MIDI Program Change)

Imposta il numero di programma trasmesso quando si cambia Bank/Program.

Regolazioni: 1 ~ 128

- I numeri di programma da 001 a 128 hanno una relazione diretta con i numeri di Program Change MIDI da 000 a 127. Cioè, i numeri di programma e i numeri di cambio programma differiscono di un'unità. Ricordate di considerare questa differenza.
- Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro PC (Program Change) sulla videata MKB TxSw4 è stato impostato su "off".

Modo Performance Job

Potete eseguire varie operazioni (Job) nel modo Performance Job. Ad esempio, potete inizializzare le Performance (comprese quelle che state editando) oppure richiamare editing precedenti.

Quando entrate nel modo Performance Job, vedrete prima la videata Initialize. Per ciascun Performance Job sono disponibili quattro videate.

CDP Prima di entrare nel modo Performance Job ed utilizzare la funzione Initialize oppure Recall, dovete selezionare la Performance con cui intendete operare (pagina 119).

Prima videata: PFM Initialize Seconda videata: PFM Edit Recall Terza videata: PFM Copy Quarta videata: PFM Bulk Dump

A pagina 22 sono riportati i dettagli per il modo di entrare in Performance Job.

Esecuzione di un Job

- Nel modo Performance Play selezionate il numero di Performance su cui intendete eseguire il job (cioè l'operazione).
- Premete il tasto [JOB] per entrare nel modo Performance Job.
- **3**Usate la manopola [PAGE] e passate alla videata che mostra il Job che intendete eseguire.

PFM Initialize) Job Current Perform

Usate le manopole [B]/[C] e [1]/[2] per selezionare il parametro su cui intendete eseguire il Job. (In alternativa, usate la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].)

Questo step non è applicabile per i Job Recall e Bulk Dump.

5Quando premete il tasto [ENTER], vi verrà chiesta una conferma.

*PFM Bulk Dump) << Are you sure? [YES]/[NO] >>

Premete il tasto [INC/YES] per confermare. Quando il Job è stato completato verrà visualizzato il messaggio "Completed." e voi ritornerete alla videata originale.

Per cancellare il Job, cioè per annullarlo, premete il tasto [DEC/NO].

- Per i Job che hanno bisogno di una lunga elaborazione, vedrete il messaggio "Executing...". Se spegnete il vostro sintetizzatore mentre è visualizzato questo messaggio, correte il rischio di rovinare i vostri dati.
- Premete il tasto [PERFORM] per uscire dal modo Performance Job e ritornare al modo Performance Play.

PFM Initialize

Potete resettare (inizializzare) tutti i parametri di una performance, riportandoli ai loro valori di default. Potete anche inizializzare selettivamente alcuni parametri, ad esempio le regolazioni Common, quelle per ciascuna Parte e così via. Dovete notare che non è la stessa cosa dell'editing di una performance esistente. D'altra parte, è utile quando dovete costruire una nuova Performance completamente da zero.

> PFM Initialize) Job Current Perform

■ Selezionate il tipo di parametro da inizializzare Usate la manopola [B], la manopola [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il parametro da inizializzare.

□ Impostazioni: Current Perform, Current Common (Common Data: Data common to all Layer Parts), Current Part01 fino a Part16, Current PartCL (Phrase Clip Part), Current PartAD (A/D Input Part), Current PartP1/P2 (Plug-in Part 1/2), Zone1 fino a Zone4

PFM Edit Recall

Se state editando una Performance ma non la immagazzinate prima di passare ad un'altra, gli editing da voi apportati verranno cancellati. In una situazione del genere, potete usare la funzione Recall per ristabilire l'editing preesistente per quella Performance.

> PFM Edit Recall) Job

PFM Copy

Potete copiare i parametri di ciascuna Parte e i parametri degli effetti da una performance qualsiasi in quella che state editando. Ciò è utile quando create una Performance e volete usare alcune delle regolazioni dei parametri appartenenti ad un'altra Performance.

Questa funzione non viene usata per copiare le intere Performance da una locazione di memoria ad un'altra. Viene usata per copiare le regolazioni dei parametri da una performance esistente in quella che state editando.



1Source Performance Memory

Selezionate la Performance Memory contenente la Performance (Source o sorgente) da cui intendete copiare le regolazioni dei parametri.

□ Impostazioni: INT (Internal), EXT (External)

2Source Performance Number

Seleziona il numero di Performance della Performance sorgente. Il nome della performance appare sulla riga superiore del display.

□ Impostazioni: 001 ~ 128 (INT), 001 ~ 064 (EXT)

Quando si copia, potete impostare il numero di Performance corrente (destinazione) per il numero di Performance sorgente. In questo caso, se avete editato parecchie impostazioni della Performance corrente, copierete quelle recenti, non quelle memorizzate (prima dell'editing). Perciò, potete editare una Parte e copiare tutti gli editing effettuati nell'altra Parte.

3Source Performance Part

Seleziona la Parte della Performance sorgente (Source).

□ Impostazioni: Part01 fino a Part16, PartCL (Phrase Clip Part), PartAD (A/D Input Part), PartP1/P2 (Plugin Part 1/2)

4 Destination Part

Imposta la Parte della Performance di destinazione. Potete scegliere la destinazione solo se è stata selezionata come source, cioè sorgente, una Parte da 01 a 16. Se avete scelto un'altra impostazione di source, la stessa Parte verrà selezionata automaticamente per ciascuna destinazione.

- □ Impostazioni: Part01 fino a Part16, Arp (Arpeggio), Effect, PartCL (Phrase Clip Part), PartAD (A/D Input Part) e PartP1/P2 (Plug-in Part 1/2) verrà automaticamente selezionata secondo la "source".
- Se scegliete Arp (Arpeggio) o Effect, le regolazioni Arpeggio ed Effect per la voce assegnata alla Parte "source" verranno copiate.

PFM Bulk Dump

Potete inviare tutte le regolazioni di parametri per la Performance corrente al vostro computer o altro dispositivo esterno, utilizzando la funzione Bulk Dump.

PRF Bulk Dump) Job Current Perform

Dovete impostare il corretto numero di dispositivo MIDI per eseguire un Bulk Dump. A pagina 166 sono riportati i dettagli.

Performance Store

Potete memorizzare le regolazioni dei parametri per un massimo di 128 Performance in ciascuna delle memorie del synth (INT: Internal) oppure fino a 64 Performance nelle Memory Card (EXT: External). La procedura è la seguente.

- Quando eseguite questa operazione, le regolazioni per la Performance di destinazione vengono sovrascritte. Pertanto dovreste sempre eseguire un backup dei dati più importanti in un computer, in una Memory Card separata o in qualche altro dispositivo di immagazzinamento.
- Premete il tasto [STORE] dopo aver modificato una Performance. Vedrete la videata Performance Store.

PFM⊡ Store	[Pf:GrandPiano]	>[Pf:Init Perf] INT:128(H16)
---------------	-----------------	----------------------------------

- **2** Usate la manopola [1] per selezionare la Performance Memory di destinazione (INT o EXT).
- **3**Usate la manopola [2] per selezionare il numero di Performance di destinazione. Ciò imposterà la memoria/numero di Performance in cui la vostra Performance verrà memorizzata.
 - DEP Potete anche usare la manopola [DATA] o i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per eseguire questa operazione.
- Quando premete il tasto [ENTER], vi verrà chiesta una conferma.

PFMB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf] << Are you sure? [YES]/[NO] >>

- Premete il tasto [INC/YES] per confermare. Mentre questo Job è in fase di elaborazione appare il messaggio "Executing...". Al suo completamento, vedrete il messaggio "Completed" e ritornerete al modo Performance Play.
 - **DIB** Potete premere il tasto [DEC/NO] per cancellare, cioè annullare l'operazione. In tal modo ritornerete alla videata originale.

Modo Phrase Clip

Phrase Clip Play

Nel modo Phrase Clip Play, potete selezionare uno dei quattro Clip Kit. Un Clip Kit è una raccolta di Phrase Clips (suoni esterni registrati via microfono da dispositivi audio o altre sorgenti) assegnati alle note lungo l'estensione della tastiera per il playback. Un Clip Kit può essere costituito da loop di Drum o frasi e può essere assegnato ad una parte di una Performance (pagina 39). Le videate mostrate nel modo Phrase Clip Play sono l'oggetto della seguente spiegazione.

Potete registrare Phrase Clips nel modo Phrase Clip Record e internamente potete memorizzarne fino a 256. Potete anche salvarle su Memory Card.

COS A pagina 53 sono riportati i dettagli base sulle Phrase Clips.

Display del modo Phrase Clip Play

Quando entrate nel modo Phrase Clip Play, avrete la seguente videata. Potete selezionare ed effettuare da qui il playback del Clip Kit.

Der entrare nel modo Phrase Clip Play, vedere a pagina 21.

PCLP Play (Phrase Clip Play)



1. Titolo della videata

Mostra che siete correntemente nel modo Phrase Clip Play.

2. Numero del Clip <u>Kit</u>

Mostra il numero di programma (da 001 a 004) per il Clip Kit selezionato.

3. Categoria/nome del Clip Kit

Categoria del Clip Kit

Le due lettere alla sinistra del nome del Clip Kit sono un'abbreviazione della categoria. La categoria vi dà un'idea grossolana del tipo di suoni contenuti nel Clip Kit.

Nome del Clip Kit

Mostra il nome del Clip Kit (fino a 10 caratteri).

4. Parametro della manopola

Mostra i nomi delle funzioni assegnate in quel momento alle manopole da [A] a [C] e alla manopola [1]/[2].

Alla manopola [1]/[2] possono essere assegnati più parametri secondo le impostazioni di Control Set. In questo caso, viene mostrato il parametro di destinazione del numero di Control Set più basso.

Parametro della manopola

Nel modo Phrase Clip Play, le manopole da [A] a [C] e la manopola [1]/[2] possono essere usate per regolare le impostazioni dei parametri ad esse assegnati. I valori del parametro sono visualizzati brevemente quando muovete ogni manopola.



Selezione di un programma Clip Kit

Vi sono tre modi per selezionare un programma di Clip Kit.

- Impiego dei tasti PROGRAM (CS6x)
- Impiego dei tasti [DEC/NO] e [INC/YES]
- Impiego della manopola [DATA]

Impiego dei tasti PROGRAM (CS6x)

Se premete un tasto PROGRAM (da 1 a 4), viene selezionato e visualizzato il Clip Kit corrispondente al numero di programma.



Impiego dei tasti [DEC/NO] e [INC/YES]

Se premete il tasto [INC/YES], viene selezionato e visualizzato il Clip Kit successivo. Premendo il tasto [DEC/NO] si seleziona quello precedente.



Previous Number Next Number

Impiego della manopola [DATA]

Ruotate in senso orario la manopola [DATA] per incrementare il numero del Clip Kit e in senso antiorario per decrementarlo.



- **CDP** Il CS6x/CS6R è predisposto in fabbrica con una memoria tipo DRAM interna di 4MB. Poiché la DRAM è una memoria volatile, il suo contenuto viene cancellato quando spegnete il sintetizzatore. Perciò, non vi sono Phrase Clip contenute nella memoria quando accendete il synth.
- Se innalzate il pitch di un loop breve di una Phrase Clip, dovreste udire del rumore durante il playback. In questo caso, dovreste allungare il tempo del loop (pagina 150).
- È probabile che udiate del rumore nel punto di fine loop della Phrase Clip. In questo caso, dovreste regolare il punto finale del loop per trovare la posizione ottimale (pagina 151).

Phrase Clip Record

Nel modo Phrase Clip Record, potete registrare i suoni nel synth mediante un microfono o da un dispositivo audio, come Phrase Clip. Quindi potete creare un Clip Kit costituito da differenti Phrase Clip disseminate lungo la tastiera e suonare questi suoni come se si trattasse del suono di uno strumento normale. Inoltre, potete ricampionare i suoni Voice/Performance suonati via tastiera o con il sequencer. Potete immagazzinare fino a 256 Clip (in totale 4 megabytes) nella memoria interna dello strumento. Potete anche memorizzare questi Clip Kit su una Memory Card esterna.

- **COT3** Le Phrase Clips sono immagazzinate su una Memory Card in un formato di file proprietario. I dettagli circa il salvataggio del file sono riportati a pagina 173. Impiegando il software Card Filer incluso, le Phrase Clips immagazzinare sulla Memory Card possono essere anche salvate su un computer collegato al synth e gestite.
- **The set of the set of**

Entrare nel modo Phrase Clip Record

• Premete il tasto [REC] nel modo Phrase Clip Play. Alla videata seguente, potete specificare la nota (Clip Key) sulla tastiera usata per effettuare il playback della Phrase Clip.



2 Usate la manopola [C] mentre tenete premuto il tasto [REC] (oppure premete una nota sulla tastiera) per assegnare il Clip Key. Quando avete assegnato il Clip Key, rilasciate il tasto [REC] ed appare la videata di registrazione.

Premete il tasto [PHRASE CLIP] o il tasto [EXIT] per ritornare al modo Phrase Clip Play.

PCLP Rec) Source	Trigger	[ENTER]
(Key=C 3)perform	Key	toStandby

Source

Selezionate la Source o sorgente da cui registrare.

Selezionate "mic" se state registrando con un dispositivo di livello microfonico attraverso il jack A/D INPUT.

Selezionate "line", se state registrando da un dispositivo del livello linea, come un riproduttore CD o altro dispositivo audio, attraverso il jack A/D INPUT.

Selezionate "voice", "perform" o "pclip" quando registrate una Voce, una Performance o una Phrase Clip esistente usata dal sintetizzatore. Ad esempio, se avete selezionato una Voce nel modo Voice Play prima di attivare il modo Phrase Clip Record, potete suonare quella voce sulla tastiera per registrarla come una Phrase Clip.

□ Impostazioni: mic, line, pclip (Phrase Clip), voice, perform (Performance)

■ Trigger

Impostate il modo con cui attiverete il processo di registrazione. Il modo Trigger varia secondo la Source (sorgente) selezionata.

Se è selezionato "mic" o "line", selezionate indifferentemente "level" o "manual".

Se selezionate "level", il processo di registrazione inizia automaticamente quando il livello di ingresso raggiunge la soglia designata (Trigger Level). Vedrete un parametro a destra dove potete specificare il trigger Level. In alternativa, se scegliete "manual", la registrazione inizia non appena premete il tasto [ENTER].

Se impostate il valore del parametro Source su qualcosa di diverso da "mic" e "line", impostate questo parametro su "key" o "manual". Se impostate "key", la registrazione avrà inizio nel momento in cui percuotete un tasto sulla tastiera.

□ Impostazioni:

Se Source è impostato su "mic" o "line": level, manual Se Source è impostato su "pclip", "voice" o "perform": key, manual

■ Level (Trigger Level)

Questo parametro è disponibile solo se avete selezionato "level" nel parametro Trigger. La registrazione avrà inizio automaticamente quando il segnale nel jack A/D INPUT raggiunge il livello di attivazione (Trigger Level). A sinistra dell'impostazione del Trigger Level viene visualizzato l'indicatore "T". Usate il puntatore di Trigger Level e quello di Input Level per confrontare visivamente il livello del segnale immesso con l'impostazione di Trigger Level.

Regolazioni: 0 ~ 127

Se il segnale di ingresso ha un livello troppo alto, viene visualizzato il simbolo 🗲 a sinistra dell'indicatore "T".

La videata Level

Quando state registrando da una sorgente di livello "mic" o "line" nel modo Phrase Clip Record, usate la manopola [PAGE] per ottenere la videata seguente. Vedrete il puntatore Input Level e il puntatore Trigger Level. Qui, potete usare entrambi i puntatori per controllare il valore del trigger Level e il livello del segnale che arriva alla presa A/D INPUT. Se avete selezionato "level" nel modo Trigger, usate la manopola [1] per impostare il Trigger Level. La registrazione ha inizio nel momento in cui l'Input Level Pointer raggiunge o oltrepassa il puntatore Trigger Level. Usando entrambi i puntatori, potete determinare il punto di inizio per la registrazione sulla base del livello del segnale di ingresso.

COTO Ruotando in senso antiorario la manopola [PAGE], quando la videata Level è presente, ritornerete alla videata precedente.



Esempio 1: Registrazione di una Phrase Clip da un microfono o da un dispositivo audio

Collegate un microfono o un dispositivo audio al jack A/D INPUT (pagina 14).

- Nel modo Phrase Clip Play, premete il tasto [REC] ed appare il display per la selezione del Clip Key (che viene usato per suonare la Phrase Clip).
- Mentre tenete ancora premuto il tasto [REC], usate la manopola [C] oppure premete una nota sulla tastiera per impostare il Clip Key. Quando rilasciate il tasto [REC], otterrete il display della registrazione.
- Selezionate "mic" se state registrando da una sorgente di livello microfonico o "line" se la registrazione deve avvenire da una sorgente di livello-linea come un riproduttore CD o altro dispositivo audio. Potete impostare il parametro Trigger su "level" o "manual". Se scegliete "level", dovrete anche impostare il parametro Trigger Level.
- Ruotate in senso antiorario la manopola [PAGE] per ottenere la videata Level. Qui potete controllare il puntatore (pointer) Input Level per monitorare il livello del segnale di ingresso. Se necessario, potete usare la manopola [GAIN] sul pannello posteriore per regolare il guadagno del segnale di ingresso.
 - La clip registrata automaticamente verrà assegnata ad un numero di Clip vuota nella memoria (DRAM). Perciò, non è necessario scegliere un numero di Clip prima della registrazione.
5Ora seguite la procedura secondo l'impostazione effettuata allo step **3**.

Se avete impostato su "manual":

La registrazione avrà inizio quando premete il tasto [ENTER].

PCLP Rec) Source Trigger << Now recording	>>	[EXIT] toStop
--	----	------------------

Se avete impostato su "level":

Premete il tasto [ENTER] per attivare la condizione di Recording Standby. Vedrete visualizzato il messaggio "Waiting for trigger", cioè in attesa di attivazione. Quando il livello del segnale di ingresso raggiunge o supera il livello di Trigger, la registrazione inizia automaticamente.

PCLP	Rec) Source Trigger-level	[EXIT]	
<<	Waiting for trigger >>	toStop	

Mentre registrate, vedrete il messaggio "Now recording..."

- Premete il tasto [EXIT] per bloccare la registrazione. Il messaggio "Now recording..." sparisce.
 - **COTS** Se la memoria si satura, la registrazione si arresta automaticamente, anche prima che voi premiate il tasto [EXIT].
- Ora potete ascoltare il Clip appena registrato premendo il Clip Key selezionato allo step 2, mentre tenete premuto il tasto [REC].
- Se non siete soddisfatti del risultato, potete riregistrare la Phrase Clip premendo nuovamente il tasto [ENTER].
- Quando uscite dal modo Phrase Clip Record, la Phrase Clip registrata verrà assegnata automaticamente ad un nuovo numero di Clip e ad un nome di Clip, e verrà salvato nella memoria (DRAM), assieme alle impostazioni Clip Key assegnate allo step 2.
- Ripetete gli step da 1 a 9 per registrare nuove Phrase Clip.
 I dati Phrase Clip tenuti in memoria (DRAM) andranno perduti se spegnete il vostro synth. Dovreste sempre salvare su Memory Card i dati Phrase Clip più importanti (pagina 173).
 - Una Clip registrata può essere editata per ciò che riguarda i toni e gli effetti applicati, assegnati ad un Clip Key da un Clip Kit utilizzando il modo Phrase Clip Edit. Può essere anche copiato o perfino eliminato nel modo Phrase Clip Job. Il Clip Kit che include la Clip registrata verrà selezionato (da quattro Clip Kit) e assegnato alla Parte Phrase Clip nel modo Performance Edit (pagina 121).

Esempio 2: Registrazione di una Phrase Clip dal generatore di suono interno

Potete registrare una Voce, una Performance, una Phrase Clip esistente o una Song come una nuova Phrase Clip.

- Selezionate una Voce, una Performance o un Clip Kit nel modo Voice Play, Performance Play o Phrase Clip Play. Se desiderate registrare una frase di una song dovrete preparare il file della song per il playback e selezionare l'appropriata performance.
 - **COIO** Per una migliore qualità sonora, dovreste massimizzare il volume della Voce, della Performance o della Phrase Clip che state registrando.

- 2 Mentre tenete premuto il tasto [REC], usate la manopola [C] o premete una nota sulla tastiera per impostare il Clip Key. Quando rilasciate il tasto [REC], otterrete la videata di registrazione (recording).
- Selezionate una sorgente (Source) di registrazione specificando il valore (pclip, voice o perform) per il parametro Source nella videata Recording. Selezionate anche un metodo per iniziare la registrazione nel parametro Trigger - "key" per registrare una Voce o una Performance eseguita sulla tastiera oppure "manual" per una frase specifica o una melodia durante il playback di una song.
 - La clip registrata verrà automaticamente assegnata ad un numero di Clip vuoto in memoria (DRAM). Perciò non sarà necessario scegliere un numero di Clip prima della registrazione.
- Premete il tasto [ENTER] per entrare nella condizione di Recording Standby. Vedrete visualizzato il messaggio "Waiting for trigger".
- **5** Ora seguite la procedura secondo l'impostazione fatta allo step **3**.

Se avete impostato su "key":

Iniziate il playback della song premendo il tasto [START/STOP] di SEQ PLAY.

Se avete impostato su "manual":

Iniziate il playback della song premendo il tasto [START/STOP] di SEQ PLAY. Iniziate la registrazione di una Phrase Clip in qualsiasi momento premendo il tasto [ENTER].

Mentre registrate, vedrete il messaggio "Now recording...".

- Per smettere di registrare premete il tasto [EXIT]. Sparisce il messaggio "Now recording...".
 - **COLO** Se si satura la memoria, la registrazione si arresta automaticamente, anche prima che voi premiate il tasto [EXIT].
- Ora potete ascoltare il Clip appena registrato premendo il Clip Key selezionato allo step 2 mentre tenete premuto il tasto [REC].
- Se non siete soddisfatti del risultato, potete riregistrare la Phrase Clip premendo nuovamente il tasto [ENTER].
- Quando uscite dal modo Phrase Clip Record, la Phrase Clip che avete registrato verrà assegnata automaticamente ad un nuovo numero e ad nuovo nome di Clip e verrà salvata in memoria (DRAM) assieme alle regolazioni di Clip Key assegnate allo step 2.
- Ripetete gli step da 1 a 9 per registrare nuove Phrase Clips.
- **I** dati di Phrase Clip e Clip Kit tenuti in memoria (DRAM) vanno perduti allo spegnimento del vostro synth. Dovreste sempre registrare su Memory Card questo tipo di dati (pagina 173).
- Dopo aver registrato dal generatore di suono interno, la Phrase Clip registrata verrà normalizzata automaticamente (Ratio = rapporto = 100%). Per ulteriori informazioni sulla normalizzazione, fate riferimento alla pagina 157.
- Una Phrase Clip può essere editata nei suoi toni, negli effetti applicati, assegnati ad un Clip Key da un Clip Kit nel modo Phrase Clip Edit. Può essere anche copiata o perfino eliminata nel modo Phrase Clip Job. Il Clip Kit che include il Clip registrato, verrà selezionato (da quattro Clip Kit) ed assegnato alla Parte Phrase Clip nel modo Performance Edit (pagina 121).

Phrase Clip Edit

I parametri disponibili quando si edita un Clip Kit sono spiegati in questo paragrafo.

Un Clip Kit è una raccolta di Phrase Clips assegnati lungo la tastiera (dalle note C0 fino a C6) disponibili per il playback.

Per l'editing di un Clip Kit, vi sono cinque videate Common Edit (per i parametri che si applicano al Clip Kit corrente). Vi sono anche cinque videate per i parametri Clip Key (usati per assegnare le Phrase Clips alle note sulla tastiera).

COMP Alle pagine 55 e 143 sono riportati i dettagli circa la registrazione delle Phrase Clips.

Quando entrate nel modo Phrase Clip Edit, avrete la seguente videata. Fondamentalmente, la manopola [A] viene usata per selezionare il tipo di parametro che intendete editare (Common/Clip Key). Il Clip Key viene selezionato premendo la relativa nota sulla tastiera.

La manopola [PAGE] viene usata per commutare fra le videate dei parametri e le manopole [B], [C], [1] e [2] vengono usate per immettere le regolazioni dei parametri. In alternativa potete usare la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per immettere le regolazioni.



Potete usare le manopole da [A] a [C] e la manopola [1]/[2] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per spostare il cursore su ogni parametro rispettivo. Il cursore può essere anche spostato usando la manopola [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

- Dovete selezionare il Clip Kit che intendete editare prima di entrare nel modo Phrase Clip Edit (pagina 142). Tutte le regolazioni dei parametri verranno impostate per ciascun Clip Kit e possono essere memorizzate.
- Se spegnete il vostro synth, i dati della vostra Phrase Clip nella memoria interna vanno perduti. Dovreste sempre salvare su Memory Card i dati più importanti di questo tipo (pagina 173).
- COR A pagina 22 sono riportati i dettagli per entrare nel modo Phrase Clip Edit.
- CIP A pagina 53 è riportata una panoramica generale sui Phrase Clips.

La maggior parte di questi parametri sono gli stessi delle Voci Drum (sono le voci in grigio nel diagramma seguente). Perciò, i parametri che differiscono sono spiegati in questo paragrafo.

I parametri che non differiscono sono spiegati nella sezione del modo Voice Edit (pagina 78).

Phrase Clip Edit Mode	
-Common	
Clip Common General	80
GEN Name (General Name)	80
Clip Common Quick Edit	147
-QED Level (Quick Edit Level)	—— 147
-QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	148
-QED Filter (Quick Edit Filter)	148
LQED EG (Quick Edit Envelope Generator)	148
Clip Common Arpeggio	82
ARP Type (Arpeggio Type)	82
-ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	83
ARP Mode (Arpeggio Mode)	83
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	83
Clip Common Controller	148
CTL Set1 (Control Set 1)	149
-CTL Set2 (Control Set 2)	—— 149
-CTL Set3 (Control Set 3)	149
CTL Set4 (Control Set 4)	149
CTL Set5 (Control Set 5)	149
Clip Common Effect	88
EFF InsEF (Insertion Effect)	88
EFF EF1 (Effect 1)	88
-EFF EF1 (Effect 2)	88
EFF Rev (Reverb)	89
EFF Cho (Chorus)	89
Clip Key	
Clip Key OSC (Oscillator)	149
OSC Asgn (Oscillator Assign)	149
-OSC Out (Oscillator Out)	151
-OSC Pan (Oscillator Pan)	151
OSC Other (Oscillator Other)	151
Clip Key Pitch	152
PCH Tune (Pitch Tune)	152
Clip Key Filter	152
FLT Cutoff (Filter Cutoff)	152
Clip Key Amplitude	152
AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)	153
AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)	153
Clip Key EQ (Equalizer)	101
EQ Type	101
EQ Param (EQ Parameter)	101

Clip Common Edit e Clip Key Edit

Un Clip Kit è costituito da Phrase Clip (onde) assegnate alle note da C0 a C6 sulla tastiera (pagina 55). I parametri comuni a tutte le Phrase Clips sono noti come "Clip Common Edit". Nel modo Phrase Clip Edit, le videate sono disponibili per Clip Common Edit e per ciascun editing di Clip Key. Usate la manopola [A] per passare tra queste videate.



Display Menù

Se usate la manopola [PAGE] mentre tenete premuto [SHIFT] avrete la seguente videata. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore sul parametro che intendete editare, quindi rilasciate il tasto [SHIFT] per saltare alla videata in cui eravate precedentemente.



L'indicatore 🛛

Se modificate dei parametri nel modo Phrase Clip Edit, nella parte superiore sinistra del display apparirà l'indicatore E in negativo. Ciò vi dà una rapida indicazione che il Clip Kit corrente è stato modificato, ma non è stato memorizzato ancora.

Edit indicator

PROGRAM/PART (pagina 80).



- Anche se uscite dal modo Phrase Clip Play, le regolazioni editate per il Clip Kit corrente non andranno perdute finché non scegliete un altro Clip Kit.
- **DIE** L'indicatore **E** verrà visualizzato anche nel modo Phrase Clip Play.

La funzione "Compare"

Usate questa funzione per ascoltare la differenza fra la Phrase Clip che avete modificato e quella prima dell'editing.

● Premete il tasto [COMPARE (EDIT)] mentre siete nel modo Phrase Clip Edit. L'indicatore ☐ nella parte superiore sinistra del display cambierà in ☐ e le regolazioni della Phrase Clip precedenti l'editing verranno ristabilite temporaneamente solo per scopo comparativo.



- Quando è abilitata la funzione "Compare" l'editing non sarà possibile utilizzando le manopole [A] fino a [C] o la manopola [1]/[2].
- Premete nuovamente il tasto [EDIT] per disabilitare la funzione "Compare" e ripristinare le regolazioni per la vostra Phrase Clip editata.

Clip Common General

GEN Name (General Name)

Potete impostare un nome per il Clip Kit costituito al massimo da 10 caratteri. Potete selezionare anche il nome della categoria a sinistra del nome del Clip Kit.



Il nome del Clip Kit viene impostato come quello della Voce. A pagina 80 sono riportati i dettagli.

Clip Common Quick Edit

Vari parametri controllano le proprietà sonore del Clip Kit e molte di esse possono essere editate utilizzando le manopole Sound Control sul pannello frontale del CS6x. Qui abbiamo quattro videate.

QED Level (Quick Edit Level) QED EffectCtrl (Quick Edit Effect) QED Filter (Quick Edit Filter) QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

Nel modo Performance, vengono usate le regolazioni della Parte Phrase Clip.

QED Level (Quick Edit Level)

Questi parametri controllano il livello di uscita e la posizione Pan del Clip Kit.

QEDBLevel)	Vol	Pan RevSend ChoSend
Common	127	C 127 127

■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita del Clip Kit.

Regolazioni: 0 ~ 127

Pan

Imposta la posizione stereo pan del Clip Kit. Potete anche regolare questo parametro mediante la manopola [PAN] sul pannello frontale del CS6x.

□ Impostazioni: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata (send) del segnale inviato dall'effetto 1/2 di tipo Insertion (oppure il segnale "bypassato") all'effetto Reverb. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola [REVERB] sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata (send) del segnale inviato dall'effetto [1]/[2] di tipo Insertion (o il segnale bypassato) all'effetto Chorus. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola [CHORUS] sul pannello frontale del CS6x.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

Imposta la quantità di Chorus applicata all'intero Clip Kit.

QED B EffectControl)	Chorus
Common	+63

■ Chorus

Imposta il livello di ritorno (Return) dell'effetto Chorus come un valore di offset.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Quick Edit Filter)

Questi parametri controllano i filtri che determinano la qualità tonale o sonora del Clip Kit. Con il filtro passa basso (LPF), vengono lasciate passare le frequenze che cadono al di sotto della frequenza di taglio (Cutoff) impostata, mentre le frequenze al di sopra della frequenza di taglio vengono bloccate.



■ Cutoff (taglio)

Imposta la frequenza di taglio. Vengono lasciate passare soltanto le frequenze al di sotto di questo punto. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [CUTOFF] sul pannello frontale del CS6x.

❑ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

Imposta la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale intorno alla frequenza di Cutoff o taglio. Questo rappresenta un modo utile per conferire al suono un ulteriore carattere. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola [RESO-NANCE] posta sul pannello frontale del CS6x.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

Questi due parametri controllano il cambiamento nel livello di uscita di un Clip Kit nel tempo in cui una nota viene suonata.



Attack

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera a quello in cui il livello della Phrase Clip raggiunge il suo picco. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola [ATTACK] sul pannello frontale del CS6x.

❑ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Decay

Imposta il tempo di transizione dal punto in cui il livello della Phrase Clip raggiunge il suo picco a quello in cui scende. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola [DECAY] sul pannello frontale del CS6x.

□ Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Clip Common Arpeggio

I seguenti quattro parametri controllano il comportamento dell'Arpeggiator. Questi parametri sono gli stessi di quelli usati nel modo Voice Edit e a pagina 82 sono riportati ulteriori dettagli.

ARP Type (Arpeggio Type) ARP Limit (Arpeggio Note Limit) ARP Mode (Arpeggio Mode) ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Clip Common Controller

Per ciascun Clip Kit potete impostare fino a cinque Controller. Sono disponibili le seguenti cinque videate.

CTL Bend (Pitch Bend) CTL Set1 (Control Set 1) CTL Set2 (Control Set 2) CTL Set3 (Control Set 3) CTL Set4 (Control Set 4)

CTL Bend (Pitch Bend)

Potete impostare una gamma di variazione del pitch controllata dalla rotella Pitch Bend.



Lower

Imposta una gamma di variazioni del pitch in semitoni quando spostate la rotella verso il basso. Con un valore di "-12", potete abbassare il pitch al massimo di un'ottava quando spostate la rotella verso il basso.

□ Regolazioni: $-48 \sim 0 \sim +24$

■ Upper

Imposta una gamma di variazioni del pitch in semitoni quando spostate la rotella verso l'alto. Con un valore di "+12", potete innalzare il pitch di un'ottava al massimo quando spostate la rotella verso l'alto.

 \Box Regolazioni: -48 ~ 0 ~ + 24

Da CTL Set1 (Control Set 1) a CTL Set4 (Control Set 4)

Ai controlli e alle manopole sul pannello frontale, alla tastiera e così via possono essere assegnati vari usi. Ad esempio, l'aftertouch della tastiera può essere utilizzato per controllare il livello della mandata di riverbero (Reverb Send) e il Foot Switch (se ovviamente è collegato l'interruttore a pedale) può essere usato per controllare altri parametri dell'effetto. Queste assegnazioni di controllo vengono definite "Control Sets". Per ogni Clip Kit potete assegnare fino a quattro Control Sets differenti. Così vi sono quattro videate, ciascuna per un controller separato: da CTL Set1 a CTL Set4.



Questi parametri sono gli stessi delle Voci Normali (tranne il parametro ElemSw, che è disponibile soltanto per le Voci Normali). Per ulteriori informazioni riguardanti i parametri di Voci Normali, vedere a pagina 84.

GIP Fate riferimento alla Sezione Base (pagina 49) per ulteriori informazioni circa le assegnazioni di un Control Set.

Clip Common Effect

Potete impostare due tipi di effetti Insertion, più due effetti di sistema (System): (Reverb e Chorus). Sono disponibili le seguenti cinque videate. I parametri sono gli stessi di quelli usati nel modo Voice Edit. A pagina 88, sono riportati i dettagli.

EFF InsEF (Insertion Effect) EFF EF1 (Effect1) EFF EF2 (Effect2) EFF Rev (Reverb) EFF Cho (Chorus)

Clip Key OSC (Oscillator)

Potete impostare i parametri per le Phrase Clip che costituito un Clip Kit. Un Clip Kit può contenere fino a 73 Clip, ciascuna delle quali viene assegnata ad una nota specifica (Clip Key) nell'estensione da C0 a C6. In questo menù potete assegnare una Clip a ciascun Clip Key ed effettuare regolazioni dettagliate utilizzando le quattro pagine sotto riportate.

OSC Asgn (Oscillator Assign) OSC Out (Oscillator Out) OSC Pan (Oscillator Pan) OSC Other (Oscillator Other)

OSC Asgn (Oscillator Assign)

Potete selezionare le Phrase Clip assegnate ai Clip Key di un Clip Kit. Usate la manopola [A] per selezionare il Clip Key, quindi usate la manopola [B] per selezionare la Phrase Clip. Usate la manopola [1] per selezionare la Variation. La Variation controlla il modo in cui viene eseguita in playback la Phrase Clip, e sono possibili fino ad otto variazioni per ciascuna Phrase Clip. Premete il tasto [ENTER] su questa videata per determinare le impostazioni per le variazioni.

> OSC Asgn) Number Variation [ENTER] Key=C 3 001[InitSmpl] 1 to Edit

■ Number (Clip Number)

Seleziona il numero della Phrase Clip. Il nome di quest'ultima viene visualizzato a destra del numero Phrase Clip. La Phrase Clip può essere eseguita in playback in molti modi, secondo l'impostazione corrente del parametro Variation.

□ Regolazioni: 000 (off) ~ 256

Se selezionate "off", il Clip Key non ha alcuna Phrase Clip assegnata.

Variation

Seleziona il numero della Variation. Questo controlla il modo in cui la Phrase Clip viene eseguita in playback.

Regolazioni: 1 ~ 8

Regolazioni variation

Potete eseguire il playback di una Phrase Clip fino ad otto modi diversi (variazioni). La loro relazione con il Clip Kit è mostrata in figura.



Selezionate la Phrase Clip sulla videata OSC Asgn (Oscillator Assign), quindi premete il tasto [ENTER]. Vedrete la videata Variation Edit.

• PCLP Var (Phrase Clip Variation)

Potete editare le regolazioni di ciascuna Variation nella Phrase Clip selezionata in quel momento. Selezionate la Variation (da 1 a 8) impostata ciascuna con i suoi parametri, quindi premete il tasto [EXIT]. Le regolazioni verranno applicate e potrete ritornare alla videata OSC Asgn (Oscillator Assign).



■ Var (Variation Number)

Seleziona la Variation. Le sue regolazioni verranno riflesse in ciascun parametro.

\Box Regolazioni: 1 ~ 8

Se cambiate il numero di variazione (Variation Number) con questo parametro, automaticamente cambierà quello che è impostato nella pagina OSC Asgn (Oscillator Assign).

■ Play (Play Mode)

Seleziona il metodo di playback della Phrase Clip. Vi sono tre modi.

□ Impostazioni:

loop:

Quando premete una nota sulla tastiera, la Phrase Clip viene eseguita completamente dal suo punto di inizio (Start Point). Quindi la sua sezione "looped" verrà eseguita in playback ripetutamente fin quando rilasciate la nota.



oneshot:

Quando premete una nota sulla tastiera, la Phrase Clip viene eseguita solo una volta dal suo Start Point al suo End Point (non "looped").



reverse:

Quando premete una nota sulla tastiera, la Phrase Clip viene eseguita al contrario, solo una volta, dal suo End Point al suo Start Point (Non "looped").



■ Start (Start Point)

Imposta il punto di inizio da cui la Phrase Clip inizierà il suo playback (come mostrato nell'illustrazione sotto riportata). In questo caso, potete evitare il playback del rumore prima dello Start Point o punto di inizio. Dovete notare che questa impostazione non elimina il rumore nella Clip originale.



Impostazioni: Dipende dalla lunghezza della Phrase Clip.

■ Loop (Loop Point)

Imposta il punto di inizio della sezione "looped". Con un suono di violino, ad esempio, il Loop Point dovrebbe essere impostato dopo la porzione distinta dell'attacco e all'inizio della sezione del suono che contiene il sustain. Quando si effettua il playback di questo loop, la porzione di attacco netto del suono del violino viene eseguita, seguita dalla sezione "looped" corrispondente alla parte con il sustain (compresa tra il Loop Point e l'End Point). D'altra, se il suono non ha una porzione distinta dell'attacco, il Loop Point, cioè il punto del loop, può essere impostato sulla stessa posizione del punto di Start, ossia di inizio.

150



Impostazioni: Dipende dalla lunghezza della Phrase Clip.

End (End Point)

Imposta l'End Point (punto finale) della sezione ciclica della Phrase Clip. Può essere anche usata per togliere rumore indesiderato alla fine della Phrase Clip.



Impostazioni: Dipende dalla lunghezza della Phrase Clip.

OSC Out (Oscillator Out)

Potete impostare i seguenti parametri di output o uscita per ciascuna Clip Key di un Clip Kit.

```
OSC Out) Level InsEF RevSend ChoSend
Key=C 3 127 thru 64 127
```

Level

Imposta il livello di uscita di ciascun Clip Key.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ InsEF (Insertion Effect)

Imposta l'effetto Insertion al quale il segnale di uscita da ciascun Clip Key viene inviato. L'effetto Insertion viene "bypassato" se selezionate thru.

□ **Regolazioni:** thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata (Send) del segnale Clip Key inviato dall'effetto 1/2 Insertion (o il segnale bypassato) all'effetto Reverb.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata (Send) del segnale Clip Key inviato dall'effetto 1/2 Insertion (o il segnale bypassato) all'effetto Chorus.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 127

A pagina 65 sono riportati i dettagli sugli effetti.

OSC Pan (Oscillator Pan)

Potete impostare i seguenti parametri Pan per ciascun Clip Key del Clip Kit.



Pan

Imposta la posizione stereo Pan per ciascun Clip Key. Viene usato anche come posizione base del Pan per le regolazioni Alternate, Random e Scale.

□ Regolazioni: L63 (Sinistra) ~ C (Centro) ~ R63 (Destra)

■ Alter (Alternate)

Imposta l'entità per cui il suono viene spostato alternativamente a sinistra e a destra per ciascuna nota che suonate (panned). L'impostazione Pan viene usata come posizione base di Pan.

□ Regolazioni: L64 ~ 0 ~ R63

Random

Imposta l'entità per cui il suono viene "panned", cioè spostato casualmente a sinistra e a destra per ciascuna nota che premete. L'impostazione Pan viene usata come posizione Pan di base.

Regolazioni: 0 ~ 127

Output

Assegna ciascun Clip Key ad un'uscita.

- □ Impostazioni: L&R (OUTPUT L e R), ind 1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 e 2), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6
- Le impostazioni da "ind3" fino a "ind6" sono riservate a future espansioni e non sono ancora disponibili.
- Ad esempio, se selezionate "ind 1&2" il canale sinistro verrà trasmesso attraverso INDIVIDUAL OUTPUT 1 e il canale destro attraverso INDIVIDUAL OUTPUT 2.

OSC Other (Oscillator Other)

Potete impostare i parametri che governano il suono di ciascun Clip Key di un Clip Kit.

OSCBOther)	KeyOn	Assi9n	AltGre
Key=C 3	normal	sin9le	off

■ KeyOn

Selezionate il metodo Key On. Vi sono due metodi: normal e hold.

□ Impostazioni:

normal:

Premendo un Clip Key inizia il playback di un Clip. Il playback continua fin quando non viene rilasciato il tasto.

hold:

Premendo un Clip Key si attiva il playback di un Clip. Il playback continua anche dopo che è stato rilasciato il tasto, fin quando viene premuto un altro Clip Key.

Assign

Imposta Key Assign su "single" per prevenire il doppio playback delle stesse note ricevute. Selezionate "multi" per assegnare consecutivamente ogni ricorrenza della stessa nota ricevuta ad un canale separato.

□ Impostazioni: single, multi

■ AltGrp (Alternate Group)

Potete prevenire il playback simultaneo di differenti Phrase Clips assegnandole allo stesso Alternate Group. Ciò è utile ad esempio, quando volete evitare dei drum loop che si sovrappongano durante il playback. È possibile definire fino a 127 Alternate Group. Qui potete anche selezionare "off" se desiderate consentire il playback simultaneo di tutte le Phrase Clip.

□ Impostazioni: off, 1 ~ 127

Clip Key Pitch

Imposta il pitch di ciascun Clip Key. Le accordature e i parametri Pitch EG possono essere impostate per ciascun Clip Key.

PCH Tune (Pitch Tune)



Coarse

Regola il pitch di ciascuna Phrase Clip, in semitoni.

 \Box Regolazioni: -48 ~ 0 ~ +48

Fine

Esegue l'accordatura fine del pitch di ciascuna Phrase Clip.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Imposta la sensibilità alla velocity del pitch. Regolazioni positive fanno sì che il pitch si innalzi quando suonate la tastiera in maniera più energica (per un ampio valore di Velocity). Le regolazioni negative fanno sì che esso venga abbassato.

 \Box Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Clip Key Filter

Potete applicare le regolazioni del filtro ai Clip Key. Per ogni Phrase Clip, per modificare le sue caratteristiche sonore possono essere applicati un filtro LPF e un filtro HPF.

FLT Cutoff (Filter Cutoff)



■ LPF (Low Pass Filter)

Imposta la frequenza di Cutoff, cioè di taglio, del filtro passa basso. Vengono lasciate passare solo le frequenze al di sotto di questo punto. Per aggiungere un ulteriore carattere al suono, potete anche usare il parametro Reso (Resonance).

□ **Regolazioni:** 0 ~ 255

COLP A pagina 93 sono riportati i dettagli relativi al filtro passa-basso (LPF).

■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Imposta la sensibilità alla "velocity" della frequenza di taglio del filtro passa-basso (LPF). Regolazioni positive fanno innalzare la frequenza di taglio quando suonate in maniera più energica la tastiera (per un ampio valore di Velocity), ottenendo un drastico cambiamento nel suono. Regolazioni negative fanno sì che essa si abbassi.

Regolazioni: $-64 \sim 0 \sim +63$

■ Reso (Resonance)

Imposta la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio. Può essere usata in combinazione con la frequenza di taglio (Cutoff) del filtro passa-basso (LPF) per conferire al suono un ulteriore carattere.

Regolazioni: 0 ~ 31

M A pagina 40, sono riportati i dettagli su Resonance.

■ HPF (High Pass Filter)

Imposta la frequenza di taglio del filtro passa-alto. Vengono lasciate passare soltanto le frequenze al di sopra di questo punto.

Regolazioni: 0 ~ 255

COR A pagina 94 sono riportati i dettagli sul filtro passa-alto (HPF).

Clip Key Amplitude

Potete impostare i parametri amplitude (livello di uscita) per ciascuna Phrase Clip. Sono disponibili le seguenti due videate.

AMP AEG (Amplitude Envelope Generator) AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)

AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)

Il generatore di inviluppo dell'ampiezza (AEG) controlla la variazione di ampiezza dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera a quello in cui essa viene rilasciata. Impostando Attack Time, Decay 1/2 Time e Decay 1 Level, potete determinare quanto rapidamente il suono raggiunge la sua ampiezza di picco e come esso si dissolva. Per ciascun Clip Key possono essere impostati i parametri.



■ Attack (Attack Time)

Imposta il tempo di attacco.

- □ Regolazioni: 0 ~ 127
- Decay1 (Decay 1 Time) Imposta il tempo di decadimento.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ Level (Decay 1 Level)

Imposta il livello di decadimento 1.

□ Regolazioni: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Imposta il tempo di decadimento 2. Con questo parametro impostato su "hold", il livello del volume verrà mantenuto sul livello di Decay 1 (mostrato poll'illustrazione sostento) fin guando pon

(mostrato nell'illustrazione seguente) fin quando non viene rilasciato il tasto.

 \Box Regolazioni: 0 ~ 126, hold

AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)

Potete definire come l'ampiezza (livello di uscita) vari secondo la "velocity" delle note ricevute.



Level

Imposta la sensibilità alla velocity del livello di uscita del parametro Amplitude. Regolazioni positive fanno sì che il livello di uscita aumenti se suonate più forte sulla tastiera e per contro, i valori negativi producono l'effetto opposto.

□ Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Regolazioni del generatore di inviluppo dell'ampiezza (AEG)

Il generatore di inviluppo dell'ampiezza (AEG) possiede tre parametri Time e un parametro Level. Essi governano i passaggi fra i livelli di uscita per la durata di una nota. L'Attack Time è il tempo occorrente al suono per raggiungere il suo livello di uscita di picco dal momento in cui una nota viene suonata sulla tastiera. Il Decay 1/2 Time e il Decay 1 Level sono parametri usati per impostare il comportamento dell'altra parte del suono (fra il livello di uscita del picco del suono e il punto in cui esso si azzera). Inoltre, potete impostare questi parametri in modo che siano sensibili alla velocity della nota.

L'Attack Level è fissato al suo valore massimo.





Clip Key EQ (Equalizer)

Potete impostare i parametri Equalizer per ciascun Clip Key. Sono disponibili le seguenti due videate. Questi parametri sono gli stessi di quelli del modo Voice Edit, e a pagina 101 sono riportati i dettagli.

EQ Type (EQ Type) EQ Param (EQ Parameter)

Modo Phrase Clip Job

In questo modo, potete eseguire varie operazioni, definite anche job, sulla Phrase Clip che avete già creato/editato nel modo Phrase Clip Edit, ad esempio eliminare, copiare e normalizzare.

Vedrete la prima videata (PCLP Status) quando entrerete nel modo Phrase Clip Job. Ve ne sono 14 per Phrase Clip Job, indicate qui di seguito.

COD Prima di eseguire una Phrase Clip Job nel modo omonimo, dovete selezionare il Clip Kit (pagina 142).

Prima videata: PCLP Status

Seconda videata: PCLP Rename

Terza videata: PCLP VariationSet

Quarta videata: PCLP LoopRemix

Quinta videata: PCLP Normalize

Sesta videata: PCLP FreqConvert (Frequency Convert)

Settima videata: PCLP Extract

Ottava videata: PCLP Delete

Nona videata: PCLP Copy

Decima videata: PCLP SampleRcv (Sample Receive)

Undicesima videata: PCLP AutoKeyMap

Dodicesima videata: PCLP Kit Key Copy

Tredicesima videata: PCLP Kit Key Initialize

Quattordicesima videata: PCLP Kit Initialize

A pagina 22 sono riportati i dettagli per attivare il modo Phrase Clip Job.

Esecuzione di un Job

- Nel modo Phrase Clip Play, selezionate il Clip Kit su cui intendete eseguire un Job.
- **2** Premete il tasto [JOB] per attivare il modo Phrase Clip Job.
- **3**Usate la manopola [PAGE] per commutare sulla videata relativa alla Phrase Clip Job che intendete eseguire. Verrà visualizzato il job selezionato.

PCLP LoopRemix) JOB C 2:001[SmplName] Vari Type Ā

- Usate le manopole [A], [B], [C], [1] e [2] per immettere ciascuna delle regolazioni dei parametri. (Potete anche usare la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].)
 - La maggior parte dei Job viene eseguita su un Clip Key o una Clip assegnata ad un Clip Key. Potete selezionare un numero target di Clip Key utilizzando la manopola [A] oppure un numero target di Clip utilizzando la manopola [B].
 - Quando specificate una Phrase Clip mediante il suo numero, potete selezionare una Clip non assegnata alla nota del tasto sulla tastiera. Potete assegnare quella Clip a una nota di un tasto nel modo Phrase Clip Edit, in modo da poterla suonare nel modo Phrase Clip Edit (pagina 146).
 - Mon avete bisogno di eseguire i due step successivi alla prima videata (PCLP Status).

• Quando premete il tasto [ENTER], vedrete un messaggio di conferma.

PCLP LoopRemix) Type Vari << Are You Sure [YES]/[NO] >>

Premete il tasto [INC/YES] per eseguire ciascun Job. Dopo che il Job è stato eseguito appare il messaggio "Completed." E ritornerete alla videata precedente.

Il Job verrà cancellato se premete il tasto [DEC/NO].

- Se il Job della Phrase Clip impiega del tempo per essere eseguito, vedrete il messaggio "Executing...". Se in questa condizione spegnete il synth, i dati possono essere danneggiati.
- Se premete il tasto [EXIT], uscirete dal modo Phrase Clip Job e ritornerete al modo Phrase Clip Play.
 - Guis step di ciascuna procedura possono variare leggermente, secondo il Job eseguito. Per i dettagli, fate riferimento alla spiegazione di ciascun Job.
 - I seguenti Job sono disponibili solo quando la Phrase Clip è stata registrata nel formato 16-bit.

Terza videata: PCLP VariationSet Quarta videata: PCLP LoopRemix Quinta videata: PCLP Normalize Sesta videata: PCLP FreqConvert (Frequency Convert) Settima videata: PCLP Extract

PCLP Status

Su questa videata, potete controllare la quantità di memoria disponibile (DRAM) per Phrase Clip e la quantità di memoria libera disponibile su una Memory Card. Questi fattori governano la dimensione/numero (size/number) delle Phrase Clips che possono essere aperte/registrate, nonché la possibilità di salvare sulla Memory Card il Clip Kit selezionato in quel momento. Questa videata non ha parametri regolabili.

Free Used C. 1.1MB 2.9MB(70%)-×→ PCLP Status) CardFree 1.8MB

Free

Mostra la quantità di memoria libera (DRAM) per le Phrase Clips.

Used

Mostra la quantità di memoria usata dalle Phrase Clips e dai Clip Kit, se li immagazzinate sulla Memory Card.

■ CardFree

Mostra la quantità di memoria libera sulla Memory Card.

Se viene visualizzato l'indicatore [-x→] alla destra del parametro Used, vuol dire che la quantità della memoria usata supera lo spazio libero disponibile sulla Memory Card.

PCLP Rename

Potete cambiare il nome di qualunque Phrase Clip. Il nome può essere costituito al massimo di 8 caratteri. Per selezionare ogni Phrase Clip, usate le manopole da [A] a [B] per selezionare il Clip Key ed usate la manopola [B] per selezionare il numero relativo alla Phrase Clip.

CORP Potete anche selezionare direttamente la Clip Key premendo una nota sulla tastiera.

Il nome viene impostato allo stesso modo del nome di una Voce. A pagina 80 sono riportati i dettagli.

Dopo che è stato immesso il nome, premete il tasto [ENTER] per renderlo operativo.

PCLP Re JOB C	<u>ename)</u> 2:001[ClipNa	a-Z ame]	0 - ?	Cursor
Clip	Key Phrase Cli	p Number		

Dopo aver registrato una Phrase Clip, avrete automaticamente un nome assegnato ad essa.

PCLP VariationSet

Potete impostare una Variation Set per ciascuna Phrase Clip. Una Variation Set è una raccolta di otto metodi di playback al massimo per la Phrase Clip. Esse vi offrono ulteriori variazioni nei punti di Start, Loop ed End (pagina 149) vengono impostati nel modo Phrase Clip Edit. Selezionate la Phrase Clip target ed impostate il modo Variation.

Per selezionare ciascuna Phrase Clip, usate la manopola [A] per selezionare il Clip Key e la manopola [B] per selezionare il numero di Phrase Clip.

Dopo aver selezionato la Phrase Clip, impostate il modo e premete il tasto [ENTER] per entrare nella videata di impostazione del modo.

OD Potete anche selezionare direttamente il Clip Key premendo una nota sulla tastiera.



■ Clip Key

Impostate il Clip Key della Phrase Clip su cui intendete eseguire il Job. **Regolazioni:** C0 ~ C6

■ Phrase Clip Number

Impostate la Phrase Clip su cui intendete eseguire il Job.

Regolazioni: 1 ~ 256

■ Mode

Selezionate il modo Variation. Vi sono quattro modi disponibili (vengono spiegati successivamente).

□ Impostazioni: loop divide, auto, realtime, manual

I seguenti Job sono disponibili solo quando la Phrase Clip è stata registrata nel formato a 16-bit.

PCLP LoopDivide

Per ciascuna Phrase Clip, potete impostare la lunghezza di Variation, percentualmente. La Phrase Clip può essere suddivisa in un numero di sezioni di eguale misura che costituiscono una Variation Set. Queste sezioni possono essere assegnate a note consecutive sulla tastiera. Ad esempio, ciò è particolarmente utile quando volete suddividere una configurazione di un break di quattro misure in quattro sezioni di una misura, che potete quindi eseguire in playback nell'ordine da voi scelto.

In questa videata, potete premere le note bianche sulla tastiera fra C3 e C4 per selezionare le Variation Set da 1 a 8, quindi impostarne i parametri. Premete il tasto [ENTER] per eseguire il Job.

> PCLP LoopDivide) Division Length Job C 2:001[ClipName] 1/8 toEnd

Esempio: Un loop diviso in quattro divisioni (Division: 1/4) come ciascuna divisione viene eseguita in playback alla fine del loop (Length: toEnd).



■ Division

Imposta il numero delle sezioni Phrase Clip. L'area fra i punti di Loop e di End della Phrase Clip verrà separata in sezioni di eguale dimensione, pari alla misura qui impostata. I punti di ciascuna di queste sezioni verranno usati come punti di Start, Loop ed End per ciascuna Variation.

□ **Regolazioni:** 1/2 ~ 1/8

Length

Imposta il rapporto della lunghezza di Variation. Potrete modificare la lunghezza di sezioni di eguale misura secondo la quantità qui impostata. Se selezionate "toEnd", il punto di End della Phrase Clip Source cioè sorgente, verrà usata come End Point di Variation (dopo che è stata divisa).

□ Regolazioni: toEnd, 10 ~ 800%

CDE Se questa impostazione è al di fuori dell'End Point della Phrase Clip, verrà automaticamente limitata alla regolazione di End Point.

PCLP VarAuto (Variation Auto-set)

Lo Start Point della Variation viene assegnato automaticamente. I punti di Loop e di End sono gli stessi di quelli impostati nella Phrase Clip originale.

Vi sono casi in cui non è disponibile la regolazione automatica quando la Clip ha una gamma dinamica stretta (cioè quando non vi è una grande differenza fra i livelli di volume più alto e più basso) poiché l'intero livello registrato è troppo basso ecc.

In questa videata, a ciascuna delle note bianche della tastiera vengono assegnate le Variation Set da 1 a 8 nella gamma da C3 a C4. Premete ciascuna nota per passare alla rispettiva Variation Set, quindi impostate i parametri di ciascuno dei Set. Infine premete il tasto [ENTER] per eseguire il Job.

Se non siete soddisfatti del risultato, provate a ripetere il procedimento per ottenere risultati diversi.



Threshold

Imposta il livello di soglia al quale inizia il processo Auto-set. Lo Start Point viene impostato automaticamente quando il livello medio della Phrase Clip raggiunge o supera tale valore.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 255

Adjust

Imposta la quantità per cui il punto di Start impostato automaticamente viene regolato (spostato in avanti).

Regolazioni: -255 ~ 0

CDD Se la regolazione automatica non è corretta, Variation Set 1 verrà impostato in modo tale che l'intera lunghezza della Phrase Clip verrà eseguita in playback. In questo caso i punti di Start, Loop ed End per le Variation Set da 2 a 8 verranno impostate a zero.

PCLP VarRealTime (Variation Real-time)

Potete impostare lo Start Point della variazione in tempo reale mentre ascoltate il loop. I punti di Loop e di End restano nelle stesse posizioni determinate per la Phrase Clip. La procedura è la seguente:

> PCLP VarRealTime) Hit[C3-C4] [EXIT] Job C 2:001[SmplName] toVar1-8 toStop

● In questa videata, potete eseguire il playback della Phrase Clip selezionata in quel momento, come un Loop.

Impostate i punti di Start per le variazioni da 1 a 8 premendo sulla tastiera le note da C3 a C4. Premendo le note bianche (da C3 a C4) sulla tastiera, corrispondenti ai Variation Set da 1 a 8, potete impostare lo Start Point mentre ascoltate il suono.

- Allo stesso modo, premete le note quando impostate gli Start Point per altri Variation Set.
- Quando premete il tasto [EXIT], vedrete il messaggio di richiesta conferma. In questa videata potete verificare suonando le Variation Set da 1 a 8 premendo le note bianche sulla tastiera, comprese fra C3 e C4.
- Per impostare ciascuna Variation premete il tasto [INC/YES], oppure premete [DEC/NO] per annullare l'operazione e riportare la Variation al suo stato originale.

PCLP Var (Variation Manual)

Potete modificare le regolazioni per la Variation della Phrase Clip scelta in quel momento. Usate la manopola [A] per selezionare fra le Variation Set da 1 a 8 e usate le manopole [B], [C], [1] e [2] per impostarne i parametri. Quindi premete [ENTER] per eseguire il Job.

In questa videata, le note bianche sulla tastiera fra C3 e C4 possono essere usate per selezionare ed eseguire le Variation Set da 1 a 8.

> PCLP Var) Play Start Loop End Var=1: oneshot 2097150 2097150 2097150

■ Var (Variation Number)

Seleziona la variazione che intendete impostare. Le regolazioni della variazione selezionata si rifletteranno in tutti i parametri.

□ Regolazioni: 1 ~ 8

■ Play (Play Mode)

Seleziona il modo di playback della Phrase Clip. Vi sono tre modi.

🖵 Regolazioni:

loop:

Quando premete una nota sulla tastiera, la Phrase Clip viene eseguita completamente dal suo punto di inizio. Quindi la sua sezione "looped" (ciclica) viene eseguita in playback ripetutamente fin quando voi rilasciate la nota.

oneshot:

Quando premete una nota sulla tastiera, la Phrase Clip viene suonata solo una volta dal punto di inizio al suo punto di fine (senza loop).

reverse:

Quando premete una nota sulla tastiera, la Phrase Clip viene eseguita al contrario, solo una volta, dal suo punto di fine al suo punto di inizio (senza loop).

M A pagina 54 sono riportati i dettagli su ciascun modo.

■ Start (Start Point)

Imposta il punto inizio da cui la Phrase Clip verrà suonata in playback. Regolando in maniera fine il punto di Start o inizio, potete evitare il playback del rumore che lo precede. Tuttavia, questa regolazione non elimina il rumore nella Clip originale.

□ Impostazioni: Dipendono dalla lunghezza della Phrase Clip.

■ Loop (Loop Point)

Imposta il punto di inizio della sezione "looped", cioè ciclica. Ad esempio, con un suono di violino, il Loop Point dovrebbe essere impostato dopo la porzione distinta dell'attacco e all'inizio della sezione del suono con il sustain. Quando si effettua il playback di questo Loop, la porzione dell'attacco del suono del violino viene eseguita, seguita dalla sezione con il Loop corrispondente con la sezione "con Sustain" del suono del violino (fra il Loop Point e l'End Point). D'altra parte, se il suono non ha una porzione distinta di attacco, il Loop Point può essere impostato sulla stessa posizione del punto di Start.

□ Impostazioni: Dipendono dalla lunghezza della Phrase Clip.

■ End (End Point)

Imposta l'End Point, cioè il punto finale della sezione "looped" della Phrase Clip. Ciò è utile per togliere rumore indesiderato alla fine della Phrase Clip.

 \square Impostazioni: Dipendono dalla lunghezza della Phrase Clip.

COMP A pagina 150 sono riportati i dettagli sui punti di Start. Loop e End.

PCLP LoopRemix

I dati della Phrase Clip possono essere editati e automaticamente con un nuovo Loop può essere creata una nuova Phrase Clip. La procedura è riportata qui di seguito.

PCLP LoopRemix)	Type	Vari
JOB C 2:001[SmplName]	1	A

- **CIIP** I Job seguenti sono disponibili soltanto quando la Phrase Clip è stata registrata nel formato a 16-bit.
- Selezionate la Phrase Clip usando la manopola [A] per selezionare il Clip Key target o la manopola [B] per impostare il numero della Phrase Clip.
 - Dependence of the selection of the selec
- Selezionate il parametro Type che specifica la sezione del Loop da cambiare. Sono disponibili cinque tipi.
- Selezionate il parametro Vari (Variation) che è il grado di cambiamento da applicare al Loop. Sono disponibili quattro variazioni (da A a D), ciascuna con un grado crescente di cambiamento.

- Quando premete il tasto [ENTER], vedrete un messaggio di conferma. Premete il tasto [INC/YES] per eseguire il Job Loop Remix. Il Job verrà annullato se premete il tasto [DEC/NO].
- **5** Dopo aver eseguito il Job Loop Remix, otterrete il seguente messaggio di Retry.



Su questa videata, potete usare la tastiera per ascoltare il Loop Remix. Se non siete soddisfatti del risultato, provate a creare un altro Loop Remix ripetendo gli step da **2** a **4**, ma usando differenti regolazioni di Variation.

• Quando siete soddisfatti del risultato, premete il tasto [DEC/NO]. Verrà creata una nuova Phrase Clip e sarete riportati alla prima videata.

PCLP Normalize

Potete normalizzare ciascuna Phrase Clip. Ciò serve a massimizzare il livello di uscita della Phrase Clip registrata senza causare distorsione.

Per selezionare ogni Phrase Clip, usate la manopola [A] per selezionare il Clip Key o la manopola [B] per selezionare il numero della Phrase Clip. Dopo aver selezionato la Phrase Clip, impostate il parametro Ratio e premete il tasto [ENTER] per procedere alla normalizzazione.

The Potete anche selezionare il Clip Key direttamente premendone la nota sulla tastiera.

PCLP Normalize)RatioJob C 2:001[SmplName]100%

■ Clip Key

Seleziona il Clip Key della Phrase Clip target.

Regolazioni: C0 ~ C6

■ Clip Number

Seleziona la Phrase Clip target.

□ Regolazioni: 1 ~ 256

Ratio

Imposta un rapporto di ampiezza nella normalizzazione di un livello di volume. Con un valore di "100" (%), un livello di picco verrà normalizzato in 16 bit pieni, il che significa che non vi è virtualmente distorsione nei livelli risultanti. Se il livello di volume in una Clip originale è molto basso, impostate un valore al di sotto di "100" (%) per una forma d'onda più uniforme per ciò che riguarda i cambiamenti di livello. Potete impostare un valore oltre "100" (%) per ottenere intenzionalmente un suono distorto.

Regolazioni: 0 ~ 200%

Una volta eseguita questa operazione su una Phrase Clip, i suoi dati originali verranno sovrascritti e non sarete in grado di annullare i cambiamenti. Pertanto i dati più importanti dovrebbero essere sempre copiati su un numero di Phrase Clip separata (oppure farne una copia di riserva o backup) prima di eseguire questa operazione.

PCLP FreqConvert (Frequency Convert)

Potete eseguire un'operazione di Frequency Convert su ciascuna Phrase Clip. Ciò dimezza la velocità di campionamento e pertanto la sua dimensione.

Per selezionare ogni Phrase Clip, usate la manopola [A] per selezionare i Clip Key o la manopola [B] per selezionare il numero della Phrase Clip. Dopo aver selezionato la Phrase Clip, premete il tasto [ENTER] per eseguire l'operazione di conversione della frequenza.

DP Potete selezionare il Clip Key anche direttamente premendo una nota sulla tastiera.

> PCLP Job FreqConvert)
> C 2:001[SmplName]

■ Clip Key

Seleziona il Clip Key della Phrase Clip target.

□ Regolazioni: C0 ~ C6

■ Clip Number

Seleziona la Phrase Clip target.

□ Regolazioni: 1 ~ 256

Una volta eseguita questa operazione sulla Phrase Clip, i suoi dati originali verranno sovrascritti e non sarete in grado di annullare i cambiamenti. Ricordate sempre di effettuare il backup dei dati importanti oppure di copiarli su un numero di Phrase Clip separato prima di eseguire questa operazione.

PCLP Extract

Potete eseguire un'operazione Extract su ciascuna Phrase Clip. Ciò serve a togliere delle sezioni non usate della Phrase Clip (sezioni che non sono usate nelle Variation).

Per selezionare ciascuna Phrase Clip, usate la manopola [A] per selezionare il Clip Key o la manopola [B] per selezionare il numero di Phrase Clip.

Dopo aver selezionato la Phrase Clip, premete il tasto [ENTER] per eseguire l'operazione Extract.

De Potete selezionare il Clip Key direttamente premendo una nota sulla tastiera.



■ Clip Key

Seleziona il Clip Key della Phrase Clip target.

□ Regolazioni: C0 ~ C6

■ Clip Number

Seleziona la Phrase Clip target.

□ Regolazioni: 1 ~ 256

Una volta eseguita questa operazione sulla Phrase Clip, i suoi dati originali verranno sovrascritti e non sarete in grado di annullare i cambiamenti. Ricordate sempre di effettuare il backup dei dati importanti oppure di copiarli su un numero di Phrase Clip separato prima di eseguire questa operazione.

■ TargetVari (Target Variation)

Imposta le aree da rimuovere mediante PCLP Extract.

□ Impostazioni: a11

Le aree non usate di tutte e otto le variazioni vengono tolte.

 $1 \sim 8$ Qui vengono tolte le aree non usate della variazione specificata.



ÎŬÎÊ Quando è impostato su "all", i punti di Start End di tutte le Variation vengono confrontati. Quindi le aree prima del punto di Start e dopo il punto di End vengono tolte.

PCLP Delete

Potete eliminare i dati di ciascuna Phrase Clip singolarmente o per tutte simultaneamente.

Per selezionare ciascuna Phrase Clip, usare la manopola [A] per selezionare il Clip Key o la manopola [B] per selezionare il numero della Phrase Clip. Dopo la sua selezione, premete il tasto [ENTER] per il consenso all'eliminazione.

DIE Potete anche selezionare il Clip Key direttamente premendo una nota sulla tastiera.

PCLP Delete) Job C 2:001[SmplName]

■ Clip Key

Imposta il Clip Key che è assegnato con un Clip target per questo Job. Oppure, avete altre opzioni per il mantenimento. Se intendete eliminare tutti i Clip (fino a 256) registrati, qualunque sia la loro assegnazione nei Clip Kit, selezionate "all". Quando eliminate tutti i Clip che NON sono assegnati a nessun Clip Key da nessun Clip Kit, selezionate "unused".

□ Impostazioni: C0 ~ C6, unused, all

- Se selezionate "unused" oppure "all", vedrete visualizzati "---" per il parametro Clip Key.
- Se eliminate una Phrase Clip usata in altri Clip Kit o Clip Key, non sarete mai in grado di usare quei Clip Kit o Clip Key.

■ Clip Number

Imposta la Phrase Clip che intendete eliminare. □ Regolazioni: 1 ~ 256

PCLP Copy

Potete copiare i dati di ciascuna Phrase Clip in un'altra.

Per selezionare ciascuna Phrase Clip, usate la manopola [A] per selezionare il Clip Key o la manopola [B] per selezionare il numero di Phrase Clip. Dopo aver selezionato la Phrase Clip, premete il tasto [ENTER] per copiarla automaticamente in un numero disponibile (vuoto).

CODE Potete anche selezionare direttamente il Clip Key premendo una nota sulla tastiera.

PCLP Copy) Job C 2:001[SmplName] > 050[NewSampl]

■ Clip Key

Seleziona il Clip Key della Phrase Clip da copiare. □ Regolazioni: C0 ~ C6

■ Clip Number

Seleziona la Phrase Clip da copiare. **Regolazioni:** 1 ~ 256

PCLP SampleRcv (Sample Receive)

Potete ricevere i dati della Phrase Clip (campione) da dispositivi MIDI esterni, come campionatori e computer, usando lo standard di riversamento MIDI Sample Dump.

Il numero del dispositivo deve essere impostato correttamente per poter eseguire questa operazione. A pagina 166 sono riportati i dettagli.

Selezionate il campione (sample) che intendete ricevere, selezionate il Clip Key in cui esso va assegnato, quindi premete il tasto [ENTER] per iniziare il processo di Sample Receive. Il campione ricevuto verrà assegnato al Clip Key specificato, appartenente al Clip Kit corrente.

PCLP SampleRcv) ReqSmpl Job 16383 Key[InitSmpl] C 3:001

■ ReqSmpl (Request Sample)

Imposta i dati del campione da ricevere da un dispositivo MIDI esterno.

Regolazioni: 1 ~ 16384

- Questa regolazione non è necessaria se inviate direttamente i dati del campione da un dispositivo MIDI esterno allo strumento (senza richiederlo usando questo parametro).
- Potete ricevere soltanto campioni mono registrati a 44.1 kHZ nel formato (lineare) a 16-bit.

■ Key (Clip Key)

Seleziona il Clip Key al quale il campione verrà assegnato.

□ Regolazioni: C0 ~ C6

PCLP AutoKeyMap

Auto Key Map viene usata per assegnare automaticamente le variazioni di una Phrase Clip alle note sulla tastiera, partendo con la nota Clip Key.

Per selezionare la Phrase Clip delle Variation, usate la manopola [A] per selezionare il Clip Key o la manopola [B] per selezionare il numero della Phrase Clip.

Dopo aver selezionato la Phrase Clip, impostate il Clip Key e i parametri Type, quindi premete il tasto [ENTER] per eseguire l'operazione di Auto Key Map.

Potete selezionare il Clip Key direttamente premendo una nota sulla tastiera.

PCLP AutoKeyMap) Key Type Job C 2:001[SmplName] C 3 white

■ Clip Key

Imposta il Clip key assegnato alla Phrase Clip della Variation source.

Regolazioni: C0 ~ C6

■ Clip Number

Imposta la Phrase Clip della Variation source.

Regolazioni: 1 ~ 256

Key

Imposta il primo Clip Key da assegnare. Le assegnazioni verranno effettuate da questa nota in avanti (in su) quando eseguite l'operazione di Auto Key Map.

□ Regolazioni: C0 ~ C6

■ Type

Imposta il tipo. Se selezionate "white", le assegnazioni verranno applicate soltanto alle note bianche a destra della nota impostata nel parametro "Key". Se selezionate "all", le assegnazioni verranno applicate alle note bianche e nere, verso destra, partendo da quel punto.

□ Impostazioni: white, all

PCLP Kit Key Copy

Potete copiare i dati di Clip Key da uno all'altro.

Dopo aver selezionato il Clip Key source e destination (cioè sorgente e destinazione) premete il tasto [ENTER].

PCLP Kit Key Copy) Job C 3 > B 3

■ Source Clip Key

Seleziona il Clip Key da copiare.

□ Regolazioni: C0 ~ C6

■ Destination Clip Key

Seleziona il Clip Key nel quale verrà copiato il Clip Key sorgente (Source).

Regolazioni: C0 ~ C6

PCLP Kit Key Initialize

Potete inizializzare ciascun Clip Key per riportarlo alla sua condizione di default. Ciò è utile quando create da zero una nuova Phrase Clip, prima dell'editing.

Dopo aver selezionato i Clip Key che intendete inizializzare, premete il tasto [ENTER].

```
PCLP Kit Key Initialize)
Job C 3
```

Clip Key

Selezionate il Clip Key che intendete inizializzare.

□ Regolazioni: C0 ~ C6

PCLP Kit Initialize

Potete inizializzare ciascun Clip Kit per riportarlo alla sua condizione di default. Ciò è utile quando si crea una nuova Phrase Clip da zero prima dell'editing. Potete inizializzare il Clip Kit corrente oppure tutti i Clip Kit simultaneamente.

Dopo aver selezionato il Clip Kit che intendete inizializzare, premete il tasto [ENTER].

```
PCLP Kit Initialize)
Job Current Kit
```

■ Clip Kit

Imposta il Clip Kit che intendete inizializzare.

□ Impostazione: Current Kit, All kit

Clip Kit Store

Potete memorizzare nella memoria interna fino a quattro Clip Kit.

- **I** dati di Clip Kit esistenti verranno sostituiti dai nuovi, quando si procede alla loro memorizzazione. Dovreste sempre salvare su Memory Card i dati più importanti.
- I dati di Clip Kit immagazzinati nella memoria interna vanno perduti quando spegnete il sintetizzatore. Prima di spegnere lo strumento dovreste sempre salvare i dati di Clip Kit e Phrase Clip più importanti, trasferendoli su una Memory Card. Questa operazione viene eseguita nel modo Card. I dettagli sono riportati a pagina 173.
- Premete il tasto [STORE] dopo aver editato un Clip Kit. Verrà mostrata la videata Clip Kit Store.

PCLP) [Wv:Init Clip] >[Wv:Init Clip] Store 1(A01)

- 2 Usate la manopola [2] per selezionare il numero di locazione Clip Kit (da 1 a 4) in cui immagazzinare il Clip Kit. Il numero di Clip Kit verrà visualizzato.
 - DIE Potete anche usare la manopola [DATA] e i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per selezionare la locazione per la memorizzazione (Store).
- 3 Premete il tasto [ENTER]. Vedrete un messaggio di conferma.

```
PCLP) [Wv:Init Clip ] >[Wv:Init Clip ]
<<   Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- Premete il tasto [INC/YES] per procedere alla memorizzazione. Apparirà il messaggio "Executing..." durante l'operazione, seguito poi da "Completed" all'atto del completamento. Quindi sarete riportati al modo Phrase Clip Play.
 - Premete il tasto [DEC/NO] per annullare l'operazione Store e ritornare alla videata precedente.

Modo Sequence Play

In questo modo operativo, potete effettuare il playback delle demo song incorporate e dei file di song memorizzati su una Memory Card. È possibile effettuare il playback end-to-end di un massimo di 100 file di Song usando la caratteristica Chain Step. Questi dati di Chain Step possono essere salvati anche su una Memory Card.

Bisogna che nello slot Card sia stata inserita una Memory Card contenente i file di Song.

I dettagli riguardanti il sequencer sono riportati a pagina 31.

Quando entrate nel modo Sequence Play, vedrete la prima videata (Demo Song). Sono disponibili due videate.

Prima videata: SEQ Demo (Sequence Demo) Seconda videata: SEQ (Sequence Chain)

- Se caricate i dati di Sequence Chain nel modo Card (pagina 174) oppure usando la caratteristica di Auto Loading (pagina 172), verrà visualizzata prima la seconda videata.
- CODE A pagina 22 sono riportati i dettagli per entrare nel modo Sequence Play.

SEQ Demo (Sequence Demo)

I dati delle Demo Song sono contenuti nella memoria interna.

Se tentate di entrare nella videata SEQ Demo (Sequence Demo) avrete una videata di avvertimento, sotto indicata, poiché perderete i vostri dati per il System, le Voci interne e le Phrase Clip caricando la demo song.

SEQ Demo)<< Are you sure? [YES]/[NO] >> System,IntVoice will be changed.

Premete il tasto [YES] per accettare la condizione di avvertimento e procedere con la videata SEQ Demo. Su questa videata potete eseguire la demo song.



Demo Song Number Playback tempo

■ Playback Tempo

□ Regolazioni: *** (default tempo), 25 ~ 300

Usate la manopola [B] e il tasto [ENTER] per selezionare il numero di Demo Song.

2 Se necessario, impostate il tempo.

- **COMP** Le Demo Song contengono dei tempi presettati per default. Quando passate ad un'altra Demo Song, verrà usato questo tempo pre-programmato. Potete cambiare comunque il tempo di playback. Per ripristinare quello di default, selezionate come impostazione "***".
- Premete il tasto [PLAY/STOP] per effettuare il playback dall'inizio della Demo Song selezionata.

4 Ripremete [PLAY/STOP] per bloccare il playback.

- Se premete ancora una volta il tasto [PLAY/STOP], il playback riprende dalla posizione corrente.
- **DEP** Le Demo Song verranno eseguite in playback continuamente fin quando il playback non viene bloccato.

SEQ (Sequence Chain)

Qui potete impostare fino a 100 step in una Chain (concatenazione). Ad ogni Chain Step è assegnato un file di Song ed una Performance (Voci per ciascuna Parte usata nella Song). Potete effettuare il playback di un Chain Step particolare o più Chain Step end-to-end.



Le regolazioni di Chain possono essere salvate su Memory Card.



Chain Step Number

Potete cambiare ogni Chain Step. Se scegliete a questo punto uno Step Number (numero di Step), verrà mostrata la videata per il Chain Step selezionato.

□ Regolazioni: 00 ~ 99

- **DIP** Potete passare alla videata successiva di Chain Step e modificare preventivamente le regolazioni di Chain, anche mentre viene effettuato il playback di una Song.
- ▲ A destra del numero di Chain Step, sulla videata omonima del file di Song che viene correntemente eseguito in playback viene indicato l'indicatore "□".

■ Song File Number

Al Chain Step potete assegnare un file di Song. Può essere selezionato qualsiasi file con l'estensione ".MID". A questo punto, quando selezionate un numero di file, appare anche il nome nella linea superiore del display.

Per un playback continuo (concatenato) di più Chain Step, potete specificare come eseguire questo Chain Step dopo il playback di un altro mediante la selezione di un'opzione fra "skip", "end" e "stop".

Se scegliete "skip", il Chain Step viene saltato e il playback passa al Chain Step successivo. Se scegliete di saltare al novantanovesimo Chain Step, il playback risalta all'indietro al primo Chain Step dopo il novantottesimo.

Se selezionate "end", quando la Song raggiunge questo Chain Step, il playback concatenato viene bloccato e sarete riportati al primo Chain Step.

Se scegliete "stop", la Song si arresta una volta raggiunto questo Chain Step. Se si riprende il playback della Song, esso inizia con il Chain Step successivo.

□ Impostazioni: skip, end, stop, 001 ~ 997

Playback Tempo

Imposta il tempo di esecuzione del Chain Step. Se iniziate il playback della Song, è normale che venga impostato per questo parametro automaticamente il valore del tempo contenuto nel file di Song. Se necessario, potete modificare il tempo del playback. Per ripristinare quello originale della Song, selezionate "***".

□ Impostazioni: *** (default tempo), 25 ~ 300

Quando effettuate il playback di un file di Song che utilizza i propri dati di tempo, le regolazioni di quest'ultimo appaiono fra parentesi. Le parentesi spariscono quando voi modificate il tempo.

■ Meas (Measure)

La misura della Song nel corrente Chain Step appare durante il playback. Se bloccate il playback, potete usare la manopola [1] per immettere un numero di misura e premete il tasto [ENTER] per riprendere invece il playback da quella misura.

□ **Regolazioni:** 001 ~ 999

■ Performance Bank/Number

Imposta la Performance (Bank/Program Number) da usare nel Chain Step. Quando si effettua il playback del file di Song verranno usate le Voci di ciascuna parte nella Performance selezionata.

Usate la manopola [2], i tasti MEMORY [INT]/[EXT], i tasti BANK da [A] fino ad [H] ed i tasti PROGRAM da [1] a [16] per selezionare la Memory Bank e il Program Number della Performance.

- □ Regolazioni: *** (nessuna impostazione), INT/EXT (Bank), 1 ~ 128 (Program Number)
- Se all'interno di un file di Song non è contenuto alcun cambiamento di Performance, quando viene selezionato il file di Song appaiono "***" come Bank/Number. In questo caso, il File di Song userà il programma impostato nel modo selezionato in quel momento (modo Voice/modo Performance/modo Phrase Clip).

Le Performance possono essere modificate mentre vengono eseguite le Song o sono bloccate. Tuttavia, non si ha un cambiamento in tempo reale durante il playback se specificate un Chain Step diverso da quello corrente. Al contrario, cambia quando il playback raggiunge la Song nel Chain Step specificato.

Song File Playback

- Usate la manopola [B] per selezionare il file di Song che intendete eseguire.
 - Quando effettuate il playback di una Song singola, non avete bisogno di selezionare un numero di Chain Step (potete avere aperta qualsiasi videata Chain Step).
- **2**Impostate il tempo (se necessario).
- Impostate il punto di inizio (measure = misura) per la Song, se necessario.
- Se necessario, selezionate la Performance Bank/ Number.

5Premete il tasto [PLAY/STOP] per effettuare il playback della Song dalla posizione stabilita (oppure dall'inizio).

6 Premete nuovamente il tasto [PLAY/STOP] per bloccare il playback della Song.

Playback concatenato (Chained)

- Usate la manopola [A] per selezionare il numero di Chain Step per la prima Song che intendete eseguire in playback.
- **2**(Se necessario), impostate il tempo.
- Impostate il punto di inizio (measure) per la Song (se necessario).
- Selezionate (se necessario) la Performance Bank/Number.
- Premete il tasto [PLAY/STOP] per effettuare il playback della Song dalla posizione stabilita (oppure dall'inizio).

Quando è terminato il playback del Chain Step, verrà iniziata automaticamente la Song del numero successivo di Chain Step. In questo modo è possibile suonare continuamente le Song in playback.

• Ripremete il tasto [PLAY/STOP] per bloccare il playback concatenato.

Inoltre, se viene raggiunto un "end" o uno "stop" di Chain Step, il playback si arresta.

Modo Utility

Qui vengono spiegati i parametri del modo Utility. Il modo Utility può essere grossolanamente suddiviso in una videata per le impostazioni comuni a tutto il sistema, una videata per le impostazioni relative al modo Voice ed una per quelle relative alla scheda Plug-in.

Vedrete prima la videata seguente, non appena entrate nel modo Utility. Ognuna delle tre videate del modo Utility contiene ulteriori sotto-videate. Fondamentalmente viene usata la manopola [PAGE], per passare tra le varie videate dei parametri e le manopole [B], [C] e [1]/[2] vengono usate per impostare i valori per ciascun parametro. Potete anche usare la manopola [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per inserire i valori.

Sys (System): impostazioni System



- Master
- Control
- MIDI

Vce (Voice): impostazioni Voice Mode

		M.EQ Low) Vce	Shape peak	Gain +12dB	Freq 50Hz	12. 0
--	--	------------------	---------------	---------------	--------------	-------

- Master Equalizer
- Control

Plg (Plug-in): impostazioni Plug-in



- Plug-in Board Status
- Plug-in Board 1 System
- Plug-in Board 2 System
- A pagina 22 sono riportati i dettagli per entrare nel modo Utility.

Display Menù

Quando usate la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], verrà visualizzato il menù seguente. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore () fra gli item, quindi rilasciate il tasto [SHIFT] per passare a quello selezionato.



MSTR (System Master)

Potete impostare i parametri generali, compreso il volume e il pitch, che hanno relazione principalmente con la sezione del generatore di suono del synth. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

MSTR TG (Master Tone Generator) MSTR Kbd (Master Keyboard) MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass) MSTR Other (Master Other)

MSTR TG (Master Tone Generator)

Imposta i parametri che controllano la sezione di generazione del suono del synth.

■ Vol (Master Volume)

Imposta il volume generale del synth. □ Regolazioni: 0 ~ 127

■ NoteShift (Master Note Shift)

Imposta la quantità (in semitoni) di cui l'intonazione della nota (il pitch) viene spostata. Questo parametro influisce soltanto sul generatore di suono interno del synth. Non interessa le informazioni trasmesse via MIDI.

 \Box Regolazioni: -24 ~ 0 ~ +24

■ Tune (Master Tune)

Regola l'accordatura della tastiera (con incrementi di 0.1 cent).

Regolazioni: -102.4 ~ +102.3

MSTR Kbd (Master Keyboard)

Imposta i parametri relativi alla tastiera.



■ Oct (Master Octave Shift)

Innalza o abbassa la gamma di ottave della tastiera. **Regolazioni:** $-3 \sim 0 \sim +3$

■ Trnspose (Master Transpose)

Traspone il pitch o intonazione della tastiera in modo ascendente o discendente (con incrementi di semitoni). Influisce sulle informazioni trasmesse via MIDI.

 \Box Regolazioni: -11 ~ +11

- **CDP** Se trasponete oltre i limiti della gamma prevista (tra C-2 e G8), le note che fuoriescono dai limiti verranno fatte rientrare nell'estensione possibile.
- Questo parametro non è disponibile nel CS6R.

■ Vel (Keyboard Velocity Curve)

Imposta la curva di Velocity determinando la forza con cui le note suonate influiscono sull'uscita del suono. □ Impostazioni: norm, soft, hard, wide, fixed

norm (Normal)

La velocity è proporzionale alla forza esercitata per suonare.



Keyboard Playing Strength

soft

Uno stile di esecuzione più soft aumenta il livello di volume.



hard

Uno stile di esecuzione più marcato incrementa il livello di volume.



wide

Uno stile di esecuzione più delicato abbassa il livello di volume, mentre uno stile più marcato lo aumenta. Di conseguenza, avrete una più ampia gamma dinamica.



Keyboard Playing Strength

fixed

Questa curva è da selezionare quando si desidera che il generatore di suono risponda (per il suono) ad un volume, al tono specifico o caratteristiche analoghe. Con questa impostazione, qualsiasi valore di velocity verrà cambiato in un valore fisso che voi specificate con il parametro Fixed (Keyboard Fixed Velocity) sotto indicato.



■ Fixed (Keyboard Fixed Velocity)

La velocity è fissata con l'impostazione Vel. L'uscita del suono non cambia, qualunque sia il modo con cui premete sulla tastiera. Il parametro Vel è disponibile solo se selezionate la curva di Velocity "fixed".

□ Regolazioni: 1 - 127 (Disponibile solo se Vel è impostato su "fixed").

MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass)

Imposta i parametri relativi al tasto [EF BYPASS] sul pannello frontale.

■ Insert (Insertion), Reverb, Chorus

Quando viene premuto un tasto [EF BYPASS] (si accende il suo LED) possono essere "bypassati" i vari effetti.

- □ **Regolazioni:** off, on (per Insert (Insertion), Reverb e Chorus effects)
- Le variazioni della scheda Plug-in (Variation Effects) verranno "bypassate" secondo l'impostazione Insert.

MSTR Other (Other Setup)

Imposta altri parametri comuni a tutto il sistema.

MSTR Other)	PowerOnMode	Ctrl	BCCurve
Sys	Voice(INT)	hold	thru

PowerOnMode

Seleziona il modo immesso quando accendete il sintetizzatore.

🖵 Impostazioni:

Performance:

Viene attivato il modo Performance Play e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma (INT:001).

Voice (INT):

Viene immesso il modo Voice Play e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma della memoria interna (INT:001).

Voice (PRE1):

Viene immesso il modo Voice Play e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma della memoria Preset 1 (PRE:001).

last:

Viene richiamata la Voce/Performance Program selezionati prima di spegnere. Tuttavia, se eravate nel modo Phrase Clip Play prima di spegnere, verrà selezionata automaticamente la Voce selezionata precedentemente nel modo Voice.

■ Ctrl (Controller)

Seleziona se la condizione/posizione del Controller (Modulation Wheel, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, Ribbon Controller (CS6x)) viene mantenuta (hold) oppure resettata quando voi passate da una Voce all'altra.

Impostazioni: hold, reset

Se selezionate "reset" i controller verranno riportati alle loro posizioni/condizioni seguenti:

P	
Pitch Bend	al centro.
Modulation Wheel	al massimo.
Aftertouch	al minimo.
Foot Controller	al massimo.
Breath Controller	al massimo.
Ribbon Controller	al centro.
Foot Switch	.Off
Expression	al massimo.

■ BCCurve (TG Breath Curve)

Imposta la curva Breath che determina con quanta forza dovete soffiare nel Controller a fiato (BC o Breath Controller) per poter influenzare l'uscita del suono.

□ Impostazioni: thru, soft, hard, wide



Received Breath Control

CTRL (System Controller)

Nel modo Voice, potete impostare i parametri per i Controller. Sono disponibili le seguenti cinque videate.

CTRL KnobA (Control Knob [A]) CTRL KnobB (Control Knob [B]) CTRL KnobC (Control Knob [C]) CTRL Scene (Control Scene)

CTRL Other (Control Other)

CTRL Knobs da [A] a [C]

Potete assegnare alle manopole Assignable da [A] a [C], sul pannello frontale, varie funzioni di controllo.

CTRL KnobA) CC# Dest Sys 67[-----] EQLow-G

■ CC# (Control Number)

Alle manopole Assignable da [A] a [C] potete assegnare i numeri di Control Change MIDI.

□ **Regolazioni:** 000 - 095 (vedere l'elenco dei dati separati per i dettagli)

■ Dest (Control Destination)

Impostate la funzione da controllare dalle manopole Assignable (da [A] a [C]).

Regolazioni: Vedere l'elenco dati separato per i dettagli.

- Per ciascuna Voice, Performance e Phrase Clip è possibile memorizzare le posizioni delle manopole [A]/[B]/[C].
- Se come destinazione viene selezionato un parametro Master Equalizer, le regolazioni M.EQ di "vce" (nel modo Utility) vengono aumentate/diminuite utilizzando le manopole [A]/[B]/[C].

CTRL Scene (Controller Scene) (CS6x)

Imposta i parametri della manopola SCENE [CONTROL].

CTRL Scene) Scene Control Sys 65[Porta Sw]

■ Scene Control (Scene Control Number)

Assegna un numero di Control Change MIDI alla manopola SCENE [CONTROL].

□ **Regolazioni:** 000 - 095 (vedere l'elenco dei dati separato per i dettagli)

CTRL Other (Controller Other)

Imposta i parametri del Foot Switch e del Foot Volume.

CTRL Other) FS FV Sys 65[Porta Sw] volume

■ FS (Foot Switch)

Assegna un messaggio di Control Change all'interruttore a pedale (Foot Switch o FS).

- □ **Regolazioni:** 000 ~ 100 (000/032 = off, 096 = Arp Sw, 097 = Arpeggio Hold, 098 = Sequence PLAY/STOP, 099/100 = Program Change INC/DEC)
- Le regolazioni disponibili per il CS6R sono da 000 a 095.
- In un elenco dati separato sono riportati i dettagli sui numeri di controllo e sui cambi di controllo (Control Number e Control Change).

■ FV (Foot Volume) (solo CS6x)

Seleziona che il Foot Volume (il volume a pedale) controlla il volume principale o il parametro Expression.

□ Impostazioni: volume (Main Volume), expression

WIP Nell'elenco dati separato sono indicati i dettagli sui parametri Main Volume e Expression.

MIDI (System MIDI)

Potete impostare i parametri MIDI generali per il system o sistema. Sono disponibili le seguenti cinque videate.

MIDI Ch (MIDI Channel) MIDI Arp (MIDI Arpeggio) MIDI RxSW (MIDI Receive Switch) MIDI Other MIDI GM/XG Receive

MIDI Ch (MIDI Channel)

Imposta i parametri del canale MIDI.

MIDI Ch)	Recv	Trans	Local	DevNo
Sys	omni	1	on	all

■ Recv (Basic Receive Channel)

Imposta il canale di ricezione MIDI per l'impiego del synth con un sequencer esterno, un computer e così via e per usarlo come generatore di suono MIDI.

□ Regolazioni: 1 ~ 16, omni (all channels), off

Trans (Keyboard Transmit Channel)

Imposta il canale di trasmissione MIDI per trasmettere i messaggi MIDI dalla tastiera, dai controller e così via.

□ Impostazioni: Ch1 ~ Ch16, off

■ Local (Local On/Off)

Se impostate Local su "off", la tastiera e i controller vengono scollegati internamente dal generatore di suono del synth per cui non viene emesso alcun suono quando suonate la tastiera o quando usate i controller. Tuttavia, i dati verranno trasmessi attraverso la porta MIDI OUT. Inoltre, la sezione del generatore di suono risponderà ai messaggi ricevuti alla porta MIDI IN.

□ Impostazioni: off on,

■ DevNo (Device Number)

Imposta il numero del dispositivo MIDI. Questo numero deve corrispondere con quello del dispositivo MIDI esterno quando si trasmettono/ricevono i dati bulk, i messaggi di cambio parametri o altri messaggi system exclusive.

□ Impostazioni: 1 ~ 16, all, off

MIDI Arp (MIDI Arpeggio)

Imposta i parametri MIDI dell'arpeggiator.

Switch

Seleziona il numero di Control Change usato per controllare il tasto [ON/OFF] di ARPEGGIO.

□ Regolazioni: 000 ~ 095 (000, 032 = off)

Hold

Seleziona il numero di Control Change usato per controllare il tasto ARPEGGIO [HOLD].

□ **Regolazioni:** 000 ~ 095 (000/032 = off)

■ Out (Vce)

Abilita/disabilita l'uscita o i dati di Arpeggiator per i dispositivi MIDI esterni attraverso la porta MIDI Out.

□ Impostazioni: off (disabilitata), on (abilitata)

■ Ch (Vce) (Arpeggio Transmit Channel)

Seleziona il canale MIDI attraverso il quale verranno inviati i dati Arpeggio.

□ Regolazioni: 1 ~ 16

MIDI Sw (MIDI Receive Switch)

Imposta i parametri di ricezione MIDI.

MIDI Sw)RcvBulk BankSel P9mChn9 Control Sys on perform off model

Bulk

Seleziona se possono essere ricevuti i dati Bulk Dump.

□ Impostazioni: protect (off), on

■ BankSel (Bank Select)

Imposta l'abilitazione/disabilitazione della trasmissione e della ricezione dei messaggi di Bank Select fra lo strumento e un dispositivo MIDI esterno. Qualsiasi impostazione diversa da "off" consente allo strumento di ricevere un messaggio in arrivo di Bank Select ed esso può anche inviare un messaggio di Bank Select ad un dispositivo MIDI esterno quando selezionate una Bank utilizzando un tasto MEMORY o simile sul pannello frontale.

□ Impostazioni: off, all, part, perform

off:

Ignora (non riceve) un messaggio di Bank Select. Lo strumento non manda neppure questo messaggio.

all:

Riceve tutti i messaggi di Bank Select in arrivo. Se lo strumento riceve soltanto un messaggio di Program Change nel modo performance, quel messaggio seleziona una Voce di una Parte.

part:

Riceve solo i messaggi Bank Select per selezionare una Voice Bank, qualunque sia il modo operativo che state utilizzando.

perform:

Riceve solo i messaggi di Bank Select per la selezione di una Performance Bank quando state lavorando nel modo Performance. Quando lavorate nel modo Voice, lo strumento riceve soltanto i messaggi Bank Select per selezionare una Voice Bank.

■ PgmChng (Program Change)

Imposta l'abilitazione o la disabilitazione della ricezione di un messaggio di Program Change in arrivo. Con questo parametro impostato su "on" lo strumento è in grado di ricevere un messaggio di Program Change e può anche inviare un messaggio di Program Change ad un dispositivo MIDI esterno quando selezionate sul pannello frontale dello strumento una Voce o una Performance (usando un tasto [PROGRAM/PART] ecc.).

□ Impostazioni: off (disabilitata), on (abilitata)

Control

Imposta i parametri di trasmissione/ricezione MIDI per le 14 manopole di Sound Control del CS6x.

□ Impostazioni: mode1, mode2

mode1:

Se il messaggio di Control Change della manopola non è un messaggio MIDI standard, viene trasmesso come Parameter Change.

mode2:

La manopola [SUSTAIN] trasmette un messaggio di Control Change.

MIDI Other

Imposta altri parametri MIDI.

MIDI Other) In ThruPort Sync SeqCtrl Sys MIDI 1 int on

■ In (MIDI Input)

Seleziona se utilizzare le porte MIDI In/Out/Thru o altri connettori (futuri). Al momento potete selezionare soltanto "MIDI".

Impostazioni: MIDI

ThruPort

Potete collegare il vostro sintetizzatore ad un computer attraverso un cavo seriale dedicato, collegandolo alla presa TO HOST. In questo caso, i messaggi MIDI ricevuti attraverso la porta TO HOST possono essere fatti passare attraverso la porta MIDI OUT del sintetizzatore. Qui dovete impostare il numero della porta.

❑ Regolazioni: 1 ~ 8

Sync

Per sincronizzare il playback con un dispositivo MIDI esterno, potete usare sia il clock interno del synth (int) oppure i segnali di clock MIDI provenienti da un dispositivo esterno (midi). Selezionate "int" se state usando il sintetizzatore come master, oppure se non avete altri dispositivi MIDI da collegare. Selezionate "MIDI" quando volete rendere slave il vostro synth rispetto ad un'altra sorgente di Clock MIDI, collegata alla porta MIDI IN.

□ Impostazioni: MIDI, int (internal)

■ SeqCtrl (Sequencer Control)

Serve a selezionare se trasmettere/ricevere i messaggi Song Start, Stop e Continue via MIDI. Serve anche ad inserire o ad escludere la trasmissione dei messaggi di MIDI Clock.

□ Impostazioni: off, on

MIDI GM/XG Receive (se è stata installata una scheda Multi-Part Plug-in)

Imposta i parametri GM On e XG Reset Receive. Questa videata è disponibile soltanto se è stata installata una scheda Plug-in Multi-Part XG.

MIDI GM/XG Receive)	Sw	InternalPart
Sys	on	layer-part

■ Sw (Receive Switch)

Seleziona se è possibile ricevere messaggi GM On e XG Reset. La scheda XG Plug-in riceverà i messaggi GM On e XG Reset se lo impostate su "on".

□ Impostazioni: off, on

InternalPart

Il suono di ciascuna parte del synth può essere trasmesso nei seguenti tre modi, quando viene ricevuto un messaggio GM On/XG Reset. Qualunque sia l'impostazione scelta, verranno sempre trasmesse le parti della scheda XG Plug-in.

Impostazioni: all part:

Tutte le Parti del sintetizzatore e della scheda Plug-in verranno trasmesse quando vengono ricevuti messaggi MIDI.

layer part:

Le Parti che hanno i parametri Layer Switch impostati su "on" e tutte quelle della scheda XG Plug-in verranno trasmesse quando vengono ricevuti questi messaggi MIDI.

all off:

Quando vengono ricevuti i messaggi MIDI nessuna delle Parti del synth verrà trasmessa tranne le Parti della scheda XG Plug-in.

Per default, il parametro Sw è impostato su "on" e il parametro InternalPart è impostato su "all off". Se suonate un file di song che contiene un messaggio di tipo GM On, per effettuare il playback della song verrà usata la scheda XG Plug-in.

M.EQ (Voice Master Equalizer)

Nel modo Voice potete assegnare una qualsiasi delle cinque bande differenti Equalizer. Sono disponibili le seguenti videate.

M.EQ Low M.EQ LowMid (Low-Middle) M.EQ Mid (Middle) M.EQ HighMid (High-Middle) M.EQ High



M.EQ Low (Master EQ Low)

Questo Equalizer copre le basse frequenze. Potete regolare il livello del segnale alla frequenza specificata. Potete anche selezionare tipi diversi di Equalizer (forme o Shape).

M.EQ Low) Shape	Gain	Freq	12. 0
Vce peak	+12dB	50Hz	

Shape

Selezionate un equalizer di tipo Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/enfatizza il segnale con la regolazione di Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/enfatizza il segnale nelle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione di Frequency specificata.

□ Impostazioni: shelv (Shelving), peak (Peaking)

CDD A pagina 126 sono riportati i dettagli riguardanti le forme (shape) dei tipi Shelving e Peaking.

Gain

Imposta il guadagno. Serve ad attenuare o ad enfatizzare le frequenze intorno all'impostazione di Frequency.

□ **Regolazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate dalla regolazione Gain.

□ Regolazioni: 32Hz ~ 2.0kHz

■ Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello del segnale nel punto di regolazione Frequency per creare varie caratteristiche di curva di frequenza.

Regolazioni: 0.1 ~ 12.0

M.EQ LowMid (Master EQ Low-Middle Range)

M.EQ Mid (Master EQ Middle Range)

M.EQ HighMid (Master EQ High-Middle Range)

Questi equalizzatore coprono le gamme di frequenza media-bassa, media e media-alta. Possono essere usati per regolare il livello di segnale intorno alla frequenza specificata.



Gain

Imposta il guadagno. Serve ad attenuare o ad enfatizzare le frequenze intorno all'impostazione di Frequency.

 \Box Regolazioni: -12dB ~ 0dB ~ + 12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate dalla regolazione Gain. □ Regolazioni: 100Hz ~ 10kHz

Regolazioni: 100Hz ~ 10kHz

Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello del segnale nel punto di regolazione Frequency per creare varie caratteristiche di curva di frequenza.

Regolazioni: 0.1 ~ 12.0

M.EQ High (Master EQ High)

Questo Equalizer copre le basse frequenze. Potete regolare il livello del segnale alla frequenza specificata. Potete anche selezionare tipi diversi di Equalizer (forme o Shape).

> M.EQ High)Shape Gain Freq Q Vce peak +12dB 0.5kHz 12.0

■ Shape

Selezionate un equalizer di tipo Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/enfatizza il segnale con la regolazione di Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/enfatizza il segnale nelle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione di Frequency specificata.

□ Impostazioni: shelv (Shelving), peak (Peaking)

Gain

Imposta il guadagno. Serve ad attenuare o ad enfatizzare le frequenze intorno all'impostazione di Frequency.

□ Regolazioni: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate dalla regolazione Gain.

□ Regolazioni: 500Hz ~ 16kHz

Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello del segnale nel punto di regolazione Frequency per creare varie caratteristiche di curva di frequenza.

Regolazioni: 0.1 ~ 12.0

CTRL (Voice Controller)

Ai controller e alle manopole del pannello frontale potete assegnare i numeri di Control Change MIDI. Per esempio, la manopola [1]/[2] può essere impostata in modo da controllare la quantità di effetto applicata ad un suono e il Foot Controller può essere utilizzato per controllare la modulazione. Queste assegnazioni del numero di Control Change sono note come "Controller Assign". Sono disponibili le seguenti due videate.

CTRL Assign1 (Controller Assign 1)

CTRL Assign2 (Controller Assign 2)

CTRL Assign1 (Controller Assign 1)

Usate le manopole [C], [1] e [2] per assegnare i numeri di Control Change rispettivamente al Breath Controller, alla manopola [1] e alla manopola [2]. Il nome del Control Change selezionato appare sul display a sinistra.



■ BC (Breath Controller)

Assegna il numero di Control Change al Breath Controller. Quest'ultimo è collegato alla presa BREATH (pagina 18) sul pannello posteriore. Quando viene usato, viene trasmesso questo numero di Control Change. Inoltre, se viene ricevuto questo numero di Control Change, viene controllato il parametro di destinazione del Breath Controller.

□ Regolazioni: 00 - 95 (vedere i dettagli sull'elenco dati separato)

■ Knob1/2 (Knob [1]/[2])

Assegna i numeri di Control Change alle manopole [1] e [2] del pannello frontale.

□ Regolazioni: 00 - 95 (vedere i dettagli sull'elenco dati separato)

CTRL Assign2 (Controller Assign 2)

Usate le manopole [C] e [1] per assegnare i numeri di Control Change al Foot Controller (controllo a pedale) e al Ribbon Controller (controllo a nastro) rispettivamente. La funzione selezionata appare sulla sinistra del display. Per selezionare il modo Ribbon Controller (cioè il controllo a nastro) usate la manopola [2].



■ FC (Foot Controller)

Assegna un numero di Control Change al Foot Controller. Quest'ultimo è collegato alla presa omonima che si trova sul pannello posteriore (pagina 18).

□ Regolazioni: 00 - 95 (vedere i dettagli sull'elenco dati separato)

RB (Ribbon Controller)

Assegna un numero di Control Change al controller a nastro sul pannello frontale. Il comportamento di questo controller dipende dalla regolazione del parametro Mode.

□ Regolazioni: 00 - 95 (vedere i dettagli sull'elenco dati separato)

A pagina 48 sono riportati i dettagli sul funzionamento del controller a nastro (RB o Ribbon Controller).

■ Modo (solo CS6x)

Imposta il comportamento del Controller RB (a nastro). Se selezionate "hold", il parametro controllato mantiene il suo valore anche dopo che l'avete lasciato. Se invece selezionate "reset", il valore ritorna alla sua impostazione di default al centro della striscia del Ribbon Controller (nastro).

□ Impostazioni: hold, reset

PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in)

Se avete installata una scheda Plug-in, per l'impostazione dei suoi parametri sono disponibili le seguenti tre videate. Tuttavia, il numero delle sotto-videate e dei parametri variano secondo il tipo di scheda installata.

PLG Status (Plug-in Status)

PLG1/2 MIDI (Plug-in 1/2 MIDI)

PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System)

PLG Status (Plug-in Status)

Viene visualizzato il nome della scheda Plug-in.

PLG Status) PLG1:PLG100-VH Expand Plugin PLG2:PLG150-AN ----

■ PLG1 (Plug-in 1)

Viene visualizzato il nome della scheda Plug-in nello slot Plug-in 1.

■ PLG2 (Plug-in 2)

Viene visualizzato il nome della scheda Plug-in nello slot Plug-in 2.

Per gli slot Plug-in vuoti non viene visualizzato nulla.

Expand

Questo parametro è accessibile solo quando avete due schede Plug-in identiche installate sullo strumento. L'impostazione "part" abilita l'operazione di due schede separate (potete selezionarle in due Parti differenti). L'impostazione "poly" abilita il funzionamento simultaneo delle due schede per raddoppiare le note polifoniche (potete usarle soltanto in una Parte singola con doppia polifonia).

□ Impostazioni: part, poly

PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI)

PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI)

Imposta i parametri MIDI della scheda Plug-in.

PLG2 MIDI)	Clock	DevNo
PLG150-AN	on	all

Clock

Seleziona se trasmettere o meno i messaggi MIDI Clock alla scheda Plug-in.

□ Impostazioni: off, on

■ DevNo (Device Number)

Imposta il numero di dispositivo MIDI della scheda Plug-in. Questo numero deve corrispondere con quello del dispositivo esterno quando bisogna trasmettere/ricevere bulk data, messaggi di parameter change o altri messaggi system exclusive.

□ Impostazioni: 1 ~ 16, all, off

PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System)

Imposta i parametri di sistema per ciascuna scheda Plugin. Usate la manopola [C]/[2] per cambiare il parametro. Il numero delle videate e i parametri variano secondo il tipo di scheda Plug-in installata. Nell'esempio seguente, è stata installata nello slot Plug-in 2 una scheda PLG150-AN.

PLG2 System)	Vel Curve
PLG150-AN	000

- Le impostazioni di sistema per la scheda Plug-in PLG100-VH (Harmony Channel e Melody Channel) si regolano nel modo Performance. Selezionate un tipo di effetto usando la manopola [1] nella videata EFF plg di Common Effect. Quindi premete il tasto [ENTER] per la videata delle regolazioni.
- **DIP** Part Assign (assegnazione) per una scheda Plug-in Single-Part viene fissata nel seguente modo:
 - Voice Mode: 1
 - Performance Mode: PLG1:16 PLG2:15

Modo Utility Job

Nel modo Utility Job potete ripristinare le regolazioni di default della fabbrica (Factory Set). Vi è solo una videata.

Factory Set (Ripristino default di fabbrica)

Potete ripristinare le voci e le performance interne di default del sintetizzatore nonché le altre sue regolazioni di System e le altre impostazioni.

Una volta che avete apportato qualsiasi modifica alle regolazioni, i loro valori di default della fabbrica verranno sostituiti e non sono recuperabili a meno che voi non ripristiniate con la procedura seguente.

- Quando ripristinate le regolazioni di default della fabbrica, tutte le regolazioni correnti per tutte le voci interne e le Performance verranno sostituite dai valori di default della fabbrica. Accertatevi di non scrivere sopra a dati importanti. Fate prima un backup dei dati più importanti utilizzando una Memory Card oppure trasferendoli su un dispositivo esterno.
- Premete il tasto [JOB] nel modo Utility. Vedrete la videata Factory Set.



- Quando premete il tasto [ENTER], vedrete un messaggio di conferma.
- ③Premete il tasto [INC/YES] per eseguire il Job Factory Set. Dopo che esso è stato completato apparirà il messaggio "Completed". Potete cancellare un Job mentre è in corso di esecuzione premendo il tasto [DEC/NO].

⁴Premete il tasto [EXIT] per ritornare al modo Utility.

Modo Card

Nel modo Card, potete usare una Memory Card, una Card SmartMedia[™] disponibile presso i negozi di elettronica ecc. per salvare o caricare dati da/su strumenti o per eseguire altre operazioni di scambio dati fra le memorie sullo strumento e la Card. Usando il software allegato Card Filer, potete usare un computer per gestire i dati su una Memory Card. Potete anche usarlo per scambiare dati fra il computer e la Memory Card.

Gestione della Memory Card (SmartMedia[™]*)

Accertatevi di trattare con cura le schede di memoria o Memory Card. Seguite le precauzioni riportate su questo manuale.

* SmartMedia è un marchio di commercio della Toshiba Corporation.

■ Tipo di Memory Card compatibili

Possono essere usate le Memory Card 3.3V (3V). Il tipo 5V non è compatibile con questo strumento. Nel vostro strumento è stata inclusa una Memory Card vuota da 4 MB.

Capacità di memoria

Vi sono cinque tipi di Memory Card: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. Una Memory Card con capacità superiore ai 32MB può essere usata purché sia conforme agli standard del Forum SSFDC (Solit State Memory Card Card: un altro nome di SmartMedia).

■ Inserimento/estrazione delle Memory Card

• Per inserire una Memory Card:

Tenete la Memory Card in modo che la sezione di collegamento (in oro) della Memory Card sia rivolta con la faccia verso il basso e in avanti, verso lo slot della Memory Card. Inseritela attentamente nello slot, spingendola lentamente fino a fine corsa finché si posiziona.

- Non inserite la Memory Card nella direzione errata.

- Non inserite nello slot qualsiasi oggetto diverso dalla Memory Card.

• Per togliere una Memory Card:

Accertatevi di spegnere lo strumento ed estraete la Card dallo slot.

Lo strumento deve essere sempre spento prima di poter togliere la Memory Card.

Tuttavia, se la memoria della Card è piena e voi intendete cambiarla con una nuova per salvare i dati che state editando, seguite questa procedura:

Prima di togliere la Memory Card, accertatevi che non sia in uso oppure che lo strumento non stia accedendo ai suoi dati. Quindi estraete la Memory Card lentamente a mano. Se lo strumento sta avendo accesso ai dati della Memory Card, sul suo display appare un messaggio che indica che la Card è in uso.

- * Comprende una directory di salvataggio, caricamento, formattazione, eliminazione e preparazione directory. Inoltre, accertatevi che lo strumento acceda automaticamente alla Memory Card per controllare il tipo di mezzi quando è inserito mentre lo strumento è acceso.
- Non tentate mai di togliere la Memory Card oppure di spegnere durante l'accesso ai dati. In tal modo potreste danneggiare i dati sullo strumento/sulla Memory Card e possibilmente la Memory Card.

■ Formattazione delle Memory Card

Prima di usare una Memory Card con il vostro strumento deve essere prima formattata. Una volta che è formattata tutti i dati su essa contenuti verranno cancellati. Accertatevi che non vi siano dati indispensabili su di essa prima di procedere con questa operazione.

DIE Le Memory Card formattate con questo strumento potrebbero diventare inutilizzabili con altri strumenti.

■ Informazioni sulle Memory Card

• Per gestire le Memory Card con cura:

Vi sono volte in cui l'elettricità statica influisce sulle Memory Card. Prima di gestire le Memory Card, per ridurre la possibilità dell'elettricità statica, toccate le parti metalliche, come l'impugnatura di una porta e un profilato di alluminio.

Accertatevi di togliere la Memory Card dal suo slot quando non deve essere impiegata per un lungo tempo.

Non esponetela alla luce solare diretta, a temperature estremamente alte o basse, o a umidità eccessiva, polvere o liquidi.

Non collocate oggetti pesanti su una Memory Card, né piegatela o applicate pressione su di essa in qualsiasi modo.

Non toccate la parte metallica (dorata) della scheda né appoggiate altre piastre metalliche sulla parte metallica.

Non esponete la Memory Card a campi magnetici, come quelli prodotti da apparecchi TV, altoparlanti, motori ecc., poiché i campi magnetici possono parzialmente o completamente cancellare i dati sulla Memory Card, rendendola illeggibile.

Non attaccate sulla Memory Card altre etichette che quelle fornite. Accertatevi inoltre che le etichette siano apposte nella posizione appropriata.

• Per proteggere i vostri dati (Write-protect):

Per prevenire l'indesiderata cancellazione di dati importanti, attaccate l'appropriata protezione da scrittura (fornita nella confezione della Memory Card) nell'area designata (all'interno di un cerchio).

Per contro, per salvare dati sulla Memory Card, accertatevi di togliere questa protezione. Non riusate la protezione se è rovinata.

■ Backup dei dati

Per la massima sicurezza dei dati la Yamaha raccomanda di conservare due copie di dati importanti su Memory Card separate. Ciò vi fornisce un backup di scorta se una delle due schede di memoria va perduta o danneggiata.

Antifurto

Questo strumento viene fornito con un lucchetto antifurto per la Memory Card. Se è il caso, montatelo sullo strumento.

Per montare il lucchetto:

• Togliete la parte metallica usando un cacciavite Phillips (a stella).

2 Ruotate la parte metallica capovolgendola e quindi rimontatela.

II dispositivo non è attaccato inizialmente al CS6R. Fissatelo come mostrato in figura.



Quando entrate nel modo Card vedrete la prima videata (Status). Sono disponibili le seguenti sette videate, ognuna per un'operazione differente.

Prima videata: Status Seconda videata: Save Terza videata: Load Quarta videata: Rename Quinta videata: Delete Sesta videata: MkDir (Make Directory) Settima videata: Format

C A pagina 22 sono riportati i dettagli per entrare nel modo Card.

Tipi di File

Potete gestire i seguenti otto tipi di file sul vostro synth.

■ all (All Data)

Tutti i dati nel sintetizzatore e i dati contenuti nella memoria esterna sono trattati come un file singolo e possono essere salvati/caricati come tali.

❑ Estensione: ".S2A"

I dati della scheda Plug-in non possono essere salvati.

I dati della voce Plug-in di Performance e System possono essere salvati solo in questo formato.

■ all-voice (All Voice Data)

Tutti i dati di voce nel sintetizzatore (128 Normal Voices + 2 Drum Voices) e nella memoria esterna (128 Normal Voice + 2 Drum Voices) sono trattati come un singolo file, e possono essere salvati/caricati come tale. Non sono inclusi i dati delle Phrase Clip e Plug-in Voice.

□ Estensione: ".S2V"

■ all-pclip (All Phrase Clip Data)

Tutti i dati di Phrase Clip (4 Clip Kits + fino a 256 Phrase Clips) sono trattati come un file singolo, e come tale possono essere salvati/caricati.

❑ Estensione: ".S2W"

🔳 plugin

Tutti i dati della scheda Plug-in sono trattati come un file unico e come tale possono essere salvati/caricati. Non sono inclusi i dati per le regolazioni della voce Plug-in.

□ Estensione: ".S2B"

■ chain (Sequence Chain)

I dati di concatenazione (Chain) per gli standard MIDI File (SMF) sono trattati come un file singolo e possono essere salvati/caricati come tale. Questi dati vengono usati per suonare il playback di più song in successione.

❑ Estensione: ".S2C"

■ SMF (Standard MIDI Files)

I file MIDI standard formato 0 (SMF) possono essere eseguiti nel modo Song. Tuttavia non possono essere salvati.

□ Estensione: ".MID"

L'SMF è il formato di un file di sequenza standardizzato usato dai costruttori di strumenti musicali, dalle società di computer e da altri. L'SMF può essere facilmente scambiato fra sequencer SMF compatibili, qualunque sia il produttore. Esistono i seguenti due tipi di SMF, sebbene questo synth eseguirà il playback solo del formato 0.

• Formato 0:

I dati per i canali MIDI multipli sono contenuti all'interno di una singola traccia.

• Formato 1:

I dati per i canali MIDI multipli sono contenuti in più tracce.

Se l'SMF che intendete eseguire in playback è nel formato 1, usate il software Card Filer incluso per convertirlo nel formato 0, utilizzando un computer. I dettagli circa la conversione degli SMF è riportata nella documentazione (in formato PDF). I dettagli riguardanti il software del Card Filer sono riportati in una guida di installazione separata.

■ WAV (WAV Files)

WAV è un formato file audio usato comunemente dai computer. Questi file possono essere caricati nel synth ed usati come Phrase Clip.

□ Estensione: ".WAV"

■ AIFF (AIFF Files)

AIFF è un formato di file audio usato comunemente dai computer. I file AIFF possono essere caricati nel synth ed usati come Phrase Clip.

□ Estensione: ".AIF"

File autocaricanti

Il sintetizzatore può caricare alcuni tipi di file (dati All/Plug-in) quando voi l'accendete.

Assegnate un nome al file autocaricante, quindi salvatelo nella directory più alta della Memory Card. Inserite la scheda nello slot Card prima di accendere il sintetizzatore.

COTS Per prevenire il caricamento automatico dei file, tenete premuto il tasto [EXIT] quando accendete il sintetizzatore. Rilasciate il tasto quando viene visualizzato il messaggio "Now checking plug-in board".

■ All (all data):

Assegnate il nome "AUTOLOAD.S2A" per caricare automaticamente tutti i dati.

■ Plugin (Plug-in data):

Date il nome "AUTOLD1.S2B" al file per caricare automaticamente i dati della scheda Plug-in 1 oppure "AUTOLD2.S2B" per la scheda Plug-in 2.

Operazioni nel modo Card

1 Inserite la Memory Card nello slot apposito.

2 Premete il tasto [CARD] per attivare il modo omonimo.

3Usate la manopola [PAGE] per passare alla videata che contiene l'operazione che intendete eseguire.



Nella prima videata "Status", non avete bisogno di alcun'altra operazione descritta nello step 2 e in seguito.

- Usate le manopole [B], [C], [1] e [2] per impostare ogni parametro. In alternativa, potete usare la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].
 - **DIB** Per salvare, caricare, rinominare o eliminare un file, usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file e la manopola [C] per selezionarne il numero.

Directory di file

Le directory sono indicate dall'abbreviazione "DIR" a fianco al nome. Per aprire una directory, usate la manopola [C] per spostare il cursore su di essa e premete il tasto [ENTER]. Vengono visualizzati tutti i file contenuti nella directory. Se selezionate il file numero 000, verrà visualizzato "up dir". Premendo il tasto [ENTER], verrete riportati alla directory superiore (cioè, verrete spostati di un livello).

Quando salvate o riassegnate un nome, la directory per il file selezionato in quel momento viene visualizzata se premete il tasto [SHIFT].

Quando premete il tasto [ENTER], vedrete un messaggio di conferma.

Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/ << Are you sure? [YES]/[NO] >>

Premete il tasto [INC/YES] per eseguire l'operazione. Dopo l'esecuzione, appare il messaggio "Completed" e sarete riportati alla videata precedente.

Se premete il tasto [DEC/NO] durante l'esecuzione, l'operazione verrà annullata.

- Se l'operazione richiede un po' di tempo per l'esecuzione, vedrete il messaggio "Executing...". Se spegnete durante questa fase, i dati possono essere danneggiati.
- Gli step della procedura possono variare leggermente secondo l'operazione da eseguire. Fate riferimento alla spiegazione di ciascuna operazione per i dettagli.

Status

Potete visualizzare la quantità di memoria disponibile e usata sulla Memory Card. Non vi sono regolazioni.



Mostra la quantità di memoria usata dalla Memory Card. La quantità è mostrata in valore percentuale tra parentesi.

Free

Mostra la quantità di memoria libera sulla Memory Card.

Save

Potete salvare i file su Memory Card come qui indicato.



■ Type (Tipo di file)

- □ Impostazioni: all (all data), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin1, plugin2, all-pclip (All Phrase Clip),
- **COTO** A pagina 172 sono riportati i dettagli su ciascun tipo di file.
- Prima di poter salvare i dati su di essa, la Memory Card deve essere formattata (pagina 176).

Usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file sul quale i dati verranno salvati.

Per scrivere sopra ad un file esistente, usate la manopola [C] per selezionare il numero di file. Per salvare un file con un nuovo nome, usate la manopola [2] per spostare il cursore. Quindi usate la manopola [1] o la manopola [DATA] oppure ancora i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per immettere il nuovo nome di file (vedere a pagina seguente).

CDB Se premete il tasto [SHIFT], appare la directory per il file selezionato in quel momento. Nella sezione "Operazioni del modo Card" sono riportati ulteriori dettagli.

Premete il tasto [ENTER] per eseguire un'operazione di salvataggio dati. Se tentate di scrivere sopra ad un file esistente premendo il tasto [ENTER], dovrete rispondere ad un messaggio che chiede la vostra conferma. In questo caso, passate allo step successivo.

- Premete il tasto [INC/YES] per salvare il file. Dopo che è stato salvato verrà visualizzato il messaggio "Completed" e sarete riportati alla videata precedente. L'operazione di salvataggio verrà annullata se premete il tasto [DEC/NO] durante l'esecuzione.
 - Quando salvate un file, se lo spazio residuo sulla Memory Card è insufficiente verrà visualizzato il messaggio "Card Full". Liberate lo spazio eliminando dati non desiderati e così via, quindi riprovate a salvare il file.
 - **CDB** Se esiste già il nome del file, apparirà il messaggio "Overwrite? Are you sure?" che chiede la conferma prima del salvataggio.
 - State attenti a non sovrascrivere su dati importanti contenuti sulla Memory card.

Regolazioni relative al nome del file

La procedura per la rinomina dei file è sostanzialmente la stessa per la riassegnazione di un nome alle voci. Tuttavia, non potete usare simboli o caratteri minuscoli, e il nome può essere costituito al massimo da 8 caratteri. A pagina 80 sono riportati i dettagli circa la riassegnazione di un nome alle voci.

Ai file viene assegnato un nome secondo una convenzione MS-DOS. Se il nome del file contiene spazi e altri caratteri non riconosciuti in MS-DOS, questi caratteri verranno automaticamente sostituiti da "_" (sottolineatura) quando si procede al salvataggio.

Load

Potete caricare i file da Memory Card nel sintetizzatore, come qui indicato.



■ Type (Tipo di file)

□ Impostazioni: all (all data), perf (Performance), all-voice, voice, chain (Sequence Chain), plugin1, plugin2, all-pclip (all Phrase Clips), pclip (single Phrase Clip), WAV (WAV files), AIFF (AIFF files).

I formati di file supportati WAV / AIFF sono i seguenti.

Format	Comments
8bit, linear, mono	
16bit, linear, mono	
12bit, linear, mono	Converted to 16-bit
8bit, linear, stereo	2Phrase Clip created
16bit, linear, stereo	2Phrase Clip created
12bit, linear, stereo	Converted to 16-bit, 2Phrase Clips created

- Usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file dei dati da caricare.
- **2**Usate la manopola [C] per selezionare il numero di file.
- **3**Quando premete il tasto [ENTER], verrà visualizzato quanto segue secondo il tipo di file selezionato.
- Se avete selezionato un tipo di file diverso da "perf", "voice" o "pclip":

Prima di caricare i dati appare un messaggio che richiede la vostra conferma.

Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1 << Are you sure? [YES]/[NO] >>
--

- Il sintetizzatore selezionerà automaticamente una locazione nella sua memoria interna secondo il tipo di file da caricare.
- Se avete selezionato "perf", "voice" o "pclip" come tipo di file:

Dovrete specificare ulteriormente il tipo di dati e la locazione in cui il file verrà caricato.

Usate le manopole [B], [C], [1] e [2] per selezionare il file e la locazione in cui esso verrà caricato. In alternativa, potete usare la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].

Se premete il tasto [ENTER], vedrete un messaggio di conferma.

I tipi di dati che potete selezionare per ciascun tipo di file, e le locazioni in cui essi possono essere caricati sono indicati qui di seguito.

perf (Performance)



🖵 Impostazioni:

Source Performance Memory: INT (Internal), EXT (External) Source Performance Number: all (all Performances), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT) Target Performance Memory: INT (Internal), EXT (External) Target Performance Number: all (all Performances), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

CDD Se impostate il numero di Performance sorgente su "all", anche il numero di Performance target sarà impostato su "all".



Source Voice Memory:

INT (Internal), EXT (External), PLG1 (Plug-in 1), PLG2 (Plug-in 2)

Source Voice Number:

all (all Voices), 1 \sim 128 \sim DR1/2 (INT/EXT), 1 \sim 64 (PLG1/PLG2)

Target Voice Memory:

INT (Internal), EXT (External), PLG1 (Plug-in 1), PLG2 (Plug-in 2)

Target Voice Number:

all (all Voices), 1 \sim 128 \sim DR1/2 (INT/EXT), 1 \sim 64 (PLG1/PLG2)

- Se selezionate come Voice Memory source o target PLG1/PLG2, la Voice Memory target (o source) verrà impostata anch'essa su PLG1/PLG2.
- Se impostate il numero della Voice sorgente (source) su "all", anche quello della Voce target sarà impostato su "all".

pclip (Phrase Clip)



🖵 Impostazioni:

Source Clip Memory: KIT (Clip Kit), CLIP (single Phrase Clip) Source Clip Kit Number/Clip Number: 1 ~ 4 (KIT)/all (all Clip Kits), 1 ~ 256 (single Phrase Clip)/all (all Clip Kits) Target Clip Memory: KIT (Clip Kit), CLIP (single Phrase Clip) Target Clip Kit Number/Clip Number: 1 ~ 4 (KIT)/all (all Clip Kits), 1 ~ 256 (single Phrase Clip)

- **CONS** Le regolazioni delle Clip Memory source e target (sorgente e destinazione) coincideranno sempre.
- Se impostate il numero della Clip source su "all", quello della Clip target sarà anch'esso impostato su "all". Se impostate su qualsiasi altro valore, il numero di Clip target automaticamente avrà il numero successivo disponibile.
- Quando selezionate qualsiasi cosa che non sia "all", per il numero di Clip sorgente, avrete automaticamente l'assegnazione del numero di Clip di destinazione ad un numero vuoto (dove cioè non è immagazzinato alcun dato).

Premete il tasto [INC/YES] per caricare il file. Dopo il caricamento appare il messaggio "Completed" e sarete riportati alla videata precedente.

Se premete il tasto [DEC/NO] durante l'esecuzione, l'operazione di load, cioè di caricamento dati, verrà cancellata.

- Il sintetizzatore può caricare automaticamente i file quando lo accendete. (Dovrete inserire la Card nello slot prima di accendere il synth.) A pagina 172 sono riportati i dettagli circa il "Caricamento automatico dei file".
- Se nel sintetizzatore sono già contenuti dei dati, quando caricate un file, essi andranno completamente perduti.
- State attenti a non cancellare dati importanti quando eseguite queste operazioni.
- Quando caricate un file, se lo spazio residuo nella memoria interna del synth è insufficiente verrà visualizzato il messaggio "Memory full!". Potete liberare dello spazio dalla memoria cancellando dati non desiderati e così via, quindi ritentate l'operazione.
- Quando caricate un file, se il tipo di file che avete selezionato non esiste sulla Memory Card verrà visualizzato il messaggio "File not found!".

Rename

Potete riassegnare un nome ai file usando fino a otto caratteri alfabetici e numerici.



■ Type (Tipo di file)

□ Impostazioni: all (all data), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin, other, all-pclip (All phrase Clip)

- A pagina 172 sono riportati i dettagli sui tipi di file.
- Usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file e la manopola [C] per selezionare il numero del file.
 - **CDD** Se premete il tasto [SHIFT], viene visualizzata la directory che contiene il file selezionato in quel momento. A pagina 173 nella sezione "Operazioni del modo Card" sono riportati ulteriori dettagli.
- Per riassegnare un nome ad un file, usate la manopola [2] per spostare il cursore. Quindi usate la manopola [1] o la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per inserire il nuovo nome di file. La procedura per la riassegnazione di un nome ai file è sostanzialmente la stessa di quella adottata per le Voci. Tuttavia, non potete usare simboli o caratteri minuscoli, ed il nome può essere lungo al massimo otto caratteri. A pagina 80 sono riportati i dettagli per la riassegnazione di un nome alle Voci.
- Premete il tasto [ENTER] per ridare un nome al file. Dopo l'assegnazione del nome appare il messaggio "Completed" e voi sarete riportati alla videata precedente.
- I file possono ricevere un nome secondo una convenzione MS-DOS. Se il nome contiene spazi ed altri caratteri non riconosciuti nel sistema MS-DOS, automaticamente questi caratteri verranno sostituiti dal segno di sottolineatura "_" quando si procede al salvataggio del nome.

Delete

Potete eliminare i file salvati sulla Memory card.



■ Type (Tipo di file)

□ Impostazioni: all (all data), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin, other, all-pclip (All phrase clip)

Dettagli sui tipi di file sono riportati a pagina 172.

Usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file e la manopola [C] per selezionare il numero.

- Quando premete il tasto [ENTER], vedrete un messaggio che richiede la vostra conferma.
- Premete il tasto [INC/YES] per procedere all'eliminazione del file. Dopo l'eliminazione appare il messaggio "Completed" e ritornerete alla videata precedente. Se premete il tasto [DEC/NO] durante l'esecuzione, l'operazione di eliminazione viene annullata.

MkDir (Make Directory)

Potete creare nuove directory e sotto-directory (cioè directory nuove all'interno di quelle esistenti). Ciò vi permette di immagazzinare file in directory separate, secondo il tipo di file.



- La gerarchia della directory può avere fino a 27 livelli.
- **COTS** Non potete creare una directory con lo stesso nome di una già esistente.
- **I** display della gerarchia (percorso della directory) non viene indicato se la Memory Card non possiede altra directory che quella di base ("root").
- •Usate la manopola [C] per selezionare una directory esistente e ripetete l'operazione fin quando avete raggiunto il livello all'interno della gerarchia in cui intendete creare una nuova directory.
- Per creare una nuova directory, usate la manopola [2] per muovere il cursore. Quindi usate la manopola [1] o [DATA], nonché i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per immettere il nuovo nome della directory.

La procedura per la riassegnazione di un nome ai file è sostanzialmente la stessa adottata per le voci. Tuttavia non è possibile usare simboli o caratteri minuscoli. A pagina 80 sono riportati i dettagli per la riassegnazione di un nome alle Voci. I nomi della directory possono essere costituiti al massimo da 8 caratteri.

- ③Premete il tasto [ENTER] per creare la directory. Dopo la sua creazione appare il messaggio "Completed" e ritornerete alla videata precedente.
 - Le directory sono contrassegnate dall'estensione "Dir" dopo il nome della directory. Per aprire una sottodirectory, usate la manopola [C] per spostare il cursore su di essa e quindi premete il tasto [ENTER]. Vengono visualizzati tutti i file presenti nella sotto-directory. Se selezionate File numero 000, verrà visualizzato "up dir". Premendo il tasto [ENTER], ritornerete alla directory immediatamente precedente nella gerarchia (cioè sarete spostati di un livello).

Format

Prima di poter usare una Memory Card nuova con il vostro sintetizzatore, dovrete formattarla.

Format)	Press
Card	[ENTER]

Inserite una nuova Memory Card nello slot apposito. Quando premete il tasto [ENTER], vedrete un messaggio che chiede la vostra conferma. Premete [INC/YES] per iniziare la formattazione della Card. Durante quest'operazione di formattazione appare il messaggio "Executing...".

A Se la Memory Card contiene già dei dati, essi andranno completamente perduti quando la formattate.

Non estraete la Memory Card durante la formattazione, poiché ciò potrebbe danneggiare il synth e la card.

Dopo la formattazione, verrà creato automaticamente il file Memory EXT. Durante questo procedimento, verrà visualizzato il messaggio "Now saving...".

Schede Plug-in (Opzionali)

Una varietà di schede opzionali Plug-in, disponibili separatamente, vi consente di espandere la libreria delle voci del vostro strumento. Con esso possono essere usati i seguenti tipi di schede Plug-in.

- PLG150-AN
- PLG150-PF
- PLG100-XG
- PLG150-VL
- PLG150-DX
- PLG100-VH

ENOTE Per i dettagli riguardanti ciascuna scheda vedere a pagina 32.

Lo slot disponibile (PLG1, PLG2) differisce secondo il tipo di scheda Plug-in. Considerate quanto segue prima dell'installazione.

PLG1/PLG2	Single-part Plug-in Boards (PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-VL, PLG150-DX)
PLG1 only	Effect Plug-in Board (PLG100-VH)
PLG2 only	Multi-part Plug-in Board (PLG100-XG)

DIVITE Sebbene possano essere installate la PLG100-VL e la PLG100-DX, alcune funzioni non sono disponibili.

Precauzioni da adottare quando si installano le schede opzionali

Ricordate le seguenti precauzioni ed installate le schede Plug-in in maniera corretta seguendo gli step qui indicati.

- Trattate accuratamente le schede Plug-in. La loro caduta o qualsiasi shock a cui sono sottoposte può causare danni e creare un cattivo funzionamento.
- Attenti all'elettricità statica. Vi sono volte in cui l'elettricità statica influisce sui chip del circuito integrato presente sulla scheda Plug-in. Prima di sollevare la scheda opzionale Plugin, per ridurre la possibilità di elettricità statica, toccate le parti metalliche diverse dall'area "dipinta" o un filo di messa a terra sui dispositivi che la prevedono.
- Non toccate le parti metalliche esposte sulla scheda del circuito. Toccando queste parti si può avere un contatto difettoso.
- Quando muovete un cavo, state attenti a non farlo venire a contatto con la scheda del circuito. Tirando il cavo in qualsiasi modo potete tagliarlo, danneggiarlo o ottenere un cattivo funzionamento.
- Non mettete fuori posto le viti poiché servono tutte.
- Non usate altre viti da quelle installate sullo strumento.
- Quando inserite le schede Plug-in e collegate i cavi, accertatevi di controllare che il tutto sia inserito e collegato in maniera appropriata. Schede Plug-in inserite male, nonché cavi mal collegati possono causare dei contatti difettosi e un corto circuito che può causare danni e comportare un cattivo funzionamento.
- Dopo aver montato la scheda Plug-in, accertatevi di stringere le viti per rendere stabile la scheda e in modo che non possa essere mossa in alcun modo.

Come installare la scheda opzionale Plug-in

Il metodo di installazione è differente secondo i tipi di strumento, la tastiera (CS6x) e un modulo formato EIA (CS6R). Qui viene spiegato ognuno dei metodi. Leggete attentamente le istruzioni per lo strumento che intendete usare.

Installazione nel CS6x

Per le informazioni su come gestire il tipo di modulo EIA, passate alla pagina 179.

- Spegnete la tastiera e scollegate il cavo di alimentazione. Inoltre, se la tastiera è collegata con altro dispositivo esterno (o altri dispositivi esterni) scollegateli.
- Capovolgete la tastiera in modo da poter avere accesso diretto alla sua parte inferiore. Per proteggere le manopole e i controlli a rotella, posizionate la tastiera in modo che i suoi quattro angoli siano supportati da qualche cosa che fornisca un appoggio sufficiente, come riviste o qualcosa di simile.



WOMM State attenti a non far cadere o a non urtare la tastiera e accertatevi che sia ben bilanciata prima di procedere.

Osizionatevi in modo da essere di fronte al pannello posteriore della tastiera e togliete le viti dal coperchio della scheda Plug-in nella parte inferiore centrale, utilizzando una moneta o un cacciavite Phillips (solo viti ad intaglio: sono otto pezzi). Non togliete le altre viti.



- Conservate le otto viti tolte in un luogo sicuro. Verranno usate quando dovete riposizionare il coperchio della scheda Plug-in.
- **4** Togliete il coperchio della scheda Plug-in.

Appare la piastra della scheda Plug-in. Possono essere sistemate due schede: la PLG1 a sinistra e la PLG2 a destra.

Lo slot disponibile (PLG1, PLG2) cambia secondo il tipo di scheda Plug-in. Per i dettagli, fate riferimento alla tabella sopra riportata nella colonna di sinistra.



- Quando installate la scheda opzionale Plug-in (da quando togliete il coperchio a quando il coperchio viene riposizionato) tutte le operazioni devono essere eseguite senza il collegamento con la corrente elettrica.
- **5** Togliete il cavo dalla matassa avvolta a forma di gancio sulla piastra.



- **6** Togliete la scheda Plug-in dalla busta antistatica. Quando installate la scheda, il lato con il connettore e i circuiti integrati (IC) devono essere in alto.
- Inserite attentamente il connettore del cavo nel connettore della scheda Plug-in fin quando i due intagli sul connettore del cavo si bloccano nella sede della scheda, come mostrato nell'illustrazione.



- 8 Montate la scheda Plug-in sulla piastra, come descritto in dettaglio negli step seguenti.
 - 3-1 Inserite un lato della scheda Plug-in (il lato del connettore) nei ganci 1 come mostrato in figura.



3-2 Premete verso il basso l'altro lato fin quando viene sistemato con sicurezza nei ganci (Hooks) 2.



 Fissate il cavo del connettore sulla piastra al laccio a forma di gancio.



- Riposizionate il coperchio della scheda Plug-in stringendo le otto viti a testa piatta che avevate tolto allo step 3 precedente. Usate una moneta o un cacciavite per bloccare il coperchio.
- 178

Togliete il cavo dal laccio a forma di gancio. Premete verso il basso i ganci 2 nella direzione mostrata nell'illustrazione ed estraete la scheda dai ganci 2 tirando verso l'alto da un lato solo. Sestraete l'altro lato della scheda dai ganci 1. Estraete l'altro lato della scheda dai ganci 1. Estraete il connettore del cavo da quello della scheda Plugin. Sestraete il cavo del connettore al laccio a forma di gancio.

Rimozione della scheda Plug-in dalla tastiera

Installazione del CS6R

- Per le informazioni riguardanti l'installazione del CS6x, tornate a pagina 177.
- Spegnete il CS6R e scollegate il cavo di alimentazione. Inoltre, se il CS6R è collegato con altri dispositivi esterni, scollegateli.
- 2 Spostatevi in una posizione di fronte al pannello frontale del dispositivo, e togliete le viti (sei viti a testa piatta) dal coperchio della scheda Plug-in sul pannello superiore, utilizzando una moneta o un cacciavite.



- Conservate le sei viti rimosse in un luogo sicuro, poiché verranno riusate quando dovete risistemare il coperchio della scheda Plug-in.
- 3 Togliete il coperchio della scheda Plug-in. Appare la piastra della scheda Plug-in. Possono essere sistemate due schede: PLG1 a destra e PLG2 a sinistra.
- Lo slot disponibile (PLG1, PLG2) differisce secondo il tipo di scheda Plug-in. Vedere a pagina 177 ulteriori informazioni.



- Quando si installa la scheda Plug-in opzionale (dalla rimozione del coperchio a quella della sua risistemazione) tutte le operazioni devono essere effettuate con il cavo della corrente scollegato.
- Togliete il nastro che viene usato per bloccare il cavo alla piastra.



- Estraete la scheda Plug-in dalla busta antistatica.
 Quando installate la scheda, il lato con un connettore e i circuiti integrati devono essere verso l'alto.
- Inserite attentamente il connettore del cavo in quello della scheda Plug-in fin quando le due tacche o intagli sul connettore del cavo si inseriscono nelle sedi sulla scheda, come mostrato nell'illustrazione.



- Montate la scheda Plug-in sulla piastra, come dettagliato negli step seguenti.
 - 1 Inserite un lato solo della scheda Plug-in (il lato del connettore) nei ganci (Hooks) 1, come mostrato in figura.



Premete verso il basso l'altro lato fin quando non viene inserito con sicurezza nei ganci 2.





 8 Risistemate il coperchio della scheda Plug-in stringendo le sei viti a testa piatta che avevate tolto allo step 2.

Rimozione della scheda Plug-in

• Premete verso il basso i ganci 2 nella direzione mostrata nell'illustrazione ed estraete la scheda da essi, sollevando un solo lato.


Messaggi sul display

Messaggio Significato			
<<	! MIDI buffer full.	>>	Elaborazione mancata dei dati MIDI per eccesso di dati ricevuti in una sola volta.
<<	! MIDI data error.	>>	Si è manifestato un errore in fase di ricezione dei dati MIDI.
<<	! MIDI checksum error.	>>	Si è verificato un errore quando sono stati ricevuti i bulk data (dati a blocchi).
<<	! Chan9e internal_battery.	>>	La batteria di backup interna ha bisogno di essere sostituita.
<<	! Card full.	>>	Memoria esaurita sulla Memory card.
<<	! File not found.	>>	Non si riesce a trovare il tipo di file specificato.
<<	! Bad card.	\rightarrow	La Memory Card è difettosa.
<<	! Card not ready.	>>	Memory Card non inserita oppure inserimento di una scheda incompatibile (tipo 5V).
<<	! Card unformatted.	>>	Memory Card non formattata.
<<	! Card write protected.	>>	Memory Card protetta da scrittura.
<<	! Ille9al card.	>>	Formattazione errata della Memory Card.
<<	! File already exists.	>>	File già esistente.
<<	! Data not exist.	>>	Non vi sono file che contengono i dati della Phrase Clip.
<<	! Ille9al file.	\rightarrow	I dati del file sono danneggiati e non possono essere usati.
<<	! Ille9al file name.	\rightarrow	Il nome del file specificato non è nel formato MS-DOS.
<<	! Read only file.	\rightarrow	Il file è un tipo di sola lettura, non cancellabile, rinominabile o salvabile.
<<	! Can't make "EXT" file.	\rightarrow	Non è stato possibile creare un file sulla Memory Card.
<<	! Can't make directory.	>>	Non possono essere create altre directory.
<<	! Too deep directory.	>>	La directory non può essere immessa perché troppo profonda o ramificata.
<<	! Unknown file format.	>>	Formato del file non riconosciuto.
<<	! Bulk protected.	>>	I bulk data non possono essere ricevuti perché è attivata la protezione.
<<	! Device number is off.	>>	Bulk data non trasmettibili/ricevibili perché il numero del dispositivo è impostato su "off".
<<	! Device number mismatch.	>>	Bulk data non trasmettibili/ricevibili perché i numeri dei dispositivi non corrispondono.
<<	! Memory full.	>>	È stata usata tutta la memoria residua.
<<	! Too many clips.	>>	Il numero massimo di Phrase Clip è stato raggiunto e non è più possibile crearne di nuovi.
<<	! Too short clip.	>>	La Clip è troppo breve per eseguire il Job FreqConvert.
<<	! Too low Fs clip.	>>	La frequenza di campionamento della Clip è troppo bassa per eseguire il Job FreqConvert.
<<	! Multi plu9in in slot 1.	>>	Non utilizzabile poiché lo slot 1 contiene una scheda Plug-in Multi-Part.
<<	! Effect plugin in slot 2.	>>	Non utilizzabile poiché lo slot 2 contiene una scheda Plug-in Effect.
<<	! Plugin1 communication error.	>>	La scheda Plug-in nello Slot 1 non sta funzionando correttamente.
<<	! Plugin2 communication error.	>>	La scheda Plug-in nello Slot 2 non sta funzionando correttamente.
<<	! Plugin1 type mismatch.	\rightarrow	Il suono richiede una scheda Plug-in differente da quella inserita nello Slot 1.
<<	! Plugin2 type mismatch.	>>	Il suono richiede una scheda Plug-in differente da quella inserita nello Slot 2.
<<	! PLG100 not supported.	>>	Usato con una scheda Plug-in della serie PLG100, un file di dati il cui tipo è plug- in non può essere immagazzinato su una Memory Card.
<<	! Ille9al data.	>>	Il suono richiede una scheda Plug-in differente da quella inserita nello Slot 2.
<<	Executing	>>	Il formato del file del campione oppure i dati di riversamento del campione non sono supportati.
<<	Now working	>>	Operazione in corso.
<<	Now loading	>>	Un file viene caricato dalla Memory Card.
<<	Now saving	>>	Un file viene salvato sulla Memory Card.
<<	Now checkin9 plu9-in board.	>>	La scheda o le schede Plug-in sono controllate (dopo l'accensione del sintetizzatore).
<<	Now recording	>>	Si sta procedendo alla registrazione della Phrase Clip.
<<	Waiting for trigger	>>	In attesa di un segnale di ingresso per raggiungere il livello di attivazione ed iniziare la registrazione di una Phrase Clip.
<<	Recording stopped.(No free mem.)	>>	La registrazione è stata bloccata automaticamente poiché non vi è più memoria disponibile.
<<	Sample dump receivin9	>>	Lo strumento sta ricevendo via MIDI In i dati del riversamento del campione.
<<	MIDI bulk receiving	>>	Dati MIDI Bulk in ricezione.
<<	MIDI bulk transmitting	>>	Trasmissione dei dati MIDI Bulk.
<<	Scene stored.	>>	La Scena è stata memorizzata. (Non è stato memorizzato il suono in sé).
<<	C 3:128[] Stored.	>>	Il suono è stato memorizzato.
<<	Completed.	>>	L'operazione è completata.
<<	Retry? [YES]/[NO]	>>	Intendete ripetere l'operazione?
<<	Make file ? [YES]/[NO]	>>	Volete creare un file?
<<	Are you sure ? [YES]/[NO]	>>	Conferma finale.
<<	Overwrite? [YES]/[NO]	>>	Vi è già un file esistente con lo stesso nome. Intendete sostituirlo con uno più
			nuovo?

Inconvenienti e rimedi

Quanto segue fornisce dei suggerimenti riguardanti eventuali inconvenienti e rimedi e le pagine di riferimento per la soluzione dei problemi più comuni e semplici. La maggior parte dei problemi talvolta è il risultato di regolazioni o impostazioni non corrette. Prima di chiamare il personale di assistenza tecnica, fate riferimento ai consigli qui riportati per vedere se potete individuare e correggere il problema.

Assenza di suono.

- Controllare se il volume è impostato bene. (Pagine 6 e 20)
- Con il CS6x, se è stato collegato un controllo a pedale al jack FOOT VOLUME, controllare se il pedale è completamente abbassato. (Pagina 18)
- Controllare se il parametro Vol (volume) della videata QED Level di Voice Edit Common è sufficientemente alto. (Pagina 81)
- Verificare se il parametro WaveNumber della videata OSC Wave di Voice Edit Element è stato impostato su 000 (off). (Pagina 89)
- Controllare che il parametro Level della videata OSC Out in Voice Edit Element sia sufficientemente alto. (Pagina 89)
- Controllare che sia stata impostata correttamente la gamma di nota/velocity della videata ZONE, OSC in Voice Edit. (Pagina 90)
 Controllare se qualcuno degli Elementi è muted cioè temporaneamente escluso. (Pagina 61)
- Controllate se i filtri dell'Element o degli Elementi sia stato impostato in modo da tagliare completamente il suono. (Pagina 93)
- Controllare che i parametri degli effetti siano stati impostati in maniera appropriata. (Pagine 81, 88, 89, 127, 130, 151)
- Controllare se i canali di ricezione MIDI sono stati impostati correttamente. (Pagine 133, 166)
- Controllare che il dispositivo audio sia stato collegato bene. (Pagina 13)
- Controllare che l'interruttore Local non sia stato impostato su OFF. (Pagina 166).
- Controllare che i parametri Velocity Sensitivity, Note Limit e Velocity Limit siano stati impostati correttamente. (Pagine 90, 112, 133 e 138)
- Quando si effettua il playback di una song mediante un sequencer interno o un dispositivo MIDI esterno, controllare che i parametri volume ed expression siano stati impostati correttamente.
- Quando si eseguono performance mediante il sequencer interno o un dispositivo MIDI esterno, controllate che i canali di trasmissione per ciascuna traccia del sequencer e i canali di ricezione per ciascuna parte nella Performance siano impostati bene. (Pagina 133)
- Per le Performance, verificare che il volume di ciascuna Parte sia sufficientemente alto. (Pagina 130)
- Per le Performance, controllare che l'uscita di ciascuna Parte sia impostata correttamente. (Pagina 133).
- Verificare se la Phrase Clip selezionata è vuota. (Pagina 142)
- È probabile che abbiate selezionato la memoria EXT senza aver inserito una Memory Card. (Pagina 28)
- Controllare che la manopola [ATTACK] non sia stata completamente ruotata a destra (comportando un attacco lentissimo).
- Controllate che la manopola [CUTOFF] non sia stata ruotata completamente a sinistra (comportando una frequenza di taglio estremamente bassa).
- Quando è abilitato l'Arpeggiator, controllate se il parametro Arpeggio Category è stato impostato su "Ct" e che il parametro del modo Key sia impostato su qualche cosa di diverso da "direct". (Pagina 82)

Non vi è l'Arpeggiator.

- Controllare che la gamma delle note per la funzione Arpeggiator sia stata correttamente impostata. (Pagina 83)
- Nel modo Performance, controllate se i parametri Layer Switch e Arpeggio Switch per la Parte o per le Parti siano stati impostati su ON. (Pagina 133)
- Controllate che il parametro Tempo nella videata ARP Type sia stato impostato su "MIDI", nonostante non vengano ricevuti segnali di Clock MIDI.

I suoni sono distorti.

- Controllate che gli effetti siano stati impostati correttamente. (Pagine 81, 88, 89, 127, 130, 151)
- Il volume è troppo alto? (pagine 6 e 20)
- Controllate che la manopola GAIN di A/D INPUT non sia troppo alta. (Pagina 11)

Il suono è molto basso.

- Controllate se il volume MIDI o l'espressione MIDI siano stati impostati troppo bassi.
- Controllate se la frequenza di taglio del filtro non sia stata impostata troppo alta/bassa. (Pagine 40, 82, 106, 125, 130, 148, 152)

ll pitch è errato.

- Controllate se sono stati impostati correttamente i parametri NoteShift e Tune nella videata MSTR TG del modo Utility. (Pagina 163)
- Controllate se i parametri Oct e Transpose nella videata MSTR Kbd del modo Utility sono impostati correttamente. (Pagina 163)
- Controllate se i parametri che hanno relazione con il pitch nel menù PITCH (Voice Edit) sono stati impostati correttamente. (Pagina 90)
- Controllate se il parametro Micro Tuning nel modo Voice Edit sia stato impostato su una scala non convenzionale. (Pagina 81)
- Controllare se il parametro Depth di Pitch Modulation nella videata LFO (Modo Voice Edit) è troppo alto. (Pagina 101)
- Per le Performance, controllate se il parametro Note Shift nella videata LYR (Layer) è stato impostato su un valore diverso da 0. (Pagina 133)
- Per le Performance, controllate che il parametro Detune per ciascuna Parte sia su un valore diverso da 0. (Pagina 133)

Il suono è stentato e intermittente.

• Controllare se è stata superata la polifonia massima. (Pagina 33)

Suona soltanto una nota per volta.

- Controllare se il parametro Mode nella videata GEN Other di Voice Edit Common è impostato su "mono". (Pagina 81)
- Nel modo Performance, controllate se il parametro Mode nella videata LYR Mode sia stato impostato su "mono" per ciascuna Parte. (Pagina 132)

Non vengono applicati gli effetti.

- Controllare se il tasto [EF BYPASS] è stato impostato su OFF. (Pagina 66)
- Controllare se il parametro Element Switch dell'Effetto Insertion nella videata EFF di Voice Edit è stato impostato su ON. Anche in questo modo, controllate se il tipo di effetto sia impostato su qualche cosa di diverso da "thru" o "off". (Pagina 88)
- Per le Performance, controllate che siano state specificate le Parti dell'Effetto Insertion. (Pagina 127)
- Per ciò che riguarda Reverb e Chorus, controllare che i tipi di effetto nelle videate Common Edit siano impostati su ON. (Pagine 89, 128)
- Se è stata installata una scheda Effect Plug-in, controllate se il parametro PLG-EF nella videata EFF Part della Performance sia stato impostato su un valore diverso da OFF. (Pagina 127)
- Se è stata installata una scheda Effect Plug-in, controllare che l'impostazione sulla videata EFF Plg della Performance sia stata impostata su un valore diverso da "THRU".
- Avete ruotato completamente in senso antiorario [REVERB] e [CHORUS]. (Pagina 128)

Gli interruttori Element non funzionano per il Control Set.

• Sono stati selezionati i parametri specifici dell'Elemento come Dest (Destination)? (Pagina 85)

La scheda Plug-in non funziona.

- Controllate se la scheda Effect Plug-in è stata installata in PLG2. (Pagina 177)
- Controllate se la scheda Plug-in di tipo Multi-Part è stata installata in PLG1. (Pagina 177)
- Se è stata installata una scheda Effect Plug-in, controllate se il parametro PLG-EF nella videata EFF Part di Common Effect della Performance è impostato su un valore diverso da "off". (Pagina 128)
- Se è stata installata una scheda Effect Plug-in, controllate se l'impostazione nella videata EFF Plg di Common Effect relativo alla Performance è su un valore diverso da "THRU". (Pagina 128)

Impossibile trovare la Drum Voice.

• Le Drum Voice vengono selezionate in modo diverso dalle Voci Normal. (Pagina 76)

Non si riesce ad immettere valori piccoli.

• Avete provato soltanto ad immettere i valori usando le manopole Assignable da [A] a [C] o le manopole [1]/[2]? (Pagina 24)

Non si riesce a spostare il cursore senza modificare le regolazioni.

• Tenete premuto il tasto [SHIFT] mentre usate le manopole da [A] a [C], la manopola [1]/[2], la manopola [DATA] oppure i tasti [INC/YES] e [DEC/NO]. (Pagina 24)

Impossibile ricevere i bulk data.

• Quando usate Voice Editor del CS6x/CS6R, controllate di aver impostato un sufficiente intervallo per il riversamento dati. Questo intervallo deve essere impostato nella finestra di dialogo Voice Editor Setup e deve essere almeno 10 ms.

Utenti Macintosh: il Card Filer per Macintosh non funziona correttamente.

• State usando MIDI Time Piece?

Il card Filer non è compatibile con MIDI Time Piece. Dovete disabilitare l'uso di MIDI Time Piece sul Macintosh.

Specifiche tecniche

		CS6x	CS6R		
TASTIERA	Numero di tasti	61			
	Dinamica (Touch)	Initial touch, Aftertouch			
SISTEMA DI GENERAZIONE	Generatori di suono	AWM2, Phrase Clip, Modular Synthesis Plug-in System			
SUONO	Polifonia	64			
VOCE O VOICE	Numero di Voice	Normal voices (256 Presets, 128 Internals [Users], 128 Externals [Memory Cards]),			
		Drum voices (8 presets, 2 Internals [Users], 2 Externals [Memory Cards]), Plug-in voices (64 x 2 Plug-in Boards [If installed])			
	Wave ROM	16 MByte			
PERFORMANCE	Multi-timbri	20 (16 Voice Parts, Phrase Clip Part, A/D Input Part, Plug-in 1/2 Parts)			
	Numero di Performance	128 Internals, 64 Externals			
	Modo Master Keyboard	4 Zones			
CLIP PHRASE	Numero di Clip	256 (Max)			
	Numero di Clip Kit	4 (73 Keys [C0-C6] x 4 Kits)			
	Campionamento	16 bits linear, 44.1 kHz			
	Memoria	4 Mbyte	(DRAM)		
EFFECT	Reverb	12			
	Chorus	23			
	Insertion	24 (Insertion 1), 92 (Insertion 2), 24 (Insertion for Plug-in Voices)			
SCENE		Scene 1/2, Scene Control, Scene Store			
SEQUENCE	Formato	SMF Format 0 (Direct Play only), Sequence Chain (Load/Save)			
PLAY	Numero di Sequence Chains	100 Steps (100 Songs)			
ARPEGGIATOR	RPEGGIATOR Numero di Arpeggi 128		28		
Scheda	Tipo di file	All Data, All Voice Data, All Phrase Clip Data, Plug-in, Sequence Chain, SMF, WAV, AIFF			
	Funzioni	Save, Load, Rename, Delete, Make Directory, Format			
CONTROLLI		Volume Knob, Octave Up/Down (CS6x), Pitch (CS6x), Modulation (CS6x), Ribbon Controller (CS6x), Scene 1, 2 (CS6x), Scene Control (CS6x),			
		2 Filter Knobs (CS6x), 2 Effect Knobs (CS6x), 4 EG Knobs (CS6x), Pan Knob (CS6x), Portamento ON/OFF (CS6x), Arpeggio Gate Time (CS6x),			
		Arpeggio Hold (CS6x), Arpeggio ON/OFF (CS6x), Phrase Clip Pitch (CS6x), Phrase Clip, Phrase Clip Rec, Tempo (CS6x), Sequence Play,			
		Sequence PLAY/STOP, Shift, Page, Knob A/B/C/1/2, Data, Effect Bypass, Master Keyboard (CS6x), Exit, Enter Dec/No, Inc/Yes, 7 Mode Keys,			
		6 Memory Keys, 8 Bank Keys (CS6x), 16 Program/Part Keys (CS6x), Power, Card Slot, Gain, Host Select			
PRESE E TERMIN	ALI	MIDI In, Out, Thru, To Host, Breath, Footswitch (CS6x), Sustain (CS6x), Foot Controller (CS6x), Foot Volume (CS6x), Individual Output 1, 2,			
		Output L/Mono R, Phones, A/D Input (LINE 1, MIC/LINE 2), AC Inlet, 2 Connectors for Plug-in Boards			
DISPLAY		40 x 2 (Backlit)			
ACCESSORI INCLUSI		Owner's Manual, Data List , Memory Card, CD-ROM, AC Power Cord			
ACCESSORI OPZI	ONALI	PLG150 Plug-in Boards Series, PLG100 Plug-in Boards Series,			
		FC4/5 Footswitch, FC7 Foot Controller, BC3 Breath Controller			
ALIMENTAZIONE		16watts			
IMPEDENZA DI U	SCITA	Output: +18.1 –2dbm (10k ohms), Phones: +17.2 –2dbm (33 ohms)			
DIMENSIONI		1019(W) x 357(D) x 109(H) mm	480(W) x 366(D) x 88(H) mm		
PESO		11.6 kg	6.0 kg		

* Le specifiche tecniche e le descrizioni contenute in questo manuale hanno scopo puramente indicativo. La Yamaha si riserva il diritto di modificare il prodotto o le specifiche in qualsiasi momento senza preavviso.

Indice analitico

0~9

A

A	
Accensione, procedura di	19
AC Control Depth	111, 136
AC INLET, terminale	10
AC Modulation Depth	111, 136
A/D INPUT, jack	
AEG Level	
AEG Release	98
AEG Time	
AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)	
Aftertouch	49
AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)	107, 153
AMP KeyFlw (AMP Key Follow)	
AMP Scale (AMP Scaling Break Point)	
AMP Scale (AMP Scaling Offset)	
AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)	107, 153
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	83
ARP Mode (Arpeggio Mode)	83
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects)	83
ARP Type (Arpeggio Type)	82
Arpeggiator	42
Arpeggiator Hold, impiego	44
Arpeggiator, inserimento/esclusione	42
ARPEGGIO, controlli	7
Assegnazione parametri - manopole [1] e [2]	51
Assegnazione parametri - manopole [A], [B] e [C]	50
AT Control Depth	110, 136
AT Modulation Depth	111,136
Autocaricanti, file	172

В

BANK, tasti da [A] a [H] (solo CS6x)	9
Bank/Program, numero	74, 117
Breath Controller	48
BREATH, presa jack	11

C

Canale di trasmissione MIDI, impostazioni/visione ottava e parametri118
Card, modo
CARD, slot per la10
Chained Playback (playback concatenato)162
Chorus, unità
Clip Common Arpeggio148
Clip Common Controller
Clip Common Edit e Clip Key Edit146
Clip Common Effect
Clip Common General
Clip Common Quick Edit147
Clip Key Amplitude
Clip Key EQ (Equalizer)
Clip Key Filter
Clip Key OSC (Oscillator)
Clip Key Pitch
Clip Kit, categoria142
Clip Kit, nome
Clip Kit, numero142
Clip Kit Store
Collegamenti
Collegamento ad un personal computer16
Collegamento con dispositivi audio esterni
Collegamento con un mixer

Collegamento di casse amplificate stereo
Collegamento di un dispositivo MIDI esterno
Collegamento di un microfono o altro dispositivo audio14
Collegamento di vari controller
Common (regolazioni per tutte le Parti)
Common Arpeggio
Common Controller
Common Edit e editing di ciascun elemento
Common Edit e Element Edit60
Common Effect
Common EQ (Equalizer)
Common General
Common LFO (Low Frequency Oscillator)
Common Quick Edit
Common/Part/Zone Edit
Commutazione programmi mediante Foot Switch (CS6x)
Compare, funzione
Controlli, serie di
Control Sets e controllo MIDI esterno
Controller a nastro (solo CS6x)
Controller, sezione
Controllo dei parametri mediante il pedale (CS6x)
Controllo delle Scene mediante Foot Controller (CS6x)
Creazione di un Clip Kit
CS6x/CS6R, panoramica
CTL AC Control (AC Control Depth)
CTL AC Control (AC Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)136
CTL AC Modulation
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in) 136
CTL Assign1(Controller Assign 1)
CTL Assign2 (Controller Assign 2)
CTL AT Control (AT Control Depth)
CTL AT Control (AT Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)136
CTL AT Modulation
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in) 136
CTL Bend (Pitch Bend)
CTL MW Control (MW Control Depth)
CTL MW Control (MW Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)135
CTL MW Modulation
CTL Pitch (Pitch Bend)
CTL Portamento
CTL, da CTL Set1 (Control Set 1) a CTL Set4 (Control Set 4)149
CTL, da CTL Set1 (Control Set 1) a CTL Set6 (Control Set 6)
CTL Set1 (Control Set 1)/CTL Set2 (Control Set 2)110
CTL Set1/CTL Set2 (Control Set 1/2) (solo Parti A/D Input)135
CTRL (System Controller)165
CTRL (Voice Controller)
CTRL Assign1 (Controller Assign 1)
CTRL Assign2 (Controller Assign 2)
CTRL Knobs, da [A] a [C]165
CTRL Other (Controller Other)
CTRL Scene (Controller Scene) (CS6x)165

D

[DATA], manopola	8, 25, 76, 143
[DEC/NO], tasto	9, 24, 76, 143
Delete	176
Demo, playback delle	26
Directory di file	173
Display, messaggi sul	
Drum Common Arpeggio	
Drum Common Controllers	104
Drum Common Edit e Drum Key Edit	
Drum Common, effetti	
Drum Common General	
Drum Common Quick Edit	103

Drum Key Amplitude	106
Drum Key EQ (Equalizer)	107
Drum Key Filter	106
Drum Key OSC (Oscillator)	
Drum Key Pitch	
Drum, voci	

E

Edit, modi	
Editing delle voci Plug-in Board	
[EF BYPASS], tasto	8
EFF Cho (Chorus)	
EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2)	
EFF InsEF (Insertion Effect)	
EFF Part	
EFF Rev (Reverb)	
Effetto, bypass	66
EFFECT knobs	6
Effect Parameter Settings	
Effect Plug-in Boards	
Effetti	6, 34, 40, 65
Effetti nel modo Performance	65
Effetti nel modo Voice	65
EG, manopole	6
Element Amplitude	
Element Filter	
Elementi, inserimento/esclusione (CS6x)	61
Element Pitch	
Element EQ (Equalizer)	
Element LFO (Low Frequency Oscillator)	
Element OSC (Oscillator)	
End	54, 151
[ENTER], tasto	
EQ High	127
EQ HighMid (High-Middle Range)	
EQ Low	
EQ LowMid (Low-Middle Range)	
EQ Mid (Middle Range)	
EQ Param (EQ Parameter)	113
EQ Type	
Esecuzione di un Job	
Esempio di assegnazione di Control Set	85
[EXIT], tasto	

F

Factory Set (ripristino default di fabbrica)	170
FEG Level	96
FEG Release	96
FEG Time	95
FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)	95
File, tipi di	172
Regolazioni del generatore di inviluppo del filtro (FEG)	96
FILTER, manopole	6
Filter Scaling, regolazioni	97
FLT Cutoff (Filter Cutoff)	.106, 152
FLT HPF (High Pass Filter)	95
FLT KeyFlw (Filter Key Follow)	96
FLT Scale (Filter Scale Break Point)	97
FLT Scale (Filter Scale Offset)	97
FLT Sens (Filter Sensitivity)	95
FLT Type (Filter Type)	93
Foot Controller (CS6x)	48
FOOT CONTROLLER, jack (solo CS6x)	10
Foot Switch (CS6x)	48
FOOT SWITCH, jack (solo CS6x)	11
Foot Volume (CS6x)	48
FOOT VOLUME, jack (solo CS6x)	10
Formaty	20, 176

G

GAIN, manopola	11
Generatore di suono, informazioni	32
Generatore di suono, sezione	32
GEN M.Kbd (General Master Keyboard)	
GEN MIDI (General MIDI)	
GEN Name (General Name)80, 1	23, 147, 109
GEN Other (General Other)	80, 109

Η

Immissione dei dati2	4
7. (Impiego come generatore di suono multitimbrico (Modo Performance)	2
Impiego della Parte A/D Input7	3
Inconvenienti e rimedi18	2
[INC/YES], tasto9, 24, 76, 14	3
Indicatore 🛾	7
INDIVIDUAL OUTPUT 1 e 2, prese jack1	0
Insertion, effetti65, 88, 12	7
J	
Job, modi2	2

Κ

L

Layer (modo Master keyboard)	
Layer (modo Performance)	
LCD (Liquid Crystal Display)	8
Lettura delle regolazioni/impostazioni visualizzate	
Level, videata	
LFO Depth	
LFO Dest1 (LFO Destination 1)	
LFO Dest2 (LFO Destination 2)	
LFO Param (LFO Parameter)	111
LFO Wave	
Load	
Loop	54, 150
LYR Limit (Layer Limit)	
LYR Mode (Layer Mode)	
LYR Out (Layer Out)	
LYR Tune (Layer Tune)	

M

Manopole [A], [B], [C], [1] e [2]8, 24, 48
Manopole per il controllo del suono (solo CS6x)7, 40
Memory Card, informazioni
M.EQ (Voice Master Equalizer)167
M.EQ High (Master EQ High)168
M.EQ HighMid (Master EQ High-Middle Range)168
M.EQ Low (Master EQ Low)
M.EQ LowMid (Master EQ Low-Middle Range)168
M.EQ Mid (Master EQ Middle Range)168
Master keyboard
Master Keyboard/Tone Generator, modo (solo CS6x)121
[MASTER KEYBOARD], tasto (solo CS6x)8
Massima polifonia
MEMORY, tasti9
Memory/Performance, numero programma117
Memory/Voice, numero programma74
Menù, display
MIDI (System MIDI)
MIDI Arp (MIDI Arpeggio)166
MIDI Ch (MIDI Channel)166
MIDI GM/XG Receive (se c'è una scheda Multi-Part Plug-in Board)167

Ν

Nome del file, regolazioni relative	174
Normal, voci	79
Note Limit (gamma dei tasti), informazioni	71
Note Limit, impostazione di	44

0

Octave e MIDI Transmit Channel, impostazioni	75, 118
Octave Shifting (solo CS6x)	
OCTAVE [UP] e [DOWN], tasti (solo CS6x)	6
Operazioni di base	21
OSC (Oscillator), videate	62
OSC Asgn (Oscillator Assign)	149
OSC Assign (Oscillator Assign)	112
OSC Limit (Oscillator Limit)	90
OSC Other (Oscillator Other)	105, 151
OSC Out (Oscillator Out)	89, 104, 151
OSC Pan (Oscillator Pan)	90, 105, 151
OSC Velocity (Oscillator Velocity)	
OSC Wave (Oscillator Wave)	
OUTPUT L/MONO e R, jack	

P

[PAGE], manopola	
Pan	59
[PAN], manopola	6
Pannello posteriore	
Parametri della manopola, impostazione/visualizzazione	75, 118, 142
Parametro della manopola	142, 118, 142
Part (impostazioni per ciascuna Parte)	
Part Controller	
Part Insertion Effect (solo A/D Input Part)	
Part Layer	
Part Mixer	
Part Receive Switch	134
Part Tone	
PCH PEG (Pitch Envelope Generator)	
PCH Scale (Pitch Scale)	
PCH Tune (Pitch Tune)	90, 106, 152

РССР Антокеумар	159
PCLP Copy	159
PCLP Delete	158
PCLP Extract	158
PCLP Kit Initialize	130 160
PCLP Kit Key Copy	100
PCLP Kit Key Initialize	
PCLP LoopDivide	155
PCLP LoopRemix	157
PCLP Normalize	157
PCLP Rename	155
PCLP SampleRcv (Sample Receive)	
PCLP Status	154
PCLP var (variation Manual)	130 156
PCLP Variation Set	130
PCLP VarRealTime (Variation Real-time)	155
PEG Level	
PEG Release	91
PEG Time	91
PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)	91
Performance Category	118
Performance Edit	21, 121
Performance Job, modo	22, 140
Performance Memory/Number (Bank/Number)	117 25 117
Performance, modo	33, 117 118
Performance, Home	
Performance Program, selezione	
Performance Store	122, 141
Performance	29, 39
PFM Bulk Dump	141
PFM Copy	140
PFM Edit Recall	140
PFM Initialize PFM Play (Performance Play)	140 117
PHONES jack	/ 11
PHRASE CLIP controlli	11
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit	
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo	7 7 22, 146 22, 154
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo	7 22, 146 22, 154 35, 142
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play	
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record	7 22, 146 22, 154 35, 142 21, 142 143
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di	
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di Phrase Clips Phrase Clips	
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di Phrase Clips Phrase Clips generalità Phrase Clips, generalità	
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di Phrase Clips generalità Phrase Clips, generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG) regolazioni	
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di Phrase Clips Phrase Clips Phrase	
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clips, generalità. Phrase Clips, generalità. PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Play, modi Playback dei Phrase Clips	
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di Phrase Clips, generalità Phrase Clips, generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Play, modi Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in)	11
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di Phrase Clips, generalità Phrase Clips, generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Play, modi Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status)	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di Phrase Clips Phrase Clips	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di Phrase Clips, generalità Phrase Clips, generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Play, modi Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI)	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip Record Phrase Clips generalità Phrase Clips, generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Play, modi Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System)	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip Record Phrase Clips Phrase Clips Play modi Play hord Play hord PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug in Reard (Oprione) informazioni	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip Record Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clips generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Play, modi Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Board (Opzione), informazioni Plug-in Common Arnegrio	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clips generalità. Phrase Clips P	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Necord Phrase Clip Record Phrase Clips registrazione di Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clips generalità. PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG 1/2 System (Plug-in Native) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Board (Opzione), informazioni Plug-in Common Arpeggio Plug-in Common Controller	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
 PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clips Record Phrase Clips Phras	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Jay Phrase Clip Record Phrase Clips Record Phrase Clips, generalità. Phrase Clips, generalità. Pirt Bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Play, modi Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG-NATIVE (Plug-in Native) PLG1/12 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Board (Opzione), informazioni Plug-in Common Arpeggio Plug-in Common Effect Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clips, registrazione di Phrase Clips, generalità. PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Play, modi Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI) PLG2 MIDI (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Common Arpeggio Plug-in Common Effect Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator) Plug-in Common Quick Edit	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
 PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di Phrase Clips, generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Common Controller Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator) Plug-in Common Quick Edit Plug-in Element EQ (Equalizer) 	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clips registrazione di Phrase Clips, generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Play, modi Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Common Arpeggio Plug-in Common Effect Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator) Plug-in Common Quick Edit Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Sore (Optione) Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Common Quick Edit Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Common Quick Edit Plug-in Element Native Plug-in Common Quick Edit Plug-in Element Native Plug-in Plug-in P	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
 PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Play Phrase Clip Record Phrase Clip, registrazione di Phrase Clips, generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Common Arpeggio Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator) Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Element DSC (Oscillator) Plug-in Element DSC (Oscillator) 	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
 PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Record Phrase Clip Record Phrase Clips, generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Common Controller Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator) Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator) Plug-in Element Native Plug-in Element Pitch 	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$
PHRASE CLIP, controlli Phrase Clip Edit Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Job, modo Phrase Clip Record Phrase Clip Record Phrase Clips registrazione di Phrase Clips, generalità PITCH bend, rotella (solo CS6x) Pitch Envelope Generator (PEG), regolazioni Play, modi Playback dei Phrase Clips PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in) PLG Status (Plug-in Status) PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Common Arpeggio Plug-in Common Effect Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator) Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Element Native Plug-in Element Pitch Plug-in, voci Plug-in, voci Portamento	$\begin{array}{c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$

PORTAMENTO, controlli	6
Alimentazione	12
POWER, interruttore	
PROGRAM/PART, tasti da [1] a [16] (solo CS6x)	9
[PROGRAM/PART], tasti	23

Q

QED EF (Quick Edit Effect)	4
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	8
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	8
QED Filter (Quick Edit Filter)81, 103, 109, 125, 148	8
QED Level (Quick Edit Level)81, 103, 109, 124, 14	7

R

RCV Sw1 (Receive Switch 1)	134
RCV Sw2 (Receive Switch 2)	134
RCV Sw3 (Receive Switch 3)	134
RCV Sw4 (Receive Switch 4)	134
Rename	175
Reverb, unità	65, 89, 128

S

Velocità di campionamento e risoluzione in bit	54
Save	173
Scena, impostazioni di	45
SCENE, controlli	6, 46
Scene, memorizzazione	45
Selezione di un menù	80
Selezione di un modo	21
Selezione di una videata	23
Selezione delle voci Drum	
Selezione degli elementi (CS6x)	61, 79
Selezione di Preset Drums (PRE:DR1 ~ DR8)	76
Selezione di Arpeggio Type	43, 82
Selezione di User Drums (INT:DR1/2 e EXT:DR1/2)	77
SEQ (Sequence Chain)	
SEQ, controlli	7
SEQ Demo (Sequence Demo)	
Sequence Play, modo	22, 35, 161
[SHIFT], tasto	
Single Part Plug-in, schede	32
Song File Playback	
Split	67
Spostamento del cursore	24, 25
Start	54, 150
Status	
Sustain (CS6x)	
SUSTAIN, jack (solo CS6x)	11

Т

Tasti BANK/PROGRAM (CS6x), impiego	75, 119
Tempo, impostazione	44
Tipi di parametri (assoluti e relativi)	25
TO HOST, connettore	11, 16
TON EG (Tone Envelope Generator)	
TON Filter (Tone Filter)	130
TON Other (Tone Other)	132
TON Portamento (Tone Portamento)	131

U

Utility Job, modo	, 170
Utility, modo	, 163

V

Variation, regolazioni	
VCE Bulk Dump	
VCE Copy	
VCE Edit Recall	
VCE Initialize	
Videata, titolo	
Voci/forme d'onda, presentazione generale	
Voice Category	75
Voice Category Search, impiego della funzione	
Voice Edit	
Voice Job, modo	
Voice Memory/Number (Bank/Number), display	74
Voice, modo	
Voice Name	75
Voice Name, impostazione del nome della voce	80
Voice Program, selezione	75
Voice Store	
Voices	
Voices e Performances	
[VOLUME], manopola	6

W Wave

/aves (forme d'onda)	
----------------------	--

Z Zon

ne (CS6x)	
-----------	--

INFORMAZIONI FCC

1. AVVISO IMPORTANTE: NON MODIFICATE QUESTA UNITÁ!

Questo apparecchio, se installato secondo le istruzioni contenute in questo manuale, segue le norme FCC. Eventuali modifiche non approvate espressamente dalla Yamaha potrebbero invalidare il vostro diritto di usare l'apparecchio.

- 2. IMPORTANTE: Quando collegate questo apparecchio ad accessori e/o ad un altro apparecchio, usate soltanto cavi schermati di alta qualità. DEVONO essere usati i cavi forniti con questa unità. Seguite tutte le istruzioni relative all'installazione, altrimenti potrebbe essere invalidata la vostra autorizzazione ad usare questo apparecchio negli U.S.A.
- 3. NOTA: Questo strumento è stato provato e garantito in conformità con le specifiche tecniche stabilite per dispositivi digitali della Classe B, secondo le norme FCC parte 15. Queste norme servono a garantire una ragionevole misura di protezione contro interferenze con altri dispositivi elettronici nell'ambiente residenziale. Questo apparecchio genera/usa frequenze radio e, se non viene installato e usato secondo le istruzioni contenute in questo manuale, può provocare interferenze. L'osservazione delle norme FCC non garantisce che le interferenze non si manifestino in tutte le installazioni. Se questo apparecchio dovesse essere causa di interferenza nella ricezione radio e TV può essere fatta una verifica disattivandolo e quindi riattivandolo potete cercare di eliminare il problema seguendo una delle seguenti misure:

Spostate questo strumento o l'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza.

Collegate questo strumento ad una presa diversa in modo che esso e l'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza si trovino su circuiti diversi, oppure installate dei filtri di linea per corrente alternata.

Nel caso di interferenza radio/TV, riposizionate l'antenna oppure, se il cavo dell'antenna è del tipo a nastro da 300 ohm, modificatelo in un tipo coassiale.

Se queste misure correttive non dessero dei risultati soddisfacenti, vi suggeriamo di contattare un rivenditore Yamaha autorizzato. Se non avete la possibilità di trovare un rivenditore Yamaha autorizzato nella vostra zona, vi suggeriamo di contattare la YAMAHA MUSICA ITALIA SPA, Viale Italia 88, Lainate (Milano) - Telefono (02) 93577.1.

• Si riferiscono soltanto ai prodotti distribuiti dalla YAMAHA Corp. of America.

Queste informazioni sulla sicurezza vengono fornite secondo le leggi degli U.S.A., ma dovrebbero essere osservate dagli utenti di tutti i paesi. Fotocopia questa pagina. Compila e rispedisci in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A. SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI V.le ITALIA, 88 - 20020 LAINATE (MI)

PER INFORMAZIONI TECNICHE : YAMAHA-LINE 02/93572760 TUTTI I GIORNI DALLE 14.30 ALLE 17.15

...SE TROVATE OCCUPATO...FATE UN FAX AL Nr. 02/93572119

...SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E- MAIL): yline@eu.post.yamaha.co.jp

_			
Cognome		Nome	
Ditta/Ente			
Indirizzo			
CAP		Città	Prov.
Tel.	Fax	E-mail	
Strumento acquistato			
Nome rivenditore			Data acquisto
Sì, inseritemi nel vostro	data base per :		
D Poter ricevere deplia	nts dei nuovi prodotti		
□ Ricevere l'invito per	le demo e la presentazione	e in anteprima dei nuovi prodo	otti
Per consenso espresso al	trattamento dei dati perso	nali a fini statistici e promozio	onali della vostra società, presa visione

Data	FIRMA	

dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A. Viale Italia, 88 - 20020 Lainate (Mi)

e-mail: yline@eu.post.yamaha.co.jp YAMAHA Line (da lunedì a venerdì dalle 14.30 alle 17.15): per Chitarre, Batterie e Audio Professionale Tel. 02/93572342 - Telefax 02/93572119 per prodotti Keyboards e Multimedia Tel. 02/93572760 - Telefax 02/93572119 per Masterizzatori Tel. 02/93577269 - Telefax 02/9370956